



Leevi Paakkinen

Roolipelit sosiaalipedagogisena työkaluna nuorten kanssa tehtävässä sosiaalityössä

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Sosionomin tutkinto

Opinnäytetyö

1.10.2023

Tiivistelmä

Tekijä(t):	Leevi Paakkinen
Otsikko:	Opinnäytetyön otsikko
Sivumäärä:	59 sivua + 4 liitettä
Aika:	1.10.2023
Tutkinto:	Sosiaalialan tutkinto
Tutkinto-ohjelma:	Sosionomi AMK
Suuntautumisvaihtoehto:	Yleinen suuntautuminen
Ohjaaja(t):	Sosionomitutkinnon lehtori Taina Konttinen, Sivutoiminen opettaja Maiju Rätty

Opinnäytetyössäni tutkin laadullisesti roolipelien käyttöä sosiaalipedagogisena työkaluna nuorten kanssa tehtävässä sosiaalityössä tutkimusnäkökulminani ongelmanratkaisutaidot ja oppiminen, sosiaaliset taidot, identiteettityö ja voimaantuminen. Opinnäytetyön tilaajana toimi Lauttasaaren nuorisotalo Apaja, joka osallistui opinnäytetyöhön työelämän yhteistyökumppanina opinnäytetyön tekijän ehdotuksesta. Opinnäytetyön tarve on perusteltu olemassa olevan tutkimusmateriaalin positiivisilla tutkimustuloksilla ja niissä esitetyllä tarpeella aiheen jatkotutkimukselle.

Opinnäytetyö toteutettiin käyttäen ensisijaisena lähdemateriaalina kyselytutkimusta, joka pohjustettiin tutkimustilanteessa toteutetulla Dungeons & Dragons-roolipelisyysteemiä käyttävällä roolipelillä. Osallistujat olivat Lauttasaaren toiminnan omia asiakkaita ja nuorisotyön piiriin hakeutuvia nuoria. Kyselytutkimuksen lisäksi opinnäytetyössä hyödynnettiin toissijaisina materiaaleina ja tulosten analyysin tukena olemassa olevalla olemassa olevaa tutkimusmateriaalia ja muita relevantteja tieteellisiä julkaisuja, sekä opinnäytetyön tutkimustilanteissa toteutettua havainnointia.

Kyselytutkimuksen vastauksissa nousi esiin erityisesti roolipelaamisen sidonnaisuus identiteettityöhön. Identiteettien kokeilu, pohdinta ja työstäminen koettiin vastauksissa vahvasti läsnä oleviksi elementeiksi roolipelaamisen kontekstissa. Lisäksi sosiaalisten taitojen ja voimaantumisen teemat havaittiin nousseen kaikkien osallistuneiden vastauksissa jossain muodossa. Oppimista ja ongelmanratkaisutaitoja ei koettu kyselytutkimuksen vastauksissa kovinkaan relevantiksi roolipelien kontekstissa.

Opinnäytetyössä selvitettiin identiteettityön vahva näkyvyys roolipelien kontekstissa, esimerkiksi roolien kokeilun, ulkopuolisen näkökulmaan asettumisen ja oman identiteetin työstimisen näkökulmista. Lisäksi vastauksissa havaittiin roolipelaamisen sosiaalinen aspekti, joka näkyi vastauksissa mm. simulaatiomaisena sosiaalisten tilanteiden kokemisenä, sosiaalisena kanssakäymisenä eri näkökulmista, sekä kanssakäymisenä roolipelin aikana. Voimaantumisen puolestaan havaittiin esiintyvän elämyksellisinä kokemuksina, arjesta irtautumisena ja itsensä luovana toteuttamisena.

Avainsanat: Roolipeli, sosiaalipedagogiikka, ongelmanratkaisutaito, sosiaaliset taidot, identiteettityö, voimaantuminen

Abstract

Author(s): Leevi Paakkinen
Title: Roleplay games as a social pedagogical tool in social work with the youth
Number of Pages: 59 pages + 4 appendices
Date: 1 October 2023

Degree: Bachelor of Social Services
Degree Programme: Social Services
Specialisation option: Common Orientation
Instructor(s): Taina Konttinen, Senior Lecturer
Maiju Rätty, Teacher

This thesis is researching the usage of roleplay games as a social pedagogical tool in youth work. The main perspectives were problem solving and learning, social skills, identity work and empowerment. The worklife partner of the thesis is Youth Centre Apaja, which subscribed the thesis after I suggested the topic. Need for the thesis is reasoned by positive results and need for further research in existing research material about the subject.

This these used a survey as a primary research material. It was set up by a roleplay game which used Dungeons & Dragons roleplay system. Participants of the survey were youngsters of Apaja youth centre and the youth that are potential clients for youth work. In addition to the survey existing research material and an observation of the examination of the thesis were used as a secondary material and as a support to analysis of the material of the survey.

The survey's results showed that roleplaying was particularly associated to identity work. Especially testing different kinds of identities and reflecting and working on them came as a relevant themes in the results. In addition to that also the themes of social skills and empowerment were listed in every answerers replies. Learning and problem solving skills on the other hand were not seen as a essential subjects in the context of roleplaying in the results of the survey.

It was discovered in the thesis that identitety work was a substantive subject in the context of roleplaying. For example testing of new roles, setting into other person's point of view and working on the one's identity were strongly referenced in the answers. Moreover the results showed that social aspect was also relevant theme in the context of roleplaying. Inter alia simulationally experiencing various social situations, social interaction in different kinds of points of view and substantial commerce during the roleplaying. Empowerment was also noticed in the outcome in the forms of intense experince, secestion from the ordinary life and as a creative self-actualization.

Keywords: Roleplay game, social pedagogy, problem-solving skills, social skills, identitety work, empowerment

Sisällys

1	Johdanto	6
2	Opinnäytetyön pohjustus	7
2.1	Opinnäytetyön tavoite ja tutkimuskysymys	7
2.2	Opinnäytetyön yhteistyökumppani	8
2.2.1	Yhteistyökumppanin toiveet opinnäytetyön toteutukseen	8
2.2.2	Opinnäytetyön hyödynnys yhteistyökumppanin toiminnassa	9
2.3	Olemassa oleva tutkimusmateriaali	10
2.4	Tutkimuksen tarpeen perustelu	12
3	Opinnäytetyön konteksti ja viitekehys	14
3.1	Roolipelit	14
3.1.1	Roolipelien historia	14
3.1.2	Roolipelit käsitteenä	16
3.1.3	Roolipeleihin liittyvät käsitykset ja ennakko-oletukset	18
3.2	Sosiaalipedagogiikka	18
3.2.1	Sosiaalipedagogiikka käsitteenä	19
3.2.2	Sosiaalipedagogiikka ja nuoret	21
3.3	Opinnäytetyön kohdeasiakasryhmä	22
4	Roolipelien käyttö sosiaalipedagogisena työkaluna	24
4.1	Ongelmanratkaisutaito ja oppiminen	24
4.2	Sosiaaliset taidot	25
4.3	Identiteettityö	26
4.4	Voimaantuminen	27
4.5	Haasteet ja uhat	27
5	Opinnäytetyön rakenne	29
5.1	Tutkimuksen informointikirje	29
5.2	Tutkimuksen kyselylomake	30
5.3	Tutkimustilanteen havainnointi	32
5.4	Tutkimuksessa käytetyn roolipelin kuvaus	33
6	Tutkimuksen tulokset	35
6.1	Kyselylomakkeiden tulokset	35

6.2	Tutkimustilanteiden havainnoinnin tulokset	38
7	Tulosten analysointi	41
8	Johtopäätökset	46
9	Pohdinta	52
9.1	Tutkimuksen eettisyys	52
9.2	Tutkimuksen luotettavuus	54
9.3	Ammatillinen kasvu	57
9.4	Hyödynnettävyys ja jatkokehitysmahdollisuudet	58
	Lähteet	60
	Tutkimuksen informointikirje	69
	Tutkimuksen kyselylomake	70
	Tutkimuksen havainnoinnin kuvaus	77
	Tutkimuksessa käytetyn roolipelin muistiinpanot	78

1 Johdanto

Roolipelit ovat mielenkiitoinen ja monipuolinen harrastus, jossa pääsee kehittämään sosiaalista ilmaisuaan, harjaannuttamaan loogisia päättely taitojaan, sekä ruokkimaan omaa luovuuttaan, oli kyseessä sitten prinsessan pelastus linnasta, syvänmeren tutkimuslaitoksen tutkiminen tai tähtien välinen pelastustehtävä (Leppälahti 2009: 49–53). Tulin tämän pohjustamana pohtineeksi opintojeni ohella roolipelien hyödynnettävyyttä sosiaalialalla ja myöhemmin, syvällisen ajatustyön ja useiden kenttätyössä toteuttamieni käytännön kokeilujen jälkeen pystyin toteamaan, että kyseessä on todella potentiaalinen ja monikäyttöinen työkalu. Myös tieteellinen tutkimus on esittänyt havainnut potentiaalia ja lisätutkimustarvetta aiheesta erityisesti juuri sosiaalialalla (Blachio, Lavenda, Lis, Menachem & Mahat-Shamir 2017). Roolipelit eivät kuitenkaan ole vain hyödyllinen työväline, vaan lisäksi myös oman erityisosaamiseni ja mielenkiinnonkohteeni, jota haluan hyödyntää osana tulevaisuuden työelämäni. Lisäksi roolipeleistä on verrattain vähäisesti tieteellistä tutkimusmateriaalia (Stenros & Särkijärvi 2018: 114), jonka vuoksi uskon tutkimukseni ja työskentelyni tuovan uudenlaista näkökulmaa ja työmenetelmiä jatkuvasti kehittyvälle sosiaalialalle.

Sosiaalipedagoginen lähestymistapa muodostui opinnäytetyöhön ikään kuin luonnostaan. Roolipeleille on havaittu erityistä vaikuttavuutta ja potentiaalia juuri sosiaalipedagogiseen viitteeseen sijoittuvan sosiaalityön kontekstissa (Blachio ym. 2017). Sosiaalipedagogisen työn lähtökohdat ja arvot nousevat hyvin vahvasti esiin roolipelatessa, jopa silloinkin, kun kyseessä ei ole sosiaalityön kontekstissa toteutettu peli (Stenros & Särkijärvi 2017: 114–115). Tämän havainnon pohjalta päädyin ottamaan sosiaalipedagogiikan opinnäytetyöni lähtökohdaksi jo hyvin varhaisessa vaiheessa. Lisäksi mainittakoon, että olen henkilökohtaisesti erityisen kiinnostunut juuri sosiaalipedagogiikasta jo opintojeni alkupuolelta lähtien ja tämänhetkisenä tavoitteenani onkin työllistyä ensisijaisesti juuri sosiaalipedagogisen viitekehyksen sosiaalityöhön.

Kohderyhmäksi opinnäytetyölleni valikoitui nuoret. Kyseessä on sosiaalialan asiakasryhmä, joka sijoittuu n. ikävuosille 15–24 kontekstista riippua (United Nations 2013). Minulla on myös itselläni kyseisestä asiakasryhmästä aiempaa monipuolista työkokemusta, jota uskon pystyväni hyödyntämään opinnäytetyöni kokonaisuuden toteuttamisessa. Lisäksi aion hyödyntää olemassa olevia verkostojani nuorisotyön kentällä lähde-

materiaalin löytämiseksi ja käytännön työskentelyni tukena. Myöskin oma henkilökohtainen kiinnostukseni sijoittuu tällä hetkellä juuri nuorten kanssa tehtävään sosiaalityöhön, joten opinnäytetyön kohderyhmä on optimaalinen myös tulevan työelämäni ammattiosaamisen kannalta. Roolipelaamisen sosiaalipedagoginen tutkiminen juuri nuorten parissa on lisäksi hyvin ajankohtainen aihe tieteellisissä julkaisuissa esitetyn tutkimustarpeen lisäksi myös nuorten parissa kasvaneen roolipelien suosion vuoksi (Casal 2017).

2 Opinnäytetyön pohjustus

2.1 Opinnäytetyön tavoite ja tutkimuskysymys

Opinnäytetyöni on tyypiltään laadullinen tutkimus, jossa pyrin etsimään vastauksen tutkimuskysymykseen: miten roolipelejä voi käyttää sosiaalipedagogisessa työkaluna nuorten kanssa tapahtuvassa sosiaalityössä. Laadullisella tutkimuksella tarkoitetaan tutkimustyyliä, jossa pyritään ymmärtämään ilmiön kokonaisvaltaista tarkoitusta ja merkitystä (Alasuutari 2014: 31–33). Käytännön edellytyksinä tutkimusmuodon luotettavalle toteutumiselle on tutkimukseen osallistuvien vapaus omiin näkökulmiin ja kokemusten kuvauksiin, sekä riittävä perehdytys tutkittavaan aiheeseen (Vilkkä 2021: 196–198). Myös laadullisen tutkimuksen toteuttajalla tulee olla aiempaa tietopohjaa ja ymmärrystä aiheeseen sen syvemmän ja monipuolisemman analysoinnin mahdollistamiseksi (Juuti & Puusa 2020: 25–26). Lisäksi opinnäytetyössä noudatetaan myös hyvän tieteen käytäntöä (Metropolia) laadukkaana ja luotettavan tiedon takaamiseksi.

Opinnäytetyön tutkimuskysymykseen pyritään vastaamaan kyselytutkimuksesta (ks. liite 2) saadun tutkimusmateriaalin avulla. Kyselytutkimuksen täyttämisen lisäksi, tutkimusprosessiin osallistuneet pääsivät pelaamaan Dungeons & Dragons-roolipeli systeemiin rakennetun roolipelin (ks. liite 4), jonka oli tarkoituksena toimia alustuksena ja käytännön perehdytyksenä aiheeseen. Kyselytutkimuksessa pyrittiin saamaan vastauksia tutkimuskysymykseen laajassa mittakaavassa tutkimuksessa käytetyn roolipelin arvioimisen sijaan. Opinnäytetyön tarkoituksena on löytää vastauksia roolipelien käyttämiseen yleisesti sosiaalipe-

dagogisena työkaluna nuorisotyössä, jolloin opinnäytetyön laadullinen tutkimusasetus (Alasuutari 2014: 253–256) täyttyy. Opinnäytetyön tulosten analyysin ja aiheen tutkimisen pohjana toimii olemassa oleva aihealueen tutkimusmateriaali ja muut relevantit tieteelliset julkaisut.

2.2 Opinnäytetyön yhteistyökumppani

Opinnäytetyön työelämän yhteistyökumppanina toimii Lauttasaaren nuorisotalo Apaja. Kyseessä on Helsingin kaupungin alaisuudessa toimiva nuorisotila, joka tarjoaa vapaa-ajan toimintaa, jalkautuvaa nuorisotyötä, sekä osallisuutta, työllisyyttä ja opiskelua tukevaa toimintaa (Nuorten Helsinki). Palvelujaan nuorisotalo tarjoaa 3. – 6. vuosiluokan peruskoulun opiskelijoille, sekä 7: stä luokkalaisista 18-vuotiaisiin asti. Nuorisotalon alaisuudessa toimii myöskin Sankarit-toiminta, joka tarjoaa vertaistukea ja vapaa-ajan toimintaa 15–29-vuotiaille kehitysvammaisille, (ks. Nuorten Helsinki 2) sekä Lauttasaaren roolipelitoiminta, jonka tarkoituksena on tarjota 16–25-vuotiaille nuorille mahdollisuuksia rooli- ja lautapeliharrastukseen (ks. Nuorten Helsinki 2022). Lisäksi samoissa tiloissa toimii ruotsinkielinen nuorisotila Ungdomsgårder Drumsö, joka tarjoaa myöskin osallisuutta, vapaa-ajan toimintaa ja opiskelua tukevia palveluita 3. – 6. luokkalaisille kävijöille, (ks. Nuorten Helsinki 3) Itse tutkimus tullaan toteuttamaan osana nuorisotalon roolipelitoimintaa.

2.2.1 Yhteistyökumppanin toiveet opinnäytetyön toteutukseen

Opinnäytetyön lähtökohdat ja toteutus on tehty vastaamaan työelämän yhteistyökumppanin tarpeita, jonka vuoksi prosessi on toteutettu tiiviissä yhteistyössä nuorisotalon toimihenkilöiden kanssa ja heidän toiveitaan kuunnellen. Työni toteutumisen kannalta ehdottomat vaatimukset ovat olleet tutkimusluvan hakeminen Helsingin kaupungilta ja lopputuotoksen sidonnaisuus nuorisotyöhön. Lisäksi Apaja on esittänyt myös toiveita liittyen opinnäytetyön eettiseen ja työelämän sidonnaiseen toteutukseen liittyen.

Apajan toimihenkilöt esittivät jo opinnäytetyön alkuvaiheessa vahvan toiveensa siitä, että tutkimuksellinen osuus toteutettaisiin vahvasti sidottuna nuorisotalon omaan toimintaan. Käytännössä tämä tarkoitti sitä, että tutkimuksellisen osuuden roolipelit toteutettiin nuorisotalon omissa tiloissa ja tutkimuksen osallistujia haettiin ensisijaisesti joko toimijan omasta asiakaskunnasta tai nuorisopalveluihin hakeutuvien nuorten joukosta. Perusteena nuorisotalon omien tilojen käytön priorisointiin oli toiminnan liitännäisyys

nuorisotalon muuhun toimintaan, mahdollisuus virallisempaan ja muodollisempaan toteutukseen, sekä nuorisotalon omien työntekijöiden läsnäolo tarvittaessa. Opinnäytetyön tekijänä minulla ei itselläni ole myöskään virallisia valtuuksia Apajan toiminnassa, jonka vuoksi tämä ratkaisu mahdollisti myös lainsäädännöllisen korrektiuden. Nuorisotalon omien tai siihen hakeutuvien asiakkaiden priorisointi tutkimukseen rekrytoitavina osallistujina puolestaan perusteltiin myös toiminnan sitomisella osaksi nuorisotalon omaa toimintaa, sekä mahdollisimman korrektiin tutkimusryhmän löytämisellä. Opinnäytetyö on tilattu Lauttasaaren nuorisotalolle, jonka vuoksi sen hyödyntäminen ja soveltaminen kohdistuu ensisijaisesti juuri kyseisen nuorisotalon asiakasryhmään.

Opinnäytetyön tilaaja esitti erityistoiveen liittyen myöskin tutkimuksen toteutuksen ja erityisesti tulosten analyysin näkökulmaan. Toimihenkilöt toivoivat opinnäytetyön keskittyvän käsittelemään erityisesti identiteetin työstämistä ja identiteettityötä ensisijaisena näkökulmanaan. Tähän perusteeksi annettiin identiteettityön tärkeys nuorisotyössä, mikä on määritelty myös osana Helsingin kaupungin nuorisotyön perussuunnitelmaa (Helsingin kaupungin nuorisopalvelukokonaisuus 2020: 7–8). Lisäksi nuorisotalon toiminnassa on mukana paljon sateenkaarevia nuoria, mikä on otettu huomioon myös Apajan kokonaisvaltaisessa toiminnassa. Identiteettityön tärkeys korostuu vielä erityisen paljon sateenkaarevilla nuorilla, joiden identiteetin kehittyminen kohtaa keskimäärin enemmän haasteita ja monimutkaisuutta (Hästbacka & Siren 2017: 22–23, 105–106). Myöskin itse tutkimuksen osallistujiksi valikoitui lopulta pitkälti sateenkaari-nuoriksi identifioituvia osallistujia, minkä vuoksi identiteetin työstämiseen keskittyvä ensisijainen näkökulma tuli lopulta erityisen oleelliseksi opinnäytetyön kokonaisuuden kannalta.

2.2.2 Opinnäytetyön hyödynnys yhteistyökumppanin toiminnassa

Opinnäytetyön aihe oli alun perin lähtöisin itseltäni ja Lauttasaaren nuorisotalo koki aihe ehdotuksen pienen hiomisen jälkeen soveltuvaksi omaan käyttöönsä. Opinnäytetyön ensisijaisena tilaajana ja hyödyntäjänä toimiva Apaja koki opinnäytetyön aiheen ja sisällön toimivan mahdollisena kehittäväenä tekijänä omalle toiminnalleen nyt ja tulevaisuudessa, jonka vuoksi se lähti mukaan prosessiin tilaajan roolissa. Työstämisprosessista ei myöskään aiheutunut tilaajalle muuta toimintaa häiritseviä vaikutuksia, eikä sen toteutus vaatinut työelämänyhteistyö kumppaniltaan rahallista tukea tai muunlaisia ylimääräisiä resursseja.

Lauttasaaren nuorisotalo Apajan ensisijaisena hyödynnystarkoituksena opinnäytetyölle toimii opinnäytetyön esittelemät keinot ja teoreettiset viitekehykset roolipelien hyödynnykselle sosiaalipedagogisessa nuorisotyössä. Opinnäytetyön teoreettinen osuus tuo esille aiempaa tutkimusmateriaalia roolipelien hyödyistä, erilaisissa sovellettavissa konteksteissa, sekä tapoja, joilla roolipelejä on tähän asti tutkitusti hyödynnetty. Lauttasaaren nuorisotalolle, sen työntekijöille, sekä mahdollisesti myös muille sen rinnakkaistoimipisteille pyritään tuomaan pohjaa siihen, kuinka nämä voisivat hyödyntää roolipelejä osana sosiaalipedagogista työskentelyään nuorten parissa. Opinnäytetyötä ei kuitenkaan tilattu oppaaksi, vaan kokonaisvaltaiseksi tutkimukseksi aiheesta. Toisin sanoen tarkoituksena ei ole kertoa esimerkkejä siitä, miten roolipelejä hyödynnetään, vaan luoda pohjaa teoria- ja tutkimustiedon pohjalta lähtökohtia roolipelien käyttöön nuorisotyön sosiaalipedagogisena työkaluna.

Toisena hyödynnyskohteena opinnäytetyölle on löytää perusteluja ja näkökulmia jo olemassa olevalle Lauttasaaren nuorisotalon roolipelitoiminnalle. Osana Lauttasaaren nuorisotalon palveluja toimii myös Lauttasaaren roolipelitoiminta, joka on vielä hyvin varhaisessa kehitysvaiheessa. 2022 aloitettu roolipelitoiminta on vielä hyvin pienimuotoista ja myöskin sen resurssit ovat tästä syystä vähäisiä. Vuoden 2023 aikana kuitenkin kiinnostuneiden määrä Lauttasaaren roolipelitoimintaa kohtaan on kasvanut merkittävästä, mikä on aiheuttanut haasteita sen käytännön toteutukselle. Opinnäytetyön toisena käyttötarkoituksena yhteistyökumppanilla on hyödyntää sen teoreettista ja tutkittua tietopohjaa, sekä havaintoja tukemaan nykyistä roolipelitoimintaa ja löytämään perusteluja sen mahdolliselle kasvattamiselle. Opinnäytetyö itsessään ei ole vielä pätevä tieteellisenä julkaisuna, mutta se voi toimia hyvänä pohjana toiminnan perustelujen löytämiselle, sekä esittämään koottua tutkimustietoa aiheesta.

2.3 Olemassa oleva tutkimusmateriaali

Roolipeleistä on olemassa suhteellisen vähäisesti aiempaa tieteellistä tutkimusmateriaalia. Siitä vähäisestä saatavilla olevasta materiaalista suurin osa kuitenkin painottuu juuri sosiaalialan humanistiseen tutkimukseen, erityisesti tuoreiden opinnäytetöiden muodossa. Roolipelejä on tutkittu mm. käytännön asiakastyön muotona, josta esimerkiksi Eetu Sopasen ja Joonas Pitkäniitin opinnäytetyö pöytäroolipeli Vuosaaren seurakunnan nuorisotyöhön (ks. Pitkäniitty & Sopanen 2021), laajojen ilmiöiden ehkäisykeinona esimerkiksi Teemu Hämäläisen opinnäytetyössä (ks. Hämäläinen 2019), sekä sosiaali- ja terveysalan työntekijöiden osaamista vahvistavana menetelmänä esim.

Karppisen, Kattaisen ja Pitkälän artikkelissa (ks. Karppinen, Kattainen & Pitkälä 2014). Juuri akateemista tutkimusta roolipeleistä löytyy kuitenkin huomattavan vähän, mutta toisaalta aiheen ympärille on alkanut lähivuosina kasvaa entistä enemmän kansainvälistä huomiota ja sitä kautta myös sen hyödynnettävyyttä erilaisina työskentelyn ja koulutuksen muotoina on alettu tutkia kasvavissa määrin.

Roolipelit sisältyvät niin kutsuttuihin pelillisiin menetelmiin. Pelilliset menetelmät ja pelillistäminen ovat olleet laajoina käsitteinä nouseva sosiaalialan tutkimuskohde ja työskentelymuoto, jonka hyötyjä ja hyödynnettävyyttä on tutkittu lähivuosina laajassa mittakaavassa. Yleisesti ottaen pelillistäminen määritellään pelillisiä elementtejä hyödyntäväksi innovatiiviseksi lähestymistavaksi muutoin ei pelilliseen-toimintaan (Brockmann, Lattemann, Robra-Bissantz, Stieglitz & Zarnekow 2017: 5). Sosiaalialan kontekstissa on lähivuosina havaittu monia käyttötarkoituksia pelillisille menetelmille, esim. yhteisöllisyyden ja osallisuuden vahvistaminen, moniosasien oppimisen välineenä toimiminen ja sosiaalisen kehityksen edistäjänä (Piekkari 2021). Pelillistämistä onkin hyödynnetty tämän vuoksi monissa sosiaalialan eri osa-alueilla lähivuosina. Esimerkiksi Metropolia Ammattikorkeakoulun, Valo-Valmennusyhdistys ry:n, Espoon kaupungin ja Stadin ammattiopiston yhteistyössä toteuttama Creating Positive Future – FUTU-hanke hyödynsi vahvasti monenlaisia pelillisiä menetelmiä osana nuorten tulevaisuusorientoitunutta ohjausta. Hankkeessa hyödynnettiin monipuolisia pelillistämisen muotoja mm. digitaalista Seppo-verkkopelialustaa, sosiaalialan asiakastyöhön kehitettyjä keskustelupohjaisia lauta- ja korttipelejä, sekä vapaamuotoisempia improvisaatiota ja roolipelillisiä elementtejä omaavia harjoitteita (Hakari, Ihanus, Kyllönen, Lassila, Lehtonen, Ojanen, Parviainen, Piekkari, Pukk, Raatikainen & Tick 2022: 6–7). Pelillistämistä on lisäksi esiintynyt erityisen vahvasti digitaalisuuteen sidonnaisissa konteksteissa. Digiosaamista ja digitaalisia keinoja on hyödynnetty pelillisten menetelmien tukena mm. osana työelämän- ja digitaitojen, sekä muun osaamisen vahvistamiseen. Järvensivun artikkelissa (Järvensivu 2017) käsitellään aikuissosiaalityössä hyödynnettäviä pelillisiä menetelmiä hyödyntäviä digitaalisia hyöty- ja työelämäpelejä digiosaamisen tukena, sekä työyhteisön vahvistamisessa. Toinen suuri pelillistämisen painopiste on lasten ja nuorten kanssa tapahtuvassa pedagogisessa työssä kouluympäristössä. Esimerkiksi Kojolan teoksessa esitetään pelillistämisen vahvuuksia pedagogisena työkaluna, sekä visiota tulevaisuudessa kasvavasta pelillistetyistä oppimisympäristöstä (Kojola 2017: 75–77) ja laajassa sosiaalialan työntekijöiden lausuntoihin perustuvassa tutkimuksessa roolipelejä käsiteltyiin nuorten mielen-terveystyön tukena ja työkaluna (Blachio ym. 2017). Pelillistämistä on siis hyödynnetty

sosiaalialalla jo monin eri tavoin, sekä sen monipuolisen käytön lisääntyminen vaikuttaa olevan selkeästi kasvava trendi.

Pelillistäminen on sosiaalialan työskentelymuotona ja siitä on olemassa paljon tuoretta tutkimusmateriaalia kasvavissa määrin, mutta itse roolipelit ovat toistaiseksi varsin vähäisesti tutkittu aihe. Sosiaalialan viitekehyksessä on verrattain hyvin vähäisesti tutkimusta juuri roolipelien käytöstä, mutta toisaalta se on kasvattanut osuuttaan käytännön työmuotona asiakastyössä. Aiheesta on alettu myös luomaan akateemista ja moniteististä kirjallisuutta Pohjoismaissa pääosin lajin harrastajien toimesta (Stenros ja Särkijärvi 2018: 114–117). Kyseinen kirjallisuus on pitänyt sisällään mm. roolipelien rakentamiseen ja harrastamiseen liittyviä oppaita, pelikulttuuria käsitteleviä teoksia, sekä roolipelaamisen hyötykäyttöön, esim. opetuksenvälineenä tai työkeinona, keskittyviä tutkielmia. Sosiaalialan kontekstissa sosiaalipedagogiset ja pedagogiset roolipelimenetelmät ovat erityisen merkittäviä. Roolipelejä on hyödynnetty pedagogisesti mm. Diakonia-ammattikorkeakoulun ja Helsingin yliopiston lääketieteen, sekä sosiaali- ja terveystieteiden opiskelijoille suunnatussa koulutushankkeessa, jossa perehdyttiin käytännön asiakastyön ja moniammatillisessa tiimissä toimimisen roolipelaamisen ja reflektion kautta (Karppinen, Kattainen & Pitkälä 2014). Lisäksi roolipelejä on hyödynnetty työkaluna paljon myös sosiaalialan lasten ja nuorten kanssa tehtävässä konkreettisessa työssä. Erityisesti varhaiskasvatuksen kentältä löytyy suuri määrä tutkimusta liittyen roolipeleihin ja leikkeihin. Kyseessä on paljon käytetty sosiaalipedagoginen työtapana, jolla on havaittu olevan positiivisia vaikutuksia mm. lasten identiteetin löytämiseen, arvojen ja taitojen oppimiseen, sekä sosiaalisiin taitoihin (Siljamäki 2020). Myös nuoret ovat toinen suuri ja kasvava kohderyhmä nykyaikaisen sosiaalialan roolipelillisille työmuodoille. Juuri nuorten kanssa tehtävässä sosiaalityössä kyseinen työote on vasta kasvamassa ja muovaantumassa erilaisiin tarpeisiin, joita laajan sosiaalialan nuorisotyö tarjoaa. Tämän vuoksi myöskään akateemista tutkimustietoa ei aiheesta juuri löydy. Erityisesti sosiaalisten taitojen ja loogisen päättelyn kehittyminen, sekä arvojen ja laajassa mittakavassa myös identiteetin pohtiminen nousevat nuorilla esille roolipelaamisen kautta (Piekkari 2021).

2.4 Tutkimuksen tarpeen perustelu

Roolipelien suosia on tällä hetkellä kasvussa nousevana trendinä, sekä vapaa-ajan harrastuksena ja viihteenä, että työkaluna opetuksessa ja työmuotona. Aiheesta tehdään jatkuvasti lisää tieteellistä tutkimusta, sekä empiirisiä tutkimusmenetelmiä

hyödyntäviä projekteja, mutta toistaiseksi itse kirjallista tutkimusmateriaalia on saatavilla verrattain vähän. Kyseessä on sekä Suomessa, että globaalisti vasta hiljalleen kasvava tutkimuksen kohde, jonka potentiaalista hyödyntämistä ja käyttötarkoituksia ollaan vasta lähivuosina alettu havaitsemaan laajemmissa määrin. Monet nykyiset sosiaalialan käytännön työmenetelmät, esimerkiksi draamaterapia ja improvisation harjoitteet, kuitenkin hyödyntävät roolipelien elementtejä, kuten ongelmien käsittelyä roolien ja tarinoiden kautta, identiteetin löytämistä itseilmaisun kautta, sekä hyvinvoinnin edistämistä esteettisten kokemusten kautta (Häkämies 2007).

Tähän astisten tutkimustulosten perusteella roolipelit on havaittu monipuoliseksi ja pääosin toimiviksi työkaluksi sosiaalialalla. Esimerkiksi roolipelien positiivisesta vaikutuksesta mielenterveyteen on tehty laaja tutkielma, jossa Roolipelejä hyödyntäviä menetelmiä kokeiltiin, tutkittiin ja arvioitiin laajasti terapeuttisena välineenä (Blachio ym. 2017). Tutkimuksessa todettiin positiivisten tulosten lisäksi selkeä tarve aiheen tutkimuksen lisäämiselle roolipelien laajan hyödynnettävyyden vuoksi erityisesti sosiaalialalla. Myös muissa tutkimuksissa on havaittu positiivisia tuloksia liittyen roolipelien käyttöön. Nuppu Soanjärven pro gradussa (Soanjärvi 2015) tutkittiin Suomen Punaisen ristin Konfliktin keskellä – roolipelin käyttöä opetusmenetelmänä ja asennuskasvatus välineenä. Tutkimuksessa havaittiin roolipelin toimineen erityisen hyvin juuri pedagogisena välineenä sen sisältämän draamallisen eläytymisen, sosiaalisen kanssakäymisen ja kattavan reflektion ansiosta. Tutkijoiden havaitsemien positiivisten tulosten lisäksi tutkimuksiin osallistuneiden asiakkaiden henkilökohtainen palaute roolipelillisistä menetelmistä on ollut pitkälti positiivista. Roolipelien hyödyntämistä lääketieteen, sekä sosi- ja terveystieteiden opetuksessa tutkinut Diakonia-ammattikorkeakoulun ja Helsingin yliopiston yleislääketieteen osaston opettajien toteuttamassa hankkeessa (Karppinen, Kattainen & Pitkälä 2014) kerätty asiakaspalaute on ollut pääosin menetelmän hyötyjä korostavaa. Tutkimukseen osallistuneet opiskelijat kommentoivat oppineensa kurssimuotoisesta projektista paljon enemmän käytännön asiakastyöhön ja moniammatillisessa tiimissä toimimisen taitoja, sekä onnistuneensa kehittämään asiakaslähtöistä lähestymistapaa osaksi omaa ammattiosaamistaan.

Teoreettisissa lähteissä esitetyn jatkotutkimusten tarpeen ja roolipelien ajankohtaisuuden lisäksi olen itse perehtynyt aiheeseen syvällisesti. Olen harrastanut roolipelejä tällä hetkellä jo neljän vuoden ajan, sekä on toiminut roolipeliohjaajana mm. Lauttasaaren roolipelitoiminnassa (ks. Nuorten Helsinki 2022), pienimuotoisessa roolipeliprojektissa

Helsingin kuvataidelukiassa, sekä hyödyntänyt roolipelejä osana sosiaalityötä aiemmissa muissa työsuhteissa. Itse roolipelaamista olen harrastanut sekä pelaajana, että pelinvetäjänä aktiivisesti ja perehtynyt aihetta koskevaan kirjallisuuteen ja tutkimuksiin jo ennen opinnäytetyön aloittamista. Henkilökohtaisesti olen todella kiinnostunut juuri roolipelien hyödyntämisestä omassa tulevaisuuden työelämässäni sosiaalialalla, sillä kyseessä tulkintani mukaan hyvin monipuolinen ja -käyttöinen, sekä toimiva menetelmä sosiaalipedagogisena työkaluna.

3 Opinnäytetyön konteksti ja viitekehys

3.1 Roolipelit

Roolipelaaminen on moniulotteinen pelillisyyttä ja draamaa hyödyntävä toiminnan muoto, johon ei ole olemassa vain yhtä oikeanlaista toteutustapaa. Kokonaiskuvassa roolipelaaminen voidaan kuitenkin määritellä pelilliseksi toiminnaksi, jossa pelaajat ottavat itselleen ennalta sovitun roolihahmon ja esittävät, sekä muutoin kuvailevat sitä, mitä hahmo tekee, puhuu ja ajattelee (Leppälahti 2009: 7). Lisäksi roolipelit perustuvat aina joihinkin ennalta sovittuihin sääntöihin, joiden pohjalta kaikki pelissä mukana olevat osapuolet toimivat. Toimintana roolipelaaminen perustuu pitkälti verbaaliseen kuvailuun, jossa pelinvetäjä sanallistaa juonen ja tapahtumien kulkua, sekä roolipelaaja npc-hahmoja, eli ei-pelaaja hahmoja tukeutuen samalla pelillisiin keinoihin pelikokemuksen monipuolistamiseksi. Roolipelin pelaajat puolestaan kuvailevat tai näyttelevät oman hahmonsa toimintaa ja pyrkivät täten edistämään pelin juonta, sekä luomaan roolipelitilanteita muiden pelinvetäjän ja muiden pelaajien kanssa. Toisaalta mitä tahansa muutakin peliä tai muunlaista toiminnan muotoa voidaan myöskin roolipelata, mikäli siihen osallistuvat osallistujat sopivat yhteisesti asiasta ja ottavat itselleen jonkinlaiset roolit osaksi kyseisen toiminnan ajaksi (Stenros & Särkijärvi 2018: 114). Roolipelaamiseksi voidaan siis toisin sanoen määritellä kaikki toiminta, joka sisältää erilaisten roolien tietoisien ja yhdessä ennalta sovitun ottamisen osaksi jonkinlaista toimintaa.

3.1.1 Roolipelien historia

Varhaisin tunnettu roolipeliaktiiviteetti on peräisin Han-dynastian aikaisesta kiinasta, jossa järjestettiin viihteellisiä tapahtumia, joissa osallistuvat aateliset esiintyivät nuorina

itseluominaan arvovaltaisina roolihahmoina yhteisissä tilaisuuksissa (Yee 1995). Euroopassa kuitenkin roolipelien dokumentoitu kehitys alkoi huomattavasti myöhemmin vasta 1500-luvulta eteenpäin. Roolipelimäiset elementit ovat vaikuttaneet Euroopassa vahvasti mm. improvisoitujen teatterien, hovien salipelien, sekä myöhemmin teatteripelien muodossa.

Nykyaikainen roolipelaaminen sai alkunsa vuonna 1974, jolloin ensimmäinen virallinen roolipelikirja *Dungeons & Dragons* julkaistiin Yhdysvalloissa Gary Hygaxin ja Dave Arnesonin toimesta (Leppälahti 2009: 8–11). Roolipelikirja nousi pian suureen suosioon uudenlaisena ja monipuolisena vapaa-ajan aktiviteettina. Monet alkuvaiheen ensimmäiset roolipelit syntyivät pitkälti 60- ja 70-luvuilla suosittujen minatyrisotapelien, sekä suositaan kasvattaneiden fantasia- ja tieteiskirjallisuuden vaikutteisiin pohjautuen. Uuden fantasia ja scifi aiheisia mielikuvituksellisia, sekä suosiossa olleita strategisia pelillisiä elementtejä yhdistelevä roolipeli nuosi alku aikoinaan verrattain suureen suosioon, kun monet kilpailevat kaupalliset toimijat alkoivat tuoda omia versioitaan markkinoille.

Roolipelien suosion kasvu jatkui 1980-luvulle asti, jolloin kasvava harrastus alkoi saada kritiikkiä osakseen. Yhdysvalloissa mediaan nousi kyseisenä aikana muutamia tapauksia roolipelia harrastaneiden lasten ja nuorten itsemurhasta, jotka saivat suurta mediahuomiota osakseen. Erityisen merkittävässä roolissa kasvaneen kritiikin takana toimi yhdysvaltalainen Patricia Pulling, joka julkaisi oman roolipelaamista kritisoivan teoksen (ks. Cawthon & Pulling 1993), sekä perusta harrastusta vastavan järjestön BADD:n (Bothered about Dungeons & Dragons). Teoksen ja järjestön pääsanomina oli uskomus siihen, että roolipelaaminen ja erityisesti suosittu *Dungeons & Dragons* rohkaisi nuoria saatananpalvontaan ja itsemurhaan, sekä aiheuttaisi näille mielenterveysongelmia. Suuresta mediahuomiostaan seurasi useita kansainvälistä huomiota saaneita kohuja ja jopa oikeudenkäyntejä. Lopulta kuitenkin tieteelliset tutkimukset osoittivat, ettei roolipelaamisella ollut minkäänlaista todistettavaa negatiivista yhteyttä nuorten mielenterveysongelmiin tai muuhunkaan radikaalin käyttäytymiseen, vaan ennemminkin päinvastoin.

Roolipelaamisen suosio jatkoi kuitenkin laskuaan 1990-luvulla mm. nousevien video- ja korttipelien vallatessa markkinoita uusina ja suosittuina harrastusmuotoina (Stenros & Särkijärvi 2018: 15–16). Roolipelit pysyivät pitkään poissa suuren yleisön suosioista

oman verrattain pienten ja hajanaisten harrastajakuntiensa keskuudessa, kunnes niiden kansainvälinen suosio lähti jälleen nousuun 2000-luvulla. Tähän on vaikuttanut mm. roolipeleihin liittyvän median ja tieteellisen tutkimuksen lisääntyminen. Erityisesti roolipeleihin perustuvat videopelit, podcastit, sekä sarjat ja elokuvat ovat olleet merkittävässä asemassa roolipelien tuomisessa suurelle yleisölle.

Suomeen roolipelit saapuivat suhteellisen pian pääosin Yhdysvaltaisten vaihto-oppilaiden ja kansainvälisten roolipeliyhteisöjen vaikutuksesta jo 1970-luvulla (Stenros & Särkijärvi 2018: 12). Kulttuuri oli alkuaikoina suuren yleisön kiinnostuksen kohteena ja monet suomalaiset yritykset alkoivatkin tuottaa sekä täysin omia, että suomen kielelle käännettyjä olemassa olevia roolipeli järjestelmiä 1980-luvulta eteenpäin. 1990-luku oli kuitenkin käänteen tekevä suomalaiselle roolipelaamiselle, kun kotimainen tuotanto ja käännökset alkoivat hiipumaan kasvaneen Yhdysvalloista kumpuavan kritiikin, sekä muiden nousevien harrastusmuotojen valloittaessa markkinoita (Leppälahti 2009: 61–63). 1990-luvun Suomessa vaikuttaneet roolipelit olivat vain hyvin marginaalissa olevan käyttäjäkunnan kuluttama harrastusmuoto, joka oli myöskin hyvin vähäisesti esillä. Suomessaakin koettiin kuitenkin 2000-luvulla suuri suunnan muutos roolipelien suosiossa, kun sekä kansainvälinen, että suomalainen roolipelien tuotanto ja kiinnostus alkoi jälleen kasvaa mm. median uudenlaisen hyödyntämisen, indieyritysten kasvun, sekä roolipelaaja yhteisöjen uusien tapahtumien ansiosta (Stenros & Särkijärvi 2018: 18–24). Nykyään roolipelien suosio on saavuttanut vakiintuneen aseman Suomessa, sekä kasvattanut hitaasti suosiotaan esimerkiksi Stranger Things-netflix sarjan ja Harry Potter elokuvien kaltaisten media-ilmiöiden ansiosta (Casal 2017).

3.1.2 Roolipelit käsitteenä

Roolipelit voidaan jakaa terminä kahteen osaan: pelilliseen ja draamalliseen osaluokeseen. Draamallinen osio roolipeleissä sisältää roolinottamisen, itsensä ilmaisun roolihahmon kautta, sekä pelin tarinan esittämisen ja kulun (Leppälahti 2009: 13–14). Tämänkaltaisia keinoja on käytetty sosiaalialalla paljon esimerkiksi rooleja ja esiintymistä hyödyntävässä draamaterapiassa (Häkämies 2007), sekä moninaisessa voimaannuttavassa itseilmaisutyössä (Voimapuu). Lisäksi draamallisia elementtejä esiintyy paljon myös työelämässä, arjessa ja joka päiväisessä elämässä. Jokaisella yksilöllä voidaan sanoa olevan omia uniikkeja rooleja, joita tämä pitää tietoisesti tai tiedostamatta yllä erilaisissa sosiaalisissa tilanteissa ja ryhmissä (Saraste 2017). Erona

roolipeleissä kuitenkin ideaalitalanteessa mahdollisuus oman roolinsa valintaan, ilmaisuun ja kokeiluun turvallisessa ympäristössä. Roolien ja draamallisen ilmaisun merkitys koostuu erityisen paljon roolipelien alalajissa liveroolipelaamisessa, eli larppaamisessa. Kyseessä on roolipelien muoto, jossa pelaajat panostavat erityisesti itsensä ilmaisuun mm. pukeutumisen, improvisoidun näyttelemisen, sekä eläytymisen kautta, joko kokonaan ilman tai hyvin vähäisillä pelillisillä elementeillä (Leppälahti 2009: 25). Liveroolipelaamisessa sovitaan pelaajien ja järjestäjien kesken tietyt säännöt, joiden pohjalle itse roolipelaaminen ja hahmot rakentuvat. Tämän jälkeen muodostetaan sovitun mittainen skenaario, jota lähdetään improvisoidusta näyttelemään. Larppaamisessa korostuu erityisen paljon juuri kokemuksellisuus ja voimaantuminen sosiaalisen kanssakäymisen ja vaihtoehtoisen itseilmaisun muodossa (Pettersson 2021: 34–36).

Roolipelaamisen toinen osa-alue, pelillinen viitekehys, kuuluu myöskin pelillisiin menetelmiin. Kyseessä on roolipelin pelilliset elementit, kuten säännöt, pelimekaniikat ja pelaajahahmojen mahdolliset statistiikat sisältävä osa-alue (Stenros & Särkijärvi 2018: 115). Pelillisiä elementtejä on hyödynnetty paljon erityisesti sosiaalialla kasvaneessa pelillistämiseksi kutsutussa työn ja tutkimuksen muodossa. Erityisesti lasten ja nuorten kanssa kyseistä työmuotoa on hyödynnetty paljon ja monipuolisesti mm. Metropolian, Espoon kaupungin, Stadin ammattiopiston ja Valo-valmennus yhdistyksen FUTU – hankkeessa, (Hakari ym. 2022: 6–7) sekä Kaakkois-Suomen ammattikorkeakoulun pelillisiin ja luoviin menetelmiin keskittyvään elämäntapavalmennus ja osallisuus Peliklaani-hankkeessa (Xamk.fi). Itse roolipeleissä pelillinen osa-alue on erityisen merkityksellinen sen toisessa alalajissa: pöytäroolipeleissä. Kyseessä on roolipelaamisen muoto, joka pohjautuu johonkin ennalta sovittuun sääntöjärjestelmään, minkä pohjalle pelaajien hahmot ja itse pelin tarina rakennetaan. Jokaisella pelaajalla on oma hahmolappunsa, joihin nämä kirjaavat yhteisistä säännöistä kumpuavat hahmon tiedot ja taidot, sekä muu erityisosaaminen (Leppälahti 2009: 15–19). Merkittävien pöytäroolipelin ja liveroolipelaamisen ero on kuitenkin niiden pääpaino. Siinä missä liveroolipelaaminen keskittyy erityisesti pelaajien hahmon monipuoliseen ilmaisuun ja draamaan, pöytäroolipelien pääpaino on puolestaan lautapelimäisessä lähestymistavassa, jossa on ikään kuin tarkoituksena läpäistä peli roolipelaamista ja hahmon kykyjä käyttäen (Karvonen 2019: 5–7). Liveroolipelaamista ja pöytäroolipelejä käydään mielikuvituksen ja sosiaalisen kanssakäymisen tasolla, mutta pöytäroolipeleillä on myös ns. paperilla käytävä ulottuvuus. Paperipeleiksikin kutsuttujen pöytäroolipelien hahmojen ja tarinan kulkua seurataan osaltaan myös paperilla taitojen, tilanteiden ja muiden statistiikkojen muutosten kautta. (Leppälahti 2009: 15).

3.1.3 Roolipeleihin liittyvät käsitykset ja ennakko-oletukset

Roolipeleistä on olemassa tieteellisen tutkimuksen lisäksi myös monenlaisia ennakkokäsityksiä ja oletuksia. Yleisen mielipiteen mukaan roolipelaaminen on mielletty ns. nörttiharrastukseksi. Nörttiä on käytetty sanana pitkälti halventavassa merkityksessä viitaten epäsosiaalisiin ja scifi-, fantasia-, tai tietokoneharrastuksesta kiinnostuneisiin ihmisiin (Pyhälähti 2017). Nykyään kuitenkin kyseisten roolipelaamisen levittäytyessä laajemmalle yleisölle kyseinen stigma on alkanut kadota harrastuksen yltä. Suurin osa roolipelin harrastajista Suomessa ja maailmalla ovat kuitenkin edelleen verrattain homogeenisiä. Roolipelien harrastajista suurin osa on ollut jo pitkään miespuoleisia nuoria tai nuoria aikuisia, mikä näkyy edelleenkin myös kuluttajille tuotetussa sisällössä (Leppälähti 2009: 11–12). Toisaalta lähivuosina kyseistä stereotyyppiä on alettu tietoisesti purkamaan pyrkimällä tuomaan erilaisten ihmisryhmien edustajia lajin pariin. Muun muassa Suomen roolipelitapahtuma Ropecon on ollut mukana järjestämässä vuosina 2022-2023 kestäneen ERASMUS+ yhteishanketta Ruotsin Gothconin ja Saksan Dreiechconin kanssa, jossa pyritään tuomaan tapahtumiin ja sitä kautta roolipelaamisen pariin aiemmin aliedustettuja nuorten ryhmittymiä (ks. Ropeconicon 2022). Myös mediassa roolipelaamista on tuotu esiin kaikille sopivana harrastuksena. Vuodesta 2015 asti toiminut roolipeli podcast Critical Role on toiminut erityisen merkittävässä roolissa lajin suosion kasvun takana moninaisten ihmisten keskuudessa. Podcastin jaksoilla on vierailut kuuluisia mm. näyttelijöitä, ääninäyttelijöitä, kirjailijoita ja artisteja vaihtelevista etnisistä ja muista henkilökohtaisista taustoista (Critical Role Wiki).

3.2 Sosiaalipedagogiikka

Sosiaalipedagogiikka toimii tärkeänä pohjakäsitteenä sosiaalityössä. Sosiaalipedagogiikan synty ajoittuu jo antiikin Kreikan ajoille, jolloin filosofit Platon ja Aristoteles julkaisivat ensimmäisiä sosiaalista ja kasvatuksellista ulottuvuutta käsitteleviä teoksia (Nivala & Rynnänen 2019: 33). Historian saatossa käsitteen aatteet ovat vaikuttaneet sosiaaliseen tutkimukseen ja työhön Euroopassa, mutta itse sosiaalipedagogiikka käsitteenä muodostui kuitenkin vasta 1840-luvun Saksassa (Nivala & Rynnänen 2019: 33–36). Suomeen käsite puolestaan saapui kunnolla vasta 1990-luvulla, jolloin saksalainen tutkimus alkoi vaikuttaa Suomen sosiaalityön kehityssuuntaan merkittävästi (Timonen-Kallio). Nykyään sosiaalipedagogiikka on yksi Suomen sosiaalityön keskeisimmistä

lähtökohtia, jonka pohjalta suurin osa sosiaalityön tutkimuksesta ja käytännön työstä toteutetaan.

3.2.1 Sosiaalipedagogiikka käsitteenä

Käsite sosiaalipedagogiikka voidaan jakaa kahteen osaan, sosiaalseksi ja pedagogiikaksi, helpottamaan sen tulkintaa. Näitä kahta osa-aluetta tutkiessa termi sosiaalinen määritellään Nivalan ja Ryynäsen teoksessa Sosiaalipedagogiikka – Kohti inhimillisempää yhteiskuntaa (Nivala ja Ryynänen 2019: 16–17) kolmella tavalla: Sosiaalisella voidaan viitata ihmisten keskeiseen vuorovaikutukseen, yhteiselämään, sekä yhteisöihin ja yhteisöllisyyteen. Toisin sanoen sillä tarkoitetaan ihmisten ja yhteisöjen välistä kokonaisvaltaista sosiaalista suhdetta. Lisäksi termi sosiaalinen voidaan ymmärtää myös ihmisten, kasvun ja kasvatuksen välisiksi yhteiskunnallisiksi suhteiksi, johon vaikuttaa huomattavasti yksilön, tämän lähipiirin ja ympäröivän yhteiskunnan kulttuuri, arvot, sekä mahdollisuudet. Kolmanneksi sosiaalinen voi viitata sosiaalipedagogiikan kontekstissa yhteiskunnalliseen huono-osaisuuteen, ongelmiin, sekä niissä auttamiseen. Kokonaisuudessaan puhutaan ihmisten välisestä kanssakäymisestä laajana käsitteenä, jota sosiaalipedagogiikka pyrkii tarkastelemaan, tukemaan ja edistämään (Haaki, Kotiranta & Niemi 2011). Toisaalta sosiaalista ulottuvuutta voidaan tarkastella kokonaisuudessaan myös vastakkaisesta näkökulmasta sosiaalisen huono-osaisuuden ehkäisemisenä ja lievittämisenä joko yksilö, yhteisöllisellä tai yhteiskunnallisella tasolla. Sosiaalipedagogiikan sosiaalisen ulottuvuuden vaihtoehtoisen laajan tulkinnan mukaan sosiaalinen voidaan nähdä myös kokonaisuudessaan yhteiskunnallisena osa-alueena sosiaalityössä (Sosiaalipedagogiikka.fi 2023).

Toisin kuin monitulkinnaisen alkuosan, sana pedagogiikka määritellään Nivalan ja Ryynäsen teoksessa hyvin yksiselitteisesti oppimiseksi kasvatuksesta (Nivala & Ryynänen 2019: 17–19). Tieteen termipankki puolestaan määrittelee käsitteen yleisen merkityksen tarkoittavan käsitystä siitä, miten kasvatusta ja opetus tulisi järjestää (Tieteen termipankki), sekä tieteelliseen tietoon perustuvaa suunnitelmallista ja ammatillisesti johdettua oppimiseen ja kehitykseen tähtäävää toi-

mintaa (Fonsén, Karila, Karjalainen, Kola-Torvinen, Mertala, Neitola, Onnismaa, Paa-
nanen, Pakanen, Rintakorpi, Roos, Sajaniemi, Salomaa & Tast 2017: 6). Termillä on
lisäksi vaihtelevia tulkintaeroja eri kulttuureissa vaikuttavien tutkimussuuntaus-
ten, sekä muiden yhteiskunnallisten kulttuurierojen vuoksi. Kokonaisuudessaan
pedagogiikka ei ole tieteen osa-alueena sidottuna mihinkään tiettyyn vakiintu-
neeseen tulkintaan, vaan sen tulkinta perustuu aina joko kasvatukselliseen
suuntaukseen tai johonkin kasvatuksen osa-alueeseen (Tieteen termipankki).
Sosiaalipedagogiikassa pedagogiikka kuitenkin pohjautuu käsitteenä aina tiet-
tyihin arvoihin, joiden pohjalta pedagogista työtä tulisi toteuttaa. Näihin arvoihin
kuuluu tasa-arvo, ihmisoikeudet ja oikeudenmukaisuus (Nivala & Ryytänen
2019: 17, 29–30). Kyseiset arvo ovat erityisen tärkeitä asiakkaiden hyvinvoinnin
ja aidon auttamistyön toteutumisen näkökulmasta. Kokonaisuudessaan pedago-
giikka siis sekä tarkastelee, että pyrkii edistämään kasvatusta tavoitteellisena
prosessina (Fonsén ym. 2017: 6, 9–11, 13–14).

Sosiaalipedagogiikka koostuu termin kahden osan interaktiivisesta yhtälöstä.
Kokonaisuudessaan sosiaalipedagogiikka voidaan tiivistää tarkoittamaan ihmi-
sen yksilöllisen, yhteisöllisen ja yhteiskunnallisen kasvun prosessien tutkimista
ja tukemista (Sosiaalipedagogiikka.fi 2023). Käytännön sosiaalityössä sosiaali-
pedagogiikka näyttäytyy asiakkaiden kasvatuksellisen ja yksilöllisen kehityksen
arvioimisena ja tuen tarjoamisena. Toisin sanoen sosiaalipedagogisessa työssä
pyritään integroimaan ja osallistamaan ihmisiä yhteiskuntaan ja muihin yhteisöi-
hin tukeakseen näiden kokonaisvaltaista hyvinvointia ja vaikutusmahdollisuuksia
omassa elinympäristössään (Raatikainen, Rahikka, Saarnio & Vepsä 2019).
Keskeisimpiä työmuotoja tämänkaltaisessa työssä on moninaisen toimijuuden
tukeminen, tuettu itseapuun auttaminen ja voimavarojen kautta vahvistaminen,
jotka kuuluvat kaikki kokonaisvaltaisen muutostyön alle. (Stephens 2013: 27).
Asiakkaiden toimijuutta omassa elämässään pyritään tukemaan tuomalla tälle
vaikuttamiseen liittyviä tietoja ja taitoja, sekä voimavaroja toteuttaa sitä. Tämän-
kaltaisella työotteella pyritään saattamaan asiakas tuetusti toimimaan omaläh-
teisesti yhteisöissä, yhteiskunnassa ja muissa ympäristöissä (Nivala 2010: 114–
121). Päästäkseen tähän tavoitteeseen, sosiaalityöntekijän tulee kohdata asiak-

kaansa dialogisesti keskustellen ja yksilökohtaisesti arvioiden tämän tuen ja palvelumuotojen tarvetta. Tällöin asiakas potentiaalisesti saa itselleen juuri oikeanlaista ja aidosti auttavaa apua, sekä muita tuen muotoja (Nivala & Ryytänen 2019: 190–196).

3.2.2 Sosiaalipedagogiikka ja nuoret

Sosiaalipedagogiikalla on omia erityispiirteitään, jotka tulevat esille erityisesti juuri nuorten kanssa tehtävässä sosiaalityön viitekehyksessä. Sosiaalipedagogisella nuorisotyöllä tarkoitetaan käytännössä monitahoista nonformaalia kasvatustyötä (Nivala & Ryytänen 2019: 243). Käytännössä tämä pitää sisällään nuoren tietotaitojen ja osallisuuden vahvistamista suhteessa yhteiskuntaan, yhteisöihin ja toisiin yksilöihin. Samaiset arvot ja asenteet nousevat esille nuorisotyön ammattieettisissä periaatteissa, joihin nuorten kanssa toteutettava sosiaalityö käytännössä rakentuu (Allianssi).

Kasvatus korostuu lähtökohtana erityisen paljon juuri nuorten kanssa tapahtuvassa sosiaalityössä. Sosiaalipedagogiikassa kasvatuksella tarkoitetaan tapahtumaa, jossa jokin taho vaikuttaa toiminnallaan yksilön kehitykseen, oppimiseen tai sosiaaliseen kasvuun (Sosiaalipedagogiikka) Nuoret ovat usein haastavassa muutoksen elämänvaiheessa, jossa monet aiemmin tutut ympäristöt, yhteisöt ja asenteet kokevat suuria muutoksia (Helsingin nuorisopalvelukokonaisuus 2020: 7). Nuorten kanssa toteutettavassa sosiaalipedagogisessa työssä pyritäänkin juuri tukemaan nuoren kasvua ja kehitystä sen kriittisessä vaiheessa. Keinoina tähän käytetään erityisesti voimavaraistamista, dialogista asiakaslähtöistä kohtaamista sekä yhdessä tekemistä ja oppimista (Allianssi). Tavoitteena on tuoda ja vahvistaa nuorelle tarvittavia tietoja, taitoja, sekä yhteiskunnallisia arvoja, joilla tämä pärjäisi mahdollisimman optimaalisesti ympäröivässä yhteiskunnassa ja yhteisöissä.

Toisena tärkeänä pääkohtana nuoristyössä on moninaisen osallisuuden vahvistaminen. Käytännössä tämä näkyy asiakkaiden integroimisena ja yhteiskunnallisen toimijuuden vahvistamisena yhteiskunnassa (Sosiaalipedagogiikka). Toisin sanoen nuorille

pyritään luomaan tietoja, taitoja ja mahdollisuuksia vaikuttaa yhteiskunnassa, yhteisöissä ja omassa elämässään. Konkreettisen tiedottamisen ja toimintamallien opetteluun lisäksi nuorille pyritään luomaan kestäviä voimavaroja ja motivaatiota toimia aktiivisena toimijana erilaisissa ympäristöissä ja omassa elämässään (Nivala & Ryyänen 2019: 244–246). Toisin sanoen kyseessä itseapuun auttamisen prosessi, jossa pyritään luomaan nuorille kestävä pohja aktiiviseen kanssakäymiseen ja toimimiseen vaihtelevissa tilanteissa ja konteksteissa.

Kolmantena nuoristyön tärkeänä lähtökohtana toimii myöskin nuorten kohtaaminen dialogisesti, kannustavasti ja yhdessä toimien (Allianssi). Dialogisuus on myös yksi sosiaalipedagogiikan ja ylipäättänsä sosiaalityön tärkeistä työmenetelmistä, jolla pyritään takaamaan asiakkaan tasa-arvoinen ja aidosti auttava kohtaaminen (Terveystieteiden tutkimuskeskus ja Hyvinvoinnin laitos 2022). Usein nuoret kokevat, ettei heidän ääntään kuulla ja tuntevat omat vaikutus mahdollisuutensa vähäisiksi. Tästä syystä dialogisuuden saavuttaminen on erityisen tärkeää juuri nuorten kanssa toteutuvassa sosiaalipedagogisessa työssä. Tämänkaltaisen tilanteen syntyyn tarvitaan molemmilta puolilta kunnioittavaa asennetta, halua ymmärtää, kuuntelua, sekä turvallinen ympäristö. Lisäksi myös muilla keinoilla voi edistää dialogisuuden syntymistä. Esimerkiksi yhteisöllisyys, elämyksellisyys ja luovat menetelmät voivat toimia luottamuksellisen ja dialogisen tilanteen syntymisen tukena (Nivala & Ryyänen 2019: 244–245).

3.3 Opinnäytetyön kohdeasiakasryhmä

Kohdeasiakasryhmänä tutkimuksessani toimii nuoret. Helsingin kaupunki määrittelee nuorisotyön pääpainon sijoittuvan ikävuosille 10–18 (Helsingin kaupunki 2022), mutta kokonaisuudessaan nuorisopalveluita on oikeutettu saamaan ikävuoteen 28 asti (Helsingin kaupunki). Toisaalta nuori voidaan määritellä iän lisäksi myös monin muin tavoin, esimerkiksi työllisyys ja taloustilanteen perusteella, yhteiskunnan arvojen ja oletusten mukaan, sekä kyseisen henkilön käyttäytymisen ja taitojen mukaan (Nuoperi). Määritelmästä riippumatta kyseessä on yksi sosiaalialan suurista asiakasryhmistä, jolle on olemassa monia erilaisia palvelumuotoja. Nuorisopalveluiden tuottajana toimivat pitkälti kunnat, joiden palveluiden piiriin kuuluu kasvatuksellinen ohjaus, harrastusmahdollisuuksien järjestäminen, neuvontapalvelut, nuorisoyhdistysten tukeminen, liikuntaa, kulttuuria ja kansainvälisyyttä tukeva toiminta, ympäristökasvatus, vapaa-ajan toiminta, sekä etsivä nuorisotyö (Kuntaliitto). Ensisijaisena ammattieettisenä päämääränä nuori-

sotyössä on nuorten kohtaaminen kannustavassa ja osallisuutta tukevassa sosiaalipedagogisessa kontekstissa (Allianssi). Toisin sanoen nuorisotyöllä pyritään tukemaan nuoren positiivista monialaista kasvua edistämällä tämän tietoja, taitoja ja mahdollisuuksia toimia lähiyhteisöissä ja yhteiskunnassa. Opinnäytetyöni kontekstissa nuoruuden määritelmäksi määräytyi ikävuodet 16–25 yhteistyökumppanin roolipelitoiminnan ikähaarukan mukaan (Nuorten Helsinki 2022)

Nuoret muodostavat oman uniikin asiakasryhmänsä sosiaalialalla, jolla on tiettyjä erityispiirteitä asiakkaina. Nuoruus sijoittuu elämänvaiheena määritelmästä vaihdellen kutakuinkin ikävuosille 13–25 (Nuoperi). Kyseiselle ajanjaksolle sijoittuu usein monia merkittäviä tapahtumia nuoren elämässä, kuten oman identiteetin työstäminen, aikuistuminen, kouluttautuminen ja työelämään siirtyminen. Nuoret ovat siis asiakasryhmänä eräänlaisessa epävarmana elämän murrosvaiheessa, johon kuuluu paljon energiaa ja resursseja, sekä asettaa nuoria vaikutuksille alttiiseen asemaan (Ahonen, Lyytinen, Lyytinen, Nurmi, Pulkkinen & Ruoppila 2014: Nuoruus). Kokonaisvaltaisen tukemisen tarjoamiseksi nuorten parissa tehtävässä sosiaalityössä korostetaan erityisesti dialoginen yhdessä tekeminen ja pohtiminen, sekä rinnalla kulkeminen. Pyrkimyksenä on tukea nuorten erityislaatuista muutoksen keskellä olevaa elämänvaihetta juuri kyseiselle yksilölle sopivalla tavalla (Nivala & Ryyänen 2019: 244). Jokaisen nuoren kehitys ja elämäntilanteet ovat hyvin yksilöllisiä, jonka vuoksi on perusteltua pyrkiä tarjoamaan asiakasryhmälle mahdollisimman spesifiä ja kokonaisvaltaista tukea, sekä palveluita.

Nuoristyö perustuu pitkälti vapaaehtoisuuden periaatteeseen, mikä tarkoittaa käytännössä sitä, että nuoret saavat itse valita, minkälaiseen nuorisopalveluiden piiriin hakeutuvat (Nivala & Ryyänen 2019: 245). Nuoret kuitenkin tarvitsevat tiedotusta osataksaan hakeutua tarvitsemiensa palveluiden löytämiseksi, minkä vuoksi nuorille suunnattua sosiaalityötä mainostetaan monissa nuorten kohtaamispaikoissa. Perinteisiin nuorten kohtaamispaikkoihin kuuluu mm. koulut, vapaa-ajan harrastustoiminta, sekä nuorisotilat, joihin nuoret hakeutuvat usein omatoimisesti. Kuitenkin nykyään nuorten kohtaamispaikojen voidaan sanoa laajentuneen myös internetin, sosiaalisen median ja videopelien alustoille (Verke). Myös näitä ympäristöjä onkin alettu hyödyntämään nuorisotyön ja sen mainostuksen välineinä ja niiden käyttöön onkin muodostettu monenlaisia oppaita. Esimerkiksi nuorten suosiossa olevia sosiaalisen median alustoja, kuten TikTok:ia on alettu hyödyntää monipuolisena nuorisotyön mainostus- ja kohtaamisalustana (Röksä 2022). Mainostuksen ja asiakaslähtöisen hakeutumisen lisäksi on ole-

massa etsivää nuorisotyötä. Kyseessä on vaihtoehtoinen nuorisotyön muoto, jossa sosiaalityöntekijät hakeutuvat nuorten luo ja pyrkivät etsimään tuentarpeessa tai muutoin palveluiden ulkopuolelle jääviä nuoria (Finlex). Etsivää nuorisotyön työntekijät voivat jalkautua esimerkiksi kouluihin, ostoskeskuksiin, kaduille tai tarvittaessa myöskin nuorten koteihin. Lähtökohtana tähänkin nuoristyön muotoon toimii kuitenkin vapaaehtoisuuden periaatteeseen ja tasa-arvoiseen dialogiseen kohtaamiseen.

4 Roolipelien käyttö sosiaalipedagogisena työkaluna

Tarvetta roolipelien jatkotutkimukselle on esitetty jo 1990-luvulla roolipelejä psykoterapeuttisena työkaluna hyödyntävässä tutkimuksessa, jossa havaittiin roolipelien positiivisia vaikutuksia nuorten mielenterveyteen, sekä ilmaistiin tarvetta jatkotutkimuksille työkalun moninaisen potentiaalin vuoksi (ks. Blackmon 1994). Nykyään roolipelejä hyödyntäviä tutkimuksia ja projekteja on alettu toteuttamaan kasvavissa määrin, mutta niihin liittyvä kirjallinen materiaali on edelleenkin hyvin puutteellista. Myös uudemmissa tutkimuksissa ja projekteissa roolipelit on kuitenkin havaittu potentiaalisiksi ja lisätutkimusta tarvitseväksi aiheeksi. Esimerkiksi roolipelien yhteyttä mielenterveyteen tutkineen laajan sosiaalialan työntekijöihin havaintoihin perustuvan tutkimuksen (ks. Blachio ym. 2017) ja roolipelien pedagogista käyttöä tutkineen Lääketieteen ja sosiaali-, terveysalan tutkimuksen (ks. Karppinen, Kattainen & Pitkälä 2014) pohjalta havaittiin positiivisia havaintoja sekä sosiaalialan ammattilaisilta, että asiakkailta. Roolipeleille on siis monipuolisia ja potentiaalarikkaita käyttömahdollisuuksia sosiaalialalla, joita pyrin tuomaan opinnäytetyössäni esille. Tarkoitukseni on siis etsiä sosiaalipedagogisia käyttötarkoituksia roolipeleille sosiaalialantyydyssä.

4.1 Ongelmanratkaisutaito ja oppiminen

Ongelmien ja pulmien ratkaisu on yksi oleellinen osa erityisesti pöytäroolipelaamista (Leppälahti 2009: 20–22). Peleissä esiintyy usein mm. loogista päättelyä, tietämystä tai moraalista pohdintaa vaativia tilanteita, jolloin pelaajat pääsevät keskenään pohtimaan yhdessä, miten heidän tulisi toimia. Tämänkaltaiset tilanteet soveltuvat oikeinkäytettynä erinomaisesti pedagogiseen viitekehykseen. Roolipelaamista voi hyödyntää esimerkiksi uusien konkreettisten tietojen ja taitojen oppimiseen, sekä lisäämään omaa kokonaisvaltaista ymmärrystä erilaisista aiheista (Piekkari 2021). Lisäksi aiheen on olemassa

tutkimusta myös kasvatuksellisessa kontekstissa esimerkiksi asenteiden, arvojen ja oikeudenmukaisuuden käsittelyssä (ks. Soanjärvi 2015). Tämänlaisissa tilanteissa pelaajat pohtivat ja peilaavat omaa arvo- ja asennemaailmaansa roolihahmonsa ajatusmaailman ja tekojen kautta. Toisin sanoen roolipelejä voidaan potentiaalisesti hyödyntää sekä konkreettisesti oppimisessa, että abstraktien kasvatuksellisten elementtien ope- tuksessa ja työstämisessä.

4.2 Sosiaaliset taidot

Oppimisen sosiaalipedagogiseen kontekstiin voidaan liittää myös sosiaaliset taidot, jotka tulevat esille olennaisena osana roolipeleissä. Roolipelit perustuvat pitkälti sosiaa- liseen kanssakäymiseen ja itsensä ilmaisuun roolihahmonsa kautta (Leppälähti 2009: 20). Tällöin pelaajat pääsevät ideaali tilanteessa vahvistamaan ja oppimaan sosiaalisia taitojaan monella eri tasolla. Kyseessä voi olla välitöntä taitojen oppimista luomalla oi- keaa elämää ja tulevaisuutta vastaavia konkreettisia roolipelitilanteita, kuten esimer- kiksi asiakas kohtaamistilanne (Karppinen, Kattainen & Pitkälä 2014). Tämänkaltaisissa roolipeleissä pelaajat pääsevät kokemaan jonkin mahdollisesti tulevan tilanteen liittyen omaan työhönsä, arkeensa tai yksityiselämänsä ja pääsevät sitä kautta harjoittele- maan siinä toimimista turvallisessa ympäristössä. Toisena vaihtoehtona voi olla sosiaa- listen taitojen kehittyminen välillisesti, jolloin pelissä esiintyvät sosiaaliset kanssakäymi- set eivät liity mihinkään tiettyyn käytännön tilanteeseen tai ovat naamioituna osaksi pe- lin juonta. Tällöin pelaajat pääsevät ideaalitalanteessa kehittämään yleistä sosiaalista osaamistaan tai tavoitteellisissa peleissä kehittämään jotakin tiettyä osaamisaluetta ta- rinallisten tilanteiden kautta, sekä pelin aikana tapahtuvan pelaajien, pelinvetäjän ja juonen välillä tapahtuvan interaktion lisäksi pelaajat kanssakäyvät myös toistensa kanssa. Käytännössä tämä mahdollistaa myös sosiaalisten taitojen, kuten ryhmässä toimisen, neuvottelun ja yhteisen itseilmaisun taitojen laajempimittaisen kehittymisen (Pettersson 2021: 413–417). Itse roolipelaamisen lisäksi sen jälkeen toteutettava reflek- tointi on tärkeä osa sosiaalipedagogisessa kontekstissa toteutettua roolipeliä. Pelin jäl- keinen mahdollisuus jakaa ajatuksiaan ja kokemuksiaan pelisessioista tuo vielä syvem- pää ymmärrystä ja metatasoista sosiaalista oppimista osaksi kokonaisuutta (Karppi- nen, Kattainen & Pitkälä 2014).

4.3 Identiteettityö

Sosiaalisen kehittymisen, ymmärryksen lisääntymisen ja uuden oppimisen voidaan ideaalitalanteessa katsoa johtavan myös pelaajan minäkuvan ja identiteetin positiiviseen kehittymiseen. Oppiessa uusia taitoja, kohdatessa uusia asioita, sekä analysoidessa omaa toimintaansa pelaaja alkaa pohtia omia käyttäytymismalleja ja identiteettiään (Soanjärvi 2015). Tämänkaltainen identiteettityö on tutkitusti hyvin tärkeässä asemassa erityisesti nuoruuden aikana, minkä vuoksi se toimiikin yhtenä oleellisena lähtökohtana nuorisotyölle ja onkin täten määritelty osaksi nuorisopalveluiden järjestäjien, kuten kaupunkien, perussuunnitelmaa (Helsingin palvelun nuorisopalvelukokonaisuus 2020). Identiteettityön tärkeys perustellaan nuorisotyössä erityisen identiteetin rakentamisen tuen ja avun tarpeella osana nuoruuden kehitysvaiheita. Nuoren kehitysvaiheisiin kuuluu vanhemmistaan irtautuminen, itsenäisen suhteen rakentaminen itsensä ja yhteiskunnan välille, oman paikkansa löytäminen sosiaalisessa ja kulttuurisessa yhteisössä, sekä toimiminen erilaisilla elämän osa-alueilla (Nivala & Ryyänen 2019: 243–244).

Roolipelien kontekstissa identiteettityötä voi toteutua hyvin monin tavoin. Lähtökohtaisesti pelaajat tekevät roolipelien aikana jatkuvasti valintoja liittyen hahmonsa toimintaan, sosiaalisiin tekoihin ja itseilmaisuun (Leppälahti 2009: 17–19). Tällöin pelaajat peilaavat hahmonsa toimintaa joko tietoisesti tai tiedostamatta perustuen omiin oletuksiinsa, arvoihinsa ja ajatusmalleihinsa. Ideaali tilanteessa tämänkaltainen toiminta edistää pelaajan omaa identiteettinsä pohdintaa tiedostamattomalta tasolta tietoiselle. Apukeinona tähän voidaan käyttää esimerkiksi myös reflektiota, jossa pelaajat pääsevät analysoimaan tarkemmin pelin kulkua, tapahtumia, sekä omaa ja muiden osallistujien toimintaa pelin aikana (Karppinen, Kattainen & Pitkälä 2014). Lisäksi roolipelit luovat pelaajille mahdollisuuden kokeilla erilaisia rooleja, joita he eivät muutoin pystyisi, uskaltaisi tai muuten tulisi kokeilleeksi. Oman roolihahmonsa kautta voi kokeilla turvallisesti esimerkiksi erilaisia käyttäytymismalleja, elämäntilanteita tai fyysisiä ominaisuuksia, kuten vaikkapa eri sukupuolta edustavaa hahmoa. Tämänkaltainen roolien kokeilu on muutoinkin jo tutkitusti merkittävässä osassa oman identiteettinsä työstämisessä ja löytämisessä (Mannerheimin lastensuojeluliitto 2022). Roolipeleillä on siis toisin sanoen paljon monipuolista potentiaalia myös nuorten identiteettisuuntautuneeseen työhön.

4.4 Voimaantuminen

Roolipelit toimivat myös elämyksellisenä keinona, kun pelaajat pääsevät kokemaan esteettisen tarinan, jonka kulkuun voivat itse vaikuttaa omalla toiminnallaan.

Elämyksellisyys on yksi sosiaalipedagogiikan keinoista, jota hyödynnetään laajasti erityisesti luovien menetelmien yhteydessä (Nivala & Ryyänen 2019: 211–213). Itse terminä elämyksellisyys tarkoittaa jonkin toiminnan päätehtävän, tapahtumien ja toteuttamisen muodostamaa luovaa kokemusprosessia (Tieteen termipankki 2). Kyseessä on siis tapahtuma, jossa asiakas saa luovasta toiminnasta syvällisen ja voimaannuttavan kokemuksen. Roolipelatessa pelaajat pääsevät kokemaan tilanteita, tapahtumia, teemoja, jotka voivat antaa näille esimerkiksi ajateltavaa, voimaantumista tai onnistumisen kokemuksia. Lisäksi roolipelatessa on mahdollista päästä kokemaan asioita, joita pelaajat eivät pääsisi muutoin omassa elämässään kokemaan esimerkiksi liikuntarajoitteiden, sairauksia tai sosioekonomisen asemansa vuoksi (Leppälähti 2009: 49–53). Roolipelejä pystyy siis hyödyntämään monipuolisesti myös voimaannuttavana työkaluna osana sosiaalipedagogista työtä.

4.5 Haasteet ja uhat

Roolipelien käytössä, kuten muissakin sosiaalialan työmenetelmissä, on omat haasteensa ja uhkansa. Yleinen toistuva haaste erityisesti luovissa työmenetelmissä on se, etteivät ne sovellu kaikille. Lähtökohtaisesti luovat menetelmät perustuvat aina jonkinlaisen taiteen muodon, pelin tai muun toimintaan suoraan kuulumattoman työtävän hyödyntämiseen asiakastyön muotona (Airaksinen, Ala-Vannesluoma, Karkkulainen, Kastu & Pirhonen 2015: 10). Haasteena on kuitenkin se, että ihmiset ilmaisevat itseään eri tavoin yksilöllisesti, eivätkä koe kaikkien luovien toimintatapojen tuottavan tavoiteltua tulosta juuri omalla kohdallaan. Esimerkiksi Soanjärven pro gradussa (Soanjärvi 2015) ja Yliopistopedagogiikan julkaisussa (Karppinen, Kattainen & Pitkälä 2014) käy ilmi, että osa tutkimuksiin osallistuneista asiakkaista ei kokenut työmenetelmänä käytettyjen roolipelien tuoneen tavoiteltua oppimiskokemusta ja ymmärrystä. Luovien menetelmien käyttöä pitäisi siis ideaalitulanteessa joko pystyä arvioimaan yksittäisten asiakkaiden asiakassuunnitelmassa tai tarjota avoinmuotoisena toimintana, jolloin kyseiseen toiminnan muotoon voisivat hakeutua juuri siitä aidosti hyötyvät asiakkaat. Toisaalta tämänkaltainenkin menettely kuluttaa paljon resursseja ja aikaa asiakkaiden arvioimisen ja aktiivisen toiminnan mainostamisen vuoksi, eikä se välttämättä saavuta kohdeasiakkaitaan.

Toisena joillekin haasteellisena elementtinä roolipeleissä on niiden sosiaalinen aspekti. Jokainen pelaaja toimii roolipeleissä omalla uniikilla tavallaan ja ilmaisee itseään eri tavoin. Osa ihmisistä on ulospäin suuntautuneempia ja itsevarmempia, mikä voi johtaa roolipelien kontekstissa kyseisten pelaajien dominoivaan otteeseen, jossa vähemmän sosiaaliset pelaajat jäävät taka-alalle (Karppinen, Kattainen & Pitkälä 2014). Osa pelaajista voi myöskin kokea sosiaalista kanssakäymistä vaativan roolipelaamisen ahdistavaksi tilanteeksi, vaikka samassa pelissä ei olisikaan dominoivia pelaajia. Tähän syynä voi olla epävarmuus omista sosiaalisista taidoistaan, sosiaalinen ahdistus tai uuden tilanteen jännittävyyden vuoksi. Tämän kaltaista ahdistusta ja jännitystä voidaan kuitenkin lieventää sopimalla yhteisistä säännöistä, tutustumalla ensin peliporukkaan, sekä tekemällä selväksi, ettei roolipelaamiseen ole vain yhtä oikeanlaista pelaamista-paa ja virheitä sattuu kaikille (Karvonen 2019: 11–16). Sekä pelinvetäjä että jokainen pelaaja on yhdessä vastuussa onnistuneen ja mieluisan pelin rakentumisesta roolipelien kaltaisissa sosiaalisissa interaktiivisissa menetelmissä.

Lisäksi haasteena roolipelaamisen hyödyntämisessä sosiaalityössä on niin kutsutut triggerit, eli traumamuistuttajat tai laukaisimet. Kyseessä on erityisesti traumatyössä esiintyvä ilmiö, jossa jokin asia, toiminta, teema tai muu asiayhteys laukaisee stressireaktion tämän muistuttaessa jostakin henkilön traumaattisesta tai muutoin negatiivisesta kokemuksesta (Laine 2020). Roolipeleissä tulee pelin aikana tarinan tapahtumien ja sosiaalisen interaktion kautta esille monenlaisia teemoja ja asiayhteyksiä, jotka voivat toimia yksittäisille pelaajille laukaisevana tekijänä. Tämän vuoksi on tärkeää ottaa huomioon jo ennen pelin alkua pelaajille mahdolliset triggeröivät tekijät ja teemat, jotka pyritään sitten poistamaan pelistä kaikille osallistujille mieluisan pelikokemuksen luomiseksi. Myöskin turvallisemman tilan periaatteet on tärkeä tuoda esille ennen pelin alkua ja sen aikana mieluisan peli ympäristön luomiseksi (Helsingin kaupunki ja Väestöliitto). Erehdyksiä ja vahinkoja voi silti tapahtua, jolloin jokin ennalta sovittu laukaiseva teema tai asia voi nousta pelin aikana esille tahattomasti. Toisaalta tämänkaltaisiin tilanteisiin on kehitetty toimintatapa, jossa sovitaan jokin tietty sana tai teko, jolla peli voidaan välittömästi keskeyttää epämukavan, ahdistavan tai muutoin negatiivisen tilanteen syntyessä (Helsingin kaupunki ja Väestöliitto). Tällöin voidaan yhdessä käydä tilanne läpi ja sopia pelin jatkamisesta siten, ettei kenenkään tarvitsisi kokea epämukavia tuntemuksia ja samankaltaisilta tilanteilta vältyttäisiin jatkossa. Lisäksi tämänkaltaisesta käytännöstä mainitseminen ennen pelin alkua tuo pelaajille turvallisuuden tunnetta pystyessään keskeyttämään pelin, milloin vain tarvittaessa.

5 Opinnäytetyön rakenne

Opinnäytetyöni tutkimusosuudessa tutkin roolipelejä sosiaalipedagogisena työkaluna nuorten kanssa tehtävässä sosiaalityössä. Pyrkimyksenäni on löytää keinoja hyödyntää roolipelejä oppimisen, sosiaalisten taitojen kehittämisen ja identiteetin työstämisen voimaannuttavana välineenä. Lähteinä tutkimuksessani olen käyttänyt ensisijaisesti olemassa olevaa tieteellistä kirjallista materiaalia, sekä työelämän yhteiskumppanin kanssa kokeellisesti hankittua tutkimusmateriaalia. Aineiston hankinta on toteutettu tutkimuseettisten perusteiden mukaisesti, sekä muutoin tutkimukseen osallistuvien oikeutta ja yksityisyyttä noudattaen.

Tutkimusosuuden aineiston hankinnassa toteutettiin heinä- ja elokuun aikana yhteensä kaksi roolipeliä Lauttasaaren nuorisotila Apajan tiloja käyttäville vapaaehtoisille asiakkaille. Pelitilanteeseen osallistui toisella tutkimus kerralla myös nuorisotalon työntekijä tekemään havainnointia tutkimustilanteen aikana. Tutkimuksen toteutusta varten tuli hakea Helsingin kaupungin tutkimuslupa, jonka hakeminen sijoittui Maalis- ja huhtikuun ajalle. Lisäksi kaikille tutkimukseen osallistuville lähetettiin informointikirje, sekä pyydettiin virallinen suostumus osallistumisesta tutkimukseen. Tutkimustilanteiden tarkoituksena oli pyrkiä tutkimaan roolipelaamisen kautta tapahtuvaa oppimista, sosiaalisia taitoja, voimaantumista ja identiteettityötä pelin aikana tapahtuvien tapahtumien ja teemojen kautta. Pelin jälkeinen aineiston keruu tutkimusta varten toteutui osallistujien täyttämällä kyselylomakkeilla, joissa pelaajat pääsevät refleктоimaan pelin sisältöjä ja vaikuttavuutta. Tutkimusaineiston keräämisen jälkeen saatujen tulosten pohjalta tutkittiin tutkimustilanteen onnistuneisuutta, sekä tutkimukseen osallistuneiden näkemyksiä roolipelien toimivuudesta sosiaalipedagogisessa käyttötarkoituksessa.

5.1 Tutkimuksen informointikirje

Kaikille tutkimukseen osallistuneille lähetettiin informointikirje (ks. liite 1), jonka tarkoituksena oli kertoa tutkimuksen rakenteesta ja käyttötarkoituksesta, sekä tutkimukseen osallistuvan oikeuksista. Informointikirje lähetettiin jokaiselle osallistujalle vähintään kaksi viikkoa ennen tutkimusta. Kirje sisälsi tiedot opinnäytetyön tekijästä ja yhteistyökumppanista, opinnäytetyön tutkimuksen kohteesta, tutkimustilanteen sisällöstä ja rakenteesta, tutkimusmateriaalin keräämisestä,

sekä tutkimuksen toteutusajasta ja paikasta. Informointikirje todettiin myös Helsingin kaupungin toimesta kelvolliseksi tutkimuslupahakemuksen yhteydessä.

5.2 Tutkimuksen kyselylomake

Opinnäytetyön tutkimuksellisen osuuden ensisijaisena lähteenä toimii tutkimukseen osallistuneiden nuorten täyttämä kyselylomake (ks. liite 2). Tutkimuksen ensisijaisena lähdemateriaaliksi valikoitui kyselylomake sen helpon saavutettavuuden ja helposti käsiteltävän materiaalin vuoksi. Kyselylomake on helposti toteutettava, eikä liian raskas ja monimutkainen kohderyhmänä toimineiden nuorten kontekstissa. Lisäksi kysely tutkimus toteutettiin siten, että se antaisi mahdollisimman laajaa tutkimusmateriaalia laadullisen tutkimuksen näkökulmasta. Toisin sanoen kyselytutkimuksen kysymykset pyrkivät luomaan materiaalia, jonka avulla roolipelejä voisi tutkia mahdollisimman kokonaisvaltaisesti ja syventyen ymmärtääkseen myös aiheen taustalla vaikuttavia tekijöitä (Alasuutari 2014: 38).

Kyselylomake toteutettiin täysin anonyymina ja sen sisältö pyrittiin rakentamaan siten, ettei sen tietoja voitaisi yhdistää tutkimukseen osallistuneisiin henkilöihin. Lisäksi kyselylomakkeiden vastaukset säilytettiin opinnäytetyön prosessin ajan paperisessa muodossa lukkojen takana ja ne hävitetään opinnäytetyön valmistamisen jälkeen tietoturvan takaamiseksi. Helsingin kaupunki hyväksyi kyselylomakkeen toteutusmuodon ja sisällön osana tutkimuslupahakemusta.

Kyselylomakkeessa oli yhteensä 17 kohtaa, jotka olivat muodoltaan joko monivalinta- tai lyhyitä kirjallisia vastauksia. Kysymykset pyrittiin toteuttamaan siten, että ne antaisivat mahdollisimman paljon tutkittavaa materiaalia, mutta eivät kuitenkaan rasittaisi osallistujia liikaa useamman tunnin roolipelin jälkeen. Kyselylomakkeen 17 kohtaa voidaan jakaa neljään osa-alueeseen, jotka ovat taustakartoitus ja tutkimukseen liittyvät kokemukset, roolinottaminen ja oman hahmon käsittely, tutkimuksessa käytetyn roolipelin sisältö ja sen soveltuvuus, sekä muut aiheeseen liittyvät kysymykset.

Taustakartoituksen ja tutkimukseen liittyvien kokemusten tarkoituksena oli selvittää lyhyesti osallistujan aiempia kokemuksia ja ennakkokäsityksiä liittyen roolipelaamiseen, sekä päälimmäisiä kokemuksia liittyen tutkimuksen roolipelises-sioon. Taustakartoituksen tarkoituksena oli luoda kokonaiskuvaa tutkimukseen osallistuvien aiempaa osaamista ja asenteita liittyen roolipelaamiseen erityisesti tutkimuksen luotettavuuden arviointiin ja sen kautta analyysin näkökulman valintaan. Tutkimukseen liittyvien kokemusten puolestaan oli tarkoituksena toimia sekä jäänmurtajana kyselylomakkeen aloitukselle, että osallistujien kokonaisvaltaisten tuntemusten ja ajatusten kokoamiseen.

Kyselylomakkeen toisena osiona toiminut roolinottaminen ja oman hahmon käsittely sisälsi tarkempaa analyysia liittyen omaan toimintaan roolipelin aikana, oman hahmon roolipelaamiseen, sekä suhteeseen oman minänsä, sekä pelaamansa hahmon välillä. Osio painottui siihen, että roolipelin aikana pelaaja toimii ennalta sovittuna hahmona, ei omana itsenään. Vastaajia ohjattiin osiossa pohtimaan omia kokemuksiaan ja toimintaansa itsestään erillisenä hahmona, sekä tämän roolipelaaman hahmon eroja ja yhtäläisyyksiä omaan itseensä. Vastausosion pyrkimyksenä oli tuoda esille osallistujien omakohtaisia näkemyksiä roolipelin onnistuneisuudesta, sekä sen annista tutkimuksen aikana.

Tutkimuskyselyn kolmas osuus keskittyi juuri tutkimustilanteessa käytetyn roolipelin sisällön käsittelyyn ja toimivuuden arviointiin. Osiossa tutkittavilta kysyttiin esimerkiksi kohtauksia, teemoja tai aiheita, jotka nämä kokivat joko positiivisina tai negatiivisina kokemuksina. Positiivisina teemoina kyselyssä arvioitiin esimerkiksi tutkimuskerran opettavaisuutta, voimaannuttavaa vaikutusta, sekä toiminnan mielekkyyttä. Mahdollisina negatiivina kokemuksissa kyselyssä pyydettiin kertomaan, mikäli osallistujat kokivat roolipelin aikana esimerkiksi ahdistusta tai epämieluisia tunteita liittyen pelin aikaisiin teemoihin, kohteisiin tai tapahtumiin. Kokonaisuudessaan osiossa pyrittiin saamaan käsitys tutkimustilanteen onnistuneisuudesta ja tutkimukseen valikoidun roolipelin soveltuvuudesta.

Lopuksi kyselyn viimeisessä osiossa: muut aiheeseen liittyvät kysymykset, käsiteltiin muutamia mihinkään muuhun kategoriaan kuulumattomia teemoja. Osiossa käsiteltiin hiukan osallistujien kokemuksia rooleista jokapäiväisessä elämässä, ajatuksia roolipelien soveltuvuuteen nuorisotyön työmenetelmänä, sekä annettiin mahdollisuus antaa vapaamuotoista palautetta ja kehitysehdotuksia tutkimuksessa käytetylle roolipelille ja sen toteutukselle. Pyrkimyksenä oli antaa osallistujille mahdollisuus tuoda omia vapaamuotoisempia aiheeseen liittyviä ajatuksiaan esille ja ohjattu mahdollisuus myös toteutuksen ja aiheen kriittiseen tarkasteluun. Lisäksi viimeinen osio toimi kokoavana osiona koko tutkimukselle.

5.3 Tutkimustilanteen havainnointi

Tutkimustilanteen aikana tapahtunut havainnointi toimi toissijaisena lähteenä opinnäytetyön tutkimusosuuden aikana. Havainnointi toimi opinnäytetyön materiaalin kontekstissa ensisijaisena lähteenä toimineen kyselylomakkeen tueksi ja tuomaan pelinvetäjän ja pelin ulkopuolisen ammattilaisen näkökulmaa roolipelitilanteisiin. Muistiinpanot toteutettiin anonyymisti ja keskittyivät yksittäisten osallistujien toiminnan sijaan arvioimaan kokonaisuutta ja osallistujien toimintaa ryhmänä. Havainnoinnin toteutus sai hyväksynnän osaksi opinnäytetyön toteutusta Helsingin kaupungin tutkimuslupahakemuksen liitteenä (ks. liite 3). Tutkimuksen havainnoinnin tarkoituksena oli keskittyä havainnoimaan opinnäytetyön neljään päänäkökulmaan, eli ongelmanratkaisutaidon ja oppimisen, sosiaalisten taitojen, identiteettityön ja voimaantumisen, liittyviä havaintoja. Havainnoinnilla ei kuitenkaan ollut ennalta määritetty pohjaa, vaan se rakentui neljän pääteeman alle kuuluvien, sekä muiden vapaamuotoisten muistiinpanojen ylös kirjoittamiseen.

Tutkimuskerroilla keräsin omakohtaisia havaintoja liittyen osallistujien sosiaaliseen interaktioon, pohdintaan ja toimintaan tutkimuksessa käytetyn roolipelin aikana. Myöskin tutkimuksen havainnointi toteutettiin täysin anonyymina ja siinä keskityttiin yksittäisten osallistujien yksilökohtaisen toiminnan sijaan koko ryhmän toimintaan ja vuorovaikutukseen, sekä pelin aikana nousseisiin teemoihin.

Tutkimuskerroilla oli alustavan suunnitelman mukaan tarkoitus olla mukana lisäksi myös yhteistyökumppanin oma työntekijä tekemässä havaintoja ammatillisesta näkökulmasta, mutta käytännössä tämä toteutui vain ensimmäisellä tutkimuskerralla aikataulullisten haasteiden takia. Ylimääräisen havainnoijan tarkoituksena oli tuoda sekä ammattihenkilön, että roolipelin ulkopuolisen henkilön näkökulmaa tutkimuskerroille.

5.4 Tutkimuksessa käytetyn roolipelin kuvaus

Molempien tutkimusryhmien kanssa toteutettiin roolipeli, joka toimi aineistonkeruun pohjana. Roolipeli toteutettiin Dungeons & Dragons-roolipeli järjestelmällä ja itse pelinä toimi jo ennestään olemassa oleva The Frozen lake of Eternity, eli suomeksi Ikuisuuden jäätynyt järvi (ks. liite 4). Olen itse aiemmin kirjoittanut tutkimuksessa käytetyn roolipelin oman roolipeliharrastukseni ohessa ja päädyin valitsemaan sen osaksi tutkimusta, koska se soveltui teemoiltaan ja sisällöltään hyvin opinnäytetyöni tavoitteisiin. Molempien tutkimusryhmien pelikertojen pituus oli n. 3–4 tuntia ja osallistujat saivat käyttää joko itse tekemiään Dungeons & Dragons roolipelin sääntöjen mukaan valmistettuja tason yksi hahmoja tai valita itselleen valmiin lainahahmon ennen pelin alkua. Molemmissa tapauksissa pelaajat saivat kehittää hahmonsa luonteen, tavoitteet, toimintaperiaatteet ja muut roolipelaamiseen liittyvät piirteet omien mieltymyksiensä mukaan. Tällöin osallistujille mahdollistuu syvempi, monipuolisempi ja luovuutta paremmin hyödyntävä roolipeli kokemus.

Tutkimuskerroilla käytetyn roolipelin alkuasetelma oli se, että pelaajat ovat fantasia-maailmassa eläviä seikkailijoita, jotka ovat saapuneet kylmään ja syrjäiseen pohjoiseen kaupunkiin nimeltä Everstrad. Pelaajien hahmot ovat kuulleet huhuja Everstradin lähistön kylmillä jääaroilla sijaitsevasta ikuisuuden jäätyneestä järvestä, jonka voi tarinoiden mukaan löytää vain kerran 25 vuodessa. Huhujen mukaan, jos seikkailija löytää järvelle, hän pääsee tapaamaan itselleen tärkeän menehtyneen läheisen vielä kerran. Jokainen pelaaja sai alussa valita hahmolleen jonkun menehtyneen läheisen, jonka jälleen näkeminen toimisi tälle motiivina lähteä vaaralliselle matkalle kohti myyttistä järveä.

Itse peli alkaa Everstradin kaduilta, jonne on kerääntynyt suuri joukko seikkailijoita, rohkeita paikallisia kaupunkilaisia, tavallisia kansalaisia, sekä muita ihmisiä kaikenlaisista

taustoista. Kaikki he ovat tulleet etsimään ikuisuuden jäätynyttä järveä tavoitteenaan tavata tuonpuoleiseen siirtynyt läheisensä vielä kerran. Myös pelaajat ovat saapuneet paikalle osaksi väkijoukkoa. Väkijoukko saa itselleen opastuksen tulevaa matkaansa varten paikalliselta shamaanilta, Jixiltä. Tämä kertoo matkan olevan vaarallinen ja hän ohjeistaa kuinka kaksipäiväinen matka tulisi suorittaa onnistuneesti.

Seuraavana päivänä pelaajat lähtevät muun väkijoukkion kanssa matkaan kohti päämääräänsä. Ensimmäinen matkapäivä sujuu pitkälti tasaisia jääroja kulkien ja lopulta illan tullen joukkio leiriytyy isolla joukolla valmistautumaan seuraavaan päivään. Illan aikana matkalaiset alkavat kertoa tarinoita ja jakaa toisilleen, miksi ovat lähteneet matkaan. Tässä kohtaa peliä pelaajilla on mahdollisuus aloittaa roolipelaaminen ja kertoa tai kuvailla hahmonsa oma tarina ja tämän syynsä vaaralliselle matkalle.

Seuraavana päivänä joukkio saapuu matkan seuraavaan etappiin: Kuolonmetsään, josta näiden tulisi etsiä Metsänvartijana tunnettu metsän hallitsija. Joukkio kulkee metsässä etsien päämääräänsä, kunnes pelaajat huomaavat väkijoukon vähenevän koko ajan, kunnes lopulta vain pelaajat ja muutama muu ovat jäljellä isosta joukkiosta. Metsässä pelaajien tulee etsiä vihjeitä ja selvittää, miten he löytävät Metsänvartijan luokse. He kohtaavat metsässä ilikurisen metsänhengen Yillan, hautauspalvelua kaupittelevan vanhan arkkusepän, sekä löytävät vihjeiden kautta keinon puhua matkallaan aiemmin menehtyneille Ikuisuuden jäätynyttä järveä etsineitä seikkailijoita. Pelaajat pääsevät käymään sosiaalista interaktiota edellä mainittujen pelinvetäjän roolipelaamien hahmojen kautta, sekä pohtimaan oman hahmonsa toimintaa ja reaktioita kyseisissä tilanteissa.

Lopulta pelaajat saavat tarvitsemansa vihjeet etenemiseen ja pääsevät etenemään Metsänvartijan luokse. He myöskin saavat tietää Metsänvartijan olevan sairas ja huonovointinen. Metsänvartijan kanssa käydyn keskustelun aikana käy myös ilmi, että joku on myrkyttänyt hänet ja pelaajien tulisi selvittää kuka sen on tehnyt. Tämän ratkaistuaan, metsän vartija päästää joukkion jatkamaan matkaansa kohti seuraavaa ja viimeistä etappiaan ennen päämääräänsä.

Pelaajat saapuvat seuraavaksi Sateenkaarilaaksona tunnettuun tuiskuiseen laaksoon, jossa nämä kohtaavat vastarintaa: menehtyneiden Ikuisuuden jäätynyttä järveä etsineiden seikkailijoiden levottomat sielut yrittävät pysäyttää nämä. Pelaajien on taisteltava

tiensä läpi, kunnes he lopulta saapuvat määränpäähensä: Ikuisuuden jäätyneelle järvelle. Järvelle jokainen pelaaja kohtaa etsimänsä menehtyneen henkilön, jonka kanssa jokainen pääsee roolipelaamaan vapaamuotoisen kohtauksen. Lopuksi jokaisen pelaajan on tehtävä henkilökohtainen valinta: palaako hänen hahmonsa takaisin lähtökau-punkiin ja jatkaa omaa elämäänsä, vai siirtyykö tämä tuntemattomaan tuonpuoleiseen, jossa tämä saisi viettää ikuisuuden kuolleen läheisensä kanssa. Mikäli pelaaja valitsi kyllä, hänen hahmonsa siirtyy tuonpuoleiseen uudelle tuntemattomalle matkalle. Jos taas pelaaja valitsi kieltävän vastauksen, tämä palaa jatkamaan elämäänsä yhden epä-todennäköisen jälleennäkemisen rikkaampana.

6 Tutkimuksen tulokset

Opinnäytetyön tutkimuksellisen osuus koostui yhteensä kahdesta erillisestä tutkimuskerrasta, jolloin kummallakin kerralla tutkimukseen osallistuneet henkilöt osallistuivat tutkimukseen valikoituneeseen roolipeliin. Itse tulokset saatiin tutkitavien henkilöiden roolipelin jälkeen täyttämistä kyselylomakkeista, sekä omista ja Lauttasaaren nuorisotalon työntekijän havainnoista. Kyselylomakkeissa esiintyi sekä monivalintakysymyksiä, että avoimia vastauksia sisältäviä kohtia mahdollisimman kattavan tutkimusmateriaalin saamiseksi. Toisin sanoen tutkimuksen tulokset ovat laadultaan sekä laadullisia, että määrällisiä. Esittelen tässä kappaleessa tutkimuksellisen osion tulokset, havainnot ja havainnoinneissa ilmentyneet nostot.

6.1 Kyselylomakkeiden tulokset

Esittelen tässä kappaleessa opinnäytetyön ensisijaisena tutkimuksellisena materiaalina toimivien kyselylomakkeiden tulokset kohdittain. Esittelen kysymykset ja niihin tulleet vastaukset kategorioittain. Kysymyksiä on yhteensä 17 ja niiden kategorioita neljä. Tutkimukseen osallistuneet yhteensä viisi nuorta täyttivät lomakkeet molempien tutkimuskertojen päätteeksi.

Kysely lomakkeen ensimmäinen kategoria käsitteli vastaajien roolipelaamiseen liittyvää taustakartoitusta ja ajatuksia liittyen tutkimuksessa toteutettuun peliin.

Kategorian ensimmäinen kysymys käsitteli vastaajien aiempaa roolipelikokemusta, johon kaksi oli vastannut omaavansa paljon ja kolme jonkin verran. Toinen kysymys käsitteli pelaajien päällimmäisiä tunnelmia tutkimuksen pelin jälkeen, mihin kaikki tutkittavat vastasivat vaihtoehdon oikein hyvä. Kolmannessa kohdassa vastaajat saivat valita, mitkä pelin aikaisista toiminnoista kokivat mieluisimmiksi. Yksikään vastaajista ei valinnut kohtia mikään ei ollut erityisen mieluista tai muu, mikä. Vastaajista kaksi olivat valinneet kaikki lopuista vaihtoehdot. Yksi vastaajista oli myöskin merkannut kaikki vaihtoehdot, paitsi loottaaminen ja oman hahmonsa erityistaitojen käyttäminen. Kahdesta muusta vastaajasta toinen oli valinnut interaktion pelaajien kanssa, pelin tarina ja sen kokeminen ja hahmonsa erityistaitojen käyttäminen. Toinen puolestaan merkitsi kohdat interaktio muiden pelaajien kanssa, seikkaileminen ja ympäristöjen tutkiminen, ongelmien ratkaisu, sekä itse pelin tarina ja sen kokeminen. Kategorian viimeinen kohta kysyi osallistuneiden kiinnostusta roolipelitoimintaa kohtaan jatkossa. Jokaisen osallistuneen vastaus oli kyllä.

Kyselylomakkeen toinen kategoria käsitteli roolinottamista ja oman hahmonsa roolipelaamista. Kategorian ensimmäisessä kysymyksessä arvioitiin roolin ottamisen ja hahmoon eläytymisen luontevuutta tutkimustilanteen roolipelissä. Vastaajista yksi oli valinnut todella luontevaa, yksi helpompaa, kuin oletin ja loput kolme se vaihteli tilanteen mukaan. Toisessa kohdassa kysyttiin, jännittikö roolipelaamisen aikainen sosiaalinen kanssakäyminen ryhmädynamiikan ja roolipelitilanteen onnistuneisuuden kartoittamiseksi. Vastauksista neljä oli ei ollenkaan ja yksi hiukan. Kategorian toisessa osiossa vastaajat pääsivät pohtimaan vapaasti kirjoittaen, miten hahmot kuvastivat pelaajaa itseään. Vastauksissa nousi esiin luonteen piirteitä, kuten huolettomuus, vapaus, lapsenomaisuus rohkeus, hiljaisuus, itsevarmuus, luottamuksellisuus ja katumus. Lisäksi muutama vastauksista käsitteli konkreettisempia asioita, kuten yhteiset kiinnostuksen kohteet ja samanlainen perherakenne. Seuraavaksi osallistujilta kysyttiin, toimivatko he pelaamansa hahmon roolissa eri tavoin, kuin olisivat itse toimineet vastaavanlaisissa tilanteissa. Vastaajista kaksi oli valinnut todella eri tavoin, toiset kaksi jonkin verran ja yksi vastaus hiukan eri tavoin. Kategorian seuraavassa osiossa vastaajat saivat vapaasti pohtia, oliko heidän omilla hahmoillaan jonkinlaisia

piirteitä tai käytösmalleja, joita haluaisi itse omata tai kokeilla. Vastauksissa nousi esiin rohkeus tehdä mitä haluaa ja huolettomuus, välittäminen ja empaattisuus, suorapuheisuus ja tilanteesta riippumaton itsevarmuus. Vastaajat pääsivät myös pohtimaan, tapahtuiko heidän hahmossaan kehitystä pelisession aikana. Jokainen koki hahmonsa kehittyneen jonkin verran, mikä näkyi persoonan ja motivaatioiden syventymisenä, olemuksen muokkaantumisena, sisäisten tunteiden paljastaminen ja niistä ylipääseminen, sekä pelien tapahtumat koettiin myös alkuna isommalle hahmon sisäiselle muutokselle. Lopuksi pelaajat pääsivät pohtimaan, kuinka hellpoa muiden pelaajien kanssa käytävä roolipelaaminen ja kanssakäyminen heidän mielestään oli. Tähän neljä vastaajista valitsi todella luontevaa ja yksi melko helppoa.

Tutkimuksen kyselyn kolmannessa kategoriassa käsiteltiin hiukan syvemmin tutkimuksessa käytetyn roolipelin sisältöjä ja toteutusta. Ensimmäisenä kysymyksenä oli, jäikö mikään pelin kohtaaminen erityisesti mieleen ja miksi. Metsänvartijan kohtaaminen oli mainittu vastauksissa useampaan kertaan ja perusteiksi valintaan oli kirjattu mm. kohtaamisen hyvä toteutus ja suunnittelu, sekä Metsänvartijan luonteen ulostuonti. Toisena ja eniten mainintoja saanut kohtaaminen oli tarinan päätöskohtaaminen jäätyneellä järvellä, jossa pelaajien hahmot kohtasivat etsimänsä kuolleet läheiset vielä viimeisen kerran. Perusteina valinnoille oli kohtaamisen hyvä toteutus, sen poeettinen kauneus, sekä kohtaamisen aikana hahmon kokemiin tunteisiin samaistuminen. Toisena kohtana kategoriassa kysyttiin, oliko pelin aikana mitään tapahtumia, teemoja tai aiheita, jotka olivat jollain tavalla epämukavia. Yksikään vastaajista ei kokenut pelitoteutuksen sisältäneen mitään edellä mainituista. Viimeisenä kysymyksenä kategoriassa oli: Koitko oppineesi jotain uutta tämänkertaisen roolipelisession aikana. Kolme vastaajista valitsi tähän kohtaan jonkin verran, yksi melko paljon ja yksi en ollenkaan.

Kyselylomakkeen viimeinen kategoria sisälsi muutamia mihinkään aiemmista kategorioihin kuulumattomia kysymyksiä, jotka olivat kuitenkin oleellisia tutkimusmateriaalin kannalta. Ensimmäinen kysymys oli vapaamuotoinen pohdinta siitä, miten erilaiset roolit vaikuttavat vastaajan jokapäiväisessä elämässä ja

minkälaisia rooleja tämä itse kokee omaavansa. Vastaajat kokivat ottavansa erilaisia rooleja joko eri ihmisten ja ihmisryhmien tai erilaisten tilanteiden mukaan. Vastauksista kuitenkin tuotiin esille myös, että osa ei kokenut omaavansa juuri-kaan vaihtelevia rooleja. Roolien vaikutus elämään kuitenkin näkyi vastausten perusteella sopeutumisen keinona, oman asemansa löytämisen apuna, sosiaalisen kanssa käymisen helpottajana, sekä rentoutena tietyissä tilanteissa. Toisessa kategorian kysymyksessä vastaajat saivat antaa oman mielipiteensä, pitäisikö heidän mielestään roolipelejä hyödyntää jatkossa enemmänkin nuorisotyössä. Roolipelit koettiin vastauksissa pitkälti hyväksi ja toimivaksi nuorisotyön työkaluksi. Perusteeksi tähän mielikuvituksen ja luovuuden kehittäminen, sosiaalisten taitojen oppiminen, erilaisten hankalienkin aiheiden käsittely ja avautuminen turvallisessa ympäristössä, sosiaalisten suhteiden luominen, kokemuksellisuus ja voimaantumisen kokemus, sekä mahdollisuus olla jonkun muun asemassa. Vastauksissa huomautettiin kuitenkin myös, että roolipelit eivät välttämättä sovellu kaikille nuorille toiminnan muotona ja sen vuoksi roolipelejä tulisi käyttää ensisijaisesti nuorien halukkuuden mukaan. Kyselyn lopuksi vastaajilla oli mahdollisuus antaa vapaamuotoista palautetta ja kehitysehdotuksia tutkimuksen toteutukselle ja siinä käytetyille roolipelille. Vastauksissa mainittiin pelin ja tutkimuksen toteutuksen olleen onnistunut, tutkimuksessa oli turvallista ja mieluista olla mukana, sekä lisäksi pelin aikaiset taustamusiikit ja tarinan kerrota saivat erityisen maininnan.

6.2 Tutkimustilanteiden havainnoinnin tulokset

Opinnäytetyön ensisijaisena tutkimusmateriaalina toimineiden kyselylomakkeiden vastausten tueksi tutkimustilanteiden aikana toteutettiin myös seurantaa. Seurannan toteuttajana toimi molemmilla kerroilla opinnäytetyöntekijä, sekä lisäksi ensimmäisellä tutkimuskerralla mukana oli toisena havainnoijana toiminut nuorisotalo Apajan työntekijä. Havainnoinnin tarkoituksena oli toimia tukena kyselylomakkeiden vastauksille ja tuoda sekä opiskelijan, että ammattilaisen näkökulmaa tutkimustilanteiden arviointiin ja analysointiin. Esittelen tässä kappalessa sekä itseni, että toisella tutkimuskerralla mukana olleen työntekijän tekemät havainnot.

Opinnäytetyön tutkimustilanteet toteutettiin Lauttasaaren nuorisotalo Apajan tiloissa, jolloin niiden aikana noudatettiin nuorisotalon ja yleisesti nuorisotyön käytäntöjä. Yksi havainnoinnin kohteista oli tämän vuoksi: millaisia nuorisotyön piirteitä tutkimuksen roolipelin aikaisessa toiminnassa esiintyi. Tutkimustilanne toteutettiin kokonaisuudessaan turvallisemman tilan periaatteiden (Helsingin kaupunki & Väestöliitto) mukaisesti. Nuorisotyön näkökulmasta roolipelaaminen toimi kohtaamisen välineenä, jonka aikana nuoret pääsivät toimimaan keskenään ja kokemaan yhteenkuuluvuutta mieluisen tekemisen parissa. Tutkimukseen osallistuminen oli vapaaehtoista, jonka vuoksi toiminnan voidaan nähdä vastanneen asiakkaiden kysyntään.

Yksi opinnäytetyön tutkimuksellisista näkökulmista oli voimaantumisen, jonka toteutumista myöskin tarkkailtiin tutkimusvälineenä käytetyön roolipelin aikana. Pohjana roolipeliin osallistumiselle toimi vapaus luoda itselleen mieluisen hahmo pelin ajaksi. Osallistujat pääsivät toteuttamaan itseään, käyttämään luovuuttaan ja tuomaan hahmoonsa piirteitä, joita kokee mieluisaksi roolipelata tai haluaa käsitellä pelin aikana. Ennen pelin alkua painotettiin myöskin, että ei ole olemassa oikeaa tai väärää tapaa roolipelata omaa hahmoaan, vaan jokainen voi tuoda oman hahmonsa itselleen mieluisalla tavalla esille pelin aikana. Oman hahmonsa toteutus vaatii kuitenkin rohkeutta, mikä onnistuessaan luo pelaajalle myös onnistumisen kokemuksia roolipelin aikana. Myöskin pelinvetäjänä toiminut opinnäytetyön tekijä pyrki luomaan jokaiselle pelaajalle tilaisuuksia tuoda omaa hahmoaan esiin ja toimia vuorollaan eri tilanteissa sankareina.

Kolmantena tarkkailun kohteena toimi identiteettityön ja identiteetin työstämisen esiintyminen roolipelin aikana. Jo hahmon luonti vaiheessa, pelaajilla on mahdollisuus rakentaa omalle hahmolleen identiteetti, jota nämä haluaisivat pelata tulevan roolipelin aikana. Kyseessä voi olla itselleen miellettyjä käytösmalleja, ajattelutapoja tai muita piirteitä, taikka pelaaja voi jotain aivan uutta. Toisin sanoen pelaajilla on mahdollisuus kokeilla ja käsitellä erilaisia identiteetin osa-alueita roolipelaamisen aikana toimiessaan itsestään erillisen hahmon roolissa. Li-

säksi pelin aikana tulee myös tilanteita, jotka voivat vaikuttaa hahmon toimintaan ja ajattelumalleihin. Tällöin pelaaja pääsee pohtimaan hahmonsa toimintaa haastavissa tilanteissa. Myöskin tunnetaidot nousivat esiin roolipelaamisen aikana, kun pelaajat pääsivät kokeilemaan ja kokemaan erilaisia voimakkaitakin tunteita oman roolipelihahmonsa kautta, ikään kuin itsestään erillään turvallisesti. Lopuksi roolipelaaminen on myöskin muutoin turvallinen tilanne irtautua omasta elämästään ja asettua jonkun toisen hahmon asemaan toisessa maailmassa.

Opinnäytetyön tutkimuksellisen osuuden aikana seurattiin myös sosiaalistaitojen ja -kanssakäymisen teemoja. Roolipelaaminen perustuu lähtökohtaisesti sosiaaliseen kanssa käymiseen, jossa pääsee simulaatiomaisella tavalla harjoittelemaan erilaisia vuorovaikutustilanteita ja -tapoja. Tämän lisäksi tutkimuksen roolipelin aikana havaittiin ryhmäytymistä ja muotoutuvaa yhteenkuuluvuutta, mikä näkyi erityisesti osallistujien ryhmädynamiikan muodostumisena, yhdessä toimimisena ja toisten kannustamisena erilaisissa konteksteissa. Keinoina ryhmäytymisen ja yhteenkuuluvuuden muotoutumiselle toimivat tarinan luominen ja ongelman ratkaisu yhdessä, sekä muissa pelitilanteissa ja vapaamuotoisissa roolipelitilanteissa toimiminen ryhmänä. Roolipelisessioissa oli havaittavissa itse roolipelin ulkopuolista sosiaalista kanssakäymistä osallistujien välillä hahmojen esittelyjen ja taukojen aikana, sekä roolipelin jälkeen omatoimisen läpikäymisenä.

Opinnäytetyön roolipelin aikana esiintyi myös oppimista ja ongelmanratkaisua osana käytännön toteutusta. Yhdessä oppiminen ja erilaisten ongelmien ratkaisu toimi pelin aikana mm. ryhmäytymisen keinona, joissa ensisijaisena tarkoituksena on toimia ja edetä yhtenä ryhmänä osallistujien omaa osaamista ja yhteistyötä hyödyntäen. Pelin aikana esiintyi sekä konkreettisia, että sosiaalisia ongelmanratkaisutilanteita, joissa pelaajat oppivat optimaalisessa tilanteessa uusia asioita niitä ratkaistessa. Esimerkkinä konkreettisesta ongelmanratkaisutilanteesta nostettiin vihjeiden löytäminen Kuolonmetsässä etenemiseen. Sosiaaliin tilanteisiin liittyvänä ongelmanratkaisutilanteena pelissä toimi esimerkiksi

Metsänvartijan kohtaaminen ja sovun löytäminen tämän kanssa. Muutoin roolipelinaikana oli havaittavissa sosiaalisia taitoja kehittävää ryhmänä toimimista ja kanssakäymistä muiden pelaajien ja pelinjohtajan kanssa.

Ennalta sovittujen havainnointien lisäksi opinnäytetyön tutkimuksellisessa osuudessa nousi muita relevantteja huomioita liittyen tutkimuksen roolipelin toteutukseen ja sisältöihin, sekä roolipelaamiseen työvälineenä. Tutkimuksen roolipelisessioissa esiintyi myöskin positiivisiksi teemoiksi luovuus, leikillisuus ja humoristisuus. Oheiset teemat eivät suoraan liity nuorisopalveluiden ensisijaisiin tavoitteisiin (Helsingin kaupungin nuorisopalvelu kokonaisuus 2020), mutta ovat kuitenkin nuorisotyössä positiivisia arvoja. Lisäksi roolipelit havaittiin hyvin mukautuvaksi työkaluksi sosiaalityössä, sillä sen teemoja, aiheita, monimutkaisuutta ja pituutta voi vaihdella tilanteen mukaan hyvinkin isolla mittakaavalla jo toteutettavaa roolipeliä suunnitellessa tai sen aikana. Myöskään roolipelaamiselle ei ole oikeaa tai väärää tapaa, minkä vuoksi roolipelaaminen soveltuu hyvin monenlaisille nuorille ja muillekin asiakkaille. Lisäksi myös taustamusiikin käytön havaittiin tukeneen roolipelin kokonaisuutta tunnelman luojana ja pelin jakajana erillisiin kohtauksiin ja vaiheisiin.

7 Tulosten analysointi

Opinnäytetyön kyselytutkimuksella pyritään löytämään vastaus tutkimuskysymykseen: Miten roolipelejä voi hyödyntää sosiaalipedagogisena työkaluna nuorten kanssa tehtävässä sosiaalityössä. Analysoin kyselylomakkeiden vastauksia laadullisesti käyttäen tukena tutkimustilanteiden havainnointia (ks. liite 3) ja muuta teoreettista tietopohjaa. Kyselytutkimuksen otanta oli verrattain suppea, minkä pyrin huomioimaan vastauksia analysoidessani. Analysoinnin näkökulmina käytän opinnäytetyössä etukäteen määriteltyjä teemoja, jotka ovat oppiminen ja ongelmanratkaisu, sosiaaliset taidot, identiteettityö ja voimaantuminen. Analysoinnin menetelmänä käytän laadullisen tutkimuksen teemoittelu analyysiä (Juuti & Puusa 2020: 152–153), jolla pyrin käsittelemään tutkimuksellisen osuuden tulokset kattavasti ja kohdennetusti.

Opinnäytetyön vastauksissa eniten nousi esiin identiteettityön viitekehys. Kyseessä on myös nuorten parissa toteuttavan työn kannalta tärkeä lähtökohta, sillä se kuuluu yhdeksi oleelliseksi osaksi nuoruuden kehitysvaiheita (Nivala & Ryyänen 2019: 243–244). Roolipelaamisen kontekstissa identiteettityö nousi esille erityisesti roolien kokeilun kautta. Tämänkaltaisen erilaisten roolien kokeilu nähtiin vastauksissa positiivisena teemana, sillä sen nähtiin tuovan mahdollisuuksia itselleen mieluisten ajatus- ja toimintamallien löytämisen keinona. Erilaisten roolien kokeilu turvallisessa ympäristössä luo mahdollisuuksia löytää itselleen ominaisia piirteitä ja sitä kautta työstää omaa identiteettiään kokonaisvaltaisena prosessina (Mannerheimin lastensuojeluliitto 2022). Roolipeleissä nähtiin kuitenkin erityisenä piirteenä turvallinen ja luova ympäristö, jossa mahdollisuudet erilaisten roolien omaksumiseen koettiin monipuolisiksi. Roolipelien aikana on mahdollisuus rikkoa todellisen maailman asettamia rajoituksia roolien kokeiluun esimerkiksi kokeilemalla erilaisia fyysisiä ominaisuuksia roolipelin kuvitteellisessa maailmassa (Leppälahti 2009: 49–53). Lisäksi roolipeleissä tapahtuva välillisuus madaltaa kynnystä erilaisten ominaisuuksien ja piirteiden kokeilulle. Pelaajat eivät toimi roolipelin aikana omana itsenään, vaan joku muu, mikä vähentää mm. kokeilemisen aiheuttamaa sosiaalista painetta ja jännitystä (Stenros & Särkijärvi 2018: 117).

Roolien kokeilun lisäksi roolipelaaminen nähtiin kyselytutkimuksen vastauksissa keinona pohtia omia näkemyksiään ja visioita liittyen omaan identiteettiinsä tällä hetkellä ja tulevaisuudessa. Identiteettiin liittyy oleellisina kysymyksiä: minkälaisista osista oma identiteetti rakentuu tällä hetkellä, millainen oma minäkuva itsestään on ja minkälaiseksi oman identiteettiinsä haluaa rakentaa tulevaisuudessa (Pölönen 2020: 109–110). Roolipelaamisen nähtiin luovan potentiaalinen mahdollisuus tämän kaltaiseen identiteetin pohdintaan mm. roolipelin aikaisen toimintansa peilaamisena omaan toimintaansa, tapoihin ja tottumuksiin. Tämänkaltaisen toiminnan reflektointi ja peilaaminen luo nuorille mahdollisuuden pohtia tämänhetkistä minäkuvansa kokonaisuutta ja miten sitä haluaisi kehittää tai rakentaa tulevaisuudessa (Leppälahti 2009: 52–53). Toisin sanoen roolipelaaminen nähtiin aktiivisen identiteetin työstämisen ja kokeilun keinona toimimisen

lisäksi myös potentiaalisena alustavana tekijänä pidemmän aikavälin muutoksille ja kehitykselle.

Sosiaaliset taidot nousivat myös kyselytutkimuksen tuloksissa moninaisesti esiin. Aihe näkyi vastauksissa monitasoisesti, esimerkiksi sosiaalisena kanssakäymisenä pelin sisällä roolipelihahmoina ja pelin ulkopuolella omana itsenään. Pelin ulkopuolisen kanssakäymisen teemasta mainittiin jännitys ja sosiaaliset paineet roolipelin aikaisissa tilanteissa, sekä roolien merkitys omaan elämään. Roolipelaamisen aikana pelaajat roolipelaavat hahmoa, mikä voi aiheuttaa paineita liittyen esimerkiksi omaan suoriutumiseensa kyseisessä tilanteessa ja uskallukseen ilmaista itseään (Karppinen, Kattainen & Pitkälä 2014). Vastauksissa pohdittiin roolipelaamista mm. esiintymis-, improvisointi- ja ilmaisutaitoa kehittävinä tilanteina. Lisäksi roolipeleissä näkyvä roolillinen osuus nähtiin sosiaalisia taitoja kehittävänä tekijänä, joka kehittää erityisesti erilaisiin sosiaalisiin tilanteisiin sopeutumistaitoa ja itseilmaisua erilaisissa tilanteissa. Roolien omaksuminen, sekä niiden käyttäminen ja hyödyntäminen ovat yksi tärkeistä sosiaalisista taidoista, jotka mahdollista toimivan kanssakäymisen erilaisissa sosiaalisissa tilanteissa (Mannerheimin lastensuojeluliitto 2022).

Toisena sosiaalisten taitojen teemana kyselytutkimuksen vastauksissa esiintyi erilaisten sosiaalisten tilanteiden kokeminen ja erilaisista näkökulmista toimiminen. Roolipeleissä esiintyy erilaisia sosiaalisia tilanteita, joissa pelaajat toimivat itsestään erillisenä hahmona (Helsingin kaupunki & Väestöliitto). Tämänkaltaisen mahdollisuus nähtiin vastauksissa mahdollisuutena kokea haastaviakin sosiaalisia tilanteita turvallisesti, sekä kokeilla erilaisia suhtautumis- ja toimintamalleja kyseisissä tilanteissa erilaisina hahmoina. Kokeilemalla ja kokemalla erilaisia lähestymistapoja sosiaalisiin tilanteisiin simulaatiomaisessa muodossa, pelaajilla on mahdollisuus etsiä toimivia ja itselleen mieleisiä käytäntöjä vastaviin tilanteisiin omassa elämässään (Karppinen, Kattainen & Pitkälä 2014). Lisäksi erilaisissa rooleissa toimiminen vaihtelevissa roolipelitilanteissa nähtiin tilaisuutena asettua toisten asemaan, sekä syventää ymmärrystään erilaisten ihmisten näkökulmiin ja tilanteisiin. Roolipelatessa pelaajat asettuvat toisen henkilön asemaan ja elämäntilanteeseen, jolloin heille avautuu mahdollisuus kehittää

omaa empatiataitoaan ja näkemyksiään, sekä luo tilaisuuksia asennekasvatukselle (Leppälahti 2009: 52–52).

Kolmantena sosiaalisten taitojen alateemana tuloksissa nousi esiin myöskin tunnetaidot. Kyseessä on sosiaalisten taitojen osa, joka sisältää omien ja muiden tunteiden tunnistamisen ja nimeämisen, sekä niiden säätelyn. (Salminen 2008: 11–12). Tunnetaidot ovat liitettävissä myös identiteetin rakentumiseen, sillä ne vahvistavat yksilön itsetuntemusta ja identiteetin toteuttamista (Paananen, Piironen & Uustalo: 33). Kyselytutkimuksen vastauksissa tunnetaidot nostettiin esiin roolipelihahmojen kautta käytävän tunteiden kokemisen ja käsittelyn kautta. Roolipelien aikana pelaajien hahmot kokevat erilaisia tunteita, joita nämä pääsevät roolipelaamaan ja sitä kautta myös itse kokemaan välillisessä muodossa (Leppälahti 2009: 63–64). Tämänkaltainen tunteiden simulointi nähtiin myös kyselytutkimuksen vastauksissa positiivisena vaikuttajana omille tunnetaidoille. Se mahdollistaa tunteiden kokemisen simulaatiomaisessa ympäristössä, sekä tuo mahdollisuuden opetella erilaisia tapoja tunteisiin reagointiin, sekä niiden käsittelyyn ja hallintaan turvallisessa ympäristössä. Myös pelinjohtajalla on mahdollisuus tuoda roolipeleihin erilaisia tunnekokemuksia (Helsingin kaupunki & Väestöliitto), mikä tuo sosiaalipedagogisessa mielessä potentiaalisia tilaisuuksia tunnetaitojen kehittämiseksi.

Voimaantumisen näkyi opinnäytetyön tuloksissa myös monipuolisesti omana teemanaan. Vastauksissa korostui erityisesti elämyksellisyyden näkökulma, joka näkyi mm. itsensä luovana toteuttamisena ja omasta elämästään irtautumisena. Itsensä luova toteuttaminen on prosessi, jossa luodaan jotain uutta ja omaperäistä toimintaa tai konkreettista tuotosta (Sydänmaanlakka 2022), ja joka on määritelty yhdeksi tärkeäksi lähtökohdaksi myös nuorisotyössä (Helsingin kaupungin nuorisopalvelukokonaisuus 2020: 11). Luovan toteuttamisen elementti näkyy roolipeleissä monin tavoin, joista vastauksissa nousi esiin mm. oman roolipelihahmonsa luominen ja omanlainen toteuttaminen, sekä roolipelaaminen ja tarinan luominen osana yhteistä luovaa toiminnan kokonaisuutta. Vastauksissa kävi myös ilmi roolipelien olevan myös hyvin monipuolinen luova

työkalu, jota pystyy muokkaamaan moniin erilaisiin tilanteisiin soveltuvaksi. Lisäksi se toimii myös hyvin luovuuden opettamisen menetelmänä luomalla tilanteita ja vapauksia itsensä omanlaiselle luovalle kehitymiselle ja kokeilemiselle. Arjesta irtautuminen puolestaan kävi ilmi oman roolipelihahmonsa asemaan asettumisena ja toisessa erillisessä maailmassa toimimisena. Tämänkaltainen irtautuminen toimii vapauttavana kokemuksena, jossa osallistujat pääsevät väliaikaisesti irrottautumaan henkisestä ponnistelusta ja tarkkaavaisuudesta (Kaplan 1995).

Toisena voimaantumisen teemana kyselytutkimuksen vastauksissa voitiin havaita onnistumisen kokemukset. Roolipeleissä pelaajat toimivat ensisijaisesti kyseisen tarinan päähenkilöinä, jotka vaikuttavat jatkuvasti toiminnallaan ympärivään kuvitteelliseen maailmaan ja sitä kautta juonen etenemiseen (Leppälahti 2009: 7). Vastaajat kokivat onnistumisen kokemusten näkyvän roolipelatessa esimerkiksi erilaisten tilanteiden ratkaisemisen, onnistuneiden roolipelaamiskokemusten ja tilanteiden sankareina toimimisen muodoissa. Yksi roolipelien pelinvetäjän tehtävistä onnistuneessa roolipelissä on luoda pelaajille tilanteita, joissa nämä voivat joko ryhmänä tai yksilöinä hyödyntää omaa erityisosaamistaan tai muutoin edistää juonen kulkua omalla toiminnallaan (Helsingin kaupunki & Väestöliitto). Tämänkaltainen potentiaalisten tilanteiden luominen onnistumisen kokemuksille on yksi tärkeistä nuorisotyön menetelmistä, joka on määriteltä nuorisotyön perussuunnitelmassa (Helsingin kaupungin nuorisopalvelukonaisuus 2020: 11).

Oppiminen ja ongelmanratkaisutaito on perusteltu roolipelien kontekstissa roolipelien aiheiden ja teemojen kautta tapahtuvana uusien asioiden simulaatiomaisena oppimisena ja osaamisen syventämisenä, sekä konkreettisina päättelyä vaativina tilanteina (Stenros & Särkijärvi 2018: 120). Kyselytutkimuksen vastauksissa oppimiseen ja ongelmanratkaisutaitoon ei kuitenkaan koettu relevantteiksi roolipelien sosiaalipedagogisessa kontekstissa. Poikkeuksena tähän oli kuitenkin sosiaalinen ongelmanratkaisu, joka nousi esiin omana spesifimpänä teemanaan. Sosiaalisella ongelman ratkaisulla tarkoitetaan sosiaalisten tilanteiden, joissa kahden tai useamman henkilön tavoitteet eivät toteudu ja on tehtävä

jonkinlainen muutos tai kompromissi tilanteen ratkaisemiseksi (Peda.net). Esimerkiksi Metsänvartijan kanssa käyty keskustelu nostettiin esiin onnistuneena sosiaalisena ongelmaratkaisu kohtauksena, jossa osallistujien tuli löytää keino päästä itseään vahvemman olennon ohi sosiaalisin keinoin. Roolipeleissä tapahtuu myös muutoin jatkuvaa sosiaalista ongelman ratkaisua pelaajien yrittäessä löytää ratkaisuja etenemiseen sekä pelaajien keskinäisissä roolipelaus tilanteissa, että peleissä kohdattavien sosiaalisten kohtaamisten aikana (Leppälahti 2009: 50–53).

Vastaajat eivät kokeneet oppineensa juurikaan uutta tutkimuksen roolipelin tai roolipelaamisen aikana ylipäätänsä. Toisaalta vastaukset antoivat hiukan viitteitä tiedostamattomasta oppimisesta, jolla tarkoitetaan asioiden automaattista soveltamista ja omaksumista (Oppimis- ja muistitekniikat.fi). Tiedostamatonta oppimista on vaikea havaita tieteellisesti luotettavin keinoin, mutta se voi näkyä mm. omin sanoin asian selittämisenä, yhteyksien luomisena, ajattelun sanallistamisena ja reflektointina (Webb 2017). Kyselytutkimuksen vastauksissa vastaajat arvioivat ja refleктоivat omaa toimintaansa roolipelin tilanteissa, sekä käsitteivät roolipelin aikaisia tapahtumia ja tilanteita analyttisesti pohtien. Tästä voidaan päätellä, että osallistujilla tapahtui jollakin tasolla tiedostamatonta oppimista tutkimuksen roolipelin aikana, mikä voidaan myös potentiaalisesti yleistää roolipelaamiseen ylipäätänsä roolipelien oppimisen luonteeseen (Stenros & Särkijärvi 2018: 120–121).

8 Johtopäätökset

Opinnäytetyön pyrkimyksenä oli löytää näkökulmia roolipelien hyödyntämiseen sosiaalipedagogisessa sosiaalialan työssä nuorten parissa. Tutkimus toteutettiin analysoimalla laadullisen kyselytutkimusten vastauksia ennalta määrätyllä teemoittelu analyysillä teoreettisen viitekehyksen ja tutkimustilanteiden havainnointia tukena käyttäen. Roolipelit ovat yksi luovan työskentelyn menetelmistä sosiaalialalla, joka täyttää useita nuorisotyön edellytyksiä ja tavoitteita (Helsingin

kaupungin nuorisopalvelukokonaisuus 2020). Opinnäytetyön teemoittelu analyysin painopisteet, joiden pohjalta myös opinnäytetyön johtopäätökset rakentuvat, määräytyvät kyselytutkimuksen vastausten perusteella.

Identiteettityöhön liittyvät teemat näkyivät kyselytutkimuksen tuloksissa eniten. Identiteettityötä koskevien vastauksien sisältö voidaan jakaa kahteen pääteemaan: roolien kokeiluun ja oman identiteetin työstämiseen. Roolipelaaminen perustuu siihen, että jokaisella osallistujalla on vähintään yksi hahmo, jota tämä roolipelaa haluamallaan tavalla (Leppälahti 2009: 7). Jo tämä roolipelaamisen perusta luo pohjan erilaisten roolien kokeilulle roolipelien aikana. Kyselytutkimuksen vastauksissa roolipelaamisen roolien merkitystä arvioitiin nuorten kanssa tehtävän sosiaalityön kontekstissa mm. keinona kokeilla uusia toimintakäyttäytymismalleja, sekä erilaisten roolien ottaminen sosiaalisten tilanteiden mukaan. Nuorisotyössä identiteettityö on erityisen tärkeässä asemassa (Helsingin nuorisopalvelukokonaisuus 2020: 7, 11), jonka vuoksi mahdollisuus erilaisten roolien kokeiluun turvallisessa on erityisen tärkeää nuoren kehityksen kannalta (Mannerheimin lastensuojeluliitto 2022). Roolipelit mahdollistavat yhteisesti sovittujen rajojen sisällä käytännössä vapaan kokeilun erilaisiin tapoihin käsitellä, ajatella ja toimia erilaisissa tilanteissa (Helsingin kaupunki & Väestöliitto), mikä sosiaalipedagogisen työn kontekstissa luo todella hyvän tilaisuuden identiteettien tutkimiselle ja identiteetilliselle kasvulle.

Erilaisissa sosiaalisissa tilanteissa toimiminen vaihtelevissa rooleissa roolipelien aikana voidaan nähdä edistävän myös roolien ottamista tilanteiden mukaan ja muutoin sosiaalisiin tilanteisiin sopeutumisen taitoa (Karppinen, Kattainen & Pitkälä 2014). Opinnäytetyön kyselytutkimuksen vastauksissa roolit nähtiin sosiaalisten tilanteiden ja niissä olevien henkilöiden mukaan valittavina toiminta- ja ajattelumalleina, jotka helpottavat ja sujuvoittavat sosiaalista kanssa käymistä kyseisissä tilanteissa. Roolipelien kontekstissa erilaisissa rooleissa toimiminen roolipelin aikaisissa sosiaalisissa tilanteissa voidaan siis nähdä erilaisten roolien kokeilun, tutkimisen ja käyttöönoton lisäksi myös sosiaalisiin tilanteisiin valmentavina harjoitteina. Tilanteisiin sopeutuminen ja erilaisten roolien ottaminen erilaisten sosiaalisten tilanteiden aikana kuuluu osaksi nuoruuden kehitystehtäviä

(Sosiaalipedagogiikka), jonka vuoksi nämä toimivat lähtökohtana myös sosiaalipedagogisessa nuorisotyössä (Nivala & Ryyänen 2019: 244). Roolipelaaminen toimii sosiaalipedagogisen työn roolien ottamisen ja sosiaaliin tilanteisiin sopeutumisen näkökulmasta potentiaalisena työmenetelmänä erityisesti kuvitteellisten tilanteiden luomien mahdollisuuksien, matala kynnyksisyyden, sekä sen luoman turvallisuuden tunteen vuoksi.

Roolien kokeilun lisäksi roolipelaaminen nähtiin kyselytutkimuksen vastauksissa myös potentiaalisesti laajempaa identiteettityön keinona. Roolien kokeilun ja niiden käyttöön ottamisen lisäksi roolipelaaminen koettiin keinona tutkia käsitystään minuudestaan ja omasta identiteetistään, sekä löytää keinoja, minkälaiseksi haluaisi sen rakentaa. Pelaajien rakentamat ja roolipelaamat hahmot muistuttavat aina jollakin tavalla itseään, jonka vuoksi niiden reflektointi voi toimia hyvänä työmenetelmänä oman identiteettinsä käsittelyn työkaluna (Leppälahti: 52). Sosiaalipedagogisessa työssä tämänkaltaista työtettä käytetään mm. elämänhallinnan, toimijuuden ja voimavaraistamisen tukena (Nivala & Ryyänen 2019: 95, 159–160, 196–198). Minuuden nykytilanteen tarkastelun lisäksi erilaisten hahmojen roolipelaaminen nähtiin kyselytutkimuksen vastauksissa myös keinona pohtia oman minuutensa kehittämistä ja sitä, millainen haluaisi olla. Roolipelihahmoilla voi olla monenlaisia kykyjä ja ominaisuuksia, joita pelaajat haluaisivat itsekkin omata (Stenros & Särkijärvi 2018: 93–94). Kyseessä voi olla esimerkiksi sosiaalisia taitoja, fyysisiä ominaisuuksia tai erilaisia käytös- ja ajattelumalleja, joiden kokeileminen ja hahmottelu voisivat ideaalitalanteessa toimia pohjana muutokselle oman identiteettinsä rakenteen kannalta. Sosiaalipedagogisessa nuorisotyössä hyödynnettynä roolipelaaminen voisi toimia itsepuunauttavana muutostyökaluna, joka mahdollistaisi sekä lyhemmän, että pidemmänkin aikavälin muutoksia.

Sosiaaliset taidot näkyivät vahvasti kyselytutkimuksen tuloksissa erityisesti sosiaalisen kanssakäymisen muodossa. Vastauksissa ilmeni roolipelin sisäinen sosiaalinen kanssakäyminen, joka näkyi pelinjohtajan roolipelaamien npc-hahmojen ja toisen pelaajien hahmojen kanssa käydyissä vuorovaikutustilanteissa. Tä-

mänkaltaisen simulaatiomaisten sosiaalisten tilanteiden kokeminen ja niissä toimiminen voidaan nähdä sosiaalisia taitoja edistäviksi tekijöiksi (Karppinen, Kattainen & Pitkälä 2014). Roolipelitilanteissa osallistujat pääsevät turvallisessa ja hallitussa ympäristössä kokeilemaan erilaisin menetelmin ja vaihtelevista näkökulmista toimimaan improvisoiden hyvin moninaisissa simuloituissa tilanteissa (Stenros & Särkijärvi 2018: 93–94). Tämän kaltainen toiminta voidaan nähdä pätevänä metodina sosiaalisten kanssakäymistaitojen oppimisedellytysten puitteissa (Helenius, Korhonen & Mäkelä 2017: Sosiaaliset taidot).

Roolipelin sisäisen sosiaalisen kanssakäymisen lisäksi vastauksissa ilmaistiin myös pelin ulkopuolinen kanssakäyminen muiden pelaajien ja pelinjohtajan kanssa. Roolipelaaminen esitettiin vastauksissa mm. keinona löytää uusia ystäviä ja tutustua muihin ihmiseen roolipelaamisen ohessa. Toisin sanoen roolipelit voidaan nähdä keinona saada uusia sosiaalisia suhteita itsensä kaltaisten ihmisten kanssa, sekä syntyneet suhteet myöskin potentiaalisesti syvenevät roolipelaamisen yhteydessä (Leppälahti 2009: 50). Lisäksi roolipelien luoma pohjustus sosiaalisille suhteille ja vastavuoroinen kanssakäymisille voidaan nähdä sosiaalista pääomaa lisäävänä tekijänä (Terveysten ja hyvinvoinninlaitos 2013), mikä on yksi tärkeistä lähtökohdista myös sosiaalipedagogiselle työlle (Nivala & Ryytänen 2019: 138–141).

Sosiaalisten taitojen kontekstista esiin nousi myöskin tunteet ja tunnetaidot. Kyselylomakkeen vastauksissa kävi ilmi, että osallistujat kokivat roolipelatessaan tunteita välillisesti oman roolipelihahmonsa kautta. Tämänkaltainen välillinen tunteiden kokeminen voidaan liittää kahteen tunnetaitojen teemaan: tunteiden tunnistamisen harjoitteluun ja empatiataidon kehittymiseen (Salminen 2008: 13, 47). Roolipelien aikana koetut tunteet tapahtuvat turvallisessa ympäristössä roolipelin sisällä, sekä ne tapahtuvat myöskin itsestään erilliselle roolipelihahmolle, jolloin tunteita voi käsitellä samaan aikaan toiminnallisesti, mutta etäältä erillä itsestään (Leppälahti 2009: 52–53). Pelaajilla on roolipelien aikana mahdollisuus kokea erilaisia tunteita hahmonsa kautta, tunnistaa ja reagoida niihin, sekä myös roolipelata erilaisia tunteiden käsittelytapoja erilaisilla hahmoillaan.

Ideaalitilanteessa tämänkaltainen tunteiden läsnäolo roolipelien aikana voi johdattaa omien tunteiden käsittelytaitojen kehittymiseen kokeilemalla erilaisia lähestymis- ja menettelytapoja pelin aikana. Lisäksi roolipelihahmonsa kautta koetut tunteet ja niiden käsittelyn voidaan nähdä auttavan myös ymmärtämään toisten ihmisten tunnekokemuksia, eli toisin sanoen empatiataitojen kehittymistä. Empatiataitojen pohjana toimii ensisijaisesti juuri muiden asemaan asettuminen, sekä toisten tunteiden ymmärtäminen ja huomioiminen (Stueber 2019), mikä on vahvasti läsnä hahmon roolipelaamisen aikana. Roolipelien voidaan siis todeta tämän kaiken perusteella olevan optimaalinen menetelmä tunne- ja empatiataitojen monitasoiseen kehittämiseen.

Voimaantumisen konseptin kolme näkyvää teemaa opinnäytetyön vastauksissa olivat luova itsensä toteuttaminen, arkielämästä irtautuminen ja onnistumisen kokemukset. Luova itsensä toteuttaminen on hyvin laaja teema ja olemassa laajaa tutkimustietoa monenlaisista näkökulmista, vaikkakaan roolipelien kontekstissa julkaisuja ei juuri ole. Tutkimuskyselyn vastauksien perusteella kuitenkin luovan itsensä toteuttamisen määritelmistä (Uusikylä 2012: 58–59) uuden tuottaminen sekä ilmaisullisella, että produktiivisella tasolla. Roolipelatessa osallistujat luovat yhdessä roolipelin toteutusta, eli produktia, roolipelaamalla roolihahmoja ja kuvailemalla tapahtumia pelin aikana. Tämänkaltainen monitasoinen itsensä luovan toteuttamisen mahdollisuus ja merkitys on erityisen relevantissa kontekstissa juuri nuorten kontekstissa elämyksellisyyden, voimavarastaistamisen ja luovuuden kehityksen kontekstissa (Huhtinen-Hildén & Isola 2019). Lisäksi luovat elementit ja produktin tuottaminen kuuluvat jo itsessään kiinteästi roolipelien luonteeseen (Stenros & Särkijärvi 2018: 78–79), joten sen erityiselle hyödyntämiselle sosiaalipedagogisessa mielessä on vahva pohja.

Kyselyn vastauksissa esiintynyt omasta arkielämästä irtautuminen roolipelien avulla on tutkimuksellisesti mielenkiintoinen näkökulma. Arjesta irtautuminen on useasti esillä työelämässä, esimerkiksi ammattiliittojen julkaisuissa (ks. Ojala 2021), sen positiivisten eheyttävien vaikutusten vuoksi. Aiheesta ei kuitenkaan ole juuri ollenkaan tieteellistä tutkimusmateriaalia ja olemassa olevistakin julkaisuista suurin osa on luonnon arjesta irtaannuttavaa vaikutusta tutkineen

Stephen Kaplanin julkaisuja 1990-luvulta (ks. Kaplan 1995). Teemana arkielämästä irtautuminen kuitenkin nousi useasti vastauksissa mm. toiseen maailmaan siirtymisen ja toisen henkilön roolin ottamisen muodossa, jolloin pelaajan saa ikään kuin taukoa omasta elämästään ja maailmastaan. Aiheesta olisi potentiaalia tehdä jatkotutkimusta, mikä edellyttäisi toisaalta myös uutta arjesta irtautumisen tutkimusta, johon esimerkiksi roolipelit voisivat toimia yhtenä potentiaalisena näkökulmana. Kyselytutkimuksen arkielämästä irtautumista koskevista vastauksista voidaan olemassa olevan tutkimustiedon puitteissa kuitenkin tunnistaa positiivisia vaikutuksia mm. elämyksellisten kokemusten, luovuuden hyödyntämisen ja kokemusten kertymisen muodoissa. Oheiset teemat löytyvät myös Helsingin kaupungin nuorisopalveluiden perussuunnitelmasta (Helsingin kaupungin nuorisopalvelukokonaisuus 2020: 11, 15).

Voimaantumisen teeman viimeisenä esiin nousseena teemana kyselytutkimuksessa toimi onnistumisen kokemukset. Vastauksissa aihe nousi erityisesti onnistuneiden roolipelitilanteiden, ratkaistujen pulmien ja oman osaamisensa tai hahmonsä erityistaitojen hyödyntämisenä roolipelien aikana. Onnistuneiden roolipelitilanteiden syntyminen vaatii osallistujilta sosiaalista interaktiota ja luovuuden käyttämistä (Stenros & Särkijärvi 2018: 94–95), jolloin pelaaja onnistuessaan sekä kehittää omia sosiaalisia ja luovia taitojaan, että kokee positiivista voimaantumisen tunnetta onnistumisestaan. Pelin sisäisten pulmien ratkaiseminen ja niiden kautta pelin juonen edistäminen puolestaan toimii ongelmanratkaisutaidon kehittäjänä, sekä ideaalitilanteessa positiivisena motivaattorina oppimiselle (Piekkari 2021). Lisäksi joko pelaajan itsensä erityisosaamisen tai pelaajan roolipelihahmon erityistaitojen hyödyntäminen roolipelin aikana voidaan nähdä oman osaamisensa tunnistamisen, motivaattorina taitojen kehittämiseksi ja ylläpitämiseksi, sekä merkityksellisyyden kokemuksen potentiaalisena aikaansaajana (Järvinen, Rantala & Ruotsalainen 2014: 70). Kaikissa kyselyn vastauksista tunnistettujen onnistumisen kokemuksen näkökulmissa on todettavissa positiivisen ja motivoivan voimaantumisen kokemuksen syntyminen, mikä potentiaalisesti lisää yksilön itsetuntemusta ja toimii edistävänä tekijänä tämän kehittymiselle (Siitonen 1999: 70, 87).

Oppiminen ja ongelmanratkaisu esiintyivät opinnäytetyön tutkimuksellisen osuuden materiaalissa vain vähäisesti. Ainoana selkeänä teemana nousi esiin sosiaalinen oppiminen ja ongelmanratkaisu, joka esiintyi roolipelin sosiaalisesti haastavissa kohtauksissa ja ongelmanratkaisullisina kohtaamisina pelin sisällä. Ongelmanratkaisutaito ja oppiminen ovat kuitenkin erityisesti nuorten parissa tehtävän sosiaalityön kannalta relevantteja teemoja nuoruuden kehityksellisen elämänvaiheen vuoksi (Nivala & Ryyänen 2019: 245–246), sekä se on esitetty teoreettisessa lähdemateriaalissa roolipelien yhdeksi positiivisista vaikutuksista (Leppälahti 2009: 53). Lisäksi oppiminen ja ongelmanratkaisu ovat teemoina hyvin monitasoisia ja laajoja, minkä vuoksi niihin olisi optimaalisinta keskittyä yhdestä näkökulmasta kerrallaan (Haapasalo 2011: 143). Tämän kaiken pohjalta voidaan todeta ongelmanratkaisun ja oppimisen olevan oleellisia teemoja nuorten parissa sosiaalipedagogisesti hyödynnettävien roolipelien kontekstissa, mutta aihe vaatii tarkempaa ja spesifimpää jatkotutkimusta kattavamman analyysin mahdollistamiseksi.

9 Pohdinta

9.1 Tutkimuksen eettisyys

Koko opinnäytetyö prosessi toteutettiin tutkimuseettisiä periaatteita noudattaen. Metropolia määrittelee opinnäytetöiden, sekä muunkin tutkimus-, kehitys- ja innovaatiotoiminnan eettisiksi periaatteiksi tutkittavan ihmisarvon ja itsemääräämisoikeuden, kulttuuriperinnön kunnioituksen, sekä riskitön, vahingoton ja haitaton tutkimuksen toteutus (Metropolia). Opinnäytetyön toteutukselle hankittiin tarvittavat luvat Helsingin kaupungilta ja se toteutettiin työelämän yhteistyökumppanin Lauttasaaren nuorisotalon suostumuksella tämän tiloissa. Kokonaisuudessaan opinnäytetyön toteutus perustui tutkittavien henkilöiden vapaaehtoisuuteen, sekä täyteen anonymiteettiin koko opinnäytetyön prosessin ajalle. Lisäksi heille toimitettiin kaksi viikkoa ennen tutkimuksen alkua informointikirje, jossa tuotiin ilmi kaikki oleellinen informaatio liittyen tutkimuksen rakenteeseen ja toteutukseen. Lisäksi tutkimukseen osallistuneille tiedotettiin näiden oikeuk-

sista, kuten tutkimuksen vapaaehtoisuudesta ja anonyymiudesta, sekä oikeudesta vetäytyä tutkimuksesta ja nähdä lopullinen opinnäytetyö ennen virallista julkaisua.

Opinnäytetyön tutkimukselliset osuudet toteutettiin Lauttasaaren nuorisotalo Apajan tiloissa tutkittavien kanssa ennalta sovittuina ajankohtina. Tutkimuksen toteutuspaikaksi valittiin varta vasten opinnäytetyön yhteistyökumppanin tilat, jotta tutkimuksellinen osuus voitaisiin sitoa paremmin osaksi nuorisotalon toimintaa, sekä tällöin mahdollistui nuorisotalon omien työntekijöiden läsnäolo tutkimuskerroilla. Työelämän yhteistyökumppani myös itse toivoi tutkimuksen roolipelien tapahtuvan heidän tiloissaan luodakseen tutkimukselle virallisuutta ja luodakseen eroa tutkimuksellisen ja tavallisten roolipelien välille. Lisäksi tällöin tutkimuksellinen osuus pystyttiin toteuttamaan täysin riippumatta kolmansista osapuolista.

Opinnäytetyön tutkimuksen käytännön toteutuksessa pyrittiin lisäksi huomiomaan tutkimukseen osallistuvien tarpeet, turvallisuus ja mielekkyys tutkimuksellisen roolipelin aikana. Tutkimustilanteiden alussa, osallistujien kanssa käytiin läpi Lauttasaaren roolipelitoiminnassa käytössä olevat turvallisemman tilan periaatteet (Helsingin kaupunki ja Väestöliitto), joiden tarkoituksena on luoda mahdollisimman turvallinen ja mielekäs peliympäristö. Käytännössä ennen pelien alkua, tutkittavien kanssa käytiin läpi yhteiset säännöt liittyen roolipelaamiseen ja teemoihin. Pelaajien ja pelin vetäjien tuli huomioida koko pelitilanteen ajan myös muut ihmiset samassa tilassa, eikä esimerkiksi kiusaamista, toisen henkilön tai hänen taustojensa loukkaamista ei sallittu missään muodossa. Lisäksi suljettiin pois epäsoivia teemoja, kuten rasismi, seksismi, seksuaaliset teot, sekä alaikäisiin kohdistuva väkivalta, joita ei käsitelty roolipelisessioiden aikana. Yhteisesti sovittujen kiellettyjen teemojen lisäksi osallistujille annettiin mahdollisuus nimetä muita teemoja tai aiheita, joita eivät toivo pelissä käsiteltävän. Esimerkiksi triggereitä, fobioita tai muutoin jollekulle epämiellyttäviä aiheita suljettiin pelin ulkopuolelle, mikäli joku osallistujista näin toivoi. Muutoin kaikki pelin sisällä tapahtuva toiminta, teemat ja aiheet pyrittiin pitämään hyvän maun rajoissa. Lisäksi kaikilla peliin osallistuvilla oli käytössään X-symboli, jonka sai

milloin vain pelin aikana nostaa ilmaan, mikäli esimerkiksi jokin epämiellyttävä tai ahdistava teema, aihe tai tapahtuma kävisi pelin aikana. Tällöin roolipeli keskeytetään ja käydään tapahtunut läpi. Tämän jälkeen yritetään löytää ratkaisu, jonka avulla peliä voisi jatkaa kaikille mieluisasti.

Käytännön asioiden lisäksi osallistujia vastuutettiin pelaamaan muita pelaajia kohtaan kunnioittavasti ja muut huomioiden. Jokaisen osallistujan tuli antaa myös muille pelaajille mahdollisuus olla äänessä ja toimia omana hahmonaan erinäisissä tilanteissa. Pelaajille myöskin tehtiin selväksi, ettei ole oikeaa tai väärää tapaa pelata omaa hahmoaan, vaan sen voi jokainen toteuttaa itselleen mielekkäimmällä tavalla. Lopuksi tuotiin myös ilmi, että on milloin tahansa hyväksyttävää siirtää keskustelu pelin ulkopuolelle, mikäli pelaajalla on jotakin sanottavaa omana itsenään. Kaikella tällä pyrittiin luomaan turvallinen ja hyväksyvä ympäristö, sekä vähentää roolipelitilanteeseen liittyviä paineita, jotta tutkimuksen roolipeliin osallistuminen olisi kaikille mahdollisimman mielekästä.

9.2 Tutkimuksen luotettavuus

Opinnäytetyö on pyritty toteuttamaan mahdollisimman luotettavin menetelmin ja noudattamalla Metropolian määrittelemää tutkimus-, kehitys ja innovaatiotoiminnan hyvää tieteellistä käytäntöä. Hyvä tieteellinen käytäntö edellyttää mm. opinnäytetöitä käyttämään luotettavia lähteitä oikein, noudattamaan eettisesti kestäviä periaatteita, sitoutumaan tutkimuksen eettisiin periaatteisiin, hoitaa lupasiat kuntoon, sekä muutoin vastata tietosuojasta ja tieteellisen tiedon toteutumisesta (Metropolia). Oheisten lähtökohtien tarkoituksena on tukea tutkimus-, kehitys- ja innovaatiotoiminnan luotettavuutta ja eettisyyttä kokonaisuudessaan.

Opinnäytetyöni on toteutettu noudattaen edellä määriteltyjä hyvän tieteellisen käytännön ohjeistuksia. Työn tutkimuksellisen osuuden lupien hankinta, osallistujien rekrytointi, sekä tietosuojakäytännöt ovat toteutettu tutkimuseettisen Tutkimuseettisen neuvottelukunnan ohjeistusta (Tutkimuseettinen neuvottelukunta 2023) noudattaen. Lisäksi kaikki opinnäytetyön teoreettisessa viitekehyksessä

käytetyt materiaalit ovat julkisesti saatavilla olevia tieteellisiä julkaisuja tai muutoin luotettavan lähteen piirteet täyttäviä teoksia. Opinnäytetyössä käytettyihin lähteisiin on olemassa myös asianmukaiset lähdeviitteet ja viittaukset. Lisäksi opinnäytetyön prosessissa olleet tahot: opinnäytetyön tekijä, opinnäytetyön tilaaja nuorisotalo Apaja ja Metropolia ovat kaikki puolueettomia tahoja, jotka eivät ole pyrkineet vaikuttamaan tutkimuksen tulokseen. Prosessissa ei ole myöskään käytetty rahoitusta tai muutoin mukana toimineita kolmansia osapuolia.

Opinnäytetyöni on tuloksiltaan laadullinen tuotos, minkä vuoksi sen kokonaisvaltaista luotettavuutta ei voida arvioida kattavasti tai yksiselitteisesti (Sarajärvi & Tuomi 2018: 158). Lähtökohtaisesti laadullisen tutkimuksen luotettavuus kuitenkin perustuu luotettavaan ja yhteensopivaan materiaaliin, sekä sen oikeanlaiseen tulkitsemiseen. Opinnäytetyöni teoreettisina materiaaleina on käytetty ensisijaisesti tieteellisiä ja muutoin luotettavaksi arvioimiani lähteitä, jotka käsittelivät tutkimuksen kannalta relevantteja aiheita. Luotettavuuden lisäksi tutkimuksen materiaalina tulisi priorisoida mahdollisimman tuoretta tämän paikkansapitävyyden ja relevanttiuden vuoksi. Esimerkiksi Itä-Suomen yliopisto määrittelee lähteiden optimaaliseksi vuosirajaukseksi n. 5–10 vuotta riippuen lähteiden käsittelemän aiheen laadusta (Itä-Suomen yliopisto).

Havainteni opinnäytetyötäni tehdessä erityisesti roolipeleistä löytyvän huomattavan vähän tieteellistä materiaalia, minkä vuoksi jouduin turvautumaan osittain myös sekundaarisiin lähteisiin. Pysin parhaani mukaan käyttämään ensisijaisesti mahdollisimman relevanttia tietoa, mutta niukan lähdemateriaali tarjonnan vuoksi teoreettiset tulokulmat roolipeleihin jäivät suhteellisen kapeiksi. Pysin kuitenkin kompensoimaan tätä hyödyntämällä esimerkiksi luotettaviksi kokemiani epävirallisia julkaisuja, sekä hyödyntämällä parhaani mukaan aihetta sivuavia teoksia osana kokonaisuuden rakentamista. Lisäksi on otettava huomioon materiaalien tuoreus, joka erityisesti roolipelien kohdalla oli hyvin vaihteleva. Monet kattavimmin roolipelejä käsittelevät löytämäni tieteelliset lähteet sijoittuivat yli 10 vuoden takaiselle ajalle. Esimerkiksi Leppälahden teos *Roolipelaaminen – Eläytymistä ja fantasiaharrastusverkostoja* (Leppälahti 2009) oli opinnäytetyön teko-

hetkellä jo 16 vuotta vanha julkaisu, mikä oleellisesti vaikuttaa teoksen relevanttiteen nykypäivänä. Myöskin opinnäytetyössäni käyttämä teos Toimii! – Hoitajan opas luoviin menetelmiin (Airaksinen ym. 2015) on sekä suhteellisen vanhaa tietoa sisältävä teos, joka ei myöskään käsittele aihetta samasta näkökulmasta, kuin opinnäytetyöni. Arvioin kuitenkin tämänkaltaisissa tapauksissa käyttämiäni lähteitä lähdekriittisiä periaatteita noudattaen (Helsingin yliopisto) ja koin niistä hyödyntämäni sisällön olevan opinnäytetyöni kannalta relevanttia ja luotettavaa. Pysin myös huomioimaan lähteiden laadun hyödyntäessäni niitä osana opinnäytetyöni toteutusta.

Opinnäytetyön tutkimuksellisessa osiossa puolestaan tärkeimpinä hyvän tieteellisen käytännön tärkeimpinä seikkoina luotettavuuden näkökulmasta toimivat tutkimustilanteen tiedonhankinnan ja arviointimenetelmien avoimuus ja vastuullisuus, tutkimusaineiston paikkansapitävyys, sekä sen teoreettisiin lähteisiin perustuva tulkinta (Tutkimuseettinen neuvottelukunta 2023). Opinnäytetyön tutkimuksellisessa osuudessa kerätty tieto on hankittu opinnäytetyöhön osallistuneiden nuorien kyselylomakkeiden vastauksista ja näiden tukena toimivista havainnoista. Osallistujat hakeutuivat itse mukaan tutkimukseen suljetuille ryhmille toteutetun yleisen mainostuksen kautta. On kuitenkin otettava huomioon, että teoriassa puolueettomien osallistujien joukossa voi esiintyä myös tutkimuksen tulokseen vaikuttavia tekijöitä. Esimerkiksi tutkimukseen osallistui ainoastaan henkilöitä, jotka olivat itse kiinnostuneita roolipelaamisesta, mikä puolestaan luo osallistujille tietynlaisia ennako-oletuksia tutkimustilanteen roolipeliä kohtaan. Lisäksi tutkittavien henkilöiden vastauksissa kävi ilmi, että jokaisella tutkimukseen osallistuneista oli vähintään jonkin verran roolipeli kokemusta, jolloin heille on jo kerennyt muodostumaan jonkinlainen käsitys ja suhde roolipelaamiseen. Vastaaja joukon moninaisuus roolipeliin liittyvissä ennako-oletuksissa ja kokemuksessa olisi voinut tuoda tutkimukselle enemmän moninaisuutta.

Toisena luotettavuuteen liittyvänä seikkana opinnäytetyön tutkimuksellisessa osuudessa on otettava huomioon tutkimustilanteiden ja osallistuneiden määrä. Kokonaisuudessaan tutkimuksen kahdelle tutkimuskerralle osallistui yhteensä vain viisi henkilöä opinnäytetyön toteutuksen aikatauluihin liittyvien haasteiden

vuoksi. Tämän vuoksi myös tutkimustilanteen tuoma materiaali jäi hyvin vähäiseksi, eikä tällöin voida tehdä kattavia johtopäätöksiä tutkimuksen tulosten sovellettavuudesta laajemmilla ihmisjoukoilla. Lisäksi on otettava huomioon, että opinnäytetyössä käytettiin vain yhtä roolipeliä, minkä vuoksi tutkimuksellisen osuuden tuloksia ei voida kattavasti yleistää kaikkiin roolipeleihin. Kuitenkin perustellen ja tieteellisiin lähteisiin tukeutuen opinnäytetyön tutkimuksen tuloksia voidaan analysoida ja niistä pystytään tekemään päteviä johtopäätöksiä (Sarajärvi & Tuomi 2018: 15–16).

9.3 Ammatillinen kasvu

Valitsin aiheekseni roolipelit sosiaalipedagogisena työkaluna nuorten kanssa tehtävässä sosiaalityössä, koska koin aiheen olevan itselleni erityisen kiinnostava ja relevantti. Oman roolipeli harrastustaustani lisäksi olen hyödyntänyt roolipelejä aiemmissa työsuhteissani ja harjoitteluissani lasten ja nuorten kanssa ja haluaisin myös jatkossa hyödyntää niitä mahdollisimman monipuolisesti omassa työssäni. Lisäksi koin aiheen olevan relevantti sosiaalityön kentällä käytyjen keskustelujen pohjalta ja huomasin aiheelle tutkimustarvetta tuoreen ja kattavan teorian puutteen vuoksi. Aiheelle oli siis selkeästi tarvetta lisätutkimuksille, mikä kävi myös ilmi aiemmassa tutkimusmateriaalissa. Myöskin monet olemassa olevat tutkimukset olivat hyvin spesifejä, jonka vuoksi halusin toteuttaa opinnäytetyöni mahdollisimman kattavasti ja hyödynnettävyydeltään moninaisesti. Aihetta oli kuitenkin rajattava toimivan ja selkeämmän kokonaisuuden saavuttamiseksi.

Roolipelit olivat minulle ennestään tuttu aihe, mutta koin oppineeni aiheesta paljon uutta tietoa, sekä syventäneeni ymmärrystäni aiheen valossa. Teoreettista viitekehystä rakentaessani havaitsin sellaisia entistä syvempiä merkityksiä ja yhteyksiä roolipelien taustalla, joita en aiemmin olisi tullut edes ajatelleeksi. Lisäksi koin löytäneeni entistä enemmän merkityksellisyyttä ja hyötyjä, joita roolipelaaminen voi potentiaalisesti tarjota sosiaalityön työkaluna. Uusien asioiden oppimista, sosiaalisten taitojen kehittymistä, identiteetin työstämistä ja voimaan-

tumista voi tapahtua isoissakin määrin jo pelkästään viihdemielessä toteutuissa roolipeleissä. Tämä kaikki sai minut pohtimaan, mitä kaikkia potentiaalisia hyödynnysmahdollisuuksia roolipeleillä on, kun niitä hyödyntää suunnitelmallisesti osana sosiaalipedagogista työtä.

Roolipelien maailmanlaajuisen suosion kasvun ja niiden vasta alkuvaiheessa olevan tutkimuksen osoittamat lukemattomat hyödyt ja käyttömahdollisuudet ovat mielestäni ehdottomasti merkinä sille, että roolipelejä tulisi hyödyntää entistä enemmän sosiaalialalla. Roolipelejä on olemassa lukemattomia erilaisia ja niitä voi kuka tahansa luoda omanlaisiaan, eikä roolipelien toteuttamisella myöskään ole oikeaa tai väärää tapaa. Kaikki tämä puolesta puhuu sitä, että myös kuka tahansa voisi hyödyntää roolipelejä osana omaa työtään juuri hänelle ominaisella tavalla. Voisi jopa todeta jokaisella roolipelillä olevan vähintään jonkinlaisia joko tiedostettuja tai tiedostamattomia vaikutuksia osallistujien sosiaaliseen, kognitiiviseen ja identiteetilliseen kehitykseen. Koin myös itse oppineena monia uusia tapoja hyödyntää, toteuttaa ja arvioida roolipelaamista sosiaalipedagogisesti perustellen osana omaa tulevaa sosiaalialan työtäni.

9.4 Hyödynnettävyys ja jatkokehitysmahdollisuudet

Opinnäytetyön keskeisimpänä tarkoituksena on tuoda työelämän yhteistyökumppanille tietoa siitä, miten roolipelejä voisi hyödyntää nuorten kanssa tehtävässä sosiaalityössä, sekä sen hyödyistä sosiaalipedagogisena työkaluna. Työn tuloksia ja teoriakokoelmaa tarkastelemalla henkilöstä voi oppia hyödyntämään ja arvioida roolipelejä työvälineenä ja toiminnanmuotona. Lisäksi opinnäytetyö voi herättää keskustelua ja pohdintaa roolipelien yleismaallisesta hyödyntämisestä ja käytännöllisyydestä sosiaalialan nuorten kentällä. Sekä opinnäytetyön tutkimuksellisen osuuden, että teoriakatsauksessa ilmenevien positiivisten vaikutusten perusteella roolipelit voidaan katsoa monipuolisiksi ja päteviksi toiminnan muodoksi. Kuitenkin oheinen opinnäytetyön aikainen tutkimus jäi vielä hyvin suppeaksi, sekä myös teoreettisessa viitekehityksessä aiheen jatkotutkimukselle esitettiin selkeää tarvetta.

Opinnäytetyön kyselytutkimuksen tuloksissa ja niiden analyysissä nousi esiin erityisesti identiteettityön näkökulma mm. roolien kokeilun, toisten näkökulmaan asettumisen ja oman identiteetin moninaisen työstämisen muodoissa. Tähän havaintoon pohjautuen

opinnäytetyön näkökulmista erityisesti juuri identiteettityön kontekstissa roolipeleillä vaikuttaa olevan suurta potentiaalia sosiaalipedagogisen työn viitekehyksessä. Tulosten perusteella siis erityisesti identiteetti näkökulmaan keskittyvälle spesifimmälle tutkimukselle, joka keskittyisi syvempään roolipelaamisen identiteettien kokeilu ja työstämisprosessiin, olisi tarvetta. Lisäksi myös voimaantuminen ja sosiaaliset taidot havaittiin tuloksissa relevanteiksi näkökulmiksi tutkimuksen aikana elämyksellisyyden, luovan itsensä toteutuksen, sekä monipuolisten sosiaalisen tilanteiden ja kanssakäymisen muodoissa. Jatkotutkimus tarvetta esiintyi näistä näkökulmista erityisesti roolipelin simulaatiomaiseen elementtiin, joka voisi laajana kokonaisuutena olla aivan oma tutkimuksen aiheensa sekä voimaantumisen, että sosiaalisen kanssakäymisen kontekstissa.

Olemassa olevat tutkimukset ja opinnäytetyöni tulokset puhuvat sen puolesta, että roolipeleillä on mahdollisesti myös laajemminkin käytössä sosiaalialalla. Roolipeleillä on ominaisuutena taipuisuus työmenetelmänä, minkä ansiosta sitä pystytään potentiaalisti hyödyntämään monenlaisissa työskentelyn muodoissa, eriävissä tavoitteellisessa toiminnassa ja myös erilaisten asiakasryhmien kanssa työskennellessä. Esimerkiksi Blackmonin ja Blachion ym. tutkimuksissa (Blackmon 1994 & Blachio ym. 2017) esitettiin näyttöä roolipelaamisen positiivisesta yhteydestä mielenterveyteen, mikä voisi toimia potentiaalisena ja laajana tutkimuskohteena sosiaalialan kasvavassa tieteellisessä tutkimuksessa. Lisäksi monet olemassa olevat roolipelejä ja roolipelaamista käsittelevät tieteelliset teokset ovat vasta pintaraapaisuja aiheeseen, jonka tieteellinen tutkimus on vasta aluillaan.

Lähteet

Ahonen, Timo & Lyytinen, Heikki & Lyytinen, Paula & Nurmi, Jari-Erik & Pulkkinen, Lea & Ruoppila, Isto 2014. Ihmisen Psykologinen kehitys. Jyväskylä: PS-kustannus.

Airaksinen, Raija & Ala-Vannesuoma, Taija & Karkkulainen, Marjatta & Kastu, Riikka & Pirhonen, Pauliina 2015. Toimii! – Hoitajan opas luoviin menetelmiin. 1. painos. Helsinki: Edita.

Alasuutari, Pertti 2014. Laadullinen tutkimus 2.0. 5. painos. Tampere: Vastapaino.

Allianssi. Nuorisotyön ammattieettiset ohjeet. Nuorisola. Luettavissa osoitteessa: <<https://nuorisola.fi/nuorisotyon-ammattieettiset-ohjeet/>> Viitattu 23.2.2023.

Blachio, Agata & Lavenda, Osnat & Lis, Eric & Menachem, Ben-Ezra & Mahat-Shamir, Michal 2017. Social Workers' Perceptions of Association Between Role Playing Games and Pschopathology. Springer Link. Luettavissa osoitteessa: <<https://link.springer.com/article/10.1007/s11126-017-9526-7>> Viitattu 12.9.2023.

Blackmon, Wayne 1994. Dungeons and Dragons: The Use of a Fantasy Game in the Psychotherapeutic Treatment of a Young Adult. American Journal of Psychotherapy 48(4): 624–632. Viitattu 23.2.2023.

Brockmann, Tobias & Lattemann Cristoph & Robra- Bissantz, Susanne & Stieglitz, Stefan & Zarnekow, Rüdiger 2017. Gamification – Using Game Elements in Serious Contexts. Springer International Publishing Switzerland.

Casal, Sari 2017. Dungeons & Dragons opetti yhden sukupolven pelaamaan roolipelejä – löytääkö uusi sukupolvi noppien ääreen? YLE. Luettavissa osoitteessa: <<https://c.fi/aihe/artikkeli/2017/12/02/dungeons-dragons-opetti-yhden-sukupolven-pe-laamaan-roolipeleja-loytaako-uusi>> Viitattu 29.8.2023.

Cawthon, Kathy & Pulling, Patricia 1993. Noidankehässä – Saatananpalvonnan todellisuus riipaisevan omakohtaisena tunnustuskirjana. Helsinki: Sana ja Kuva OY.

Critical Role Wiki. Guest stars. Fandom. Luettavissa osoitteessa: <https://criticalrole.fandom.com/wiki/Category:Guest_Stars> Viitattu 23.2.2023.

Finlex 2016. Nuorisolaki. Finlex. Luettavissa osoitteessa <<https://finlex.fi/fi/laki/alkup/2016/20161285#Pidm45053758510944>> Viitattu: 25.2.2023.

Fonsén, Elina & Karila, Kirsti & Karjalainen, Satu & Kola-Torvinen, Pia & Mertala, Pekka & Neitola, Marita & Onnismaa, Eeva-Leena & Paananen, Maiju & Pakanen, Anitta & Rintakorpi, Kati & Roos, Piia & Sajaniemi, Nina & Salomaa, Saara & Tast, Sylvia 2017. Pedagogiikan aika. Helsinki: Lastentarhaopettajaliitto.

Haaki, Raili & Kotiranta, Tuija & Niemi, Petter 2011. Sosiaalisen toiminnan perusta. Helsinki: Gaudeamus.

Haapasalo, Lenni 2011. Oppiminen, tieto ja ongelmanratkaisu. Kahdeksas päivitetty painos. Joensuu: MEDUSA-Softare.

Hakari, Sylvia & Ihanus, Anu & Kyllönen, Anna-Reetta & Lassila, Jasmi & Lehtonen, Lotta-Kaisa & Ojanen, Miia & Parviainen, Nicol & Piekkari, Jouni & Pukk, Elen & Raatikainen, Eija & Tick, Tuula 2022. Nuorten tulevaisuussuuntautunut ohjaus. Helsinki: Metropolia Ammattikorkeakoulu & Valo-valmennusyhdistys.

Helenius, Johanna & Korhonen, Ulla & Mäkelä, Malla 2017. Mun elämä: ohjausmateriaalia erityisopetukseen. Helsinki: Opetushallitus.

Helsingin kaupungin nuorisopalvelukokonaisuus 2020. Helsingin nuorisopalveluiden nuorisotyön perussuunnitelma – NUPS. Helsinki.

Helsingin kaupunki. Etsivä nuorisotyö. Hel.fi. Luettavissa osoitteessa: <<https://www.hel.fi/helsinki/fi/kaupunki-ja-hallinto/hallinto/palvelut/palvelukoulu?id=6446>> Viitattu 23.2.2023.

Helsingin kaupunki 2022. Nuorisopalvelukokonaisuus. Hel.fi. Luettavissa osoitteessa: <<https://www.hel.fi/kulttuurin-ja-vapaa-ajan-toimiala/fi/tietoa-meista/nuorison-palvelukokonaisuus/>> Viitattu 23.2.2023.

Helsingin kaupunki & Väestöliitto. Roolipelaajan opas – Turvallisempiin ja antoisampiin pelihetkiin.

Helsingin yliopisto. Lähdekritiikki. Blogs.helsinki. Luettavissa osoitteessa: <<https://blogs.helsinki.fi/opiskelijan-digitaidot/3-tiedonhankinta/3-4-loydetyn-tiedon-kaytto-ja-arviointi/lahdekritiikki/>> Viitattu 31.8.2023.

Huhtinen-Hildén, Laura & Isola, Anna-Maria 2019. Luova ryhmätoiminta lisää hyvinvointia. Julkari. Luettavissa osoitteessa: <https://www.julkari.fi/bitstream/handle/10024/137914/URN_ISBN_978-952-343-329-8.pdf?sequence=1&isAllowed=y> Viitattu: 26.9.2023.

Häkämies, Annukka 2007. Metodilla on merkitys – Muodolla on mieli – Draamatyöskentely mielenterveysshoitotyön ammattikorkeakouluopinnoissa. Tampere: Tampereen yliopisto.

Hämäläinen, Teemu 2019. Pelistä elämään – Pöytäroolipelien käyttö sosiaalisen syrjäytymisen ehkäisyssä. Tampere: Tampereen ammattikorkeakoulu.

Hästbacka, Noora & Sirén, Inka 2017. ”Ehkä ne on senkin takia ollu hiljaa”. Helsinki: Nuorisotutkimusverkosto / Nuorisotutkimusseura.

Itä-Suomen yliopisto. Lähteiden arviointi ja valinta. Blogs.uef. Luettavissa osoitteessa: <<https://blogs.uef.fi/tiedonhaku-hoitotiede/lahteiden-arviointi-ja-valinta/>> Viitattu 31.8.2023.

Juuti, Pauli & Puusa, Anu 2020. Laadullisen tutkimuksen näkökulmat ja menetelmät. Helsinki: Gaudeamus.

Järvensivu, Anu 2017. Pelillistäminen ja digitaaliset pelit työelämän kehitysmenetelminä. Aikuiskasvatus, 37(4), 276–269. Viitattu 21.2.2023.

Järvinen, Pekka & Rantala, Jukka & Ruotsalainen, Petri 2014. Johda suoritusta. Helsinki: Talentum Media.

Kaplan, Stephen 1995. Restorative benefits of nature: Toward a integrative framework. Journal of Environmental Psychology, 15(3), 169–182. Viitattu: 17.9.2023.

Karppinen, Helena & Kattainen, Eija & Pitkälä, Kaisu 2014. Roolipelillä ymmärrystä moniammatilliseen tiimiin ja johtamiseen. Yliopistopedagogiikka. Luettavissa osoitteessa: <<https://lehti.yliopistopedagogiikka.fi/2014/12/09/roolipelilla-ymmarrysta-moniammatilliseen-tiimiin-ja-johtamiseen/>> Viitattu 21.2.2023.

Karvonen, Reija 2019. Roolipelikansio – Johdatus pöytäroolipelaamiseen. Helsinki: Suomen roolipeliseura.

Kaski, Satu & Miettinen, Marianne. Onnistumisen taidot: Löydä tie tavoitteisiin. Helsinki: Kirjapaja.

Kojola, Mikko 2017. Pelillistämisen ja opetuksen tulevaisuus. Teoksessa Jussila, Petri (toim.) 2017. Pelillisuus ja uudet teknologiat musiikin oppimisessa. Jyväskylä: Jyväskylän ammattikorkeakoulu. Luettavissa osoitteessa: <https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/133362/JAMKJULKAI-SUJA2352017_web.pdf?sequence=1&isAllowed=y> Viitattu 21.2.2023.

Kuntaliitto. Nuorisotyö ja -politiikka. Kuntaliitto. Luettavissa osoitteessa: <<https://www.kuntaliitto.fi/opetus-ja-kulttuuri/nuorisotyö>> Viitattu 23.2.2023.

Kuosmanen, Voitto & Santala, Juha 2019. Sosiaalipedagogiikalla parempi maailma. Talentia-lehti. Luettavissa osoitteessa: <<https://www.talentia.fi/talentia-lehti/sosiaalipedagogiikalla-parempi-maailma/>> Viitattu 22.2.2023.

Laine, Sanna 2020. Traumaymmärrys kansalaistaidoksi verkkokurssi. Saatavilla osoitteessa: <<https://www.revisionvalmennus.fi/Traumaymmarrykansalaistaidoksi/>> Viitattu: 24.2.2023.

Leppälähti, Merja 2009. Roolipelaaminen – Eläytymistä ja fantasiaharrastusverkostoja. Helsinki: Nuorisotutkimusverkosto/Nuorisotutkimusseura.

Mannerheimin lastensuojeluliitto 2022. Anna tilaa nuoren kokeilulle. mll.fi. Luettavissa osoitteessa: <<https://www.mll.fi/vanhemmille/tietoa-lapsiperheen-elamasta/elamaa-nuoren-kanssa/turvallisesti-irti-ja-itsenaiseksi/anna-tilaa-nuoren-kokeiluille/>> Viitattu 24.2.2023.

Metropolia. Vastuullisen tutkimus-, kehitys- ja innovaatiotoiminnan periaatteet Metropolia. Metropolia. Luettavissa osoitteessa: <<https://www.metropolia.fi/fi/tutkimus-kehitys-ja-innovaatiot/periaatteet>> Viitattu 30.8.2023.

Nivala, Elina 2010. Osallistuminen sosiaalipedagogisen toiminnan periaatteena. Sosiaalipedagoginen aikakauskirja. Viitattu 23.2.2023.

Nivala, Elina & Ryytänen, Sanna 2019. Johdanto sosiaalipedagogiikkaan - Kohti inhimillisempää yhteiskuntaa. 2. painos. Helsinki: Gaudeamus.

Nuoperi. Sanastoa – Nuori/nuoruus. Nuoperi. Luettavissa osoitteessa: <<https://www.nuoperi.fi/sanasto2.php?id=18>> Viitattu 24.2.2023.

Nuorten Helsinki. Lauttasaaren nuorisotalo Apaja. Nuorten hel.fi. Luettavissa osoitteessa: <<https://nuorten.hel.fi/nuorisotalot/lauttasaaren-nuorisotalo-apaja/>> Viitattu 23.2.2023.

Nuorten Helsinki 2. Sankarit. Nuorten hel.fi. Luettavissa osoitteessa: <<https://nuorten.hel.fi/tekemista-ja-paikkoja/harrastuksia/sankarit/>> Viitattu 23.2.2023.

Nuorten Helsinki 3. Ungdomsgården Drumsö. Nuorten hel.fi. Luettavissa osoitteessa: <<https://nuorten.hel.fi/nuorisotalot/ungdomsgarden-drumso/>> Viitattu 23.2.2023.

Nuorten Helsinki 2022. Roolipelitoiminta. Nuorten hel.fi. Luettavissa osoitteessa: <<https://nuorten.hel.fi/tekemista-ja-paikkoja/roolipelitoiminta/>> Viitattu 23.2.2023.

Ojala, Ulla 2021. Vatvotko työpaikan murheita vapaa-ajalla? Lue psykologin neljä neuvoa. TEHY. Luettavissa osoitteessa: <<https://www.tehylehti.fi/fi/terveys/vatvotko-tyopaikan-murheita-vapaa-ajalla-lue-psykologin-nelja-neuvoa>> Viitattu: 28.9.2023.

Oppimis- ja muistitekniikat.fi. Tiedostamaton Oppiminen. Oppimis ja muistitekniikat.fi. Luettavissa osoitteessa: <<https://oppimis-ja-muistitekniikat.fi/tiedostamaton-oppiminen/>> Viitattu: 17.9.2023.

Paananen, Emmi & Piironen, Miikko & Uustalo, Katja 2022. Etsivän nuorisotyön käsikirja. Kerava: Into – etsivä nuorisotyö ja työpajatoiminta ry & Kohdennetun nuorisotyön osaamiskeskus.

Peda.net. Ongelmanratkaisu. Viitattu 17.9.2023.

Petterson, Juhana 2021. Engines of Desire – Larp as the art of experience. Estonia: Pohjoismaisen roolipelaamisen seura.

Piekkari, Jouni 2021. Seitsemän syytä pelata – Pelien hyöty sosiaali- ja terveysalalla. Uudistuva sosiaalialan osaaminen – Sosiaalialan opiskelijoiden ja opettajien yhteisblogi. Luettavissa osoitteessa: <<https://blogit.metropolia.fi/uudistuva-sosiaalialan-osaaminen/2021/12/02/seitseman-syyta-pelata-pelien-hyoty-sosiaali-ja-terveysalalla/>> Viitattu 21.2.2023.

Pitkäniitty, Joonas & Sopanen, Eetu 2021. Pöytäroolipeli Vuosaaren seurakunnan nuorisotyöhön – Raamattuun tutustumista aktiivisen ja osallistavan oppimisen keinoin sekä yhteisöllisyyden rakentamista roolipelaamisen kautta. Opinnäytetyö. Diakoni-ammattikorkeakoulu, sosiaaliala.

Pyhälä, Minna 2017. Nörtti – ihminen ollenkaan? Kotimaisten kielten keskus. Luettavissa osoitteessa: <https://www.kotus.fi/nyt/kotus-blogi/minna_pyhalahti/nortti_ihminen_ollenkaan.26059.blog> Viitattu 23.2.2023.

Pölonen, Perttu 2020. Tulevaisuuden identiteetit. Helsinki: Kustannusyhtiö Otava.

Raatikainen, Eija & Rahikka, Anne & Saarnio, Tuula & Vepsä, Päivi 2019. Ammattina sosionomi. 3. painos. Helsinki: Sanoma Pro Oy.

Ropenomicon 2022. Yhteistyöllä parempia coneja – Hae koordinaattoriksi. Blog.ropecon. Luettavissa osoitteessa: <<https://blog.ropecon.fi/yhteistyolla-parempia-coneja-hae-koordinaattoriksi/>> Viitattu 23.2.2023.

Röksä, Jarmo 2022. Someklinikka: TikTok mainoskanavana. Julkaistu alun perin Nuoristyö-lehden numerossa 1/2022. Luettavissa osoitteessa: <<https://nuorisotyö.nuorisoseurat.fi/tiktok-mainoskanavana/>> Viitattu 25.2.2023.

Salminen, Mari 2008. Tunne-etsivä – Opetusmateriaalia peruskoulun ja lukion tunnekasvatukseen. Helsinki.

Sarajärvi, Anneli & Tuomi, Jouni 2018. Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi. Helsinki: Kustannusosakeyhtiö Tammi.

Saraste, Heini 2017. Tunnista suvun roolileikki. Hyvä terveys. Luettavissa osoitteessa: <<https://www.hyvaterveys.fi/artikkeli/mieli/tunnista-suvun-roolileikki>> Viitattu 23.2.2023.

Siitonen, Juha 1999. Voimaantumisteorian perusteiden hahmottelua. Oulu: Oulun yliopisto.

Siljamäki, Tuija 2020. Taaperoleikin taikaa. Varhaiskasvatuksen opettajien liitto. Julkaistu Lastentarhassa 2/2020. Luettavissa osoitteessa: <<https://www.vol.fi/uutiset/taaperoleikin-taikaa/>> Viitattu 21.2.2023.

Soanjärvi, Nuppu 2015. Pedagoginen roolipeli humanitaarisen oikeuden opetusmenetelmänä ja asennekasvatuksen välineenä. Monimenetelmätutkimus Suomen Punaisen ristin Konfliktin keskellä-roolipelistä. Pro gradu. Oulun yliopisto, kasvatustieteiden tiedekunta.

Sosiaalipedagogiikka.fi 2023. Sosiaalipedagogiikka. Sosiaalipedagogiikka.fi. Luettavissa osoitteessa: <<http://www.sosiaalipedagogiikka.fi/sosiaalipedagogiikka/>> Viitattu 22.2.2023.

Stenros, Jarkko & Särkijärvi, Jukka 2018. Seikkailuja ja sankareita – katsauksia suomalaisen roolipelaamisen historiaan ja nykyhetkeen. Tampere: Juvenes Print.

Stephens, Paul 2013. Social Pedagogy: Heart and Head. Germany: BoD – Books on Demand.

Stueber, Karsten 2019. Empathy. Stanford Encyclopedia of Philosophy. Luettavissa osoitteessa: <<https://plato.stanford.edu/entries/empathy/#EmpPhiProOthMin>> Viitattu 28.9.2023.

Sydänmaanlakka, Pentti 2022. Luovuus, innovatiivisuus ja jatkuva uudistuminen: käsiteanalyttinen tarkastelu. Penttisydanmaanlakka.fi. Luettavissa osoitteessa: <<https://penttisydanmaanlakka.fi/2022/02/04/luovuus-innovatiivisuus-ja-jatkuva-uudistuminen-kasiteanalyttinen-tarkastelu/>> Viitattu 17.9.2023.

Terveyden ja hyvinvoinnin laitos 2013. Sosiaalinen pääoma. Wayback Machine. Luettavissa osoitteessa: <<https://web.archive.org/web/20160122132505/https://www.thl.fi/fi/web/hyvinvointi-ja-terveyserot/eriarvoisuus/hyvinvointi/sosiaalinen-paaoma>> Viitattu: 30.9.2023.

Terveyden ja hyvinvoinnin laitos 2022. Dialogisuus ammattilaisen ja perheen välillä. THL. Luettavissa osoitteessa: <<https://thl.fi/fi/web/lapset-nuoret-ja-perheet/kehittyvat-kaytannot/dialogiset-toimintavat/dialogisuus-ammattilaisen-ja-perheen-valilla>> Viitattu 24.2.2023.

Tieteen termipankki. Kasvatustieteet: pedagogiikka. Tieteen termipankki. Luettavissa osoitteessa: <<https://tieteentermipankki.fi/wiki/Kasvatustieteet:pedagogiikka>> Viitattu 22.2.2023.

Tieteen termipankki 2. Esittävät taiteet: kokeminen. Tieteen termipankki. Luettavissa osoitteessa: <https://tieteentermipankki.fi/wiki/Esitt%C3%A4v%C3%A4t_taideet:kokeminen> Viitattu 24.2.2023.

Timonen-Kallio Eeva. Sosiaalipedagogiikka - Tutkimus. Sosiaalipedagogiikka.fi. Luettavissa osoitteessa <<http://www.sosiaalipedagogiikka.fi/tutkimus/>> Viitattu 22.2.2023.

Tutkimuseettinen neuvottelu kunta 2023. Hyvä tieteellinen käytäntö ja sen loukkausepäilyjen käsitteleminen Suomessa. Helsinki: Tutkimuseettinen neuvottelukunta.

United Nations 2013. Definition of Youth.

Uusikylä, Kari 2012. Luovuus kuuluu kaikille. Jyväskylä: PS-kustannus.

Verke. Digitaalinen nuorisotyö. Verke. Luettavissa osoitteessa: <<https://www.verke.org/verke/digitaalinen-nuorisoty/>> Viitattu 25.2.2023.

Vilka, Hanna 2021. Tutki ja kehitä. 5. Päivitetty painos. Jyväskylä: PS-kustannus.

Voimapuu. Voimaannuttava kirjoittaminen ja lukeminen. Voimapuu. Luettavissa osoitteessa: <<https://voimapuu.com/2020/09/28/voimaannuttava-kirjoittaminen-ja-lukeminen/>> Viitattu 23.2.2023.

Wenn, Helen 2017. How do you know your students are learning? SecEd. Luettavissa osoitteessa: <<https://www.sec-ed.co.uk/content/best-practice/how-do-you-know-your-students-are-learning/>> Viitattu: 17.9.2023.

Xamk.fi. Peliklaani – osallisuutta luovilla ja pelillisillä menetelmillä. Xamk. Luettavissa osoitteessa: <<https://www.xamk.fi/tutkimus-ja-kehitys/peliklaani-osallisuutta-luovilla-ja-pelillisilla-menetelmilla/>> Viitattu 23.2.2023.

Yee, Angelina 1995. Self, Sexuality, and Writing in Honglou meng. Harvard Journal of Asiatic Studies.

Tutkimuksen informointikirje

Hei!

Opiskelen ammattikorkeakoulussa sosionomin (AMK) tutkintoa ja olen tällä hetkellä suorittamassa opinnäytetyötä yhteistyökumppanina Lauttasaaren nuorisotalo Apaja. Opinnäytetyöni lähtökohtana on tutkia roolipelejä sosiaalityön työmuotona tarkoitukseni löytää keinoja hyödyntää roolipelejä erityisesti nuorten kanssa tehtävässä sosiaalityössä. Tarvitsisin tutkimukseeni 16–25-vuotiaita nuoria, joilla ei tarvitse olla minkäänlaista aiempaa kokemusta roolipeleistä.

Tutkimus sisältää n. neljän tunnin mittaisen roolipelin, joka suoritetaan Dungeons & Dragons-roolipelijärjestelmällä ja sen jälkeen n. 15–30 minuuttia kestävä kyselylomakkeen täyttämisen. Tutkimuksessa kerättävä kyselyn vastaukset, muistiinpanot ja muu materiaali kerätään anonyymina ja niitä käytetään opinnäytetyössä siten, ettei osallistujia voida tunnistaa. Lisäksi varmistutan vielä josta tutkimuksen osallistujaa koskevat osiot yksilöllisesti ennen niiden lopullista käyttöä tutkimuksessa.

Tutkimuksessa käytettävän roolipelin toteutusaika sovitaan erikseen kaikille osallistujille sopivalle ajankohdalle, joita yhteen peliin osallistuu kolme-kuusi. Tutkimuksen toiminnallisen osuuden tapahtumapaikkana toimii Lauttasaaren nuorisotalo Apajan tilat, johon pääsee kätevästi Lauttasaaren metroasemalta. Olisitko kiinnostunut osallistumaan tutkimukseeni? Vastailen myös mielelläni kysymyksiin, mikäli sellaisia nousee mieleen!

Terveisin:

Leevi Paakkinen, 2011163

Sosiaalialan tutkinto-ohjelma, SXH20S1

Tutkimuksen kyselylomake

17.6.2023 0.01

Roolipelit sosiaalipedagogisena työkaluna nuorten kanssa tehtävässä sosiaalityössä —opinnäytetyön kyselylomake

Roolipelit sosiaalipedagogisena työkaluna nuorten kanssa tehtävässä sosiaalityössä —opinnäytetyön kyselylomake

Kyselyn vastauksia käytetään osana opinnäytetyötä nimettöminä, sekä siten, ettei tietoja voida yhdistää kehenkään vastaajaan. Vastaukset säilytetään paperisessa muodossa lukkojen takana opinnäytetyön valmistumiseen asti, jonka jälkeen tutkimusmateriaali hävitetään silppuamalla. Tutkimukseen osallistuneiden henkilöllisyys pidetään myöskin salassa koko prosessin ajan, sekä myös opinnäytetyön julkaisun jälkeen. Tutkimukseen osallistuneilla on oikeus vetäytyä tutkimuksesta, sekä nähdä mahdolliset omia vastauksiaan koskevat kohdat opinnäytetyöstä ennen julkaisua.

1. 1. Onko sinulla aiempaa kokemusta roolipelaamisesta?

Merkitse vain yksi soikio.

- Paljon
 Jonkin verran
 Vähäisesti
 Ei ollenkaan

2. 2. Minkälainen tunnelma tutkimuksen roolipelistä jäi?

Merkitse vain yksi soikio.

- Oikein hyvä
 Ihan hyvä
 Neutraali
 Ei kovinkaan kiinnostunut
 Ei mieluinen

17.8.2023 0.01

Roolipeli sosiaalipedagogisena työkaluna nuorten kanssa lehtivierästä sosiaaliväyössä —opinnäytetyön kyselylomake

3. 3. Mikä oli sinulle mieluisinta roolipelaamisessa? Voit valita useamman vaihtoehdon.

Valitse kaikki sopivat vaihtoehdot.

- Sosiaalinen interaktio muiden pelaajien kanssa
- Sosiaalinen interaktio npc-hahmojen kanssa
- Selkkailu ja ympäristöjen tutkiminen
- Taistelut
- Loottaaminen, eli tavaroiden kerääminen
- Pelin sisäiset valinnat
- Ongelman ratkaisu
- Itse pelin tarina ja sen kokeminen
- Oman hahmonsa erikoiskykyjen käyttäminen
- Mikään ei ollut erityisen mieluista
- Muu: _____

4. 4. Olisitko myös jatkossa kiinnostunut samankaltaisesta roolipeli toiminnasta?

Merkitse vain yksi soikio.

- Kyllä
- Ehkä
- En
- En osaa sanoa

5. 5. Oliko roolin ottaminen ja hahmoon eläytyminen mielestäsi helppoa?

Merkitse vain yksi soikio.

- Todella luontevaa
- Melko helppoa
- Helpompaa, kuin oletin
- Se vaihteli tilanteiden mukaan
- Hiukan haastavaa
- Todella haastavaa

17.6.2023 0.01

Rooleilla sosiaalipedagogisena työkaluna nuorten kanssa lehtivälissä sosiaalivälissä —opinnäytetyön kyselylomake

6. 6. Jännittikö sinua pelisession aikana tapahtunut sosiaalinen kanssakäyminen tai aiheuttiko se sinulle ahdistusta?

Merkitse vain yksi soikio.

- Ei ollenkaan
 Hiukan
 Jonkin verran
 Melko paljon
 Todella paljon

7. Miten roolipelaamasi hahmo kuvastaa sinua itseäsi? Millaisia yhteneviä piirteitä teillä kahdella on?

8. 8. Koitko toimineesi eri tavoin roolihahmossasi, kuin itse olisit toiminut vastaavanlaisissa tilanteissa?

Merkitse vain yksi soikio.

- Todella paljon
 Jonkin verran
 Hiukan eri tavoin
 Toimin samoin, kuin olisin itsekin toiminut

17.8.2023 0.01

Roolipeli sosiaalipedagogisena työkaluna nuorten kanssa lehtivälissä sosiaalisuissa —opinnäytetyön kyselylomake

9. 9. Omaako pelissä käyttämäsi hahmo joitakin piirteitä tai käyttäytymismalleja, joita haluaisit itse omata tai kokeilla? Jos kyllä, niin minkälaisia?

10. 10. Koitko hahmosi kehittyneen pelisession aikana? Jos kyllä, niin miten ja kuinka paljon?

11. 11. Olisiko muiden pelaajien kanssa tapahtuva kanssakäyminen ja roolipelaaminen helppoa pelin aikana?

Merkitse vain yksi soikio.

- Todella luontevaa
 Melko helppoa
 Helpompaa, kuin oletin
 Hiukan vaikeaa
 Todella vaikeaa

17.6.2023 0.01

Roolipelit sosiaalipedagogisena työkaluna nuorten kanssa lehtivälisessä sosiaalityössä —opinnäytetyön kyselylomake

12. 12. Oliko tämän kertaisessa roolipelissä jokin kohtaus, joka jäi erityisesti mieleen? Jos kyllä, niin mikä ja miksi?

13. 13. Oliko pelin aikana joitakin tapahtumia, teemoja tai aiheita, jotka olivat sinulle epämieluisia? Jos koet kysymyksen liian henkilökohtaiseksi, voit jättää vastaamatta.

14. 14. Koitko oppineesi jotain uutta tämänkertaisen roolipelaamisen aikana?

Merkitse vain yksi soikio.

- Paljon
 Melko paljon
 Jonkin verran
 Hiukan
 En ollenkaan

17.8.2023 0.01

Roolipeli sosiaalipedagogisena työkaluna nuorten kanssa tehtävässä sosiaalityössä —opinnäytetyön kyselylomake

15. 15. Miten erilaiset roolit vaikuttavat jokapäiväiseen elämääsi? Koetko itse omaavasi erilaisia rooleja omassa elämässäsi?

16. 16. Pitäisikö roolipelejä käyttää enemmän nuorten kanssa tehtävässä työssä? Perustele vastauksesi lyhyesti.

17. 17. Vapaamuotoinen palaute ja kehitysehdotukset tutkimuksessa käytetyille roolipelille ja sen toteutukselle.

Google ei ole luonut tai hyväksynyt tätä sisältöä.

Google Forms

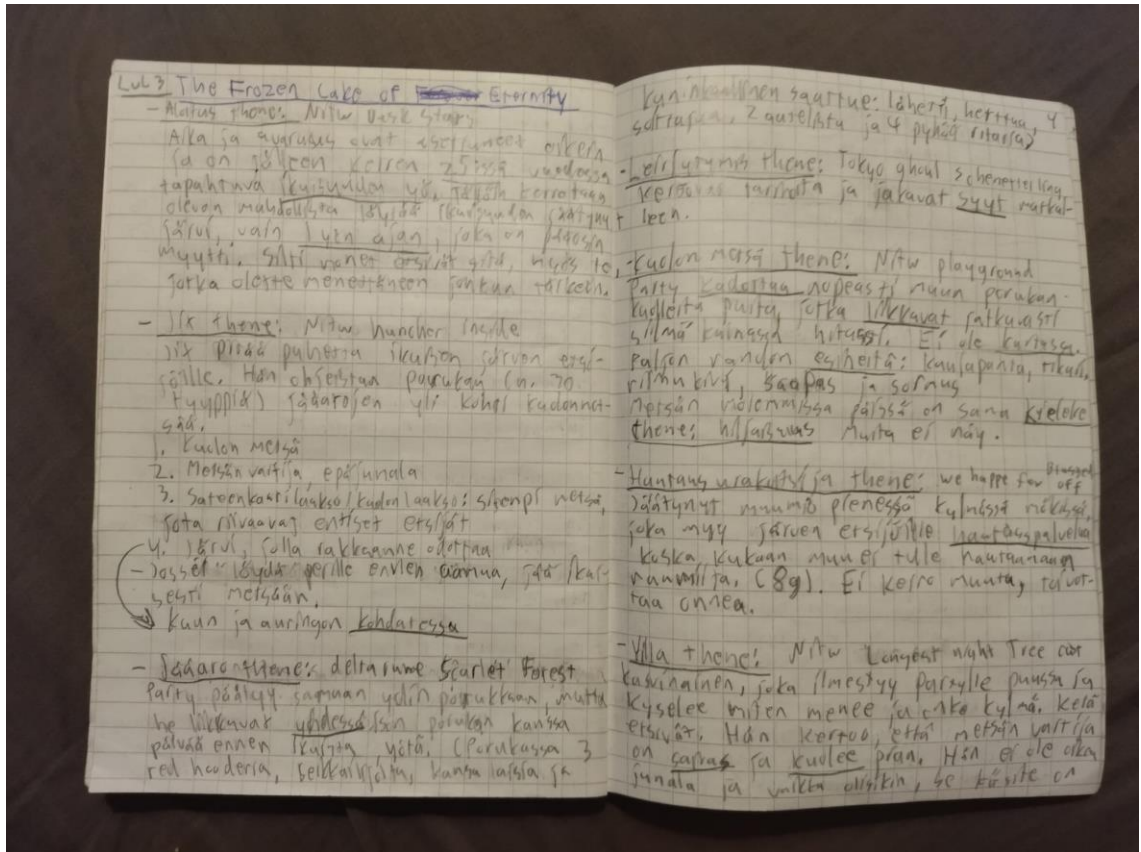
17.5.2023 0.01

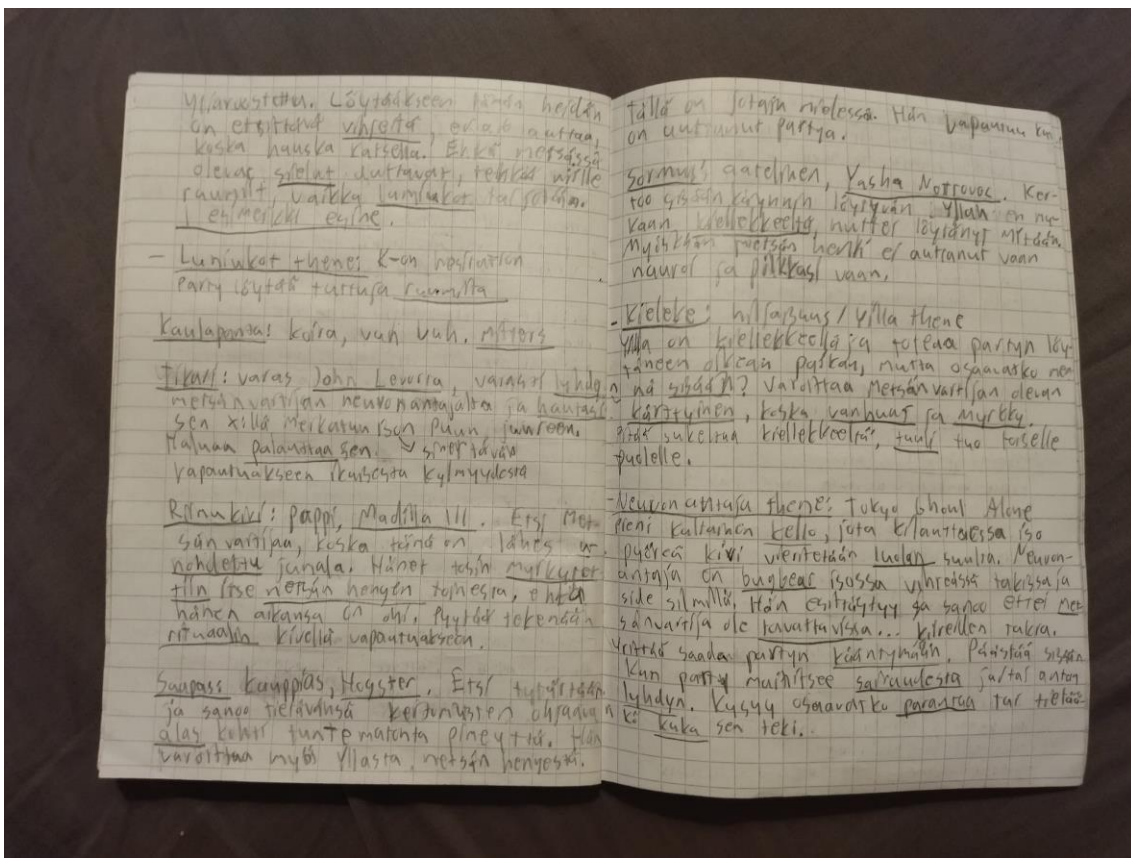
Roolipelit sosiaalipedagogisena työkaluna nuorten kanssa tehtävässä sosiaalityössä —opinnäytetyön kyselylomake

Tutkimuksen havainnoinnin kuvaus

Tutkimus tapahtuu Lauttasaaren Nuorisotalo Apajan tiloissa, jossa suoritan yhden-kolmen osallistujaryhmän kanssa n. 4:n tunnin mittaisen tutkimuksellisen roolipelin. Tutkimuksen ohjauksellisen osuuden aikana havainnoin ja kirjoitan tarvittaessa muistiinpanoja pelin aikana tapahtuvista osallistujien interaktioista, pohdinnoista ja toiminnasta. Havainnoinnin tarkoituksena on tukea osallistujien omia kyselylomakkeella saatavia vastauksia ja lisätä syvempää ymmärrystä tutkimuksen ohjaustilanteen tapahtumiin. Käytän tekemiäni havaintoja tutkimuksessa siten, ettei niiden kohteita voida tunnistaa tutkimuksen muistiinpanoista tai lopullisessa opinnäytetyössä. Lisäksi varmistan osallistujilta luvan käyttää heitä koskevia tekemiäni havaintoja ja muistiinpanoja siten, että jokainen osallistuja näkee vain itseään koskevat osiot. Muistiinpanot ja muut kirjallisessa muodossa olevat havainnot säilytetään paperisessa muodossa ja hävitetään silppuamalla lukemakelvottomiksi opinnäytetyön valmistuttua.

Tutkimuksessa käytetyn roolipelin muistiinpanot





Määräaika. Löytökseen nämä heidän on etsittävät vihreät, orkidea auttaa, koska hausta kaisella. Eräs metsässä oleat sylvat auttavat, tekee niille rauhallit vaikka lumilukot tuljot. ehämsäki ehyne.

- Lumiukot + theme: K-on nostonin Party löydetä tuttuja runuilla

Kaulapanta: kora, van vuh, mittori

Tikari: varas John Lewis, varas yhä metsän varsin neuvonantajalta ja haussa sen xillä meikatuksen puun juureen. Haluan palauttaa sen. siinä jättä vapautukseksi ikätyötä kylmyydestä

Rilankivi: pappi, Madilla III. Esi Me-sin varjia, koska tein on lähes ar-nohdettu jänala. Hänet toin myrkkyer-tiin itse metsän hengen toimesta, oheksi hänen aikansa on ohit. Pyytää tekemään rituaalin kivellä vapautukseksi.

Suopass kauppias, Hogster, Esi tutuista ja sanoa tiedustaa kertomuksen ohjauksia ja koki tuntemattomia olentoita. Hän varoittaa myös illasta, metsän hengessä.

Tällä on jotain mielessä. Hän vapautuu on on uutuuat partya.

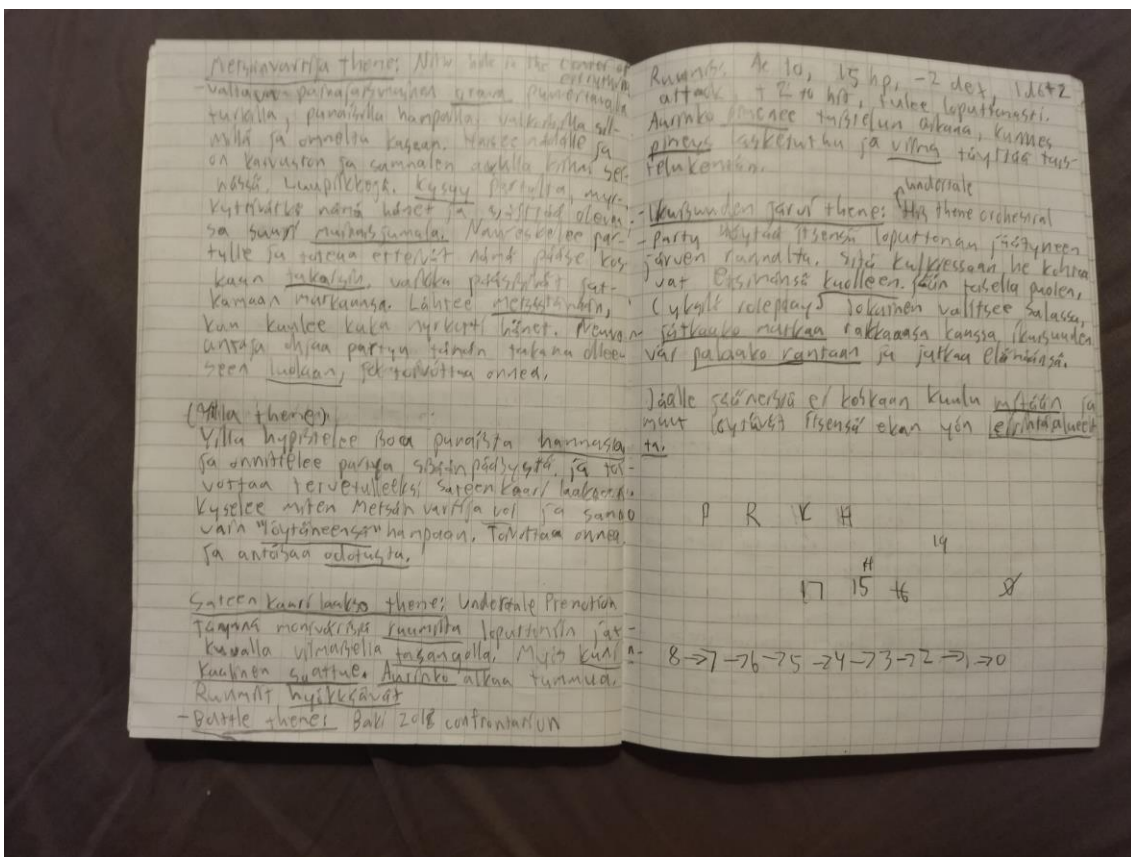
Sormus: aarelinen, Vasha Norrovec. Ker-too ystävänsä kynnän löytävän. Yllä on mu-kaan kielekkeellä nutter löydyntä. Mitään myikkäin metsän henki ei autanut vaan naurol ja pilkkas vaan.

- Kieleke: hiljaisuus / Villa theme

Yllä on kielekkeellä ja totena parina löy-täneen olkain paskaan, mutta osavastu on nä ystävä? Varoittaa metsän varjien olema kättymien, koska vanhuus ja myrkky. Esi suksesta kielekkeellä, tuuli tuo forselle puolelle.

- Neuvonantaja theme: Tokyo Ghoul Alene pieni kullarnen kello, jota k/autudessa iso puerca kivi viemästä luolan suunta. Neuvon-antaja on bugeat jossa vihreistä takissa ja side silmillä. Hän esittäytyy ja sanoa ettei me-sä varjia ole kuvattavissa... kirellon rakka.

Yrittää saada partyn kättymään. Päätösä siitä. Kun party maistisee saivuuksista juttal onton lyhdyn. Kysyy osavastu parasta tai teläsi kuka sen teki.



Metsävarjia theme: Niin silä on the corner of valtiatun parina jättäminen, grana punaorinasta turialla, punaisella hampulla, valkealla sil-millä ja ornelia kapean. Haavee nollalle ja on kauraston ja sammalon asukilla biini sei-nästä. Lumipillekoki. Kysyy partylla myr-kyttämällä nämä häiset ja viisittä olema sa suuret muinaisjumalat. Nämä odottaa par-tulle ja suocua etteivät häitä jättäse kos-kana takalalla, vaikka partyllat sat-kamaan murkansa. Lähtee metsästänsä, van kumpiä kuka myrkkyt hänet. Meusan-antaja ohjaa partyn jättäin takana olleu-seen luolaan, jettäytetty onnea.

(Yllä theme)

Yllä hyöristelee booa punaisista hampasta ja suunnittelee partya siinä pöydässä, ja tol-vottaa tervehdelleksi. Suocen kaari hahvoni. Kysellee miten metsän varjia voi ja sanoa vain "käytännössä" hampaan, Toivottua onnea ja antaaan olosta.

Suocen kaari hahvo theme: Underneath Pronotion jättänsä murkuisia runuilla loputtomien jät-kavalla viimaisella tasangolla. Myös kuul-kukaan suuttu. Aurinko alkaa tulla. Runnit hyökkäivät

- Battle theme: Bak 2018 confrontational

Ruuvit: A: 10, 15 hp, -2 dex, 1d4+2
aitaa + 2 ro hie, tulee loputtomasti.
Aurinko ilmenee tähtien aikana, kumme-pineus laskeutuu ja villaa tähtien tuis-teluksensa.

Kuusiunden jätin theme: Hui theme orchemical
Party jättää itsensä loputtomien jättänsä järven rannalta. Siinä kullissaan he kehota-jat Esi-mänsä kuullees. Jän tabella puolen. (ykyllä seipitys) jokainen valitsee salassa, jättänsä murkua takkaansa kanssa Kuusiunden vär palauko rantaan ja juttua elämässsä.

Jälle seivänsä ei koskaan kuulu m/ään ja muut löydetä itsensä ekan yön elämänsä.

P R K H

14

17 15 +6

8

8 → -76 → 75 → 74 → 73 → 72 → 71 → 70