



HUMANISTINEN
AMMATTIKORKEAKOULU

OPINNÄYTETYÖ

#Näkökulmaa

Larp nuorisotyön menetelmänä

Kerttu Lehto

Kansalaistoiminnan ja Nuorisotyön koulutusohjelma (210 op)

04 / 2016

HUMANISTINEN AMMATTIKORKEAKOULU

Kansalaistoiminnan ja Nuorisotyön koulutusohjelma

TIIVISTELMÄ

Työn tekijä Kerttu Lehto	Sivumäärä 56 ja 14 liitesivua
Työn nimi #Näkökulmaa nuorisotyöhön, Larp nuorisotyön menetelmänä	
Ohjaava opettaja Anna Pikala	
Työn tilaaja ja/tai työelämäohjaaja Metsähallitus, Henrik Jansson, Aino von Boehm	
Tiivistelmä <p>Tämä opinnäytetyö tutkii larpin mahdollisuuksia ja muotoja nuorisotyön menetelmänä. Larp on osallistavan taiteen muoto, jossa subjektina on kokija. Larp on Suomessa suhteellisen marginaalinen harrastus. Maailmalla larppia on käytetty onnistuneesti niin formaalissa kuin in- ja nonformaalissakin kasvatustyössä. Larp on myös viime aikoina noussut otsikoihin ympäri maailmaa sen eksoottisuuden, osallistavuuden ja elämyksellisyyden vuoksi. Vanhat ennakkoluulot ovat alkaneet karista ja yhtäkkiä larp onkin jännittävää.</p> <p>Opinnäytetyön tilaaja on Metsähallitus. Kehittämistyötä on tehty Metsähallituksen, Humanistisen ammattikorkeakoulun ja Virolaisten RMK:n ja Tartu Viljandi Ülikoolin yhteisessä Lights On! -hankkeessa. Metsähallitus on saanut vuonna 2014 haltuunsa erinäisiä rauniolinnakohteita, joiden käyttöaste on valittavan matala. Kohteilla on upea historia ja ne olisivat loistavia matkailu- ja virkistyskohteita, mikäli niiden infrastruktuuria ja palveluita kehitettäisiin. Lights On! pyrkii vastaamaan tähän tarpeeseen. Hankkeella on Central Baltic- rahoitus ja sen keskiössä on pelillistäminen.</p> <p>Kehittämistyön tavoitteena oli kehittää larppiin pohjautuva pedagoginen peli, jota voidaan käyttää matalalla osallistumiskynnyksellä niin nuorisotyössä kuin Metsähallituksen Lights On! -kohteillakin. Tarkoituksena oli paketoita larp helpommin lähestyttävään ja hyödynnettävään muotoon. Samalla sen tavoitteena oli tuoda sisältöä Metsähallituksen rauniolinnakohteille niin, että kävijät saavat mielekästä tekemistä, joka esittelee heille kohteen historiaa ja houkuttelee heidät uudestaan Metsähallituksen kohteille. Tarkoituksena oli myös tuoda larpin parhaat piirteet menetelmäksi nuorisotyössä.</p> <p>Kehittämistyö oli konstruktivinen tutkimus. Määrällisenä, kenttää kartoittavana menetelmänä oli Webropol- kysely, jossa oli kysymyksiä sekä larppaaville että nuorten parissa työskenteleville vastaajille. Laadullisia menetelmiä olivat kevyet, kontekstuaaliset popup -haastattelut, teemahaastattelut ja benchmarkkaus. Pelin työstämisvaiheessa menetelminä olivat bodystorming ja aivoriihi yhdelle. Lopuksi peli vielä pilotoitiin, pilottia havainnoitiin ja siitä kerättiin palautetta paperisella palautekyselyllä. Havaintojen ja palautekyselyn perusteella peliä jatkokehitettiin.</p> <p>Tuloksista ilmeni, että ammatillinen kiinnostus larppia kohtaan on heräämässä niin nuorison parissa työskentelevien kuin larppaavienkin vastaajien keskuudessa. Tuloksista ilmeni myös, että larp on erittäin monipuolisesti kehittävä toiminnanmuoto. Larp perinteisessä muodossaan on kuitenkin liian haasteellinen ja suuritoinen toiminnanmuoto arkipäiväiseen nuorisotyöhön.</p> <p>Kerätyn aineiston pohjalta syntyi <i>#Näkökulmaa</i> ja <i>#Näkökulmaa- Vallan tarinoita</i> -lisäosa. <i>#Näkökulmaa</i> on toiminnallinen, ajatuksia herättävä ja larppiin pohjautuva eläytymispeli. Se yhdistelee eläytymistä, sosiaalista mediaa ja tavoitteellisuutta. <i>#Näkökulmaa</i> koostuu säännöistä ja 55 pelikortista. Kussakin pelikortissa on sanallinen kuvaus pelattavasta hahmosta. Peli paketoit larpin yksinkertaisimmilleen avaten lukuisia sovellusmahdollisuuksia. <i>#Näkökulmaa</i> - peliä voi pelata missä vain, kun taas <i>#Näkökulmaa- Vallan tarinoita</i> on suunnattu Metsähallituksen rauniolinnakohteille. <i>#Näkökulmaa</i>, kuten mikä tahansa larp, auttaa pelaajaansa saamaan etäisyyttä omaan elämäänsä ja pohtimaan sitä objektiivisemmin. Lisäksi sen pelaaminen on hauskaa.</p>	
Asiasanat Liverpoolipelit, Roolipelit, Pelillistäminen, Sosiaalinen media, Oppimispelit, Informaali oppiminen	

HUMAK UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES
Degree Programme in Civic Activities and Youth Work, Bachelor's Degree
ABSTRACT

Author Kerttu Lehto	Number of Pages 56 and 14 attached
Title #Anotherangle – LARP in youth work	
Supervisor(s) Anna Pikala	
Subscriber and/or Mentor Metsähallitus, Henrik Jansson, Aino von Boehm	
<p>Abstract</p> <p>The objective of this thesis was to gather information about the possibilities and potentials of pedagogical larp and then produce low-threshold pedagogical material, i.e. a game, based on the gathered information. Larp (live action role play) is a form of art, in which the main goal is to gain experiences. Pedagogical larp is a form of larp with non-formal/informal objectives. It resembles edularp, which has formal educational objectives and is used as a teaching method. In the pedagogical larp the learning goals are not about measurable knowledge but rather about community-driven learning and self-objectivity.</p> <p>The subscriber of this thesis is Metsähallitus, a state-owned enterprise that manages the state-owned forests, parks and several ruined historical sites. In 2014 Metsähallitus gained possession of several historically remarkable, ruined castles. It has been developing these historical sites ever since. One of the objectives of this thesis is to create an interesting and gamified content to four of these sites.</p> <p>This thesis is a constructive study. In order to gather information, methods like Webropol survey, expert interviews and benchmarking were used. Bodystorming and one-person brainstorming were used in creation of the game. The game was piloted and observed and feedback was obtained by a questionnaire. Based on the results of the pilot the game was refined.</p> <p>The results show that larp is a pedagogical activity in itself. It develops a variety of social skills in a natural manner and is a fun way to learn cognitive skills. Especially in Denmark, Norway and Sweden edularp and pedagogical larp are used professionally. Both the Finnish larp scene and youth workers are starting to notice the pedagogical and professional possibilities of larp, and they are interested in pedagogical low-threshold larp-based methods in youth work.</p> <p>The final product of this study, <i>#Anotherangle</i>, is easily approachable and suitable for anyone. It is pedagogical and it is fun. It brings together larp, goal-orientation and social media. It consists of 55 playing cards and the rules. Each of the cards describes a playing character. The game wraps the concept of larp into its most simple form and it can be played anywhere. <i>#Anotherangle</i> offers depth and objectivity to the players' personal lives. An expansion to the game was also created. <i>#Anotherangle - Stories of power</i> consists of additional 55 characters and a few extra rules. It is designed for the four ruined castle sites of Metsähallitus and gamifies their history. It can be played at any of the four sites.</p>	
<p>Keywords Live action role-playing games, Role-playing games, Gamification, Social Media, Educational games, Informal learning</p>	

SISÄLLYS

TIIVISTELMÄ

1 JOHDANTO	5
2 LIVEROOLIPELAAMISESTA	8
2.1 Mitä on larp?	8
2.2 Larp Suomessa	9
2.3 Larp Maailmalla	11
3 NUORISOTYÖN MONET MUODOT	15
3.1 Nuorisotyö tänään	15
3.2 Pelikasvatus ja sosiaalinen media	16
3.3 Draamakasvatus, seikkailukasvatus ja pedagoginen larp	19
4 TILAAJANA METSÄHALLITUS JA LIGHTS ON!	23
5 KEHITTÄMISTYÖN MENETELMÄT	24
5.1 Webropol-kysely	25
5.2 Asiantuntijahaastattelut	27
5.3 Benchmarkkaus	29
5.4 Aivoriihi yhdelle	30
5.5 Bodystorming	31
5.6 Havainnointi ja palautekysely pilotoinnissa	32
6 TULOKSET JA NIIDEN ANALYSOINTI	33
6.1 Larp larppaajien silmin: kokemuksia, elämyksiä ja oppimista	33
6.2 Larpin mahdollisuuksia: yhteistyötä, edupelaamista, työpajoja	38
6.3 Larp nuorisotyössä: kiinnostavaa, kiehtovaa, osallistavaa	42
6.4 Larp tuotteeksi: #Näkökulmaa	47
6.5 #Näkökulmaa: Näkökulmaa pedagogiseen larppaamiseen	48
6.6 #Näkökulmaa: Larppiin pohjautuva fyysinen korttipeli	51
6.7 #Näkökulmaa: käyttöarvo ammatillisella kentällä	53
7 LOPUKSI	54
LÄHTEET	57
LIITTEET	63

1 JOHDANTO

Helsingin Sanomat uutisoi 10.3.2016 otsikolla Verta ja lähikosketuksia laittomisissa teknoibileissä – Vampyyrilarppi pelattiin Helsingissä. Uutisessa kerrotaan, kuinka huumeita vedetään kaikkialla, verta roiskuu ja ympärillä huudetaan joko tuskasta tai hurmiosta. Huumeet tosin ovat oikeasti tomusokeria, veri on tekoverta, eikä ketään oikeasti satuteta. Kyseessä on kansainvälisenä yhteistyönä toteutettu larp-tapahtuma, joka pohjautuu yhdysvaltalaiseen pöytäroolipeliin ja jonka kaltaisia on pelattu ympäri maailmaa. Pelaajat pääsevät larpissa kokemaan asioita, joita he eivät omassa elämässään missään nimessä haluaisi kokea – ja nauttimaan uusista kokemuksistaan. (Alroth 2016.)

Larppaaminen, eli LARP (Live Action Role Play) on taiteenmuoto, jossa subjekti on kokija. Se on elämyksellistä ja osallistavaa. Larpatessa ihminen pääsee eläytymään jonkun muun elämään ja tuntemaan hahmonsa ongelmat ja riemunaiheet. Larp voi sijoittua minkälaiseen maailmaan tahansa, esimerkiksi tulevaisuuden cyberpunk-klubille (Husu 2012), 1900-luvun alun aateliskartanoon (Justice 2015), tai Tylypahkan tyyliseen velhokouluun (Forster 2016).

Larppaaminen on elämyksellistä ja osallistavaa. Tämän päivän kilpailukeskeisessä yhteiskunnassamme elämyksellisyys ja osallistavuus ovat nousevia trendejä: Kansa kaipaa todellisuuspakoa. Nuoret ovat kovilla ja itsensä tunteminen on entistäkin tärkeämpää. Larppaaminen voi tarjota lohtua, tunteiden tunnistamista ja tunnustamista, mahdollisuuden ilmaista itseään ja saada etäisyyttä ja objektiivisuutta omiin ongelmiinsa. Larp on erilaista kuin mikään muu ja sen olemusta on sitä kokemattomille vaikeaa selittää. Suomessa onkin suhtauduttu larppaamiseen ennakkoluuloisesti siitä asti kun se tänne rantautui. Viime vuosi-
na media on kuitenkin huomannut tämän suhteellisen marginaalisen harrastuksen. Larp on outoa mutta samalla kiehtovaa. Sen elämyksellisyys ja osallistavuus kiinnostavat. Suuren yleisön ennakkoluuloisuuteen on sekoittunut uteliaisuutta. (esim. Alroth 2016; Beale 2016; Hodara 2015; Koponen 2015; Kinomaton Berlin 2015; Magazine 2013.)

Vaikka larppaamisesta on uutisoitu viime aikoina enenevässä määrin, ei sen pedagogisesta käytöstä ole juurikaan tutkimuksia. Myös monet uusimmat pelikasvatuksen tietoteokset koskevat lähinnä elektronista pelaamista ja larp tai pöytäroolipelit sivutaan tyystin tai lyhyellä maininnalla. Olen itse harrastanut larppaamista 10 vuotta ja pelannut noin sadassa pelissä. Olen myös järjestänyt larppeja niin projektitiimin osana, johtajana kuin yksinkin. Viimeiset kaksi vuotta olen perehtynyt larppaamiseen nimenomaan pedagogisena menetelmänä. Olen huomannut, että tänä aikana ammatillisen kentän kiinnostus larpin pedagogisiin mahdollisuuksiin, edupelaamiseen ja pelillistämiseen ovat kasvaneet.

Olin huhtikuussa 2015 Kuusiston kartanon ja Kappelinmäen alueen tulevaisuusseminaarissa kertomassa larpin mahdollisuuksista niin viihteellisenä kuin pedagogisenaikin toiminnanmuotona. Metsähallitus sai vuonna 2014 Museovirastolta haltuunsa rauniolinnakohteita, joiden joukossa olivat Kuusiston linnanrauniot, Raaseporin linnan ja Rapolan linnavuoren (Museovirasto 2013). Lisäksi he saivat hallinnointiinsa puolustusvoimilta Vallisaaren (Metsähallitus 2016 b). Metsähallitus on siitä asti pyrkinyt kehittämään kohteiden asiakastytyväisyyttä ja parantamaan kävijäkokemuksia (Metsähallitus 2016 a). Metsähallituksessa kiinnostuttiin larpin mahdollisuuksista. He tilasivat minulta tämän opinnäytetyön larpin käytöstä nuorisotyön menetelmänä. Samalla pääsin kehittämään Metsähallituksen rauniolinnakohteille larppiin pohjautuvan pelin, joka houkuttelee kävijöitä kyseisille kohteille ja samalla tuotteistaa larpin helpommin lähestyttävään muotoon.

Tämän opinnäytetyön tarkoitus on kartoittaa Suomen larpkenttää ja sen totuttuja käytäntöjä. Otan selvää larpin pedagogisesta käytöstä niin Suomessa kuin ulkomaillakin. Kehittämishankkeena on tuotos, jossa larppia on käytetty menestyksekkäästi, matalalla osallistumiskynnyksellä ja tarkoituksenmukaisesti tilaajan tavoitteisiin sopien. Opinnäytetyön tavoitteena on löytää vastaus seuraavaan kysymykseen:

”Miten larppia voi käyttää nuorisotyön menetelmänä?” ja siitä seuraaviin jatkokysymyksiin:

”Mitä annettavaa larpilla on nuorisotyön kentälle?”

”Miten tehdä larpista matalan kynnyksen menetelmä yhteisöpedagogin ammatilliseen työkalupakkiin?”

Tämän konstruktivisen tutkimuksen tarkoituksena oli valjastaa larp entistä tehokkaammin yhteisöpedagogin ammatilliseksi työvälineeksi, osoittaa sen paikka nuorisotyön kentällä ja konkreettisen esimerkin avulla esitellä menetelmän hyödyllisyys ja tarpeellisuus. Päästäkseni tähän lopputulokseen keräsin ensin kvantitatiivista aineistoa webropol- kyselyllä ja kvalitatiivista aineistoa lyhyillä, puolistrukturoiduilla täsmähaastatteluilla. Syvensin keräämääni tietoa teemahaastattelemalla asiantuntijoita ja benchmarkkaamalla valmiita käytäntöjä. Käytin myös bodystormingia ja aivorihtä yhdelle saadakseni kehittämistyöstä parhaan mahdollisen lopputuloksen. Lopulta pilotoin kehittämäni menetelmän ja analysoin tuloksia teemoittain.

2 LIVEROOLIPELAAMISESTA

Tässä luvussa avaan termiä larp. Selitän, mistä larppaamisesta on kyse ja mitä larpatessa tehdään. Kartoitan larpin historiaa ja nykytilannetta Suomessa ja larpin monia käyttötarkoituksia muualla maailmalla. Kerron myös, miten suomesakin pelattava Nordic Larp eroaa muualla maailmalla pelatuista larpin muodoista.

2.1 Mitä on larp?

Heidi Westerlund (2014) kirjoittaa larppaamisesta seuraavasti: LARP eli Live Action Role Play kääntyy suomeksi live-roolipelaamiseksi tai larppaamiseksi. Kyseessä on harrastus, jossa pelaajat eläytyvät kuvitteellisiin hahmoihinsa pukeutumalla ja käyttäytymällä hahmonsa tavoin pelinjohtajan ennakkoon suunnittelemissa tilanteissa. Kalle Mikkola ja Teemu Rantanen (2007) puolestaan määrittelevät larppaamisen roolipelaamisen kautta: siinä missä pöytäroolipelissä kerrotaan hahmojen tekemisistä, larpissa näytellään hahmoja itse. Eirik Fatland ja Lars Wingård (2010, 11) puolestaan avaavat, että larp on rooliensa kautta vuorovaikutuksessa olevien ihmisten välinen kohtaaminen fiktiivisessä maailmassa.

Kaikki nämä määritelmät ovat oikein. Westerlundin (2014) kuvaus keskittyy siihen, miltä larppaaminen näyttää ulkopuolisen silmin. Mikkolan ja Rantasen (2007) kuvaus puolestaan hahmottaa larppaamisen muun roolipelaamisen kautta. Fatlandin ja Wingårdin (2010) määritelmä selittää larppia pienen hetken kautta. Mikään näistä määritelmistä ei kuitenkaan yksinään riitä kuvaamaan koko larpin antia. Larppia on vaikeaa määritellä sanallisesti, sillä se on samaan aikaan osallistavaa taidetta, seikkailua, improvisointia, samaistumista, itseensä tutustumista – ja monia muita asioita. Larp on taiteen muoto, jossa sekä subjekti että objekti on kokija, eli eläytyjä. Larppia ei tulla katsomaan tai kuuntelemaan, siihen osallistutaan, jotta saisi hetken aikaa kokeilla elämää jonkun toisen saappaissa.

Larp on roolipeli, jossa ei ole ennalta kirjoitettua käsikirjoitusta, vaan **larpin järjestäjä** eli **pelinjohtaja** kirjoittaa pelaajille roolihahmot. Hahmossa kuvataan roolin luonne, historia, nykytilanne, tärkeimmät kontaktit, sekä tavoitteet – enemmän tai vähemmän kaikki olennainen mitä tulee tietää, jotta hahmoa voisi alkaa pelaamaan. Larpissa ei näytellä yleisölle, vaan pelaajat ovat interaktiossa toisiinsa pelaajiin hahmoonsa eläytyen. Larpin idea on hakea elämyksiä ja kokemuksia sen sijaan, että näytelisi jollekulle muulle.

Larp on oivallinen ja turvallinen keino päästä kokemaan asioita, joita ei halua omassa elämässään kokea, mutta joiden kohtaaminen avartaa maailmankuvaa. Esimerkiksi jos larpissa hahmon aviopuoliso kuolee, voi hahmoa pelatessa todella tuntea hirvittävää surua saaden näin aavistuksen siitä, miltä kokemus voi oikeasti tuntea – ja silti olla riittävän etäällä tilanteesta, ettei se aiheuta pelaajalle kriisiä. Larpin voi sijoittaa mihin tahansa ulottuvuuteen, aikaan ja todellisuuteen, joten larpissa voi päästä kokemaan ihan mitä tahansa. Larppaaminen kasvattaa empatiakykyä, avartaa näkökulmia, luo tukevia ihmissuhteita ja yhteisöllisyyden tunnetta, antaa mahdollisuuden irrottautua arjesta ja testata myös omia henkilökohtaisia rajojaan turvallisessa ympäristössä.

Larpeja on ihan yhtä monenlaisia kuin mitä niitä on kirjoitettu: yksikään ei ole samanlainen kuin toinen. Jo pelimaailmoiden vaihtelevuus tuo loputtomasti vaihtoehtoja larpeille. Larpeissa on kuitenkin muitakin muuttujia: pelin kesto, valmistelujen vaativuus ja pelaajien määrä, muutamia mainitakseni.

2.2 Larp Suomessa

Larp syntyi maailmalla 1980- luvun alussa ja saapui Suomeen saman vuosikymmenen loppupuolella (Stenros 2009). Vuosituhannen vaihteessa larppaaminen oli suosionsa huipulla ja sen jälkeen harrastajien määrä on laskenut hienan. (Westerlund 2014.) Larp on suhteellisen marginaalinen harrastus, vaikka kaikki toivotetaankin tervetulleeksi.

Larp on ollut Suomessa aina nimenomaan harrastustoimintaa ja se on perustunut vapaaehtoisuuteen. Larpin järjestäminen on suuritöistä, sillä se koostuu monista osa-alueista. Pitää kirjoittaa itse larppi (mikä parhaimmillaan vastaa romaanin kirjoittamista), hankkia pelipaikka, laskea budjetti, järjestää ruokailut ja majoitus, organisoida kyydit, markkinoida peliä, lavastaa pelitila ja hankkia irtaimisto, tehdä tavallisen turvallisuussuunnitelman lisäksi pelin sisäinen turvallisuussuunnitelma, hankkia mahdollisesti vakuutukset ja yleisesti huolehtia pelaajien hyvinvoinnista. Perinteeseen kuuluu myös, että pelinjohtaja laskee budjettia miettiessään pelimaksun, jolla pelaaja pääsee osallistumaan peliin. Tällä kustannetaan pelin menot, esimerkiksi pelipaikan vuokra ja ruokailut. (Westerlund 2014; Björkqvist 2012.)

Kuitenkin larpeja riittää (Sirola; Dittrich & Hoang 2014). Pelinjohtamisesta voi saada valtavia onnistumisen kokemuksia, ja larpin järjestäminen kehittää monia taitoja. Larppien järjestäminen on jo itsessään sekä tapahtuman tuottamista että projektin johtamista. Siihen sisältyy niin aikataulutusta, budjetointia, taulukkoja ja kaavioita, turvallisuussuunnitelmia, pelaajahuoltoa, logistiikkaa, ynnä muita tapahtuman järjestämisen osa-alueita. Larpkenttä on jopa ollut ensimmäisten joukossa tuomassa työelämään internettiä ja etätyöskentelyä vuosituhannen vaihteessa. (Reivo 2007.)

Edistyksellisyydestään huolimatta larp on sana, johon liittyy ennakkoluuloja. Sosiaalisessa mediassa hakusanoilla #Larp ja #Larppaus löytyy kuvia ja päivityksiä, joissa sanaa larppaus käytetään synonyyminä pelleilylle tai jollekin, jota ei tarvitse ottaa vakavasti. Stereotyyppioista huolimatta larppaajat ovat kaikin puolin ihan tavallisia ihmisiä (Curran 2010, 54). Larp on outo harrastus, joka ei sovi valmiisiin raameihin. Sitä ei ihan ymmärretä, siitä tehdään sketsejä ja vitsejä ja larppaajille nauretaan. Se ei ole laji, jossa voisi kilpailla. 90-luvulla larppaamisen väitettiin olevan jopa saatananpalvontaa (Mattila 2015). 90-luvun ennakkoluulot kantavat vielä tänäkin päivänä.

Suomessakin on kuitenkin jo jossain määrin herätty tiedostamaan ennakkoluulojen aiheettomuus. Esimerkiksi Koneen säätiö on myöntänyt

vuonna 2015 13400 euron suuruisen apurahan Halt Hisar- larpin järjestämiseen Helsingissä. Apuraha on erittäin merkityksellinen, sillä se nousi uutiseksi (Vilkman 2015) ja on lisäksi epätyypillinen tapa rahoittaa larp-tapahtuma. Koneen säätiöllä kuitenkin on ajateltu larpin osallistavuutta ja sitä kautta trendikkyyttä. (Koneen säätiö 2015.) Suomessakin on siis muutamia uranuurtajia, kuten Mike Pohjola, Juhana Petterson, Kaisa Karvonen, pelitutkija Jaakko Stenroos sekä pedagogiseen roolipelaamiseen erikoistunut Jupe Rantalainen.

Kun mietitään larppia nuorisotyön menetelmänä, on olennaista ajatella työn määrää verrattuna pelistä saatuun hyötyyn. Larpin kirjoittaminen on työlästä hommaa. Vaikka peli olisi vain kymmenenkin hahmon peli, ja jokainen hahmo olisi vain neljän sivun mittainen, olisi niiden neljänkymmenen sivun lisäksi tehtävä – pelistä riippuen – huomattava määrä taustatyötä. Kuitenkin larppeja on mahdollista järjestää pienemmälläkin vaivalla. Esimerkiksi nuorisotalon tiloja hyödyntävä nykypäivään sijoittuva larp, jossa on lyhyet, karikatyyriset hahmot, rajattu aika, yksinkertainen juonikuvio ja selkeä perusidea saattaisi olla kevyesti järjestettävissä.

2.3 Larp Maailmalla

Larp on maailmanlaajuinen harrastus. Larppaaminen tarkoittaa hieman eri asioita eri maailman kolkissa. Suomessa larpista puhuttaessa tarkoitetaan yleensä Nordic larppia, joka on pohjoismaissa kehittynyt larppaamisen muoto. Nordic larpissa keskitytään immersioon, hahmotyöhön, yhteistyöhön, taiteellisuuteen ja pelaajan sisäisiin kokemuksiin, kun taas perinteisemmässä live action role playssä fokus on enemmänkin seikkailussa ja taistelussa. (Nordic larp 2015.)

Nordic larpin erikoisuuksia ovat nimenomaan **immersio**, eli voimakas psykologinen eläytyminen ja syvälle hahmoon uppoutuminen. Pelaaja voi larpissa todella tuntea hahmonsa tunteet ja esimerkiksi itkeä tuntikausia nurkassa. Joskus pelikokemus on niin intensiivinen, että pelaaja kantaa hahmonsa tuntemukset ja kokemukset mukanaan omaankin elämäänsä. Nordic larpissa ei ole tarkoitus

”voittaa” peliä, vaan pikemminkin se, että hahmo ajautuu kokemaan voimakkaita tuntemuksia ja tilanteita. Tällaisia tilanteita syntyy esimerkiksi jos hahmo jää kiinni tehtyään jotain vilpillistä. Tällaista tavoitteellista pelaamista kutsutaan termillä ”play to lose” ja se on suosittua Nordic larpissa. (Stenros 2013.)

Yhdysvalloissa keskitytään usein enemmänkin puitteisiin, esimerkiksi historiallisten tapahtumien mallintamiseen ja lyhyihin, intensiivisiin kohtauksiin, joita on useampia yhden pelikerran (esim. viikonlopun) aikana (Thornburgh 2015). Kuitenkin myös Yhdysvalloissa on vähitellen nousemassa esiin sääntövapaampi, immersiokeskeisempi pelityyli. Yhdysvalloissa larppaaminen on joka tapauksessa selvästikin pelillisempää kuin esimerkiksi Suomessa (Hodara 2015). Keski-Euroopassakin larp on lähempänä Nordic larppia kuin yhdysvaltalaisista larpin muotoa (Thornburgh 2012).

Nordic larppia on tehty myös kansainvälisenä yhteistyönä. Norjalainen Fantasiforbundet on järjestänyt pelejä erilaisilla kriisialueilla, kuten Palestiinassa. Fantasiforbundet järjesti Palestiinan ensimmäisen larpin yhteistyössä palestiinalaisen nuorisjärjestön kanssa. Pelin tavoitteena oli edistää osallistujien hyvinvointia ja ennaltaehkäistä ongelmia – ja käsitellä samalla yhteiskunnallisia kysymyksiä. *Kunnes kuolema meidät erottaa* kertoi norjalaisen miehen ja palestiinalaisen naisen häistä ja kulttuurien yhteentörmäyksestä Palestiinassa. Peli oli onnistunut ja hätkähdyttävän puhutteleva. Mukana oli myös suomalaisia pelaajia. (Fantasiforbundet; Petterson 2012.) *Kunnes kuolema meidät erottaa* -pelin jälkeen palestiinalaiset larppaajat tulivat Suomeen järjestämään *Halat Hisar* nimisen larpin, joka toi palestiinalaisten arjen Helsingin keskelle (Petterson 2014.) Nyt *Halat Hisar* aiotaan järjestää uudestaan Helsingissä Koneen Säätiön myöntämällä apurahalla (Koneen Säätiö 2015).

Tanska on larppaamisen pioneerimaa (Thornburgh 2012). Tanskassa larp ei ole pelkkä harrastus, vaan monet tekevät sitä työkseen. Tanskalais-puolalainen larp-yritys roolipeliakatemia järjestää tilauksesta larppeja. Roolipeliakatemia tarjoaa larppeja virkistys- ja elämystoimintana, mutta he tekevät myös opetussellisia larppeja. Roolipeliakatemia on järjestänyt larppeja muun muassa kouluil-

le ja kirkkoille ja heidät on kutsuttu Grönlantiin asti järjestämään pelejä. (Rollespilsakademiet 2015.)

Tanskassa muutkin tahot järjestävät edularppeja. **Edularpit** ovat formaaliin oppimisen tavoitteita sisältäviä larppeja. Edularpilla on aina tilaaja tai joku muu taho, jota varten peli tehdään. Edularpilla on määritellyt oppimistavoitteet ja lisäksi se on osallistujilleen pakollinen. (Aarebrot 2015.) Eräs esimerkki menestyksestä edularpin käytöstä on tanskalainen, vuonna 2006 perustettu Østerskov Efterskole, jossa edularpit ovat pääasiallinen opetusmenetelmä. Myös muualla maailmassa, esimerkiksi Yhdysvalloissa, on herätty huomaamaan Tanskan edistysellinen edupelaaminen (Pearl 2015).

Edularp luo loistavan keskustelualustan. Abstraktejakin asioita on helpompi hahmottaa kun ne on koettu omakohtaisesti. Esimerkiksi ympäristöasioita on käsitelty onnistuneesti larpin keinoin. Suomalaiset Mike Pohjola ja Juhana Peterson ovat tuottaneet yhdessä hollantilaisen Hamke Heezenin ja saksalaisen Sarita Sharman kanssa *Baltic Warriors* -larpin, joka käsittelee Itämeren saastumista. Se on pelattu Helsingissä, Tallinnassa, Pietarissa, Gdanskissa, Kööpenhaminassa, Kielissä ja Tukholmassa, ja pelautuksissa on ollut mukana yhteensä satoja pelaajia. (Kinomaton Berlin 2015.) Ruotsalaisessa *2027- elämää kapitalismin jälkeen* -larpissa elettiin hetki tulevaisuudessa, jossa tämän päivän kulutustottumukset ovat syösseet maailman tuhon partaalle. *2027- elämää kapitalismin jälkeen* on ekoutopialarp, joka herättää keskustelua ja ajatuksia. Sen järjestäjänä oli ruotsalainen Teatteri K. (Samuelsson 2012.)

Larppia on käytetty myös muualla soveltaen muihinkin kuin pelkkiin viihteellisiin tarkoituksiin. Pohjoismaissa larppilla on käsitelty mm. poliittisia aiheita (esim. Sandquist 2015). Norjasta on käynyt larppaajia vetämässä kuntouttavia larppeja Libanonin pakolaislapsille, antaen heille jotain muuta tekemistä kuin sodan leikkiminen (Nielsen 2014). Palestiinalaiset larppaajat ovat myös vetäneet kuntouttavia larppeja Syyrialaisille pakolaisille (Mustafa 2015). Larp antoi pakolaisille tekosyyntä fyysiseen, eheyttävään kontaktiin, kuten halaamiseen. Larp antoi mahdollisuuden tuntoa, itkeä hetken ilman, että se hajottaa itkijän täysin. Ennen kaikkea larp antoi mahdollisuuden ajatella jotain muuta kuin arkea ja sotaa.

(Nielsen 2014; Mustafa 2015.) Larp on kriisialueilla henkistä hätäapua. Pakolaiset, erityisesti lapset, löytävät larppaamisen kautta jälleen sisältöä elämälleen.



Kuva1. Libanonin pakolaisleirin lapsetkin totesivat: emme lakkaa leikkimästä koska kasvamme vanhaksi, vaan me kasvamme vanhaksi siksi, että lakkaamme leikkimästä. (Nielsen 2014). (Kuvaaja: Ane Marie Anderson. Fantasiforbundet.)

Osallistuminen ja perinteisen subjekti/objekti asetelman muuttaminen osallistavaksi elämystoiminnaksi on yksi suurimpia aikamme trendejä (Kinomaton Berlin 2015.) Ei ole ihmeäkään, että maailmalla on herätty oivaltamaan larpin käyttöarvo osallistavana menetelmänä aiheessa kuin aiheessa. Larp on perusolemuksetaan osallistavaa ja mahdollistaa monenlaisia asioita. Tätä kautta myös sen käyttöarvo esimerkiksi erilaisten kohteiden markkinoinnissa tai polttavien puheenaiheiden käsittelyssä on suurenmoinen.

3 NUORISOTYÖN MONET MUODOT

Tässä luvussa kuvaan murrosta, jossa nuorisotyö tänä päivänä elää. Kerron nuorisotyön nykytilanteesta ja EU:n vaikutuksesta Suomen nuorisopolitiikkaan. Kuvaan tämän ajan somekulttuurin mukanaan tuomia muutoksia nuorisotyön kentällä. Kartoitan myös larpin paikkaa nuorisotyön ammatillisessa kentässä. Voisiko nuorten omatoimisuutta, itsetuntoa, yhteisöllisyyttä ja hyvinvointia edistävä larp olla ratkaisu joihinkin tämän päivän nuorisotyön kentän haasteisiin?

3.1 Nuorisotyö tänään

Suomen nuorisolaissa veloitetaan Suomen kunnat järjestämään nuorisopalveluita itse tai yhteistyössä muiden kuntien kanssa. Nuoriksi määritellään kaikki alle 29-vuotiaat henkilöt. Nuorilla tulee olla mahdollisuus osallistua paikallista ja alueellista nuorisotyötä ja –politiikkaa koskevien asioiden käsittelyyn, ja heitä on kuultava heitä koskevissa asioissa. (Nuorisolaki (72/2006).) Nuorisotyötä on tehty jo yli sata vuotta ja sen kantavat teemat ja tavoitteet ovat muuttuneet vuosien kuluessa. Tänä päivänä nuorisotyötä leimaa villisti muuttuva yhteiskunta. Nuoret tunnustetaan ja tunnustetaan yksilöinä, voimavarana ja mahdollisuutena. Nuorisotyön tehtävänä on kasvattaa nuoria aikuisuuden kynnyksellä aktiivisiksi kansalaisiksi. Nuorisotyön tehtävänä on myös auttaa nuorta löytämään oma paikkansa yhteiskunnassa herkän iän myllerryksessä. (Hoikkala & Sell 2014, 8-12.)

Nuorisotyöntekijältä odotetaan paljon, sillä hän voi omalla käytöksellään vaikuttaa myös nuorten mielipiteiden kehitykseen. Olemalla hyvä esimerkki nuorelle nuorisotyöntekijä antaa myös luvan epäonnistua. Timo Purjo nostaa artikkelissaan Nuoriso-ohjaajuudesta nuorisokasvattajuuteen (2012, 81) esille yhteiskuntamme arvorealismia ja kaiken sallivuuden eräänä tämän päivän suurista ongelmista. Myös Helena Helve (2007) ilmaisee pelkonsa arvomaailman koveneemisesta ja vastakkainasettelusta nuorten kohtaamassa arvojen sekamelskassa. Hänen mukaansa nuorten maailma on nykyään kovin muuttuva ja eläväinen ja nuorisotyöntekijän tulee siis olla jatkuvasti valppaana. Samaan aikaan nuorten

maailmassa kilpailu on oletusarvo ja tarve ”tulla joksikin” polttaa (Komonen 2014, 441). Muuttuvan maailman syke yltää myös nuorten arvomaailmaan, ja tulevaisuuden uhkana on arvojen koveneminen ja vastakkainasettelut.

Tässä työssä tutkin larppia nuorisotyön menetelmänä, ja vaikka se sopii myös nuoremmille, sen syvyys ja intensiteetti lisääntyy iän myötä. Käsittelenkin tässä opinnäytetyössäni yli 12-vuotiaita nuoria. Yli 12-vuotiaat käsittelevät mieluusti larpeissa rankempiakin teemoja, kun taas alle 13-vuotiailla larp muistuttaa enemmän strukturoidumpaa leikkiä.

Tarkastelen tässä opinnäytetyössä larppia nonformaalin ja informaalin kasvattajan näkökulmasta, vaikka välillä sivuan myös formaalin oppimisen tavoitteita. Yhteisöpedagogi on nonformaali ja informaali kasvattaja siten, että termien välille on vaikeaa vetää käytännön rajaa. Ne eroavat kuitenkin formaalista kasvatamisesta, joka on muodollista ja suunnitelmien sanelemaa. Suomalainen peruskoulu on esimerkki formaalista oppimisympäristöstä. Tavoitteet ovat opetussuunnitelman mukaisia ja tiukkoja. Vaikka nonformaali oppiminen on puolestaan omaehtoista, eikä tähtää tutkintoihin. Esimerkiksi kurssit ja harrastukset ovat tällaisia. Informaali oppiminen tapahtuu usein käytännön tilanteissa, eikä sillä ole ulkoisia tavoitteita, vaan se lähtee oppijan sisäisestä motivaatiosta. Se on arkipäiväistä sekä löyhästi kontrolloitua, kuten median, tietokonepelien tai kulttuuritapahtumien välittämä tieto. Hyvä nuorisotyöntekijä voi luoda tilaisuuden informaaliin ja nonformaaliin oppimiseen. (Peda.net 2016; Jyväskylän ammattikorkeakoulu 2016.)

3.2 Pelikasvatus ja sosiaalinen media

Tämän päivän yhteiskuntaa ja siten myös nuorisotyötä leimaa jatkuvasti lisääntyvä internetin ja sosiaalisen median käyttö. Keskivertonuori käyttää sosiaalisen median palveluita 13-17 tuntia viikossa, eli noin 2-3 tuntia joka päivä. Sosiaalista mediaa käytetään etenkin iltaisin, mutta enenevässä määrin myös aamuisin. 99% nuorista käyttää internettiä enemmän kuin kaksi tuntia viikossa. Instagram, whatsapp, twitter ja snapchat ovat miltei jokaisella nuorella aktiivikäytössä ja

jokainen nuori vähintäänkin tietää, mitä ne ovat. (Weissenfelt & Huovinen 2015.)

Weissenfeltin ja Huovisen (2015) tutkimuksen mukaan yli 30% nuorista pelaa pelejä sosiaalisessa mediassa. Luku ei kuitenkaan kerro koko pelaamisen kirjosta, sillä pelejä voi pelata monessa muodossa ja monenlaisilla alustoilla. Kaiken ikäiset ihmiset pelaavat, ja nykypäivänä lähes jokaisella on mahdollisuus pelata missä vain. **Pelikasvatus** on kuitenkin suhteellisen uusi ala ja vasta kehittymässä. Keskustelu peleistä on usein kärjistettyä ja mustavalkoista. Peleistä puhutaan kotona ja uutisoidaan silloin tällöin. Pelaaminen on tätä päivää, ja pelikasvatuksenkin tulisi olla kehittyneempää. (Aurava, Hamari, Harviainen, Henttonen, Huttunen, Hernesniemi, Kataja, Koulu, Kähkönen, Laakso, Lehtonen, Marjomaa, Markkula, Meriläinen, Sihvo, Silvennoinen, Sjölund, Tenkanen & Tossavainen 2013, 10-13.)

Jatkuvasti modernimmassa yhteiskunnassamme nuoret elävät elämäänsä yhä enemmän digitaalisessa maailmassa. Fyysisen kohtaamisen määrä vähenee ja yksin selviämisen pakko lisääntyy. Jotta nuoren voi todella kohdata, on mentävä hänen mukavuusalueelleen – mikä tänä päivänä tarkoittaa sosiaalista mediaa. Valitettavasti sosiaalinen media tulvii negatiivisia viestejä ja raadollista kuvamateriaalia. Larp on loistava kohtaamisen keino ja voisi toimia vastapainona jatkuvalle internetin läsnäololle. Lisäksi se jo perusolemukseltaan kehittää samais- tumis- ja empatiataitoja. Tänä päivänä olisi erityisen tärkeää tuoda inhimillisyyttä nuorten arkeen. Pelikasvatuksen ja verkkonuorisotyön tärkeys korostuu jatkuvasti. Olisi kuitenkin hienoa, mikäli löytyisi menetelmä, joka houkuttelisi nuoria hetkeksi pois älylaitteidensa äärestä, leikkimään hiukan ja leikkimielisellä kilpailulla vapautumaan kilpailuyhteiskunnan todellisesta ”minä vastaan maailma”- kilpailusta. Elektroniset pelit ja sosiaalinen media ovat tämän päivän realiteetti. Tämä ei kuitenkaan vähennä nuoren tarvetta läsnäolevaan, turvalliseen aikuiseen.

Tässä opinnäytetyössä käytän termejä **pelillistäminen** ja edupelaaminen. Pelillistämällä tarkoitetaan pelimäisten ominaisuuksien, kuten innostamisen, sosi-

aalisuuden, hauskanpidon ja asetettujen tavoitteiden saavuttamista osana työtä, kuluttamista ja oppimista (Aurava ym. 2013, 70). Pelillistäminen perustuu olettamukseen, että mikä tahansa sisältö muuttuu hauskaksi tai ainakin hauskemaksi, jos siitä tehdään peli. Pelit vuotavat jokapäiväiseen elämäämme monissa muodoissaan, ja pelillistämisen hyödyntäminen on ajan hermoilla olemista. Pelillistäminen ja pelisuunnittelu ovat lähellä toisiaan, mutta niillä on eräs olennainen ero: Pelisuunnittelu pyrkii tekemään pelistä mahdollisimman hyvän, kun taas pelillistäminen pyrkii lisäämään jonkin muun palvelun tai järjestelmän arvoa ja tekemään siitä motivoivamman. (Aurava ym. 2013, 115-116.)

Edupelaamisella puolestaan tarkoitetaan peliä, jolla on jokin pedagoginen tavoite. Edupeli eli oppimispeli on suunniteltu opettamaan jokin tieto tai taito ja sen tarkoituksena on tukea opetusta. Monista muistakin peleistä voi oppia, mutta edupelit kytkeytyvät usein opetussuunnitelman tavoitteisiin ja lisäksi niissä päätavoitteena on oppia, eikä niinkään edetä pelissä, vaikka usein nämä tavoitteet kulkevatkin käsi kädessä. (Saarenpää, 2009.)

Artikkelissaan Vaikuttavaa pelaamista Hentonen (2013, 100) pohtii pedagogisen- ja edupelaamisen eroavaisuuksia viihteelliseen pelaamiseen: Voiko pelejä ajatella muuten kuin viihteenä, kuten opetusvälineenä? Kuinka haasteellista on pelien kasvatuksellinen käyttö? Ovatko pelit tehokkaampia kasvatuksen tai opetuksen menetelmiä kun esimerkiksi elokuvat tai kirjat? Nähdäkseni Hentosen pohdinta itsessään osuu pelikasvatuksen ytimeen. Jos kasvattaja näkee pelit pelkkänä viihteenä, ei hän voi saavuttaa niillä kasvatuksellisia tavoitteita. Nathan McKenzien (2012, 68-70) artikkeli edupeleistä tarjoaa näkökulmaa Hentosen pohdinnoille. Hän toteaa, että edupelien kentältä puuttuu edelleen tietyt säännönmukaisuudet, joita viihdepelien kentältä löytyy. Edupelien kehittelyyn tulisi ohjata lisää resursseja, jotta niistä voitaisiin hyödyntää parhaalla mahdollisella tavalla. Sitä ennen ne tulisi tunnistaa ja tunnustaa ihan omaksi alakseen, jotta monialainen kehitystyö mahdollistuisi paremmin ja ala voisi kehittyä parhaimmalla mahdollisella tavalla.

Hentosen ja McKenzién ajatukset elektronisista edupeleistä pätevät myös eduroolipeleihin. Voidaankin sanoa, että edupelaaminen kokonaisuudessaan, sisältäen myös roolipelit ja larpit, on tulevaisuuden ala ja opetusmuoto. Kaksi tekijää voi tehdä pelistä pedagogisen: Ensinnäkin se, mitä peli pitää sisällään. Jos esimerkiksi digitaalinen peli on suunniteltu formaalin oppimisen menetelmäksi, on pelin sisältö itsessään opettavaa. Edularpit voivat pitää sisällään esimerkiksi tieteenalojen opettelua ja näin voidaan saavuttaa formaalin oppimisen tavoitteita. Erityisesti larpeissa voidaan kuitenkin saavuttaa myös informaalien ja nonformaalin oppimisen tavoitteita jo sillä, että asettuu roolihahmonsa elämään hetkeksi: ymmärrys-, samaistumis-, kohtaamis- ja empatiataidot kasvavat.

Toisaalta pelistä voi tehdä pedagogisen pelikonteksti. Erityisesti pedagogisten larppien yhteydessä korostuu pelin alustus ja purku, sekä lisäksi pelin sitominen tähän päivään. Pelin avulla voidaan saavuttaa tarkkojakin informaalien ja nonformaalin oppimisen tavoitteita ja herättää keskustelua, jos ohjaaja fasilitoi pelaajia sitomaan pelissä koetut asiat haluttuun kontekstiin (esimerkiksi keskusteluun rasismista, tai muihin puhutteleviin aiheisiin). Tällöin pelissä koetut asiat toimivat omakohtaisina esimerkkeinä aiheeseen liittyen ja pelaaja voi ikään kuin käydä vuoropuhelua hahmonsa kanssa. Myös formaalin oppimisen tavoitteita voidaan saavuttaa edularppaamalla, mutta nekin pitää sitoa kontekstiin ja tähän päivään, jotta oppilas osaa soveltaa tietojaan esimerkiksi koevastauksiin (Nielsen 2016; Zetterberg & Sandquist 2016.)

3.3 Draamakasvatus, seikkailukasvatus ja pedagoginen larp

Draamakasvatus on kasvatusmuoto, joka pohjautuu esittävään taiteeseen. Esittävän taiteen pohjana on aina esitys. Teatteri, tanssi, nukketeatteri, sirkustaide ja akrobatia ovat esimerkkejä esittävästä taiteesta. Myös larp voidaan lukea esittäväksi taiteeksi. Joskus esittävässä taiteessa pyritään myös niin sanotusti ”rikkomaan neljättä seinää”, eli osallistamaan ja tuottamaan siten elämyksiä. Silloin koitetaan saada taiteen katsojasta tai kuulijasta kokija, tekijä. On olemassa joitakin esittävään taiteen muotoja, joissa taiteen kokijat ovat myös taiteen tekijöitä ja tekijän ja kokijan rajat hämärtyvät. Näitä muotoja ovat

esimerkiksi larp, tarinateatteri ja tietynlaiset teatteri-improvisaatioharjoitteet. Myös silloin, kun taidetta käytetään osallistavana, terapeuttisena tai pedagogisena menetelmänä, ei taidetta enää välttämättä tehdä vain mahdollisille katsojille, vaan tekijät tekevät taidetta ennen kaikkea itselleen. (Østern 2016.)

Teatteri synnyttää osallistumisen prosesseja aivan erityisellä tavalla. Se tuottaa jaettua kiintymystä ja iloa, kasvattaa persoonallista vastuuta, auttaa tuottamaan ja ymmärtämään ideoita sekä asettamaan niitä vastakkain. Se auttaa vaihtamaan kokemuksia sekä refleктоimaan ihmisten yhteisesti jakamaa arkea. Teatteri myös integroi luovuutta, osallistumista ja kasvatuksellisuutta. (Kurki 2006, 140-141.) Lisäksi teatteri on paikka kohtaamiselle ja kommunikoinnille. Se on paikka, jossa opitaan jakamaan ja ottamaan vastaan.

Seikkailukasvatuksella tarkoitetaan myöskin toimintaa, joka tähtää kokonaisvaltaiseen ihmisenä kehittymiseen. Sen ominaispiirteitä ovat draamakasvatuksesta eroten seikkailulliset toiminnat, omien mukavuusalueiden laajentaminen, elämysten hakeminen ja monipuoliset toimintaympäristöt. Samoin kuin draamakasvatus, seikkailukasvatus pyrkii kehittämään yksilöä, itseluottamusta ja itse-tuntemusta. Myös vastuun ottaminen, sekä identiteetin rakentaminen ovat molemmille kasvatusten menetelmäkentille ominaisia piirteitä. Seikkailukasvatuksessa olennaista on myös kasvatustilanteiden eroavaisuus arkielämästä. (Suomen nuorisokeskusyhdistys 2015.)

Sekä seikkailu- että draamakasvatus ovat kehollisen ja toiminnallisen kasvatuksen muotoja. Molemmat voidaan myös mukauttaa osallistujan edeltävien taitojen mukaan niin, että osallistuja saa osallisuudestaan kokemuksia. Osallistavassa teatterissa eläydytään, kokeillaan ja yritetään olla ja toimia kuin joku toinen henkilö. Osallistavassa teatterissa yhteisöllisyys on tärkeää. Osallistavaa teatteria ajatellaan usein draamakasvatuksen muotona, mutta se voisi olla myös seikkailukasvatusta: Seikkailuna on tutkimusretki minuuteen. (Viirret, Räsänen, Jokiranta, Ahonen, Niskanen, Lintunen & Laakso 2015, 9.) Erityisesti suomessa pelattava, immersioon ja eläytymiseen painottuva nordic larp voisi olla osallistavan teatterin muoto, ja roolileikki onkin osa eräiden

pohjoismaiden draamapedagogiikan opetussuunnitelmaa (Østern 2016). Tällöin kuitenkin larpin pelillinen näkökulma tuppaa unohtumaan. Samalla tavoin kuin osallistava draama on seikkailukasvatuksen ja draamakasvatuksen välimaastossa, voisivat esimerkiksi pelilliset draamaharjoitteet, kuten Metropolia AMK:n Eri lailla yhdessä (2015) materiaalit, hyvin sopia pelikasvatukseen ja draamakasvatukseen. Larp voisi sopia näidenkin joukkoon, mutta silloin seikkailun intensiivisyys ja rajojen kokeilu jäisivät uupumaan. Pelikasvatuksen ja seikkailukasvatuksen väliltä puolestaan löytyvät erilaiset seikkailulliset pelit, kuten elektroniset roolipelit tai pöytäroolipeliseikkailut. Näissäkin on jotain samoja elementtejä kuin larpissa, mutta ne eivät täytä fyysistä *live action role play* puolta.



KUVIO 1. Larp ammatillisella kentällä.

Larp sopii näiden kasvatusmenetelmien välimaastoon, ja voisi olla näistä kolmesta minkä tahansa alalaji. Monipuolisuudessaan se ei kuitenkaan aivan loksahta paikalleen, vaan jotain jää aina puuttumaan. Roolipelejä onkin käytetty pelikasvatuksessa, nimenomaan eläytymisarvonsa takia. Roolipelit helposti rinnastetaan leikkimiseen (Curran 2010, 52). Larpissa on paljon samaa kuin leik-

kimisessä, voisi ikään kuin sanoa, että se on aikuisten vakavaa leikkiä. Suomessa on puhuttu pedagogisesta tai kasvatuksellisesta roolipelaamisesta. Sanana pedagoginen roolipelaaminen vihjaa roolipeleihin yleensä, ei vain larppiin, vaikka sillä tarkoitetaankin larppaamisen pedagogista käyttöä (Rantalainen 2014). Tämän takia käytän tässä opinnäytetyössä selkeää ja kuvaavaa käsitettä **pedagoginen larp**.

4 TILAAJANA METSÄHALLITUS JA LIGHTS ON!

Kuusiston linnanrauniot, Raaseporin linna, Rapolan linnavuori ja Vallisaari siirtyivät vuonna 2014 Metsähallituksen omistukseen (Metsähallitus 2016 a). Metsähallituksen rauniolinnakohteet tuovat kävijöilleen hyvinvointia, mutta valitettavan harvat enää käyvät linnaraunioiden alueilla. Suurin osa kävijöistä on keski-ikäisiä ja korkeakoulutettuja. (Von Boehm & Kajala 2015.) Virolaiset RMK:n omistuksessa olevat Neeruti, Varbola, Lõhavere ja Keila-Joa ovat myös historiallisesti merkittäviä ja inspiroivia rauniokohteita (Lights On! 2016; Metsähallitus 2016 c).

Metsähallitus on yhdessä Humanistisen ammattikorkeakoulun ja virolaisten RMK:n ja Tartu Ülikooli Viljandi Kultuuriakadeemian kanssa laittanut pystyyn hankkeen alueiden houkuttelevuuden ja kävijämäärän lisäämiseksi ja kävijäkokemuksen monipuolistamiseksi. Hankkeella on Central Baltic -rahoitus, joka kestää vuoteen 2018 asti. Hankkeessa Metsähallituksen vastuulla on kehittää kotimaisten kohteiden infrastruktuuria, kun taas HUMAK kehittää kohteille kävijäystävällistä sisältöä ja tekemistä. Kaikki tahot toimivat kuitenkin tiiviissä yhteistyössä keskenään. Pelit ja pelillistäminen ovat hankkeen keskiössä. (Luostarinen 2015.)

Minä olin Lights on! -hankkeessa kehittävässä työharjoittelussa elokuusta 2015 maaliskuuhun 2016. Harjoittelun sisältönä oli kehittää metsähallituksen kohteilla pelattava, larppiin pohjautuva peli, jossa olisi matala osallistumiskynnys ja joka olisi helpommin lähestyttävissä kuin perinteinen larp. Pelin tulisi myös opettaa pelaajilleen kohteiden historiaa ja samalla avata uusia näkökulmia maailmaan.

5 KEHITTÄMISTYÖN MENETELMÄT

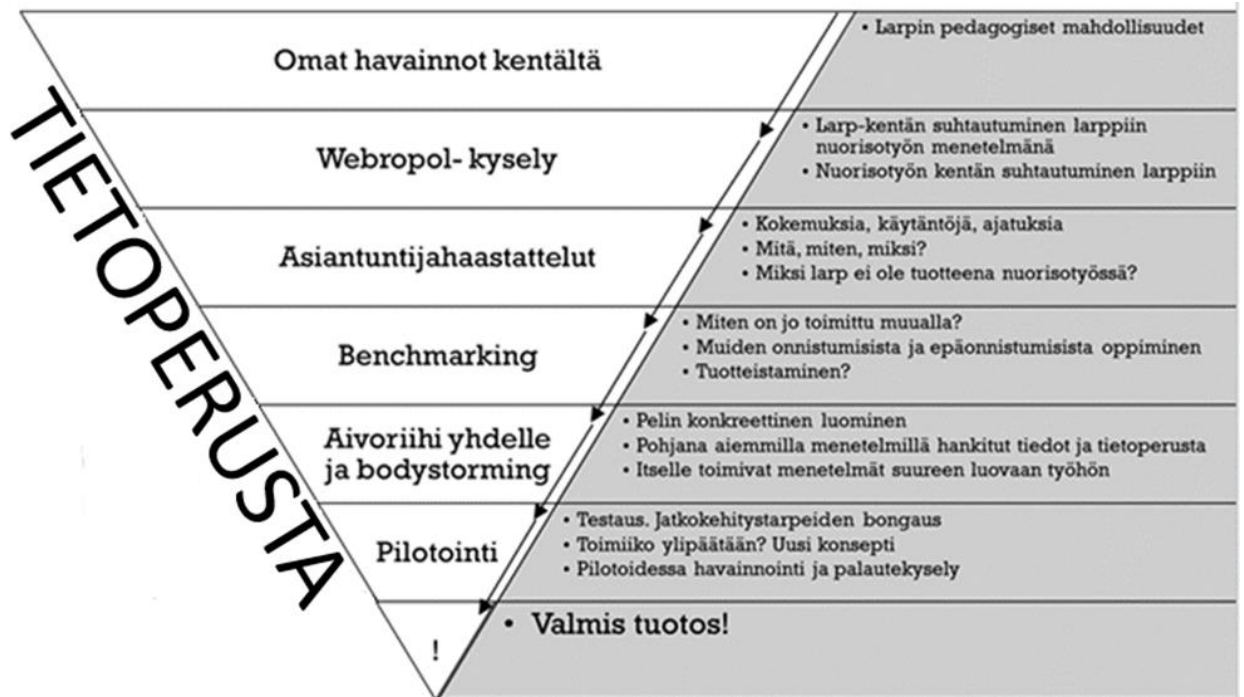
Tämä opinnäytetyö on työ, jolla on kehittämistavoite. Kehittämistavoite oli sama kuin tavoitteeni työharjoittelijana Lights On! -hankkeessa, eli tuottaa ja toteuttaa toiminnallinen, larppiin perustuva matalan kynnyksen peli Metsähallituksen kohteille. Pystyäkseni tuottamaan toivotunlaisen pelin, minun oli ensin kartoitettava Suomen larp-kenttää, josta on harmittavan vähän valmiita tutkimuksia. Vaikka alkuvaiheen tiedonkeruu erilaisin menetelmin muistuttaa tapaustutkimusta ja loppuvaiheen osallistava kehittämissyö toimintatutkimusta, oli tämä kehittämissyö luonteeltaan konstruktioivinen tutkimus. Kartoitin ensin kenttää ja sitten innovoin ja tuotteistin sekä tilaajan esittämään, että tutkimuksessa ilmenevään tarpeeseen ratkaisun, joka on konkreettinen tuotos. Samalla toin ammattikentälle uutta tietoa, jota peilasini nykyisiin käytäntöihin. (Ojasalo, Moilanen & Ritalahti 2015, 52-68.)

Kehittämissyössäni pyrin vastaamaan seuraaviin tutkimuskysymyksiin:

1. Miten larppia voi käyttää nuorisotyön menetelmänä?
ja siitä seuraaviin jatkokysymyksiin:
2. Mitä annettavaa larzilla on nuorisotyön kentälle?
3. Miten tehdä larppista matalan kynnyksen menetelmä yhteisöpedagogin ammatilliseen työkalupakkiin?

Suoritin tutkimusta ja kehittämissyötä konstruktioiviselle tutkimukselle tyypilliseen tapaan monin menetelmin (Ojasalo, ym. 2015, 68). Webropol- kyselyn ja popup-haastattelujen avulla kartoitin larppin nykytilaa ja käytäntöjä Suomessa. Kartoitin kyselyllä lisäksi vastaajien larp- kokemuksia ja suhtautumista larppiin nuorisotyön menetelmänä. Teemahaastattelin Rovaniemen liveroolipelaajat ry:n hallituksen kahta jäsentä ja Mike Pohjolaa saadakseni syvempää tietoa larp- käytännöistä Suomessa. Kartoitin sekä larppaajien että nuorten parissa työskentelevien henkilöiden mielipiteitä larppista nuorisotyön menetelmänä. Kartoitin matalan kynnyksen larppiin pohjautuvan, nuorisotyöllisen pelin kysyntää. Aineiston keruussa olivat voimakkaasti läsnä tutkimuskysymykset. Käytin bodystormingia ja aivorihtä yhdelle, jotta voisin luoda aiemmilla menetelmillä täsmennetyt tar-

peen mukaisen pelin niin, että se täyttää myös tilaajan toiveet ja omat henkilökohtaiset laatutavoitteeni. Lopuksi vielä testasin pelin tarkoituksenmukaisuutta pilotoimalla sen. Pilotista keräsin aineistoa havainnoimalla ja palautekyselyllä. (KUVIO 2.)



KUVIO 2. Tässä opinnäytetyössä käytettävät menetelmät ja mitä niillä tavoitellaan

Tässä luvussa kerron tarkemmin näistä menetelmistä, joita käytin kehittämistyön tekemiseen.

5.1 Webropol-kysely

Jotta vastaisin työlläni parhaiten niin tilaajan kuin käyttäjienkin tarpeeseen, kartoitin kentän tarvetta kehittämistyölle webropol-kyselyn avulla. Kyselyllä suoritin tunnusteluja kaikkien kolmen tutkimuskysymyksen suuntaan ja samalla kartoitin Suomen larpkenttää. Suuntasin kyselyn erityisesti larppaajille ja nuorison parissa työskenteleville. Kartoitin kyselyllä sitä, miten larppia on jo käytetty, ketkä larppeja järjestävät, olisiko nuorisoalalla halukkuutta käyttää larppia menetelmänä ja mitkä puitteet nuorisoalalla on tukea nuorten omia larp-projekteja. Kartoitin myös sitä, miksi larppaajat larppaavat: mikä on larppaamisessa kaikkein

arvokkainta ja antoisinta. Selvitin larppaamisen koettuja vaikutuksia larppaajien elämään. Kysyn myös molemmilta ryhmiltä toiveita, uhkakuvia ja mahdollisia ratkaisuja riskeihin jos larppia käytettäisiin nuorisotyössä. Kyselyssä oli myös avoimia kohtia, mikäli vastaaja halusi jakaa kokemuksiaan. (Liite 1.) Laitoin kyselyn kiitoksiin myös yhteystietoni, jotta vastaaja voi halutessaan jakaa kokemuksiaan laajemminkin.

Valitsin taustakartoitusmenetelmäksi nimenomaan webropol-kyselyn siksi, että siitä saadaan helposti mitattavaa, luotettavaa ja selkeästi esitettävää tietoa. Kyselyn tuloksia analysoidessa on kätevää hyödyntää webropol-ohjelman ominaisuuksia. Vastaajien innokkuus vastata sähköisiin kyselyihin on lisääntynyt viime aikoina ja kyselyyn vastaaminen on nopeaa ja helppoa. (Valli & Perkkilä 2015, 109-110.) Anonyymissä internet-kyselyssä vastaaja vastaa helpommin myös arkaluontoisempaan kysymykseen. (Ojasalo, ym. 2015, 121, 129.) Lisäksi sain jaettua internet-kyselyä helposti myös itselleni tuntemattomille ihmisille.

Jaoin kyselyä saatekirjeen kera. Saatekirjeessä kerroin kuka olen, kuka on työn tilaaja ja mihin tarkoitukseen kysely tulee. Kerroin, mitä aiheita se käsittelee ja kuka voi vastata. Levitin linkkiä ja saatekirjettä HumakProssa sekä Facebookissa Suomi Larp-Larppaamisen ilosta-, X-con-, yhteisöpedagogiliike 2012-, nuorisotyötä koskeva tieto ja tutkimus-, pelikasvattajien verkosto-, sekä Geek women unite!- ryhmissä. Jaoin kyselyn näissä ryhmissä, sillä monilla näiden ryhmien jäsenillä on kiinnostusta tai kokemusta larpista tai nuorisotyöstä. Suomi Larp-Larppaamisen ilosta on valtakunnallinen larppaajille suunnattu keskusteluryhmä, jossa jaetaan esimerkiksi ajankohtaisinta tietoa larppaamisesta ja mainostetaan tulevia larppeja. X-con- ryhmään jaoin kyselyn linkin, sillä olin käynyt X-conissa mainostamassa opinnäytetyötäni ja minua pyydettiin jakamaan linkki kyseiseen ryhmään. Pelikasvattajien verkostossa on niin ikään roolipelikasvatuksesta kiinnostuneita henkilöitä. HumakProssa, Yhteisöpedagogiliike 2012-ryhmässä ja nuorisotyötä koskeva tieto ja tutkimus- ryhmässä on nuorten parissa työskenteleviä henkilöitä. Geek women unite!- ryhmässä on vaikuttamisesta kiinnostuneita henkilöitä, joista monet ovat käyneet larppaamassa tai työskentelevät nuorten kanssa. Kaikissa näissä ryhmissä on aktiivisia jäseniä, jotka myös jakoivat kyselyn linkkiä eteenpäin sosiaalisessa mediassa. Kysely oli periaat-

teessa kaikkien vastattavissa, joten jaoin kyselyn sellaisiin kanaviin, joista oletin sen lähtevän eteenpäin ja saavani vastauksia. Kyselyä laatiessa otin huomioon, että myös sellaiset henkilöt, jotka eivät ole koskaan larpanneet tai työskennelleet nuorten parissa, saattavat vastata. Eräät kysymyspatteristot aukesivat vain sellaisille henkilöille, jotka ilmoittivat larpanneensa, johtaneensa larppeja tai työskennelleensä nuorten parissa. (Valli & Perkkilä 2015, 111).

5.2 Asiantuntijahaastattelut

Asiantuntijahaastattelut ovat toinen menetelmä, jolla kartoitin Suomen larpkentän nykytilaa ja larppaajien mielipiteitä larpin käytöstä nuorisotyössä. Suoritin kahdenlaisia asiantuntijahaastatteluita: Nopeampia ja kevyempiä popup -haastatteluja ja lisäksi kaksi syvempää teemahaastattelua. Molemmat haastattelut olivat puolistrukturoituja, laadullisen tutkimuksen menetelmiä.

Asiantuntijahaastattelut ovat menetelmä, jossa haastateltavat ovat erityisesti ja tarkkaan valikoituja halutun aihealueen asiantuntijoita. Haastateltavat asiantuntijat usein edustavat jotain organisaatiota tai laitosta, tässä tapauksessa he ovat larppaajia. Asiantuntijahaastatteluissa on usein haasteena haastateltavien henkilöiden tavoittaminen ja heidän suostuvaisuutensa haastatteluun. (Anttila 2014.) Tämän kehittämistutkimuksen kannalta tilanne oli helpompi. Popup -haastatteluissa haastattelin larppaamisen kokemusasiantuntijoita, eli henkilöitä, joilla on larptaustaa. Teemahaastattelujenkin sopiminen oli helpohkoa, sillä monet larppaajat suhtautuvat innokkaasti larpkentän kehittämiseen.

Popup -haastattelut

Matkustin 7-8.11.2015 Mikkelissä pidettyyn X-coniin, jossa haastattelin larppaamisen kokemusasiantuntijoita lyhyesti ja informatiivisesti. En valinnut haastateltavia etukäteen, vaan kuka tahansa x-conin kävijöistä saattoi tulla haastateltavaksi. Tapahtuman luonteen takia he olivat kaikki larppaajia. Haastatteluissa kysyin suoraan, miten larppia on käytetty ja voisi käyttää nuorisotyön mene-

telmänä. Kartoitin myös larpin mukanaan tuomia haasteita. Lisäksi kysyin, mitä annettavaa larpilla on nuorisotyön kentälle (Liite 2).

X-con on vuosittain järjestettävä larpintekijöille ja larppaajille suunnattu verkostoitumis- ja koulutustapahtuma. Vuonna 2015 paikalle odotettiin noin sataa kävijää, jotka ovat aktiivisia suomen larpkentällä. Kävijöitä tulee kaikkialta suomesta, ja kävijät pääsevät jakamaan kokemuksiaan ja käytäntöjään, jotka saattavat vaihdella suurestikin. (Roolipelaamisen tuki- ja edistämisyhdistys ry 2015.)

Valitsin tehdä kokemusasiantuntijahaastattelut X-conissa kahdesta syystä: Ensimmäkin paikalla olisi paljon haastateltavia kokemusasiantuntijoita, jotka saattaisivat tulla mielellään popup -haastatteluun. Monia X-conin kävijöitä kiinnostaa larpkentän kehittäminen, joten haastateltavat saattaisivat tuoda ilmi kehittämistarpeita. X-conin kävijät edustavat myös koko Suomen larpkentää, joten toivoin pääseväni haastattelemaan monenlaisia kokemusasiantuntijoita.

Pidin haastattelut suhteellisen lyhyinä ja kompakteina. Tein kuusi yksinkertaista kysymystä, johon vastaaminen on mahdollisimman helppoa ja nopeaa. Tavoitteenani oli kuitenkin kerätä kokemuksia ja ajatuksia, joten jätin tilaa kysymysten asettelua varten. Suoritin haastattelut anonyyminä, jotta kokemusten jakaminen olisi helpompaa. Haastattelun lyhyen, mutta intensiivisen luonteen takia päädyin puolistrukturoituun haastatteluun. Lisäksi haastattelua voidaan pitää jossain määrin kontekstuaalisena: Vaikken suorittanut haastatteluja larpissa, on viikonlopun mittainen larp-seminaarikin aiheeseen liittyvä toimintaympäristö. (Ojasalo, ym. 2015, 106-108.)

Teemahaastattelut

Webropol- kyselyssä ja popup -haastatteluissa esiin nousseiden kysymysten takia suoritin lisäksi kaksi puolistrukturoitua teemahaastattelua. Mietin molempiin haastatteluihin valmiiksi käsiteltäviä teemoja ja muotoilin paperille teemoihin johdattelevia kysymyksiä. Kummassakin tapauksessa tarkoituksena oli uppoutua pohdiskelemaan, temaattiseen keskusteluun ja nostaa esille asiantuntijoiden

kokemuksia ja näkemyksiä. Valitsimme paikat yhdessä haastateltavien kanssa niin, että ne olivat molemmille osapuolille luontevia ja kotoisia. Äänitin haastattelut, sekä teemalitteroin ne. (Ojasalo ym. 2015, 107-109; Hirsijärvi & Hurme 2008, 47-48.)

Ensimmäisen haastattelun toteutin Perjantaina 8.1.2016 Rovaniemellä kahvilassa. Haastattelin Rovaniemen liveroolipelaajat ry:n hallituksen kahta jäsentä: Laura Halvaria ja Virva Vuopala. Keskustelimme Rovaniemen larp-käytännöistä, Rovaniemen liveroolipelaajat ry:stä ja heidän yhteistyöstään Rovaniemen nuorisopalveluiden ja muiden osapuolien kanssa. (Liite 3.)

Toisen teemahaastattelun suoritin Torstaina 18.2.2016 Helsingissä. Haastattelin elokuvakäsikirjoittaja-, kirjailija-, roolipelintekijä-, larppaamisen asiantuntijaa Mike Pohjolaa hänen toimistollaan. Keskustelimme muun muassa pelikasvatuksesta, larpin pedagogisista mahdollisuuksista ja larpin tuotteistamisesta. (Liite 4.)

5.3 Benchmarkkaus

Benchmarkkaus eli vertailututkimus on kehittämistyön menetelmä, jossa otetaan selvää ja opitaan jo olemassa olevista tuotoksista, käytännöistä, malleista ja palveluista. Usein benchmarking painottuu nimenomaan menestyvien organisaatioiden tutkimiseen. Benchmarking vaatii huolellisen pohjatyön ja kehittämistavoitteen määrittelyn. Benchmarkingia voi tehdä monella tavoin, esimerkiksi organisaatiovierailuilla, tutustumalla kohteeseen internetissä tai seminaarissa. Lopulta omaa toimintaa verrataan benchmarking-kohteeseen. (Ojasalo ym. 2015, 186.)

Tässä kehittämistutkimuksessa tarkoitan benchmarkkauksella valmiisiin malleihin ja palveluihin tutustumista, seminaareihin ja konferensseihin osallistumista, sekä larpalan yrityksiin tutustumista internetin välityksellä. Vaikka benchmarktessa usein on kohteena menestynyt organisaatio, minä koitin myös ottaa sel-

vää valmiiden palvelujen ja mallien kehittämistarpeista voidakseni itse välttää niitä omassa työssäni. Erityisesti otin selvää, onko jossain muualla jo sovellettu larppia jotenkin helpommin lähestyttävään ja konkreettisempaan muotoon. Selvitin, miten maailmalla on popularisoitu larppia ja hyödynnetty sen erikoispiirteitä. Tutustuin pelillisen elämystoiminnan muotoihin ja helposti lähestyttäviin pelikonsepteihin.

Benchmarkkauksella pyrin sanoittamaan tarpeen konkreettiseksi tavoitteeksi. Benchmarkkaamalla selvitin, miten muut ovat toimineet ja joko menestyneet tai epäonnistuneet (Ojasalo ym. 2015, 186). Suoritin benchmarkingia työn ohessa jatkuvasti.

5.4 Aivoriihi yhdelle

Aivoriihi on yhteisöllinen ideointimenetelmä, jossa yleensä 6-12 hengen ryhmä ideoi ensin villistikin ratkaisuja kehittämiskohteelle, ja sitten valitsevat ideoista parhaat. Ensin asetetaan ja rajataan tavoitteet. Sitten pyritään vapautumaan estoista ja heitellään ilmoille hassutkin ideat. Seuraavaksi ideoita tarkastellaan kriittisesti ja lopulta parhaita jatkojalostetaan. (Ojasalo ym. 2015, 160-161.)

Tässä kehittämishankkeessa varsinaisia sisällöntuottajia oli kuitenkin vain yksi. Vaikka aivoriihi on yhteisöllinen ideointimenetelmä, toimii se myös tietyissä tapauksissa yhdellä henkilöllä. Mikäli materiaalia tulee tuottaa paljon ja sen tulee olla innovatiivista, monipuolista ja monisyistä, voi aivoriihi olla osanottajien vähydestä huolimatta toimiva menetelmä.

Olen kirjoittanut kymmeniä larppeja ja aivoriihi kuvaa hyvin larpinkirjoitustapaini. Se toimii hyvin, oli mukana sitten monia kirjoittajia tai vain yksi. Aloitin työn rajaamalla tavoitteet ja päämäärät. Muilla menetelmillä hankkimani tieto auttoi minua rajaamaan tarkemmin tavoitteeni. Kun olin määritellyt tämän työvaiheen tavoitteet, aloin heitellä ideoita paperille. Tässä kohtaa pyrin hävittämään kaikki sovinnaisuuden ja normien asettamat odotukset, ja päästämään luovuuteni valloilleen. Syntyneistä ideoista valitsin kehityskelpoiset ja tavoitteisiin sopivat

hahmoraakileet. Jatkokehitin hahmoraakileita niin, että niistä syntyi lopulta kokonaisia pelattavia hahmoja, joilla on luonne, tavoite, pedagoginen sisältö ja lyhyt hahmon oman historian kuvaus, joka peilautuu tähän hetkeen.

Yhdellä henkilöllä toteutettuna tämä vaatii erillisiä työskentelykertoja: on parempi antaa aivojen levätä intensiivisten kehitysvaiheiden välissä. On aina hyvä tehdä jotain aivan muuta yhden miehen aivoriihen eri vaiheiden välissä, jotta käsillä olevaan tehtävään saa etäisyyttä ja perspektiiviä. Palasin myös jo valmiin tuntuisiin hahmoihin useita kertoja parannellakseni niitä. Välillä myös esitelin puolivalmiita hahmokonsepteja läheisille ystäväilleni ja heidän mielipiteensä antoivat lisäpontta työskentelyyni.

5.5 Bodystorming

Tuotteen kehittelyvaiheessa käytin bodystormingia tukemaan sisällöntuottamisprosessia ja toisaalta myös valvomaan sisällön laadukkuutta. Bodystorming tarkoittaa sellaisia menetelmiä, joissa tehdään kehittämistyötä fyysisen toiminnan kautta. Bodystorming on ikään kuin kehollinen aivoriihi: Myös bodystormingissa pyritään inspiroitumaan ja ideoimaan ensin villisti ja siten kehittämään käsillä olevaa ongelmaa (Jones 2011). Bodystorming tapahtuu usein lavastetussa tai autenttisessa käyttöympäristössä ja kehittämistyön tekijät pyrkivät samaistumaan käyttäjän tai asiakkaan rooliin. Bodystormingin keskiössä on kehollisuus. (Ojasalo ym. 2015, 170.)

Tässä tapauksessa bodystorming tarkoittaa tilaajan kohteilla käymistä ja tuotoksen testailua vielä työstövaiheessa. Tilaaja toivoo tuotteelta käyttöarvoa kohteillaan. Tuotteen tulisi kasvattaa kävijämääriä, antaa asiakkaille mielekästä tekemistä ja tuoda historiaa esiin mielenkiintoisella tavalla. On vaikeaa kirjoittaa mitään larppia soveltavaa peliä, jollei tiedä, mihin sitä on kirjoittamassa. Niinpä kävin tutustumassa Metsähallituksen rauniolinnakohteisiin siinä vaiheessa, kun olin jo perehtynyt niiden historiaan ja ideoinut peliä yhden henkilön aivoriihessä. Kävin lisäksi Kuusiston linnanraunioilla testaamassa puolivalmista tuotosta.

Bodystormingilla tuin kehittämistyön sisällöntuottamista, sillä Metsähallituksen kohteet itsessään inspiroivat luovaan työhön. Samalla sen avulla valvoin työn laadukkuutta: onnistuin välttämään virheitä pelin koheesiossa kun tutustuin paikkoihin käytännössä.

5.6 Havainnointi ja palautekysely pilotoinnissa

Parhaan mahdollisen lopputuloksen saamiseksi pilotoin tuotoksen Metsähallituksen rauniolinnakohteella. Pilotoinnilla pyrin valvomaan ja mittaamaan työn laadukkuutta, mittaamaan sen sovellutusarvoa nuorisotyössä ja kartoittamaan jatkokehittelyn tarvetta. Keräsin pilotoinnista palautetta kahdella tavalla: Ensin näkin havainnoin pilottia itse. En osallistunut pilottipeliin, vaan olin ulkopuolinen tarkkailija. Mikäli olisin osallistunut itse peliin, olisin keskittynyt pelaamiseen ja hauskanpitoon. Saadakseni kunnollista materiaalia keskityin mieluummin täysin havainnointiin. Päätin siis tehdä havainnoinnin ilman osallistumista (Tuomi & Sarajärvi 2009, 81-81).

Tein itselleni kaavion (Liite 5), jota täytin havainnoidessani. Havainnointi oli siis strukturoitua havainnointia. (Ojasalo ym. 2015, 116.) Havainnoin pilottiin osallistuneita pelaajia peliä ennen, sen aikana ja jälkeen. Peliä ennen havainnoin pelaajien ilmaistuja odotuksia ja aikaa, joka pelin sisäistämiseen meni. Näillä mitasin pelin osallistumiskynnystä. Pelin aikana havainnoin, kuinka usein pelaaja tuli vastaan omana itsenään tai roolihahmossa. Lisäksi havainnoin pelin aikana ilmaistuja positiivisia ja negatiivisia reaktioita. Näillä pyrin mittaamaan pelin tarkoituksenmukaisuutta ja viihdyttävyyttä. Lisäksi havainnoin pelin kestoa.

Tein myös lyhyen ja selkeän paperisen palautekyselyn. Kysely koostui kysymyksistä, joihin vastattiin Osgoodin asteikolla (Heikkilä 2008, 54) sekä lopun avoimesta kentästä. Palautekysely oli yhden sivun mittainen. Valitsin käyttää kyselyssä Osgoodin asteikkoa, sillä siten sain helposti tulkittavaa, määrällistä tietoa kehittämistäni pelistä ja sen käyttöarvosta. Toisaalta halusin antaa myös tilaa pelaajille kertoa vapaammin tunnelmistaan, joten jätin loppuun avoimen kentän. Täten sain kyselyllä kerättyä myös laadullista palautetta pilotista. Tein kyselystä paperisen, jotta pelaajat voivat täyttää sen heti pelattuaan. Siirsin ky-

selyn tulokset webropol-ohjelmaan, jonka avulla tutkin ja analysoin palautekyselyn tuloksia. Havaintojen ja palautteen perusteella jatkokehitin tuotosta ja viimeistelin sen.

6 TULOKSET JA NIIDEN ANALYSOINTI

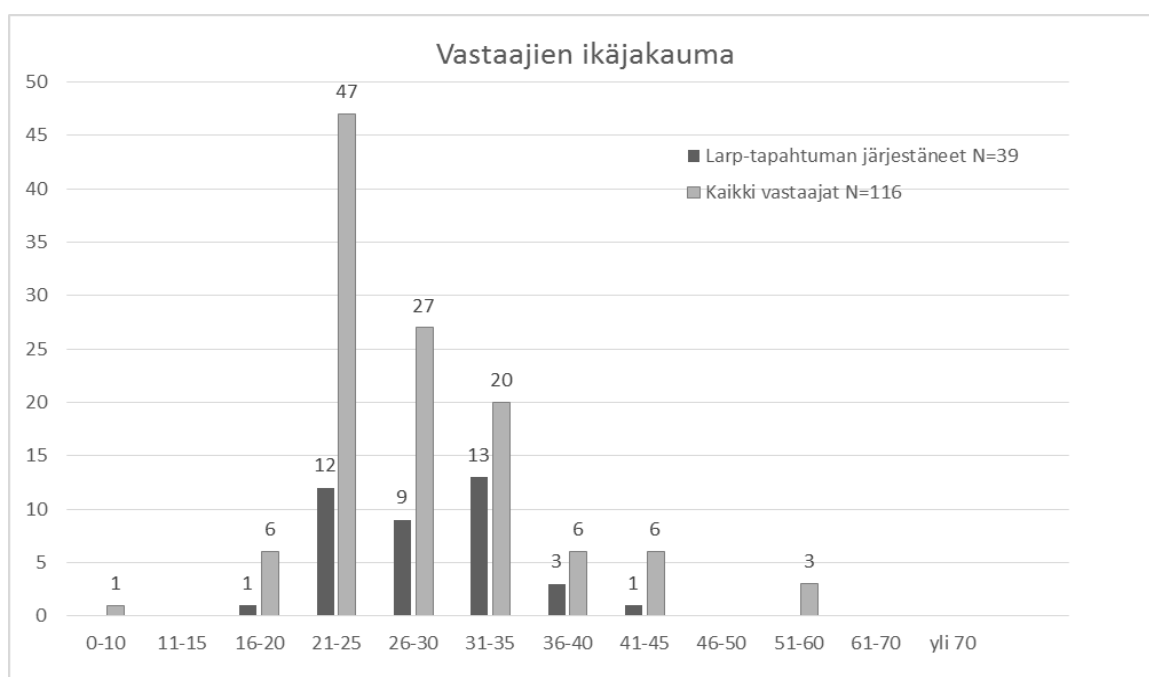
Tässä luvussa esittelen menetelmillä hankkimiani tuloksia ja analysoin niitä teemoittain. Olen tutkimuskysymysten johdolla pyrkinyt keräämään riittävästi tietoa, jotta voin kehittää sekä kentän että tilaajan tarpeita vastaavan menetelmän. Selostan myös, miten jalostin keräämäni tiedon pelikonseptiksi, toteutin ja pilotoin sen. Pohdin myös lopullisen tuotoksen käyttöarvoa yhteisöpedagogin työkentällä.

6.1 Larp larppaajien silmin: kokemuksia, elämyksiä ja oppimista

Webropol-kyselyyn (Liite 1) vastasi yhteensä 116 henkilöä. Suurin osa vastaajista on Etelä- (64) ja Länsi-Suomesta (30), Ahvenanmaalta ei ollut yhtään vastaajaa. Myös Itä- (6) ja Keski-Suomesta (6) ja Lapista (5) oli vain muutamia vastaajia. Viisi vastaajaa oli ulkomailta tai ei halunnut ilmoittaa asuinpaikkaansa. Vastaajista selvästi suurin osa (77) oli naisia. Miehiä oli hieman yli neljäsosa vastaajista (31). Muiden sukupuolien edustajia oli kuusi, ja kaksi ei halunnut ilmoittaa sukupuoltaan.

Kyselyyn vastanneiden ikäjakauman keskiarvo ja mediaani on 26-30 vuotta, mutta suurin määrä osumia on tullut 20-25 ikävuoden sarakkeeseen. Lähes kaikki vastaajat ilmoittivat olevansa 16 ja 45 ikävuoden väliltä, mutta kuusi vastaajaa olivat 51-60-vuotiaita ja yksi oli alle 11-vuotias. Sekä larppaajien että nuorten parissa työskentelevien vastaajien ikä- ja sukupuolijakauma vastaa koko vastaajajoukon jakaumia sillä erotuksella, että alle 11-vuotias vastaaja ei lukeudu kumpaankaan joukkoon. Pelinjohtajien ikäjakauma on kuitenkin sup-

peampi ja hieman korkeampi, vaikka sen keskiarvo ja mediaani ovat samat kuin koko joukolla. (KUVIO 3.) Pelinjohtajat ovat pääsääntöisesti nuorehkoja aikuisia. X-conissa suorittamaani popup -haastatteluun osallistui 7 vastaajaa. Popup -haastateltavien ikäjakauma on 20-34 vuotta. Vastaajat vaikuttavat tasaisesti ympäri Suomea, ja miehiä on neljä ja naisia kolme. Kaikki vastaajat ovat larp-paajia, ja suurin osa heistä on myös pelinjohtajia. Vaikka larp on kaikenikäisten harrastus, on se suosituinta nuorten aikuisten keskuudessa.

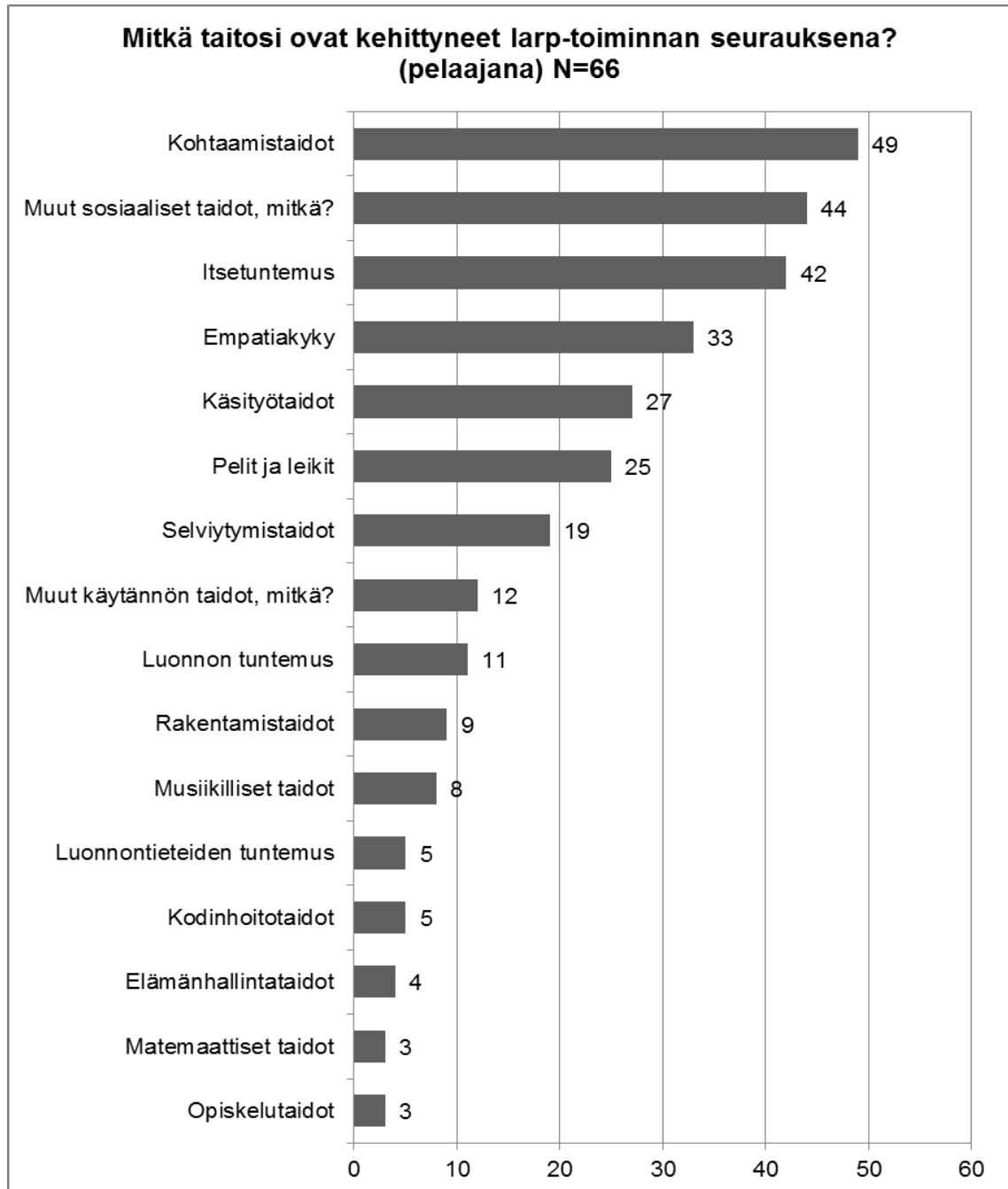


KUVIO 3. Kyselyyn vastanneiden ikäjakauma ja larp-tapahtuman järjestäjien vastaajien määrä ikäjakaumassa.

Sekä kyselyn että haastattelun tulosten perusteella larppaaminen aloitetaan yleensä 11 ja 40 ikävuoden välissä, mutta joskus myös yli 50-vuotiaana. Useimmin ensimmäiseen larppiin osallistutaan 11-20 vuotiaana, eli teini-ikäisenä. Haastattelujen perusteella larppaaminen aloitetaan usein kaverien kutsumana, tai kaveriporukan yhteisen kokeilunhalun kautta. Myös joissain harrastuksissa, kuten partiossa, on saatettu esitellä larppaamista. Kokemukset larpharrastuksen aloittamisesta ovat myös olleet positiivisia: larppaajat ovat vastaanottavaisia ja avoimia uusille ihmisille, eivätkä larp piirit ole liian sisänpäin kääntyneitä.

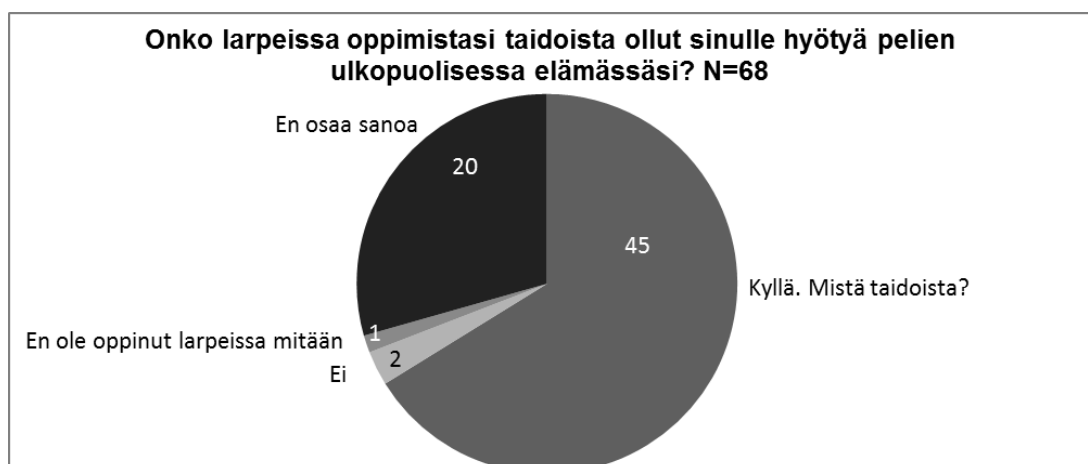
Popup -haastattelujen perusteella mieleenpainuvimpia larp-muistoja ovat olleet voimakkaat ja intensiiviset hahmojen kokemat hetket. Uskonnolliset kokemukset, toimivan valta-asetelman pelaaminen, hahmojen kokemat suuret menetykset kuten rakkaan menehtyminen, ja hahmon erikoisen tunne-elämän kuten sosiopaattisen hahmon pelaaminen ovat olleet haastateltavien mukaan erityisen mieleenpainuvia pelimuistoja. Eskapismi, eli todellisuuspako, ja omasta arjesta irrottautuminen ovatkin tärkeitä syitä, miksi ihmiset larppaavat. Muita tärkeitä syitä ovat muiden larppaajien tapaaminen ja se, että voi keskittyä täysin johonkin toiseen (hahmoon) kuin omaan itseensä. Pelissä koettujen kokemusten eepisyys on myös koettu tärkeänä, samoin kuin se, että hahmossa voi pystyä uskomattomiin fyysisiinkin suorituksiin.

Tekemäni webropol-kyselyn perusteella larpit koetaan opettavaisina monilla eri osa-alueilla. Vastaajat kokivat eritoten sosiaalisten taitojensa, kuten kohtaamistaitojen, toisen huomioon ottamisen, itsetuntemuksen, esiintymisvarmuuden, sanavalmiuden, innostamiskyvyn ja empatiakyvyn kehittyneen larp-toiminnan seurauksena. Monet kokivat myös erilaisten kognitiivisten taitojen, kuten käsi-työtaitojen, pelien ja leikkien tuntemuksen, maskeeraustaitojen, kotityötaitojen sekä poliittisen retoriikan ja etiketintuntemuksen kehittyneen larppaamisen myötä. Jokaiseen monivalinnan vastausvaihtoehtoon tuli kuitenkin vastauksia, eli voidaan sanoa larppaamisen olevan monipuolisesti kehittävä toiminnanmuoto (KUVIO 4). Tämän takia McKenzien (2012, 68-70) näkemys siitä, että edupeleihin tulisi ohjata lisää resursseja, pätee erityisesti myös larpeihin: kun larp jo perusolemukseltaan kehittää sosiaalisia taitoja, on hämmästyttävää, miten sen pedagogisia mahdollisuuksia ei ole vielä Suomessa huomattu laajalti.



KUVIO 4. Larppaajien kokemuksia taitojensa karttumisesta larp-toiminnan seurauksena.

Lisäksi 45 (66%) vastaajaa koki, että larpeissa opituista taidoista oli hyötyä heidän omassa arkielämässään (KUVIO 5). Eräät vastaajat kommentoivat larpeissa opituista taidoista olleen hyötyä esimerkiksi työhaastattelu- ja ongelmanratkaisutilanteissa. Monet vastaajat kertovat saaneensa larppien myötä myös uusia ystäviä – eikä pelkästään pelikavereista, vaan myös pelien mukanaan tuoman itsetunnon vahvistumisen ja sosiaalisen itsevarmuuden kautta.



KUVIO 5. Larppaajat kokevat larpeissa opitut taidot hyödylliseksi arkielämässään.

Jaakko Stenrosin (2015) mukaan ihmiset ja eläimetkin leikkivät harjoitellakseen elämää varten. Juuri tällaisen luonnollisen oppimisen menetelmänä larp on oivallinen väline. Mike Pohjola puolestaan tiivistä teemahaastattelussa hyvin, miksi larp ja muut roolipelit antavat ainutlaatuisia kasvatuksellisia mahdollisuuksia:

Kokemuksellista oppimista ainakin. Semmosta niin kuin tunnemuisiin pohjautuvaa oppimista. Et siinä saa kertoa vaikka teorian, voidaan kokeilla sitä ja tietää miltä se tuntuu ja toteuttaa se. Ja saa tehdä virheitä, fiktiivisessä ympäristössä, et sit oppii niistä oikeassa elämässä. Ja se, tavallaan se koko filosofia, että tehdään yhdessä ja osallistutaan, ettei siellä oo semmosta top down- meininkiä, et joku kertoo, et mitenkä on ja sit sun tehtävä on vaan oppia se. Ja sit et yhdessä kokeillaan ja yhdessä tehdään ja yhdessä luodaan maailmoja, hyviä maailmoja ja pahoja maailmoja ja pelataan niitä hyviä henkilöitä ja pahoja henkilöitä ja verrataan niihin oikeisiin hahmoihin ja henkilöihin. Se ei ole samalla tavalla mahdollista minäkään muun kautta kun roolipelien ja larppien.

Voidaankin siis todeta, että vaikka edularpin on todettu olevan toimiva formaalin oppimisen keino, nousee se täyteen potentiaaliinsa kun sitä käytetään formaalin ja nonformaalin oppimisen tavoitteiden saavuttamiseen. Kuten Pohjola-kin toteaa, kysymys on nimenomaan yrityksestä, luvasta erehtyä, yhteistyöstä ja tasa-arvoisuudesta. Larpin aikana kaikki pelaajat ovat tasa-arvoisia ja jakavat hetken yhdessä täysin riippumatta siitä, mitkä heidän roolinsa arkielämässä ovat. Tässä tiivistyy myös eräs pelikasvatuksen parhaista piirteistä: nuori voi kerrankin olla asiantuntija ja vaikka esitellä omaa mielenkiinnon kohdettaan itsensä kanssa tasa-arvoiselle ohjaajalle (Aurava ym. 2013, 12). Lisäksi larpit opettavat erilaisia taitoja jo itsessään (KUVIO 4) ja niitä voidaan pitää Stenrosin

(2015) esittelemän biologisen leikki-oppimisen mukaisena luonnollisena informaalin ja nonformaalin oppimisen tapana.

6.2 Larpin mahdollisuuksia: yhteistyötä, edupelaamista, työpajoja

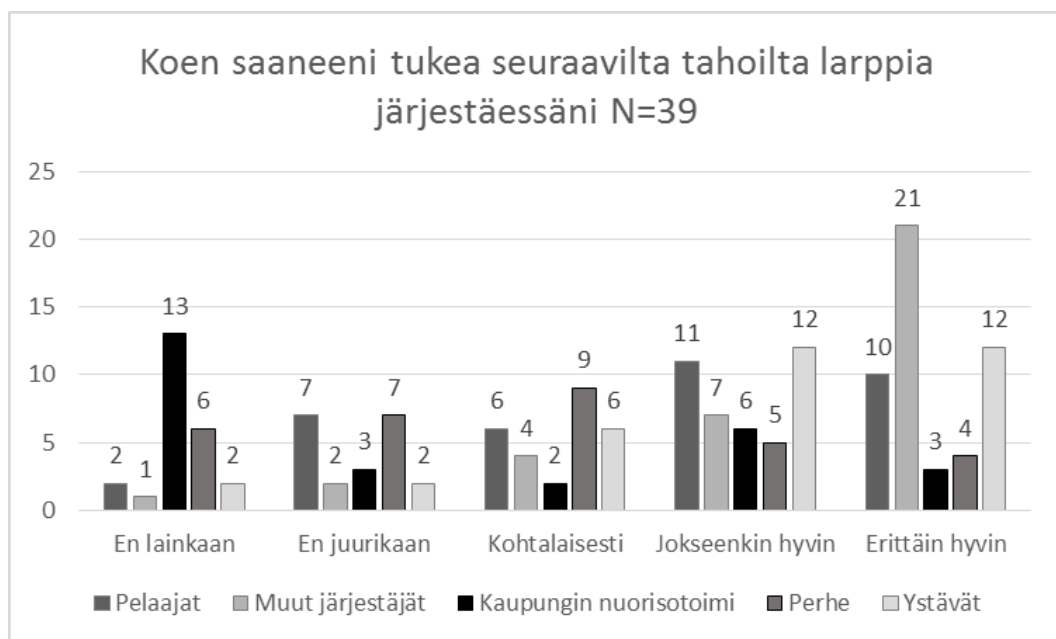
Webropol kyselyn vastauksista nousee esiin alueellinen ero larppien rahoituskäytännöissä: eteläisessä Suomessa larpit rahoitetaan pääasiassa pelaajien maksamilla pelimaksuilla, kun taas Lapissa vastaajat ovat rahoittaneet pelinsä pääasiassa nuorisotyön avustuksilla tai larp-yhdistysten tuella. Lapissa myös koetaan kaupungin nuorisotoimen tuki larppia järjestäessä paljon paremmaksi kuin etelämmässä.

Kyselyyn vastasi kuitenkin vain kuusi larptapahtumia järjestänyttä lappilaista vastaajaa. Saadakseni vakuuttavaa tutkimustietoa myös lappilaisista larppikäytännöistä benchmarkkasin lappilaisia larppeja ja havaitsin, että Rovaniemellä toimii voittoa tavoittelematon Rovaniemen liveroolipelaajat ry (Rovaniemen liveroolipelaajat ry 2015). Matkustin Rovaniemelle haastattelemaan Rovaniemen liveroolipelaajat ry:n hallituksen jäseniä Laura Halvaria ja Virva Vuopala.

Haastattelussa kävi ilmi, että Rovaniemen liveroolipelaajat ry tekee aktiivisesti yhteistyötä Rovaniemen nuorisopalveluiden kanssa. Vapaaehtoisvoimin toimivan Rovaniemen liveroolipelaajat ry:n toiminta ja mielipiteet on otettu huomioon nuorisotoimessa esimerkiksi tilojen suunnittelussa. Nuorisotoimi ja Rovaniemen liveroolipelaajat ry tekevät yhteistyötä esimerkiksi tiedottamisessa. Halvari ja Vuopala kokevat, että Rovaniemen nuorisopalveluissa suhtaudutaan Rovaniemen liveroolipelaajiin positiivisesti. Halvari kommentoi Rovaniemeläisten suhtautumista Rovaniemen liveroolipelaajiin:

”Erittäin hyvin (on suhtauduttu). Ne tykkää ja me ollaan haluttua, kuumaa kamaa. Täällähän on myös tyttöjen talo, niin me ollaan tyttöjen talonkin kanssa yhteistyössä oltu, tehty kaikennäköistä. Sitten jos ihan aikuisiin hommiin mennään, niin sitten meillä on, Metsähallitus on yks iso yhteistyökumppani täällä. Tuolla tuota Pilke, mikä on tässä tää tiedekeskus Rovaniemellä, Metsähallituksella, niin me ollaan esimerkiksi larpattu siellä, Pilkkeessä. Saatua Metsähallituksesta pelipaikkoja ja tehty niille vähän mainosmateriaalia”.

Oululainen Oiei ry on myös kaupungin tukema rekisteröity nuorisoyhdistys ja sen toiminta muistuttaa Rovaniemen liveroolipelaajat ry:n toiminnan muotoja. (Oiei 2016.) Voidaan siis sanoa, että pohjoisessa Suomessa larp-toiminta on järjestäytyneyttä ja yhdistysten mukaan keskittyneyttä. Etelässäkin kuitenkin on larp-yhdistyksiä, kuten helsinkiläinen harmaasudet ry, joka on myös nuorisojärjestö ja yhteistyössä esimerkiksi Helsingin nuorisosiankeskuksen kanssa (Harmaasudet.fi 2016). Silti webropol-kyselyn mukaan suurin osa larp-toiminnasta tapahtuu yksityisten henkilöiden aloitteesta ja panostuksella. Yksityshenkilöiden järjestämiin larpeihin on totuttuja toimintamalleja esimerkiksi rahoituksen suhteen. Yleisesti ottaen pelinjohtajat eivät koe saavansa tukea kaupunkinsa nuorisotoimelta larppia järjestäessään. Tärkeimmät tukikanavat ovat muut järjestäjät, ystävät ja pelaajat. (KUVIO 6.)



KUVIO 6. Pelinjohtajien kokema tuki larp-projektin aikana

Larppia voidaan siis käyttää nuorisotyössä perinteisessä muodossaan. Larp voi olla osa nuorisopalveluita, jos sitä tuetaan rahallisesti tai muilla resursseilla. Sekä Rovaniemen liveroolipelaajat ry että Oiei ry toimivat vapaaehtoisvoimin, eikä niiden järjestämillä larpeilla ole määrättyjä pedagogisia tavoitteita, vaan niiden tarkoitus on olla viihdyttävä harrastus. Vaikka pohjoisen yhteistyömallit ovat toimivia, on perinteisen larpin kirjoittaminen vaivalloista ja suuritöistä, eivätkä ne siksi sovi päivittäiseen nuorisotyöhön.

Saadakseni ajankohtaisinta tietoa larpista nuorisotyön menetelmänä ja larpin tuotteistamisesta osallistuin kolmeen tapahtumaan: X-coniin Mikkelissä, Museodraama ja liveroolipeli museoissa- seminaariin Porissa, sekä Edularp- konferenssiin Helsingissä. Kussakin tapahtumassa suoritin lisäksi benchmarkkauksen pohjatöitä: Otin selvää, missä larppia on käytetty muihin kuin viihteellisiin tarkoituksiin.

Benchmarkkauksen myötä valkeni, että maailmalla on oivallettu larpin tarjoamat ainutlaatuiset pedagogiset mahdollisuudet paremmin kuin Suomessa. Esimerkiksi vuonna 2006 perustettu Tanskalainen Østerskov Efterskole on sisäoppilaitoksen tyyppinen koulu, jossa edularpit ovat pääasiallinen opetusmenetelmä. Koulu on osittain valtion rahoittama ja osittain yksityinen oppilaitos, jossa oppilaat käyvät viimeisiä peruskoulun luokka-asteita. Oppilaat ovat pääsääntöisesti 14–18- vuotiaita ja monella on jonkinlaisia oppimisvaikeuksia. Edularp on osoittautunut loistavaksi formaalin oppimisen muodoksi: opiskelijoiden arvosanat ja koulumenestys ovat parantuneet opiskelun ollessa hauskempaa ja mielekkäämpää. (Østerskov Efterskole 2015.) Tanskaan on Østerskov Efterskolen menestyksestä innostuneina perustettu jo toinenkin edularp-koulu, Efterskolen Epos. Se on tarkoitettu 15–17- vuotiaille nuorille ja siellä saavutetaan Tanskan opetussuunnitelman mukaiset tavoitteet käyttäen tarinankerrontaa, lautapelejä ja etenkin edularppaamista. Monet Efterskolen Epoksen nuorista ovat ensimmäistä kertaa palauttaneet kotiläksynsä, tulleet iloisina kouluun, saaneet ensimmäiset ystävänsä ja välttyneet ajautumasta tappeluihin. (Wilstrup 2016.)

Larpeja on myös käytetty työpajatyypisinä keskustelunavaajina konferensseissa ja seminaareissa. Tammikuussa 2016 pidetyssä Davos World Economic Forumissa, Sveitsissä, pidettiin 75 minuutin larp-työpaja, jonka tarkoituksena oli toimia keskustelunherättäjänä Euroopan pakolaiskriisistä (Kuva 2). Työpajan nimi oli *Päivä pakolaisena* ja pelaajat pääsivät larppaamaan pakolaisia. Osa sotilaita ja vartijoita larppaavista henkilöistä ja samalla pelin järjestäjistä olivat itse pakolaisia. Kokemus oli ravisuttava. Muun muassa Turkin presidentin vaimo ja Sveitsin USA:n suurlähettiläs olivat mukana pelaamassa. Heidän mukaansa ymmärryksen taso on nyt aivan toinen, kun on päässyt eläytymään pakolaisen elämään pelkän ulkopuolisen tarkkailun sijasta. (Beale 2016.) Työpajan järjes-

tänyt Crossroads foundation on voittoa tavoittelematon yhdistys, joka on järjestänyt vastaavanlaisia tapahtumia jo vuodesta 2009 ja kyseinen työpaja on järjestetty myös muun muassa koululaisryhmille (Crossroads foundation 2016).



Kuva 2. Maailman johtajat kokeilivat päivää pakolaisena (Crossroads foundation photos 2016).

Benchmarkkauksen myötä kävi ilmi myös, että Suomessakin on viime vuosina kiinnostuttu larpin ammatillisesta käytöstä niin taiteenmuotona kuin pedagogisena menetelmänäkin. Porissa järjestettiin 19.11.2015 Museodraama ja liveroolipeli museoissa- seminaari, jossa valmisteltiin uutta hanketta museoiden elävöittämiseksi larpin ja draaman keinoin. Helsingissä oli 8.3.2016 kansainvälinen edularp-konferenssi, jonne maailman johtavat edularp-osaajat toivat osaamistaan ja tietämystään. Otavan opisto on vuodesta 2013 alkaen järjestänyt vuosittain X-con tapahtuman, joka on suunnattu larpin järjestämisestä kiinnostuneille henkilöille, ja jossa on ohjelmaa myös edularppaamiseen liittyen (Roolipelaamisen tuki- ja edistämisyhdistys ry 2015). Larppien järjestämiseksi on myös alettu hakea ja myöntää apurahoja (Koneen säätiö 2015).

Museodraama ja liveroolipeli museoissa -seminaarissa ja edularpkonferenssissa kävi ilmi, että larppia käytetään paljon eri yhteyksissä niin, että sitä kutsutaan jollain muulla nimellä. Esimerkiksi Tuoni studioiden tarjoamat murhamysteeri-

elämyspalvelut ovat käytännössä yksinkertaistettua ja tuotteistettua larppia (Tuoni studiot 2013). Myös esimerkiksi hoito- ja palvelualojen koulutuksissa harjoitellut asiakaspalvelutilanteet ovat larppaamista. Näissä tilanteissa larppia kutsutaan simulaatioiksi tai draamaharjoitteiksi. Nämä ovat hyviä esimerkkejä edularpeista, joilla on formaalin oppimisen tavoite itse pelissä ja jotka sidotaan pelin jälkeen kontekstiin, eli pohditaan, voisiko asiakaspalvelutilanne todella olla samanlainen kuin pelissä.

Edularp- yrityksiä on olemassa Suomessakin. Larppia kuitenkin tarjotaan nimenomaan palveluna eikä tuotteena. Kyselyn ja popup -haastattelujenkin vastauksissa toistuu nimenomaan ajatus larpista ensisijaisesti palveluna, eikä tuotteena. Mike Pohjolan mukaan larpin tuotteistaminen on haastavampaa kuin palvelun tarjoaminen. Erityisesti larpin rakenteiden toimivuuden tavoittelu on haastavaa, jos larpilla ei ole varsinaista järjestäjää tai sidottua tapahtumapaikkaa tai -aikaa. Hän kuitenkin toteaa, ettei matalan kynnyksen larptuotteen tekeminen varmaankaan ole mahdotonta.

6.3 Larp nuorisotyössä: kiinnostavaa, kiehtovaa, osallistavaa

Webropol-kyselyyn vastanneista 109 (94 %) tietävät, mitä on larppaus. Vastajista 68 ovat joskus elämänsä aikana larpanneet, ja 80 ovat joskus elämänsä aikana työskennelleet nuorten parissa. 43 vastaajaa ovat sekä larpanneet että työskennelleet nuorten parissa. Vastajista 39 ovat joskus järjestäneet tai olleet mukana järjestämässä larppia, näistä 24 ovat myös työskennelleet joskus nuorten parissa.

Monet webropol-kyselyyn vastanneet larpin järjestäjät voisivat järjestää larppeja nuorisotyöllisiin tarkoituksiin (64%) (KUVIO 7). Vastajat kuitenkin teroittavat täsmennyksissään, että larp ei saisi olla pelkkä väline, vaan sitä tulisi kunnioittaa myös sen itsensä takia. Monet (38%) myös toteavat webropol-kyselyn avoimessa kentässä, että olisi viisasta hyödyntää kokeneiden pelinjohtajien asiantuntemusta, kun larppia halutaan käyttää nuorisotyön menetelmänä. Aiheen

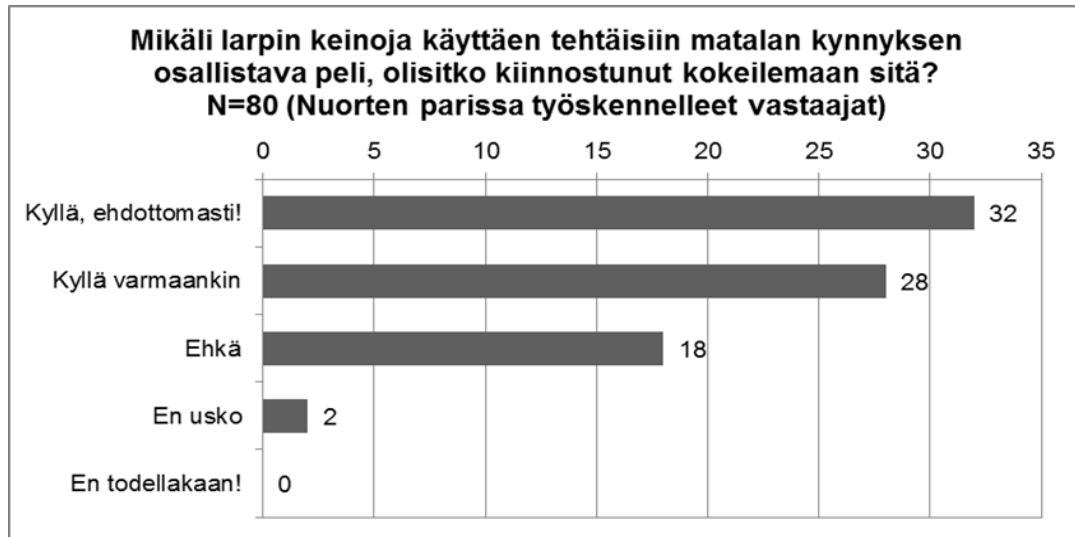
tulee myös olla kiinnostava. Pelinjohtajat voisivat olla kiinnostuneita tarjoamaan asiantuntemustaan nuorisotyön käyttöön mutta vain jos he kokevat, että myös nuorisotyön puolella heidän asiantuntemustaan ja larppia kunnioitetaan.



KUVIO 7. Pelinjohtajien halukkuus larppin järjestämisestä nuorisotyöllisiin tarkoituksiin.

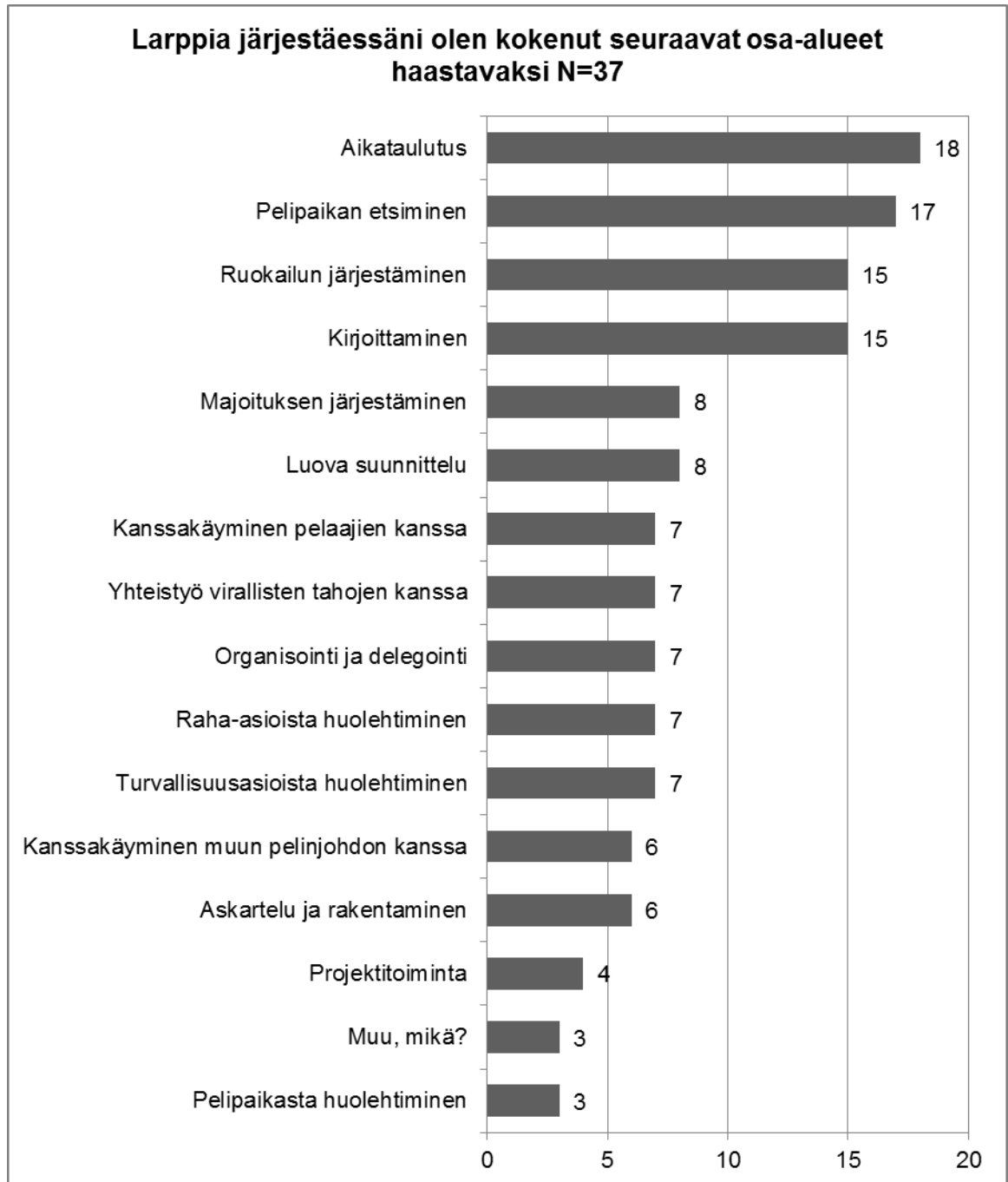
Myös kyselyyn vastanneet, nuorten parissa työskentelevät henkilöt ovat kiinnostuneita larppin käyttämisestä nuorisotyön menetelmänä (75%). Osallistavia menetelmiä käytetään jo paljon nuorten kanssa tehtävässä työssä. Vain neljä vastaajaa 80:stä ei ole käyttänyt nuorten kanssa tehtävässä työssä osallistavia menetelmiä. Larppia on työssään käyttänyt 11 henkilöä, mutta on huomattava kyselyn vastaajakunta. Kyselyyn vastanneista nuorison parissa työskennelleistä henkilöistä jopa 54% ovat joskus larpanneet. Toisaalta on myös huomattava, että jotkut vastaajat ovat saattaneet käyttää larppia esimerkiksi kutsuen sitä simulaatioharjoitukseksi ymmärtämättä, että kysymyksessä on larp.

Vaikka monet vastaajat eivät ole käyttäneet larppia nuorten kanssa tehtävässä työssä, on kiinnostus sitä kohtaan suurta. Yksikään vastaajista ei ollut sitä mieltä, ettei missään nimessä käyttäisi matalan kynnyksen larp-peliä työssään, jos siihen olisi mahdollisuus. Jopa 75% vastaajista kokeilisi matalan kynnyksen larp-peliä työssään, jos sellainen olisi tarjolla (KUVIO8).



KUVIO 8. Nuorison parissa työskennelleiden kiinnostus matalan kynnyksen larp-peliin

Larp perinteisessä muodossaan on kuitenkin haasteellinen menetelmä. Vaikka kyselyyn vastanneet pelinjohtajat ovat kertoneet saaneensa larpin järjestämisen seurauksena ystäviä, solmineet muita sosiaalisia verkostoja ja löytäneet jopa puolison, on pelinjohtaminen aikaa vievää puuhaa ja tästä on seurannut ongelmia. Pelin järjestäminen on stressaavaa ja aiheuttanut välirikkoja ja riitoja niin pelinjohtajaporukoissa kuin pelin ulkopuolisissakin ihmissuhteissa. Lähes puolet vastaajista ovat kokeneet pelinjärjestämisen aikataulutuksen haastavaksi. Myös käytännön asiat, kuten ruokailun ja pelipaikan järjestäminen on koettu erityisen haastavaksi. Kirjoittaminen on myös koettu haastavaksi. (KUVIO 9.)



KUVIO 9. Pelinjohtajat ovat kokeneet seuraavat osa-alueet haastaviksi.

Monet pelinjohtajat olisivat halukkaita kirjoittamaan larpin nuorisotyöllisiin tarkoituksiin (KUVIO 7), mutta vain, mikäli pelinjärjestystiimi on mukava, aikataulut pelaavat ja aihepiiri on kiinnostava. Pelin järjestäminen ei myöskään saa vaikuttaa liikaa omaan elämään.

Webropol-kyselyn tulosten mukaan on paljon seikkoja, mitä tulee ottaa huomioon, mikäli järjestettäisiin larp nuorisotyöllisiin tarkoituksiin. Monissa vastauksis-

sa teroitetaan, että larpin järjestämiseen kuluu runsaasti aikaa ja mahdollisesti rahaakin. Vastauksissa nousee esiin myös osallistumiskynnyksen madaltamisen tarve ja se, että monilla ensikertalaisilla on vääristynyt kuva larppaamisesta. Sekä webropol-kyselyn useissa eri avoimissa kentissä että popup -haastatteluissa kehoitettiin ottamaan nuoret mukaan larpin suunnitteluun ja larp-toimintaa organisoivia nuorisotyöntekijöitä kokeilemaan larppaamista ennen tapahtuman järjestämistä itse. Osa vastaajista myös kehottaa tekemään selväksi, että kysymys ei ole leikkimisestä vaan aikuisten jutusta. Kliseiden, kuten pehmomiekköjen ja kehnon puvustuksen välttäminen nostetaan myös esille, sekä kehoitetaan valitsemaan jokin nuoria kiinnostava ja trendikäs aihe. Larpin järjestämisessä on monia eri osa-alueita, joita ei tavalliseen tapahtumantuottamiseen kuulu, joten on hyvä hyödyntää kokeneiden pelinjohtajien asiantuntemusta, mikäli vain mahdollista. Monissa vastauksissa myös epäiltiin nuorisotyöntekijöiden kyvykkyyttä järjestää hyvä larppi ilman ulkopuolista apua. Toisaalta mikäli larpin avulla halutaan saavuttaa selkeitä pedagogisia tavoitteita, pitäisi pelinjohdolla olla myös pedagogista asiantuntemusta.

Nuorten parissa toimivat henkilöt käyttäisivät matalan kynnyksen larp-menetelmää työssään, mikäli sellainen olisi saatavilla (KUVIO 8). Larppia perinteisessä muodossaan ei juurikaan käytetä nuorisotyössä. Suurin syy tähän on larpin järjestämisen ja osallistumisen vaatima kohtuuton työ määrä. Kiinnostusta kuitenkin olisi. Larppia – tai ainakin osia siitä on koitettu tuotteistaa, mutta yritykset eivät ole oikein ottaneet tuulta siipiensä alle. Toimivalle matalan kynnyksen pedagogiselle larp -pelille olisi kuitenkin kysyntää.

Larppia voi käyttää sellaisenaan nuorisotyön menetelmänä kunnioittavalla asenteella, madaltaen osallistumiskynnystä, ja etenkin poistamalla ennakkoluuloja ja stereotyyppioita. Hahmojen tulisi ainakin aluksi olla kevyitä ja pelimaailman kiinnostava pelaajille. Kokeneiden pelinjohtajien asiantuntemusta kannattaa hyödyntää ja mielellään ottaa larppiin mukaan myös kokeneita pelaajia aloittelijoiden lisäksi.

Kun mietitään, miten larpista voidaan tehdä matalan kynnyksen menetelmä yhteisöpedagogin ammatilliseen työkalupakkiin, voidaan todeta, että hyvä larppiin

pohjautuva menetelmä sisältää larppaamisessa parhaina koetut asiat. Samalla se kuitenkin onnistuu välttämään larp-tapahtuman mukanaan tuomat haasteet, kuten aikataulu- ja resurssiongelmät, sekä larpin monimutkaisen rakenteen. Se on helposti lähestyttävä ja yksinkertainen, mutta voi kasvaa suuriksi kokemuksiksi. Se on tuote, jota voi käyttää sellainenkin henkilö, joka ei tiedä mitä larppaaminen on.

6.4 Larp tuotteeksi: #Näkökulmaa

Eräs tällainen tuote on kehittämistyönä ideoimani, kehittämäni ja tuottamani larppiin perustuvaa *#Näkökulmaa* -peli ja sen *Vallan tarinoita* -lisäosa. *#Näkökulmaa* on toiminnallinen, ajatuksia herättävä peli, jonka kehitin osana syventävää työharjoitteluani Lights On! -hankkeessa. Yhteisöpedagogin ammatilliseen osaamiseen kuuluu oletusarvoisesti yhä enemmän ja enemmän palvelujen tuottaminen, tuotteistaminen ja tuotteistamisprosessin kehittäminen (Kluukeri-Jokinen 2012, 76). Täsmälleen samanlaista tuotetta kuin *#Näkökulmaa* ei ollut olemassa, joten kahden erillisen pelin yhtäaikaiset tuotteistamisprosessit myös tukivat toisiaan.

#Näkökulmaa- peruspeliä, jota voi pelata missä vain, sain ideoida vapaasti itse. *#Näkökulmaa*- Vallan tarinoita -lisäosaa varten kävin kolmella Lights On! -kohteella (Rapolan linnavuori, Raaseporin linna ja Kuusiston linnanrauniot) body-stormaamassa. Benchmarkkasin kohteiden historiaa ja etsin sieltä kiinnostavia tarinoita ja hahmoja, jotka kirjoitin lyhyiksi ja selkeiksi pelihahmoiksi.

Pelillistäminen perustuu olettamukseen, että mikä tahansa sisältö muuttuu hauskaksi tai ainakin hauskemaksi, jos siitä tehdään peli. Pelit vuotavat joka-päiväiseen elämäämme monissa muodoissaan ja pelillistämisen hyödyntäminen on ajan hermoilla olemista. Pelillistäminen ja pelisuunnittelu ovat lähellä toisiaan, mutta niillä on eräs olennainen ero: Pelisuunnittelu pyrkii tekemään pelistä mahdollisimman hyvän, kun taas pelillistäminen pyrkii lisäämään jonkin muun palvelun tai järjestelmän arvoa ja tekemään siitä motivoivamman. (Aurava ym. 2013, 115-116.) Tämä olikin eräs olennainen ero *#Näkökulmaa*- peruspakan ja

#Näkökulmaa- lisäosan tuotteistamisprosessien välillä: *#Näkökulmaa* on uusi konsepti, josta pyrin tekemään mahdollisimman hyvän. *#Näkökulmaa- Vallan tarinoista* pyrin tietysti myös tekemään mahdollisimman hyvän, mutta sen tarkoituksena on houkutella kävijöitä Lights On! -kohteille ja opettaa historiaa tuomalla sitä eläväksi.

Korttien tuottamisessa oli useita vaiheita. Ensin hioin perusidea ja konseptia niin, että päädyin tekemään kaksi erillistä peliä, jotka ovat fyysisesti korttipakan muodossa. Seuraavaksi minun tuli tutustua Lights On! -kohteisiin ja niiden historiaan. *#Näkökulmaa-* lisäosaan ideoin 55 hahmoa käyttäen kohteiden historiaa ja paikoista saamiani ajatuksia. Käytin bodystormingia käyden kohteilla ja ideoiden hahmoja niiden tulevassa käyttöympäristössä. Perusosaan puolestaan minun tuli itse keksiä 55 hahmoa, ja tähän käytin yhden miehen aivoriitä. Heitelin ideoita paperille, joista sitten valitsin parhaat ja jatkokehitin ne hahmoiksi. Tässä kohtaa keksin myös + hahmot, joilla on pelissä valmiiksi kerrottu kontakti. *#Näkökulmaa-* lisäosassa hahmoja pelataan vuosiryhmittäin, ja + hahmoja voi pelata useampi pelaaja samaan aikaan. Kirjoitin myös säännöt ja taitoin *#Näkökulmaa-* peruspakan. Kehitin lisäksi Kuusiston linnanraunioille hahmoryhmiä varten aartenetsintäradat, ja kävin siellä vielä toisenkin kerran bodystormassa. Tällä kertaa kävelin kaikki hahmojen aartenetsintäradat läpi ja tein huomioideni perusteella muutoksia ratoihin.

6.5 *#Näkökulmaa*: *Näkökulmaa* pedagogiseen larppaamiseen

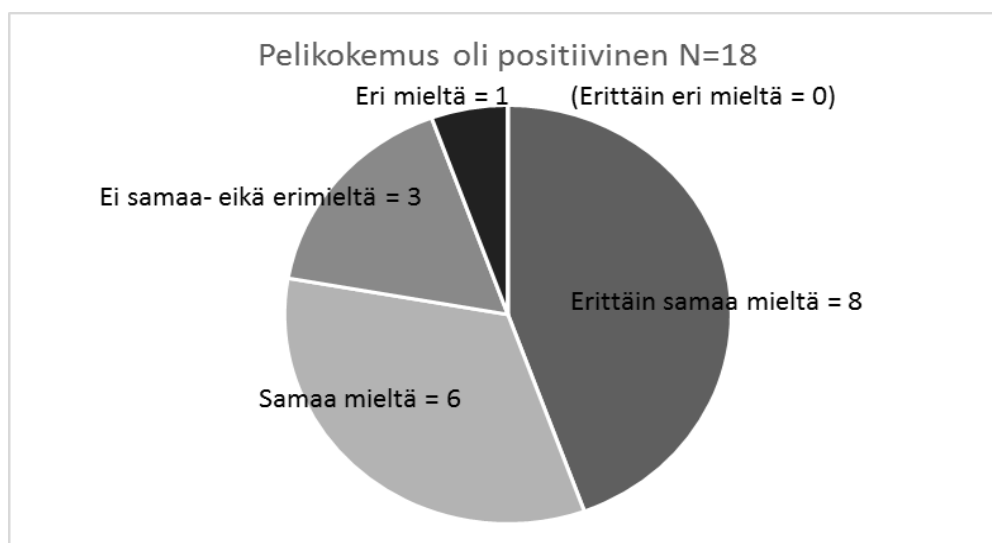
Larp on osallistava menetelmä niin hyvässä kuin pahassakin. Webropol-kyselyn mukaan osallistavat menetelmät koetaan hyödyllisiksi, sillä niillä nuoret tulevat helpommin toimintaan mukaan ja saavat onnistumisen kokemuksia. Osallistavat menetelmät pitävät nuorten mielenkiintoa yllä ja he kokevat, että heidän osallisuudellaan ja mielipiteillään on väliä. Toisaalta huonosti toteutettuna ne saattavat myös johtaa tilanteeseen, jossa joku nuori kokee jäävänsä ryhmän ulkopuolelle tai tuottaa jopa tunnelukkoja ja ahdistusta. Perjantaina 4.3. pelatun *#Näkökulmaa- Vallan tarinoita* -pilotin tulokset puhuvat niin osallistavien menetelmien kuin pelillistämisenkin hyödyllisyyden puolesta.

Pilottiin osallistui 19 pelaajaa. Pelaajien saavuttua jaoin heille kortit ja kehotin tekemään niin kuin säännöissä lukee. Pelikonsepti oli kaikille uusi ja jotkut kysyivät varmistusta omille ajatuksilleen. Havainnointini mukaan pelaajilla meni noin kymmenestä kolmeenkymmeneen minuuttia valita hahmo ja valmistautua pelaamaan. Havainnointimuistiinpanojeni mukaan ennakkotunnelmat pelaajien keskuudessa olivat uteliaat, epäileväiset, odottavan innostuneet ja hieman hämmentyneetkin.

Pelaajat pääsivät nopeahkosti jyvälle pelin ideasta ja innostuivat pelaamaan. Havainnoin peliä nuotiopaikalta käsin, sillä se oli eräs pelin keskeisistä tapahtumapaikoista ja toisaalta kirjoitettu peliin sellaiseksi paikaksi, jossa hahmot saattavat kokea kohtaamisia ennalta tuntemattomien henkilöiden kanssa. Lisäksi nuotiopaikalta voi helposti havainnoida myös Kuusiston linnanraunioiden ja sen ympäristön tapahtumia. Pelin aikana havaitsin 13 satunnaista ja toisistaan riippumatonta positiivista reaktiota, kuten naurua, riemunkiljaisuja, juoksupyrähdyksiä tai hihkuntaa. Pelaajat myös omaksuivat pelikokemuksen hyvin, sillä pelin aikana kohtasin vain kolme henkilöä niin, että pelaaja oli omana itsenään, kun taas kohtasin pelaajan roolihahmonaan 15 kertaa. Peli kesti nopeimmilla pelaajilla noin 40 minuuttia ja 75 minuutin aikana kaikki olivat pelanneet ratansa läpi. Selvästi suurin määrä pelaajia pelasi ratansa alle tunnissa.

Vapaa-ehtoiseen paperiseen palautekyselyyn vastasi 18 pilottiin osallistuneista pelaajista. Kyselyssä kysyttiin pelattua peliä (jokainen pilottiin osallistunut pelasi *#Näkökulmaa- Vallan tarinoita* -peliä,) hahmon nimeä ja lisäksi kartoitettiin 9 Osgoodin asteikon (Heikkilä 2008, 54) mukaisella kysymyksellä pelaajien kokemuksia pelistä ja hahmostaan. Lisäksi kyselylomakkeen toiselle puolelle sai vapaasti kirjoittaa terveisiä, kommentteja ja kehittämisideoita. Siirsin kyselyihin tulleet vastaukset webropol -ohjelmaan, jotta tulosten tarkastelu ja analysointi olisi helpompaa. Kyselyn tulokset olivat kaiken kaikkiaan erittäin positiivisia ja rohkaisevia. Kahdeksan vastaajaa oli pitänyt hahmostaan erittäin paljon ja kuusi vastaajaa paljon. Vain yksi vastaaja ei pitänyt hahmostaan. Kuitenkin hänkin, kuten yhteensä 16 vastaajaa pelaisi mielellään uudestaan *#Näkökulmaa- Vallan*

tarinoita. Vain kaksi vastaajaa eivät olleet varmoja, pelaisivatko he uudestaan *#Näkökulmaa*.



KUVIO 10. Suurin osa pelaajista koki *#Näkökulmaan* positiiviseksi kokemukseksi.

Suurin osa pelaajista koki pelin positiivisena kokemuksena (KUVIO 10). Pelaajista yksi oli larpannut monta kertaa aikaisemmin ja kolme olivat joskus larpanneet. Kukaan vastaajista ei kokenut hahmoon eläytymisen olevan erittäin helppoa, mutta vain kaksi vastaajaa koki eläytymisen vaikeaksi. Kymmenen pelaajaa myös koki, että hahmoon eläytyminen paransi heidän kokemustaan raunio-
linnakohteella.

Jotkut pelaajat innostuivat myös somettamaan *#Näkökulmaasta*. Löysin sosiaalisesta mediasta hyväntuulisia kuvia Reinhold Hausenista, Aavetutkijasta ja Pepe Willbergin fanista kuskeineen (Kuva 3). Kaikki kuvat olivat iloisia ja pirteitä, niistä välittyi positiivinen tekemisen ja tavoitteen saavuttamisen tunnelma. Myös kyselyn avoimien kenttien vastauksiin tuli paljon kiitoksia hienosta kokemuksesta.



Kuva 3. Eletään vuotta 1966 ja Pepe Willbergin fanit menivät juuri ”kihloihin” (Valokuvaaja: Janni Mäkelä).

Pilotoinnista jäi paljon käteen: Ensinnäkin se oli jo itsessään osoitus, että *#Näkökulmaa -Vallan tarinoita* toimii käytännössä. Peli oli helposti lähestyttävä ja omaksuttavissa suhteellisen lyhyessä ajassa. Osallistujat kokivat pelin mielenkiintoisena ja se täytti tavoitteensa kohteen mielenkiintoisuuden lisäämisestä. Peli toi kohteelle mielekästä tekemistä ja tarjosi näkökulmaa kohteen historiaan. Sen täysi potentiaali nuorisotyön menetelmänä vaatii vielä lisäkokeilua paljastukseen, mutta jo tämän yhden pilotin perusteella voidaan sanoa *#Näkökulmaan* olevan onnistunut pedagoginen larp-tuote ja työkalu yhteisöpedagogin ammatillisessa työkalupakissa.

6.6 #Näkökulmaa: Larppiin pohjautuva fyysinen korttipeli

#Näkökulmaa on toiminnallinen, ajatuksia herättävä peli. Se koostuu 55 pelikortista, sääntöpaperista ja säilytyslaatikosta. Pelikorteissa on uusia näkökulmia, joita pelaaja voi omaksua. Yksi korteista on ohjaaja-kortti. Ohjaaja-kortti on myös hahmokortti, vaikka onkin samalla innostaja ja fasilitaattori. 39 korteista ovat punaisia tehtävä-kortteja. Niissä on selkeästi toiminnallinen hahmo. Näitä

ovat esimerkiksi lintubongari, ympäristötaiteilija ja henkilö, joka syö vain villinä kasvavaa ruokaa – ja on siis tullut nyt hakemaan itselleen ateriala.

12 kortista ovat sinisiä ajattelukortteja. Nämä kortit esittävät jotain uutta ajateltavaa ja pohdiskeltavaa. Tähän joukkoon kuuluvat esimerkiksi muusikko, joka inspiroituu ympäristön äänistä, taivaalle katsoja, joka pohtii ihmisten mitättömyyttä kosmisuudessa ja runoilija, joka katsoo lehtien nurjaa puolta ja antaa värejä tuoksuille.

Kolme korttia, oranssit jokerikortit, ovat tunnekortteja. Tunnekorttien hahmot menevät kaikkein pisimmälle eläytymisen saralla, näiden korttien kohdalla tarkoituksena on kokea tunteita. Näitä kortteja ovat esimerkiksi henkilö, joka on juuri menettänyt jonkun läheisensä ja on nyt tullut sellaiselle paikalle, jossa vietti tämän kanssa usein aikaa. Nämä kortit menevät jo hyvin syvälle eläytymisen asteelle. Sekä sinisissä että valkoisissa kortteissa on ikäsuositukset.

#Näkökulmaa- Vallan tarinoita on oma korttipakkansa, jossa on myös 52 varsinaista pelikorttia ja 3 jokeria. Varsinaiset pelikortit jakautuvat 4 kohteen mukaan: Rapola, Kuusiston linnanrauniot, Raaseporin linna, sekä Vallisaari. Kullakin kohteelle on 13 hahmoa, jotka pohjautuvat oikeisiin historiallisiin henkilöihin. Kullakin kohteella voi suorittaa tehtäväratoja näihin hahmoihin pohjautuen. Tehtäväratoja suorittaessaan tulee samalla tutustuneeksi kohteeseen ja sen historiaan. Lisäosan jokerikortit ovat aikamatkailijoita tulevaisuudesta, aavetutkijoita ja ulkoavaruuden muukalaisia, jotka katsovat historiaa toisesta näkökulmasta kuin me.

#Näkökulmaa- peruspeliä voi pelata missä tahansa, jopa sisätiloissa. Sitä voi myös käyttää menetelmänä esimerkiksi koulussa kuvaamataidon tai ilmaisutaidon tunneilla. Se on peli, jota nuorisotyöntekijät voivat pelata yhdessä nuorten kanssa vaikka nuorisotalon viereisessä puistossa. Se myös sopii hyvin esimerkiksi koulun ulkoilu-teemapäiviin ja työpaikkojen ryhmäytymistoimintaan.

#Näkökulmaa- Vallan tarinoita voi pelata Metsähallituksen Lights On! -kohteilla. Se sopii kenelle tahansa ikään ja sukupuoleen katsomatta. Lights On! -hankkeessa kehitetään *Vallan tarinoita* -lisäosasta lisäksi tulossa mobiiliversio,

jossa on tunnisteet aartenetsintäratojen älylliselle ja fyysiselle vaativuudelle. Mobiiliversiosta löytyy siis myös esteettömiä ja kevyempää ajattelua vaativia ratoja.

6.7 #Näkökulmaa: käyttöarvo ammatillisella kentällä

#Näkökulmaa- Vallan tarinoita on helposti lähestyttävä, matalan kynnyksen larp- peli. Se tuo sisältöä Lights On! rauniolinnakohteille ja se on viihdyttävä. Sillä on kuitenkin potentiaalia enempäänkin. Sillä voidaan saavuttaa pedagogisia tavoitteita. Peli oli omaksuttavissa suhteellisen lyhyessä ajassa. Pilotointiin osallistuneet pelaajat kokivat pelin mielenkiintoisena ja se täytti tavoitteensa kohteen mielenkiintoisuuden lisäämisestä. Peli toi kohteelle mielekästä tekemistä ja tarjosi näkökulmaa kohteen historiaan.

#Näkökulmaa- peruspeli on vielä helpommin lähestyttävä kuin Vallan tarinoitalisäosa. Se on helposti lähestyttävä ja sisältää larppaamisen syvimmän ytimen: Siinä on hahmoja, joihin eläydytään, ja jotka vuorovaikuttavat keskenään. Sitä pelatessa vaihdetaan pelin mukaisesti näkökulmaa maailmaan ja sometetaan uudesta näkökulmasta. Kun sosiaalinen media sisältyy pelikonseptiin, innostaa se nuoria osallistumaan: Ainakin yksi pelin tavoite on jo heille tuttu (Weissenfelt & Huovinen 2015). Toisaalta peliä voi pelata myös ilman sosiaalista mediaa. Peli antaa valmiit hahmot, valmiin konseptin, yksinkertaiset säännöt ja jopa fasilitointiohjeet nuorisotyöntekijälle ohjaaja -kortissa. Pilotin mukaan uudetkin pelaajat omaksuvat pelikonseptin nopeasti. Lisäksi sosiaalisen median käyttö antaa jo valmiiksi välineen pelin jälkipurkuun ja pedagogiseen keskusteluun: Sometetut hetket herättävät keskustelua. Lisäksi pelissä on eri tasoja, joilla voi syventää pelikokemusta konseptin tultua tutummaksi.

#Näkökulmaa on matalan kynnyksen pedagoginen larp, jossa nuori pääsee olemaan asiantuntija: Pelattuaan peliä nuori on saanut uudenlaisia ja ainutlaatuisia kokemuksia, joista hän tietää parhaiten. Ohjaaja on myös pelannut peliä, jolloin ohjaaja ja nuori ovat tasa-arvoisia kokemuksissaan.

7 LOPUKSI

Media muokkaa yhteiskunnan arvoja ja normeja. Nuoret viettävät yhä enemmän aikaansa sosiaalisessa mediassa ja internetissä (Weissenfelt & Huovinen 2015), ja nuorisotyön pitää voida vastata sen mukanaan tuomiin uusiin haasteisiin. Aikamme arvoliberalismi ja oman itsen määrittelyn pakko tuo lisää kerroksia nuorisotyön arkipäiväisiin tilanteisiin (Purjo 2012; Helve 2007). Uudenlaisten menetelmien ja lähestymistapojen kehittäminen nuorisotyöhön on eräs ratkaisu yhteiskunnallisen muutoksen asettamiin haasteisiin. Nuorisotyö on siirtynyt verkkoon ja samalla kehitetään uudenlaisia ja tämän päivän tarpeisiin vastaavia muotoja perinteisestä nuorisotyöstä. Samaan aikaan yhteiskunta muuttuu siihen suuntaan, että jokaisen ihmisen pitäisi olla yksilönä yhteisöstä erottuva ja merkittävä – vain siten voi ”tulla joksikin”.

#Näkökulmaa tarjoaa todellisuuspakoa ja eskapismia niin, että ote tähän maailmaan säilyy. Se on larppia olematta kuitenkaan larppia perinteisimmässä muodossaan. Komonen (2014, 441) peräänkuuluttaa malleja ja käytäntöjä, joissa nuoret voivat käsitellä ja muodostaa käsitystä omasta minuudestaan. Tekeväni webropol- kyselyyn vastanneista joskus larpanneesta henkilöstä 64% koki larppaamisen vahvistaneen itsetuntemustaan (KUVIO 4). Tanskan edularp-kouluissa, Østerskov Efterskolessa ja Efterskolen Epoksessa on saatu hämmästyttäviä tuloksia niin nonformaalin, informaalin kuin formaalinkin oppimisen saralla. Kun larppaamisessa kerran on kysymys siitä, että asetetaan toisen henkilön rooliin ja koetaan hänen kokemansa asiat, niin ei ole ihmeäkään, että puolet webropol- kyselyyn vastanneista larppaajista kokee empatiakykynsä kasvaneen larppaamisen seurauksena.

Larppaamisessa tiivistyy syyt, miksi elämyksellisyys ja osallistavuus ovat tämän päivän kuumia trendejä. Edularp tiivistää myös pelillistämisen parhaat puolet. Larpissa pelaaja pääsee *kokemaan itse* ja saamaan sitä kautta kaikkein intensiivisimpiä elämyksiä. Enää ei riitä, että katsotaan jonkun muun kokemista tai kuullaan, kun joku muu kertoo kokemuksistaan, vaan halutaan päästä itse ole-

maan osallisia. Larp mahdollistaa osallisuuden, oli aiheena tai miljöönä mikä tahansa. Lisäksi ihmiset oppivat eri tavoilla: Suomalaisissa kouluissa opetus tapahtuu joko visuaalisesti tai kuuntelemalla. Tanskan edularp-kouluissa on oivallettu, että oppia voi myös kokemalla, leikkien ja simuloiden kuten Stenroskin (2015) asian ilmaisee. Harvoin löytää toiminnan muotoa, joka jo perusolemukseltaan on yhtä kehittävää kuin larp.

Larp ansaitsee paikkansa nuorisotyön kentällä. Miksi kutsuisimme draamakasvatukseksi sellaista, jossa pelikasvatus ja seikkailukasvatus ovat aivan yhtä tärkeänä osa-alueena. Tällä hetkellä erilaiset larp-lähtöiset menetelmät, kuten simuloinnit ja näytellyt tulevaisuustyöpajat lokeroidaan usein draamaharjoitteiden alle. Jos ne irrotettaisiin draaman käsitteestä ja huomattaisiin pelaamisen, elämyksen ja seikkailun olevan yhtä tärkeitä tavoitteita, voitaisiin päästä uudelle tasolle. Olen itse sitä mieltä, että menetelmien lokeroinnista voitaisiin luopua tyystin, mutta kun niitä kerran käytetään, ansaitsee larp oman lokeronsa.

Opinnäytetyön tilaajan edustajan, Aino von Boehmin mukaan Metsähallituksessa ollaan tyytyväisiä tekemääni työhön. Erityistä kiitosta saivat innostukseni, asiantuntemukseni sekä kiinnostukseni aiheetta kohtaan. Von Boehm myös totesi, etten luultavasti olisi voinut saada aikaiseksi yhtä upeaa lopputulosta ilman uskomatonta omistautumistani aiheelle. Hän totesi, että Metsähallitus aikoo ottaa molemmat #Näkökulmaa- pelit käyttöön kohteillaan. Vallan tarinoita- lisäosasta kehitetään Lights On! –hankkeessa mobiiliversio ja perusosa laitetaan jakeluun netin kautta muillekin kasvattajaverkostoille kuin Metsähallituksen omille ympäristökasvattajille. Lights On! –hankkeen tiimoilta #Näkökulmaa jaetaan mitä luultavimmin myös Humakin kautta.

Tämän opinnäytetyön kirjoittaminen on ollut erittäin mielenkiintoinen ja inspiroiva prosessi. Aihe on sydäntäni lähellä, ja sen mielenkiintoisuus ja ajankohtaisuus ruokkivat ehtymätöntä intoani tätä työtä kohtaan. Työn lopputuotos, #Näkökulmaa ja sen Vallan tarinoita –lisäosa tulevat olemaan merkittäviä ja hyödyllisiä menetelmiä paitsi omassa ammatillisessa työkalupakissani, myös koko

ammattikentällä. En olisi saanut tätä opinnäytetyötä valmiiksi ilman rakkaita ystäviäni Jannia ja Annaa, jotka jaksoivat kärsivällisesti elää kanssani tätä opinnäytetyötäni suurista linjauksista viimeisiin pilkkuihin asti.

LÄHTEET

- Aarebrot, Erik 2015. Accountability in Edu-larp. Larpwriter Summer School 2015. Viitattu 10.11.2015.
<https://www.youtube.com/watch?v=pC9x0qVZWQw>
- Alroth, Jussi 2016. Verta ja lähikosketuksia teknobileissä – Vampyyrilarppi pelattiin helsingissä. Helsingin Sanomat 10/3/2016. Viitattu 29.3.2016.
<http://www.hs.fi/kulttuuri/a1457498491062>
- Anttila, Pirjo 2014. Tutkimisen taito ja tiedon hankinta. Asiantuntijahaastattelu. 9.1.4.6. Asiantuntijahaastattelu. Viitattu 8.4.2016.
<https://metodix.wordpress.com/2014/05/17/anttila-pirkko-tutkimisen-taito-ja-tiedon-hankinta/>
- Aurava, Riikka & Hamari, Juho & Harviainen, J.Tuomas & Hentonen, Erkki & Huttunen, Tero & Hernesniemi, Sonja & Kataja, Elina & Koulu, Sanna & Kähkönen, Ranu & Laakso, Mauri & Lehtonen, Mikael & Marjomaa, Heikki & Markkula, Tiina & Meriläinen, Mikko & Sihvo, Rami & Silvennoinen, Inka & Sjölund, Anna-Kaisa & Tenkanen, Teresa & Tossavainen, Tommi 2013. Pelikasvattajan käsikirja. Harviainen, J Tuomas; Meriläinen, Mikko & Tossavainen, Tommi (toim.) Viitattu 16.12.2015.
<http://www.pelipaiva.fi/pelikasvattajankasikirja.pdf>
- Beale, Charlotte 2016. World leaders take part in 'Refugee role play' at Davon summit. The Independent 23/1/2016. Viitattu 27.1.2016.
<http://www.independent.co.uk/news/world/europe/davos-delegates-experience-refugee-life-for-75-minutes-a6828886.html>
- Björkqvist, Anna 2012. LARP – eli mitä ne larppaajat oikein tekee ja miten eräs syksyinen hovipeli toteutettiin. Blogikirjoitus: Nörttityöt. Viitattu 5.4.2016.
<http://geekgirlsfinland.blogspot.fi/2012/01/larp-eli-mita-ne-larppaajat-oikein.html>
- Curran, Noirin 2010. Stereotypes and Individual Differences in Role-playing Games. Julkaisussa: Montola, Markus (toim.) International Journal of Role-Playing - Issue 2. 42-58. Viitattu 17.9.2015. ISSN 2210-4909.
<http://www.ijrp.subcultures.nl/wp-content/issue2/IJRPissue2.pdf>
- Crossroads foundation 2016. A day in the life of a refugee. Press. Viitattu 27.1.2016. <http://www.refugee-run.org/press.html>
- Crossroads foundation photos 2016. Davos, 2016: A day in a life of a refugee. Viitattu 30.3.2016.
https://www.flickr.com/photos/crossroads_foundation/albums/72157662976363529/with/24448545482/
- Fantasiforbundet. Om fantasiforbundet. Viitattu 8.4.2016.
<http://fantasiforbundet.no/>
- Fatland, Eirik & Wingård, Lars 2010. Nordic Larp. Tukholma: Fëa Livia. Viitattu 4.4.2016. <http://tampub.uta.fi/handle/10024/95123>
- Forster, Katie 2016. Harry Potter role-playing at real-life Hogwarts. The Guardian 6/3/2016. Viitattu 29.3.2016.
http://www.theguardian.com/travel/2016/mar/06/harry-potter-college-of-wizardry-poland-hogwarts?CMP=fb_gu

- Harmaasudet.fi 2016. Yhteistyötahot ja linkit. Viitattu 21.3.2016.
<http://www.harmaasudet.fi/yhdistys/yhteistyotahot/>
- Heikkilä, Tarja 2008. Tilastollinen tutkimus. Helsinki: Edita publishing.
- Helve, Helena 2007. Arvojen muutos nuorisokasvatuksen haasteena. Teoksessa: Nivala, Elina & Saastamoinen, Mikko (toim.) Nuorisokasvatuksen teoria – perusteita ja puheenvuoroja. Helsinki: Nuorisotutkimusseura/Nuorisotutkimusverkosto, julkaisuja 73, 276–312.
- Hentonen, Erkki 2013. Vaikuttavaa pelaamista. Teoksessa: Lauha, Heikki & Tuutila, Leena (toim.) Verkko nuorisotyössä. Nuorisotyö verkossa. Helsinki: Verke. 99–101.
- Hirsijärvi, Sirkka & Hurme, Helena 2008. Tutkimushaastattelu. Teemahaastattelun teoria ja käytäntö. Helsinki: Gaudeamus Helsinki University Press.
- Hodara, Susan 2015. Becoming a Vampire, or Almost Anything Else, in Live Action Role Playing. The New York Times 3/9/2015. Viitattu 10.3.2016.
http://www.nytimes.com/2015/09/06/nyregion/becoming-a-vampire-or-almost-anything-else-in-live-action-role-playing.html?_r=2
- Hoikkala, Tommi & Sell, Anniina 2014, 8-12. Nuorisotyötä on tehtävä. Nuorisotutkimusverkosto/nuorisotutkimusseura, julkaisuja 76: Helsinki.
- Husu, Niku 2012. Shadowrun. Viitattu 29.3.2016.
<http://www.shadowrunlarp.webs.com/>
- Jones, Peter 2011. What is bodystorming? Quora. Viitattu 8.4.2016.
<https://www.quora.com/What-is-bodystorming>
- Justice, Adam 2015. The real Downton Abbey: Larp group takes participants back to England in 1914. International Business times 17/4/2015. Viitattu 29.3.2016. <http://www.ibtimes.co.uk/real-downton-abbey-larp-group-takes-participants-back-england-1914-1496964>
- Jyväskylän ammattikorkeakoulu 2016. Kasvatus, opetus ja oppiminen. Formaali, informaali ja nonformaali oppiminen. Viitattu 7.4.2016.
http://oppimateriaalit.jamk.fi/kasvatus_opetus/kasvatuksen-kasite/formaali-informaali-ja-nonformaali-kasvatus/
- Kinomatton Berlin 2015. Baltic Warriors. Viitattu 14.1.2016.
<http://www.balticwarriors.net/>
- Kluukeri-Jokinen, Annikki 2012. Puheenvuoro nuorisotyön ammatillisuuden haasteisiin. Teoksessa MoSpa – nuorisotyön monialaisuutta kehittämässä. Toim. Kyrönlampi, Taina. Viitattu 7.3.2016. <http://www.humak.fi/wp-content/uploads/2014/12/mospa-2012.pdf>
- Komonen, Katja 2014. Työpajatoiminta nuorisotyön työmuotona. Teoksessa: Hoikkala, Tommi & Sell, Anniina (toim.) 2014. Nuorisotyötä on tehtävä. Nuorisotutkimusverkosto/nuorisotutkimusseura, julkaisuja 76: Helsinki, 429–443.
- Koneen säätiö 2015. Myönnetyt apurahat ja residenssipaiikat. Taiteen ja kulttuurin apurahat (8.12.2015). Arkistot: Pohjoismaisen roolipelaamisen seura Ry. Viitattu 27.1.2016. <http://www.koneensaatio.fi/rohkeat-avaukset/tuetut/2015-2/taiteen-ja-kulttuurin-apurahat/>

- Koponen, Paavo 2015. Olavinlinnassa noituutta – koululaiset vapauttamaan lumottuja opiskelijoita ja aaveita. Yle uutiset. Viitattu 10.3.2016.
http://yle.fi/uutiset/olavinlinnassa_noituutta__koululaiset_vapauttamaan_lumottuja_opiskelijoita_jaaaveita/8000655
- Kurki, Leena 2006. Sosiokulttuurinen innostaminen. Tampere: Osuuskunta Vastapaino.
- Lights On! 2016. Lights On!. Viitattu 27.4.2016.
<https://www.youtube.com/watch?v=zyMSYLclzRA>
- Luostarinen, Nina 2015. Lights on! Viitattu 25.1.2016.
<http://www.humak.fi/uutiset/lights-on/>
- Magazine 2013. The rise of the live action role-playing. BBC 31/8/2013. Viitattu 10.3.2016. <http://www.bbc.com/news/magazine-23877430>
- Mattila, Ville 2015. Johtavatko roolipelit saatananpalvontaan? Yle Areena. Viitattu 25.1.2016. <http://yle.fi/aihe/artikkeli/2015/08/14/johtavatko-roolipelit-saatananpalvontaan>
- McKenzie, Nathan 2012. Nuturing Lateral Leaps in Game Design. Teoksessa: Steinkuehler, Constance & Squire, Kurt & Barab, Sasha (toim.) Games, learning and society. Learning and meaning in digital age. New York: Cambridge University Press. 49–74
- Mikkola, Kalle & Rantanen, Teemu 2007. Liveroolipelaamisen peruskäsitteistä. Teoksessa: Rantanen, Teemu (toim.) 2007. Larpinjärjestäjän Käsikirja. Suomen live-roolipelaajat ry.
- Metropolia AMK 2015. Eri lailla yhdessä. Materiaalit. Kamu- hankkeessa tuotettuja materiaaleja. Viitattu 17.12.2015.
<http://kamu.metropolia.fi/materiaalit/>
- Metsähallitus 2016 a. Linnanraunioita ja muinaisjäänöksiä Museovirastolta Metsähallituksen haltuun. Viitattu 10.3.2016. <http://www.metsa.fi/limuhanke>
- Metsähallitus 2016 b. Vallisaaren ja Kuninkaansaaren kehittämishanke. Viitattu 10.3.2016. <http://www.metsa.fi/vallisaari>
- Metsähallitus 2016 c. Lights On!. Viitattu 27.4.2016. <http://www.metsa.fi/lightson>
- Museovirasto 2013. Museoviraston kiinteistöt siirretään Senaatti-kiinteistöille ja Metsähallitukselle. Viitattu 10.3.2016.
<http://www.nba.fi/fi/ajankohtaista/tiedotearkisto?Article=5862>
- Mustafa, Riad Walid 2015. Promoting Larp in new places. Viitattu 17.12.2015.
<http://nordiclarptalks.org/promoting-larp-in-new-places-riad-walid-mustafa/>
- Nielsen, Martin 2014. Bringing larp to refugee camp... Without really knowing how. Viitattu 17.12.2015. <http://nordiclarptalks.org/bringing-larp-to-a-refugee-camp-without-really/>
- Nielsen, Martin 2016. Fish bowl panel: Edu- larps – Where Are We Now?. Edu-larp conference Helsinki 2016. 8.3.2016. Helsinki: Aalto Yliopisto.
- Nordic larp 2015. What is Nordic Larp?. Viitattu 23.9.2015.
<http://nordiclarp.org/what-is-nordic-larp/>
- Nuorisolaki 27.1.2006/72

- Oiei 2016. Oulun interaktiiviset eläytyjät ry. Viitattu 21.3.2016. <http://oiei.fi/>
- Ojasalo, Katri & Moilanen, Teemu & Ritalahti, Jarmo 2015. Kehittämistyön menetelmät. Uudenlaista osaamista liiketoimintaan. Sanoma Pro oy: Helsinki.
- Opetus- ja kulttuuriministeriö 2015. Nuorisolain uudistaminen. Opetus- ja kulttuuriministeriön työryhmämuistioita ja selvityksiä 2015:16 Viitattu 10.11.2015.
<http://www.minedu.fi/export/sites/default/OPM/Julkaisut/2015/liitteet/tr16.pdf?lang=fi>
- Østern, Anna 2016. Draamapedagogiikan genret pohjoismaisten opetussuunnitelmien valossa. Viitattu 5.4.2016.
<http://www.jyu.fi/kastdk/okl/draama/genret.html>
- Østerskov Efterskole 2015. Østerskov in english. Viitattu 9.12.2015.
<http://osterskov.dk/kontakt/in-english/>
- Pearl, Mike 2015. At This Danish School, LARPing Is the Future of Education. Vice. Viitattu 9.12.2015. <https://www.vice.com/read/at-this-danish-school-larping-is-the-future-of-education-482>
- Peda.net 2016. Informaali oppiminen. Mitä on informaali oppiminen? Viitattu 7.4.2016. <https://peda.net/hankkeet/oppijat/ovo/lahtokohdat/informaali>
- Petterson, Juhana 2012. Kunnes kuolema meidät erottaa. Helsingin sanomat 3/9/2012. Viitattu 2.12.2015.
<http://www.hs.fi/paivanlehti/03092012/a1346553621363>
- Petterson, Juhana 2014. Piiritystila—palestiinalainen larppi suomessa. Blogikirjoitus. Viitattu 2.12.2015. <http://loki.pelilauta.fi/wordpress/?p=1598>
- Purjo, Timo 2012. Nuoriso-ohjaajuudesta nuorisokasvattajuuteen. Teoksessa: Komonen, Katja & Suurpää, Leena & Söderlund, Markus (toim.) 2012. Kehittyvä nuorisotyö. Nuorisotutkimusseura/Nuorisotutkimusverkosto, 81–105. Viitattu 30.11.2015. http://www.academia.edu/3824910/Nuoriso-ohjaajuudesta_nuorisokasvattajuuteen
- Rantalainen, Jupe 2014. Kasvatuksellinen roolipelaaminen. Luento x-conissa. Viitattu 12.11.2015.
https://www.youtube.com/watch?v=cC6_kqknXhI&list=PL5cZkMwinrrlhjMsnr8zbF_uOVMgFyIRx&index=2
- Reivo, Juha 2007. Larp- tapahtuma järjestelyjen ja tuottamisen näkökulmasta, 2007. 82. Teoksessa: Rantanen, Teemu (toim.) 2007. Larpinjärjestäjän käsikirja. Suomen liveroolipelaajat ry.
- Rollespilsakademiet 2015. Om os. Viitattu 2.12.2015.
<http://www.rollespilsakademiet.com/#!om-os/c20r9/>
- Roolipelaamisen tuki- ja edistämisyhdistys ry 2015. Mikä on X-con? Viitattu 14.12.2015. http://xcon.fi/?page_id=252
- Rovaniemen liveroolipelaajat ry. 2015. Facebook-sivu. Viitattu 21.3.2016.
<https://www.facebook.com/rolliry/?fref=ts>

- Saarenpää, Hannamari 2009. Johdatusta oppimispelien ja pelaamalla oppimisen maailmoin. Pelitieto. Viitattu 5.4.2016.
<http://pelitieto.net/oppimispelit-ja-hyotypelaaminen/>
- Samuelsson, Sara 2012. Lajv om livet efter kapitalismen – år 2027. Sveriges radio. Viitattu 14.1.2016.
<http://sverigesradio.se/sida/artikel.aspx?programid=87&artikel=51355789>
- Sandquist, Siri 2015. Political larping- How to make larp accessible to non-larpers. Viitattu 17.12.2015 <https://youtu.be/1-uzJqnzKJI>
- Sirola, Laura & Dittrich, Slavek & Hoang Pham Tien 2014. Larp-kalenteri. Viitattu 1.10.2015. kalenteri.larp.fi
- Stenros, Jaakko 2009. Roolipelit: yksin ja yhdessä pelatut fantasiamaailmat. Pelitieto. Pelien peruskurssi. Viitattu 28.4.2016. <https://pelitieto.net/roolipelit/>
- Stenros, Jaakko 2013. Keynote script: What does nordic larp mean? Viitattu 4.4.2016. <https://jaakkostenros.wordpress.com/2013/04/18/keynote-script-what-does-nordic-larp-mean/>
- Stenros, Jaakko 2015. Leikkimielisyys, leikki ja larp. X-con. 7.11.2015. Mikkeli: Otavan opisto
- Suomen nuorisokeskusyhdistys 2015. Seikkailukasvatus.fi. Viitattu 25.9.2015.
<http://www.seikkailukasvatus.fi/binary/file/-/id/30/fid/436/>
- Thornburgh, Nathan 2012. Magic Kingdom: Why live action role playing is one of denmarks most popular pastimes. World Time 20/7/2012.
<http://world.time.com/2012/07/20/magic-kingdom-why-live-action-role-playing-is-one-of-denmarks-most-popular-pastimes/>
- Thornburgh, Nathan 2015. Something wicked this way larps. Viitattu 2.12.2015.
<http://roadsandkingdoms.com/2012/larp/>
- Tuomi, Jouni & Sarajärvi, Anneli 2009. Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi. Helsinki: Tammi.
- Tuoni studiot 2013. Tervetuloa Tuonelaan. Viitattu 23.3.2016. Roolipelaamisen tuki- ja edistämisyhdistys ry 2015
- Valli, Raine & Perkkilä, Päivi 2015. Nettikyselyt ja sosiaalinen media aineistonkeruussa. Teoksessa: Valli, Raine & Aaltola, Juhana 2015 (toim.). Ikkunoita tutkimusmetodeihin 1. Metodien valinta ja aineistonkeruu: Vinkkejä aloittelevalle tutkijalle. Jyväskylä: PS- kustannus, 109–120.
- Viirret, Tuija Leena & Räsänen, Marianna & Jokiranta, Piia & Ahonen, Jani & Niskanen, Antti & Lintunen, Jarmo & Laakso, Erkki 2015. Teatteritaide osallistavana oppiaineena. Opetushallitus. Viitattu 23.9.2015.
http://www.oph.fi/download/123923_Teatteritaide_osallistavana_oppiaineena_200410.pdf
- Vilkman, Sanna 2015. Koneen säätöiltä 22 miljoonaa tieteelle ja kulttuurille: ”Rasismien ja väkivallan aikana hakemuksista hyökyi tulevaisuuteen kurkottaminen ja myötätunto. Yle 8/12/2015. Viitattu 28.4.2016.
http://yle.fi/uutiset/koneen_saatiolta_22_miljoonaa_tieteelle_ja_kulttuurille_rasismien_ja_vakivallan_aikana_hakemuksista_hyokyi_tulevaisuuteen_kurkottaminen_ja_myotatumo/8513577

Von Boehm, Aino & Kajala, Liisa 2015. Raaseporin, Kuusiston ja Kajaanin rauniolinnojen, Svartholman merilinnoituksen ja Langinkosken luonnonsuojelun alueen kävijätutkimus 2014. Sarjassa: Metsähallituksen luonnonsuojelujulkaisuja. Sarja B 213. Viitattu 25.1.2015.
<http://julkaisut.metsa.fi/assets/pdf/lp/Bsarja/b213.pdf>

Weissenfelt, Jukka & Huovinen, Juha 2015. Some ja nuoret 2015. Tiivistelmä. Ebrand suomi oy. Viitattu 10.11.2015.
<http://www.ebrand.fi/somejanuoret2015/tiivistelma/>

Westerlund, Heidi 2014. Mitä larppaaminen on? Viitattu 23.9.2015.
<http://www.larp.fi/index.php/Main/Larppaaminen>

Wilstrup, Esben 2016. Why roleplaying can help students learn and develop. Viitattu 11.3.2016. <https://www.youtube.com/watch?v=orTIFRMGdvl>

Zetterberg, Qla & Sandquist, Siri 2016. Workshop and debrief for beginners. Edularp conference Helsinki 2016. 8.3.2016. Helsinki: Aalto Yliopisto.

LIITTEET

Liite 1: Webropol- kyselyrunko

Iarp nuorisotyössä

Sukupuolesi

Mies

Nainen

Muu

En halua sanoa

Ikäsi

0-10

11-15

16-20

21-25

26-30

31-35

36-40

41-15

46-50

51-60

61-70

yli 70

Kotipaikkasi

Etelä-Suomi

Länsi-Suomi

Itä-Suomi

Lappi

Ahvenanmaa

Ulkomaat

Muu

En halua sanoa

Tiedätkö, mitä on larppaaminen?

Kyllä

En

En ole varma

Oletko joskus larpannut?

Kyllä (kysymykseen 6)

En (kysymykseen 27)

Kuinka monta kertaa olet larpannut?

1-10

11-25

26-50

51-75

76-100

101-200

yli 200

Minkä ikäisenä larppasit ensimmäisen kerran?

0-10

11-15

16-20

21-25

26-30

31-40

41-50

yli 50

Minkälaisten tahojen järjestämissä larpeissa olet ollut?

Kaupungin nuorisotoimi

Muu kolmannen sektorin palvelu

Rekisteröity yhdistys

Yksityinen henkilö/henkilöt

Yritys

Muu, mikä?

Paljonko sinulla menee rahaa yhteen larppiin keskinmäärin (pelaajana, sisältäen puvut, matkat, ruoat yms.)?

0-10 euroa

11-50 euroa

51-100 euroa

101-150 euroa

151-200 euroa

201-250 euroa

251-300 euroa

yli 300 euroa, paljonko?

Mitkä taitosi ovat kehittyneet larp-toiminnan seurauksena? (pelaajana)

Empatiakyky

Kohtaamistaidot

Muut sosiaaliset taidot

Elämännhallintataidot

Itsetuntemus

Opiskelutaidot

Muut sosiaaliset taidot, mitkä?

Käsityötaidot

Kodinhoitotaidot

Rakentamistaidot

Selviytymistaidot

Pelit ja leikit

Musiikilliset taidot

Matemaattiset taidot

Luonnontieteiden tuntemus

Luonnon tuntemus

Muut käytännön taidot, mitkä?

Onko larpeissa oppimistasi taidoista ollut sinulle hyötyä pelien ulkopuolisessa elämässäsi?

Kyllä, mistä taidoista?

Ei.

En ole oppinut larpeissa mitään.

En osaa sanoa.

Onko larppaaminen vaikuttanut sosiaalisiin suhteisiisi pelien ulkopuolella?

On, positiivisesti. Miten?

On, negatiivisesti. Miten?

Ei ole

En ole varma

En halua vastata

Oletko järjestänyt tai ollut mukana järjestämässä larppia?

Kyllä (kysymykseen 14)

En (kysymykseen 27)

En ole varma (kysymykseen 27)

Kuinka monta larppia olet järjestänyt/ollut mukana järjestämässä?

1-5

6-10

11-20

21-40

41-60

yli 60, kuinka monta?

Minkä ikäisenä järjestit ensimmäisen larppisi?

0-10

11-15

16-20

21-30

31-40

41-50

yli 50

Miten olet hoitanut järjestämiesi larppien rahoituksen?

Pelaajat maksavat pelimaksun

Apuraha

Ulkopuolinen sponsori

Olen maksanut pelin kulut itse

Pelin järjestämisestä ei ole koitunut kuluja

Jotenkin muuten, miten?

En halua kertoa

Koen saaneeni tukea seuraavilta tahoilta larppia järjestäessäni

Pelaajat

Muut järjestäjät

Kaupungin nuorisotoimi

Perhe

Ystävät

Mitkä taitosi ovat kehittyneet pelinjohtamisen seurauksena?

Opiskelutaidot

Elämänhallintataidot

Itsetuntemus

Kohtaamistaidot

Oppimistaidot

Muut sosiaaliset taidot, mitkä?

Projektinjohtaminen

Tapahtumantuottaminen

Toimintasuunnittelu

Organisointi

Delegointi

Turvallisuussuunnitelman tekeminen

Muut taidot, mitkä?

Onko larpin järjestämisen seurauksena oppimillasi asioilla ollut hyötyä pelien ulkopuolisessa elämässäsi?

Kyllä, mistä asioista?

Ei

En osaa sanoa

En halua kertoa

Onko larpin järjestäminen vaikuttanut sosiaalsiin suhteisiin pelien ulkopuolella?

On, positiivisesti. Miten?

On, negatiivisesti. Miten?

Ei ole

En ole varma

En halua vastata

Oletko järjestänyt larpin/larpeja erityisryhmille?

Kyllä, mille?

Lapset

Seniorit

Kielivähemmistöt

Vammaiset

Kuntoutujat

Muu, mikä? Kerro seuraavassa kohdassa.

En

En ole varma

En halua vastata

22. Kerro kokemuksistasi larpeista, joissa on ollut mukana henkilöitä, joilla on erityistarpeita.

Larppia järjestäessäni olen kokenut seuraavat osa-alueet haastavaksi

Luova suunnittelu

Kirjoittaminen

Askartelu ja rakentaminen

Majoituksen järjestäminen

Ruokailun järjestäminen

Pelipaikan etsiminen

Pelipaikasta huolehtiminen

Turvallisuusasioista huolehtiminen

Raha-asioista huolehtiminen

Aikataulutus

Projektitoiminta

Organisointi ja delegointi

Yhteistyö virallisten tahojen kanssa

Kanssakäyminen muun pelinjohdon kanssa

Kanssakäyminen pelaajien kanssa

Muu, mikä?

Larppia järjestäessäni olen kokenut seuraavat osa-alueet antoisaksi

Luova suunnittelu

Kirjoittaminen

Askartelu ja rakentaminen

Majoituksen järjestäminen

Ruokailun järjestäminen

Pelipaikan etsiminen

Pelipaikasta huolehtiminen

Turvallisuusasioista huolehtiminen

Raha-asioista huolehtiminen

Aikataulutus

Projektitoiminta

Organisointi ja delegointi

Yhteistyö virallisten tahojen kanssa

Kanssakäyminen muun pelinjohdon kanssa

Kanssakäyminen pelaajien kanssa

Muu, mikä?

Mitä kaupunkisi nuorisotoimen tulisi mielestäsi ottaa huomioon, mikäli he haluaisivat järjestää larp-toimintaa kaupunkisi nuorille?

Voisitko olla mukana järjestämässä larppia nuorisotyöllisiin tarkoituksiin?

Kyllä, ehdottomasti! Miksi?

Luulisin niin, kunhan...

Ehkä, mikäli...

En usko, miksi?

En todellakaan, miksi?

Oletko tehnyt töitä nuorten parissa?

Kyllä

En

Minkä ikäisten nuorten parissa olet työskennellyt?

0-5

6-8

9-11

12-14

15-17

18-20

21-23

24-26

27-29

Minkälaisissa organisaatioissa olet työskennellyt nuorten parissa?

Varhaiskasvatus

Peruskoulu

Toisen asteen koulutus

Korkeakoulu

Terveyspalvelut

Kuntoutuspalvelut

Sosiaalipalvelut

Työllistymis- tai opintopalvelut

Nuorisotalo

Nuorten tieto- ja neuvontapalvelut

Järjestö

Yhdistys

Harrastustoiminta

Mualla, missä?

Missä toimintaympäristöissä olet työskennellyt nuorten parissa?

Kouluympäristössä

Nuorisotalon kaltaisessa sisätilassa

Nuoren omassa sisätilassa

Ulkona (kaupungissa)

Ulkona (maalla)

Ulkona (luonnossa)

Sosiaalisessa mediassa

Muualla internetissä

Muualla, missä?

Miten mielestäsi toimintaympäristö vaikuttaa nuorten kanssa tehtävässä työssä?

Oletko käyttänyt osallistavia menetelmiä työssäsi nuorten parissa? Mitä?

Kuvataide

Draama

Käsityöt

Tarinankerronta

Valokuva

Seikkailu

Luonto

Liikunta

Pelit (digitaaliset)

Pelit (ei-digitaaliset)

En mitään näistä

Muu, mikä?

Mitä hyötyjä tai haittoja osallistavista menetelmistä olet havainnut työssäsi nuorten parissa?

Osallistavat menetelmät ovat hyödyllisiä koska:

Osallistavat menetelmät ovat haitallisia koska:

Tiedätkö, mitä ovat edu-pelit?

Kyllä

En

En ole varma

Mikäli larpin keinoja käyttäen tehtäisiin matalan kynnyksen osallistava peli, olisitko kiinnostunut kokeilemaan sitä?

Kyllä, ehdottomasti!

Kyllä varmaankin

Ehkä

En usko

En todellakaan!

Tuetaanko teidän organisaatiossanne nuorten omia projekteja?

Kyllä, miten?

Ei

En ole varma

En halua vastata

Voisiko organisaatiosi auttaa nuorta/nuoria järjestämään larp tapahtuman? (esim. tarjoamalla tiloja, laitteistoa, majoitusta kauempaa tuleville pelaajille, apua markkinoinnissa?)

Kyllä, olemme tehneet näin ennenkin. Miten?

Kyllä, voisimme auttaa. Miten?

Ehkä. Missä tapauksessa?

Tuskin. Miksi?

Ei todellakaan. Miksi?

Voit jättää tähän vapaasti ajatuksiasi aiheesta larp nuorisotyön menetelmänä. Mikäli sinulla on kokemuksia tai ajatuksia, joita haluaisit jakaa myös haastattelun muodossa, voit ottaa yhteyttä sähköpostiosoitteeseen kerttu.lehto@humak.edu .

Liite 3: Popup -haastattelurunko

Tänään on lauantai, 7.11.2015. Olemme Otavassa, X-conissa. Minun nimeni on Kerttu Lehto ja suoritan täällä haastatteluja opinnäytetyötäni varten. Opinnäytetyöni käsittelee larppia nuorisotyön menetelmänä. Haastattelu tehdään anonyymisti.

Haastateltavakseni on saapunut _____ vuotias larppaaja. Sopiiko sinulle, että äänitän haastattelun?

Kertoisitko ensiksi, milloin larppasit ensimmäisen kerran?

Mitä kautta päädyit larppaamaan ensimmäisen kerran?

Mikä on mieleenpainuvuin larp- muistosi?

Mitä haasteita olet joutunut kohtaamaan larp- urasi aikana?

Miten larpista voisi tehdä helpommin lähestyttävän, jos sitä käytettäisiin esimerkiksi nuorisotyössä?

Ja vielä lopuksi: Miksi larppaat?

Kiitos kovasti haastattelusta. Laitan opinnäytetyöni linkin SuomiLarp- foorumille kun se valmistuu. Lopetan nyt äänittämisen.

Liite 3: Rovaniemen haastattelurunko

Tänään on 8.1.2016 ja me istumme Rovaniemellä Kauppayhtiön tiloissa. Kanssani ovat Laura Halvari ja Virva Vuopala, jotka ovat Rovaniemen liveroolipelaajien hallituksen jäseniä. Rovaniemen liveroolipelaajat on Rovaniemeläinen larp-yhdistys. Tarkoitukseni on haastatella Halvaria ja Vuopalaa opinnäytetyötäni varten, joka käsittelee larppia nuorisotyön menetelmänä. Sopiiko teille, että äänitän haastattelun?

Ekana kertoisitteko vähän Rollista. Milloin se on perustettu ja mitä te tarkalleen ottaen teette?

Paljonko jäseniä? Pelaajia? Onko teidän jäsen/pelaajakunta kovin vaihtuvaista?

Itsestänne: Kauanko olette larpanneet?

Miten larp-skene on muuttunut peliurasi aikana?

Mieluisin pelimuistosi?

Millaisia haasteita olet kohdannut larp- urasi aikana?

Onko teillä Rollissa jotain Yhteistyökumppaneita? Nuorisotoimi?

Olisiko/onko Larp toimiva/kysytty nuorisotyön muoto?

Miten larppia nuorisotyön muotona voisi kehittää lisää? Oletteko soveltaneet larppia/voisko larppia soveltaa?

Miten toimii vapaaehtoistoimintana toteutettu larppaamistoiminta osana nuorisopalveluita? Miten työlästä se on?

Pedagoginen roolipelaaminen vs. edu-larp. Mahdollista suomessa, Rovaniemellä?

Kiitos kovasti haastattelusta, sammutan nyt nauhurin.

Liite 4: Mike Pohjolan haastattelurunko

Tänään on 18.2.2016. Minä olen Kerttu Lehto ja haastateltavanani on Mike Pohjola. Haastattelen Pohjolaa opinnäytetyötäni varten, joka käsittelee larppia nuorisotyön menetelmänä. Sopiiko sulle, että äänitän haastattelun?

Voisitko ekana kertoa, kuka olet ja mitä teet työksesi?

Voisitko kertoa, larp-historiastasi. Mistä asti ja miten alkoi?

Miten larp-skene on muuttunut?

Sulla kun on kansainvälistä larp- kokemusta, niin suhtaudutaanko ulkomailla larppiin eri tavoin kuin suomessa?

Onko sulla kokemuksia larpista nuorisotyössä?

Larpin edut nuorisotyössä? Larpin haasteet nuorisotyössä?

Voisitko kertoa vähän jeeppiformeista ja marpeista? Sopisivatko ne nuorisotyöhön? Miksi?

Voisiko larppia soveltaa ja kenties tuotteistaa nuorisotyön menetelmäksi?

Mitä sulle tarkoittaa pelikasvatus?

Oletko pelikasvattaja? Mikä tekee pelikasvattajan?

Mitä mahdollisuuksia pelikasvatus tarjoaa nuorisotyöhön?

Mitä roolipelien käyttö antaa käsillä olevaan nuorisotyön tilanteeseen?

Minkälaisissa ympäristöissä roolipelejä voi käyttää?

Vaikuttaako kasvatustilanne tai –ympäristö ropemuodon valintaan? Miten ja miksi?

Onko jotain tilanteita tai ympäristöjä, mihin ne sopivat erityisen hyvin?

Onko Suomi valmis edularppiin tai pedagogiseen larppiin?

Kiitos paljon haastattelusta. Sammutan nyt tämän nauhurin.

Liite 5: Havainnointilomake

Osallistuneita pelaajia

Spontaanisti ilmaistut asenteet ennen peliä

Aikaa kulunut pelin/roolin omaksumiseen (ei hahmoa etukäteen)

Alle 5 min 5-10 min 10-20 min 20-30 min yli 30 min

Pelaaja tuli vastaan omana itsenään

Pelaaja tuli vastaan roolihahmossa

Pelin aikana havaitut positiiviset reaktiot (riemunkiljahdus, ryntäys, intoilu, nauru yms.)

Pelin aikana havaitut negatiiviset reaktiot (valitus, murjotus, laahustus yms.)

Pelin kesto

Alle 15 min 15-30 min 30-45 min 45-60 min 1h- 1h15min 1h15min-1,5h

yli 1,5h

Loppuun asti pelanneet pelaajat

Peli jäi kesken

Pelaajien spontaanit reaktiot

Positiiviset

Negatiiviset

Liite 4: Palautekysely

#Näkökulmaa- palautekysely

4.3.2016

1. Pelaamani peli (ympyröi oikea vaihtoehto):

Näkökulmaa- peruspeli

#Näkökulmaa- Vallan tarinoita

2. Pelaamani hahmo: _____

Vastaa kysymyksiin 3- 12 asteikolla 1 (erittäin samaa mieltä) -5 (erittäin eri mieltä)

3. Pelikokemus oli positiivinen

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

4. Voisin pelata #Näkökulmaa uudestaan

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

5. Hahmoon eläytyminen oli helppoa

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

6. Pidin hahmostani

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

7. Aartenetsintärata oli sopivan haastava

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

8. Hahmoon eläytyminen paransi kävijäkokemustani rauniolinnakohteella

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

9. Peli antoi uuden näkökulman rauniolinnakohteen historiaan

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

10. Haluaisin pelata tällä rauniolinnakohteella muitakin hahmoja

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

11. Haluaisin pelata #Näkökulmaa Metsähallituksen muilla Lights on! -kohteilla (Rapola, Vallisaari, Raaseporin linna)

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

12. Voisin matkustaa Metsähallituksen muille Lights on! -kohteille pelatakseni #Näkökulmaa

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

Kiitos palautteestasi! Lomakkeen toiselle puolelle voit vielä kirjoittaa vapaasti tunnelmiasi, kehitysehdotuksia tai terveisiä pelin tekijälle.