

Nuorten roolipelitapahtuma

Lahden etsivän nuorisotyön Kellarikahvilalle

LAB-ammattikorkeakoulu

Sosionomi (AMK)

2024

Laura Halinen

Tiivistelmä

Tekijä(t)	Julkaisun laji	Valmistumisaika
Laura Halinen	Opinnäytetyö, AMK	2024
	Sivumäärä	
	27 + 2	
Työn nimi		
Nuorten roolipelitapahtuma		
Lahden etsivän nuorisotyön Kellarikahvilalle		
Tutkinto ja koulutusala		
Sosionomi (AMK)		
Toimeksiantajaorganisaatio (jos opinnäytetyöllä on toimeksiantaja)		
Lahden nuorisopalvelut		
Tiivistelmä		
<p>Opinnäytetyön tavoitteena oli edistää nuorten roolipeliharrastamista, tarjoten tukea ja tietoa harrastuksen eri osa-alueisiin. Opinnäytetyön tarkoitus oli järjestää roolipeliaiheinen tapahtuma 16–29-vuotiaille nuorille. Pöytäroolipeliaiheinen tapahtuma toteutettiin Lahden kaupungin nuorisopalveluiden Kellarikahvilalle, vastaten asiakkaiden toiveisiin roolipeliaiheisesta toiminnasta, jonka toteutuksessa oli ilmennyt haasteita.</p> <p>Opinnäytetyö toteutettiin toiminnallisena opinnäytetyönä lineaarisen mallin mukaisesti. Tapahtuman suunnittelussa käytettiin tietoperustan kartoittamisen lisäksi nuoria osallistavaa idearihtä, SWOT-analyysiä ja tapahtuman päätteeksi kerättiin anonymisti palautetta sähköisellä lomakkeella. Tapahtumaan pyydettiin viisi esittelijävierasta Lahden roolipelaajayhteisöstä. Jokainen vieraista toi omista pelikirjastoistaan esittelyyn valikoiman eri pöytäroolipelejä. Tapahtumassa järjestettiin myös aloittelijaystävällisiä testipelejä sekä hahmonluontimahdollisuuksia eri peleihin.</p> <p>Palautteista ilmeni sekä nuorten että esittelijävieraiden olleen tyytyväisiä tapahtumaan ja uutta vastaavanlaista tapahtumaa toivottiin. Useat nuoret kertoivat tavanneensa uusia samanhenkisiä nuoria tai luoneensa uusia peliporukoita. Palautteet ja kehitysehdotukset koostettiin ja toimitettiin toimeksiantajalle. Toimeksiantajalta saadussa palautteessa tuotiin ilmi opinnäytetyön vastanneen tarpeeseensa roolipeliaiheisesta toiminnasta. Palautteessa arvioitiin positiivisen sävyn nuorten osallisuuden merkitystä tapahtuman toteuttamisessa, sen onnistuneisuutta ja viestinnän sekä koordinoinnin toimivuutta. Tulevaisuuden yhteistyökuvioita Lahden roolipeliyhteisön jäsenien kanssa syntyi tapahtuman päätteeksi.</p>		
Asiasanat		
nuoren sosiaalinen vahvistaminen, pöytäroolipelit, roolipelit nuorisotyössä, roolipelitapahtuma nuorille		

Abstract

Author(s) Laura Halinen	Type of Publication Thesis, UAS	Published 2024
	Number of Pages 27 + 2	
Title of Publication Tabletop roleplaying event for youth for Lahti outreach youth work's Kellarikahvila		
Degree, Field of Study Bachelor of Social Services		
Organisation of the client (if the thesis work is commissioned by another party) Lahti youth services		
Abstract <p>The goal of the thesis was to support youth's roleplaying hobby, providing support and information about different aspects of roleplaying as a hobby. The purpose of the thesis was to organize a roleplaying themed event for youth aged 16-29 years. The tabletop roleplaying game event was carried out for Lahti youth services Kellarikahvila, answering youth's wishes for roleplaying themed activities that had proven to be challenging to bring forth.</p> <p>The functional thesis was done following the linear thesis model and participatory methods such as brainstorming, as well as SWOT-analysis were used for planning and designing the event. Feedback was anonymously collected using a web-based questionnaire, during and after the event. Five guests from Lahti roleplaying community were asked to the event to present a selection of tabletop roleplaying games. Two different options of easy to access roleplaying experiences were arranged during the event and participants were provided with assistance in character creation to a selection of different tabletop roleplaying games.</p> <p>Based on feedback, most of the participants were satisfied with the event and wished for it to be held again in the future. Many participants reported to have met new like-minded youth in the event and created new groups to play with. A summary of the event's questionnaire feedback was provided to Kellarikahvila. The feedback received from the client disclosed the event had answered their need of roleplaying themed activities. The importance of youth's participation in the process of making the event, as well as communication and coordination was assessed in a positive tone. Kellarikahvila also made plans to co-operate with Lahti roleplaying community in the future.</p>		
Keywords tabletop roleplaying games, roleplaying games in youth work, roleplaying event for youth, social empowerment of youth		

Sisällys

1	Johdanto.....	1
1.1	Opinnäytetyön tausta.....	1
1.2	Yhteistyökumppani.....	1
1.3	Tarkoitus ja tavoitteet	2
2	Pelien hyödyntäminen nuorisotyössä.....	3
2.1	Pelaaminen suomalaisessa nuorisotyössä	3
2.2	Roolipelitoiminta nuorisotyössä	4
3	Roolipelit sosiaalisen vahvistamisen työkaluna.....	7
3.1	Nuoren sosiaalinen vahvistaminen	7
3.2	Pöytäroolipelien potentiaali.....	7
3.2.1	Pöytäroolipelit mielenterveyden edistämisen työkaluna	8
3.2.2	Pöytäroolipelien tuomat sosiaaliset hyödyt	8
4	Opinnäytetyön toteutus.....	10
4.1	Toiminnallinen opinnäytetyö	10
4.2	Tavoitteen määrittely	10
4.3	Suunnittelu	11
4.4	Toteutus	15
4.5	Arviointi	19
5	Yhteenveto ja pohdinta	22
5.1	Yhteenveto	22
5.2	Eettisyys ja luotettavuus	23
5.3	Toistettavuus ja jatkokehittäminen.....	25
	Lähteet	27

Liite 1. Palautekyselyn kysymykset

1 Johdanto

1.1 Opinnäytetyön tausta

Opinnäytetyön aiheena oli roolipeliaiheisen tapahtuman järjestäminen Lahden kaupungin etsivän nuorisotyön Kellarikahvilalle. Keskeisimmin tapahtumassa olivat edustettuina pöytäroolipelit. Kellarikahvilan asiakkaiden toimesta oli esiintynyt useammassa otteessa toiveita roolipeliaiheiselle toiminnalle. (Häkkinen 2024a.) Samoja toiveita oli esitetty Kellarikahvilan lisäksi myös Lahden nuorisopalveluiden Pelitila Xpericellä sekä Lahden seurakunnan järjestämässä lautapeliryhmässä. (Karjalainen 2024.) Kaikissa näistä palveluista oli tuotu jossain määrin esiin pelien järjestämiseen liittyviä haasteita, mutta keskusteluissa ei selvinnyt, olivatko haasteet esimerkiksi ryhmän muodostamisessa, pelaamiseen sopivan paikan löytämisessä tai sosiaalisissa haasteissa. Pöytäroolipelit valittiin tapahtuman aiheeksi sekä kysynnän että niiden tarjoaman potentiaalin takia. (Häkkinen 2024a; Karjalainen 2024.)

Vuoden 2022 nuorisobarometrissa heikkoa kuulumista eri yhteisöihin kokivat useimmiten nuoret, joiden ikä oli 25–29-vuotta, kenellä ei ollut töitä tai opiskelupaikkaa ja joita koskettivat useat vähemmistökokemukset. Myös kavereiden lähitapaamisia oli huomattavasti vähemmän barometriin osallistuneiden 20–29-vuotiailla, jos verrattiin tuloksia koronapandemiaa edeltäneiltä vuosilta. Esimerkiksi 20–24-vuotiailla nuorilla lähitapaamisia oli ollut vuonna 2015 lähes päivittäin 50 prosentilla, mutta vuonna 2022 luku oli laskenut 28 prosenttiin. Etäyhteyksien välillä tapahtuva yhteydenpito ei myöskään ole lisääntynyt, eli se ei ole korvannut kyselyyn vastanneiden nuorten lähitapaamisia. (Kivijärvi 2022, 4.)

Roolipelit tarjoavat hyvän mahdollisuuden kehittää sosiaalisia taitoja, luoda uusia sosiaalisia kontakteja ja kokeilla erilaisia rooleja turvallisesti pelin ja roolileikin avulla. Roolipelit voivat myös antaa mahdollisuuden päästä tutkimaan itseä ja omia tunteita turvalliselta etäisyydeltä, omien hahmojen vaikuttaessa fiktiivisessä maailmassa, jonka säännöt poikkeavat omastamme. (Blackmon 1994, 631; Daniau 2017, 437–438; Orr ym. 2020 78–80.)

1.2 Yhteistyökumppani

Kellarikahvila on matalan kynnyksen tapaamis- ja oleskelupaikka 16–29-vuotiaalle nuorille. (Lahden kaupunki 2024.) Toimintaa pyörittää Lahden kaupungin etsivä nuorisotyö. Etsivälle nuorisotyölle on tuotettu oma Etsivän nuorisotyön käsikirja (2022), jota käytetään myös Lahden etsivässä nuorisotyössä.

Etsivä nuorisotyö on ensisijaisesti ihmiseltä ihmiselle tehtävää rinnalla kulkemista, nuoren puolia pitäen ja kokonaisvaltaisesti tukien. Tavoitteena on nuoren asiakkaan sosiaalinen vahvistaminen, osallisuuden vahvistaminen sekä elämän siirtymävaiheissa tukeminen. (Paananen ym. 2022, 9.)

Kellarikahvilatoiminta alkoi vuonna 2017 osana Porukka-hanketta, joka sisälsi tapahtumia, retkiä, harrasteryhmiä sekä liikunta- ja saunavuoroja. Hankkeen päätyttyä Kellarikahvila hallettiin vakinaistaa, jolloin toiminta siirtyi Lahden kaupungin nuorisopalveluiden alle. (Häkkinen & Vauhkonen 2024a.) Kellarikahvilan toiminta, kuten etsivä nuorisotyö itsessäänkin, perustuu nuoren vapaaehtoisuuteen, eikä osallistuminen vaadi ilmoittautumista tai ole maksullista. (Paananen ym. 2022, 11; Häkkinen & Vauhkonen 2024a.) Kellarikahvila on avoinna torstaisin klo 18–21 ja toiminnassa on viikoittain vaihtuvia teemoja, joita suunnittelevat ja toteuttavat ohjaajien kanssa Kellarikahvilan omista kävijöistä koostuva ohjausryhmä (Häkkinen & Vauhkonen 2024a; Lahden kaupunki 2024).

Kellarikahvilan asiakastyytyväisyyskyselyssä 2023 nousi esille asiakkaiden vastauksista yksinäisyyden ja mielen hyvinvoinnin teemoja. Kellarikahvilasta kuvailtiin tärkeinä asioina yhteisöllisyyttä, uusien ihmisten tapaamista, päihteetöntä kohtaamispaikkaa ja kyselyssä toivottiin suoraan ilmaistuna roolipeliteemaista toimintaa. (Häkkinen & Vauhkonen 2024b.)

1.3 Tarkoitus ja tavoitteet

Opinnäytetyön tarkoitus on järjestää roolipeliaiheinen tapahtuma 16–29-vuotiaille nuorille. Opinnäytetyön tavoitteena on edistää nuorten roolipeliharrastamista, tarjoten tukea ja tietoa harrastuksen eri osa-alueisiin.

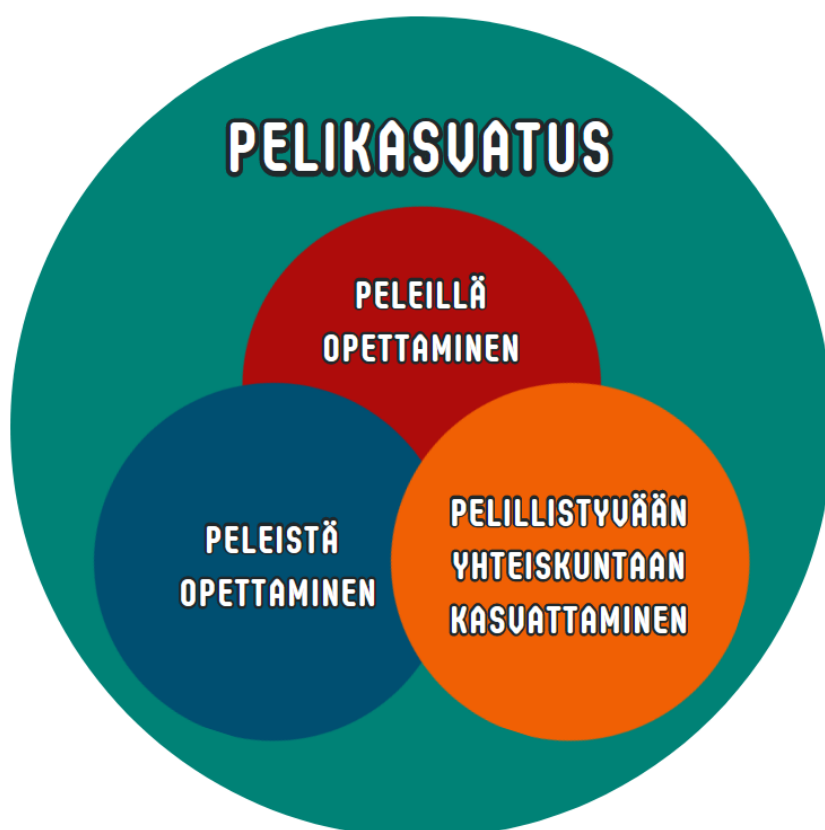
Opinnäytetyön tavoitteiden on tarkoitus palvella nuorisopalveluiden perimmäisiä tavoitteita. Nuorisopalvelujen toimintaa ohjaa muun muassa nuorisolaki, jonka tavoitteena on kolmen ensimmäisen kohdan mukaisesti:

- 1) edistää nuorten osallisuutta ja vaikuttamismahdollisuuksia sekä kykyä ja edellytyksiä toimia yhteiskunnassa;*
- 2) tukea nuorten kasvua, itsenäistymistä, yhteisöllisyyttä sekä niihin liittyvää tietojen ja taitojen oppimista;*
- 3) tukea nuorten harrastamista ja toimintaa kansalaisyhteiskunnassa. (Nuorisolaki 21.12.2016/1285, 3 §.)*

2 Pelien hyödyntäminen nuorisotyössä

2.1 Pelaaminen suomalaisessa nuorisotyössä

Pelillistäminen tai pelillisuus sekä pelikasvatus teemoina kulkevat usein käsi kädessä yleisessä keskustelussa. Pelikasvatus on kuitenkin laajempi termi, joka pitää sisällään myös pelillistämisen, esimerkiksi peleillä opettamisen kautta. Pelikasvatuksen alle voidaan kuvitella kolme eri aihealuetta: peleillä opettamisen, peleistä opettamisen sekä pelillistyvään yhteiskuntaan kasvattamisen (Kuvio 1). (Mertala & Salomaa 2018.)



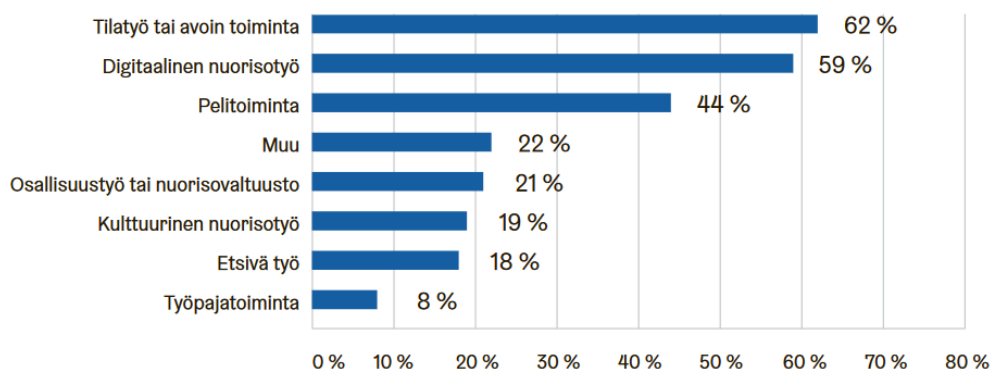
Kuvio 1. Pelikasvatus ja sen sisältö (mukailtu Mertala & Salomaa 2018)

Pelaajabarometrin mukaan (Kinnunen ym. 2022, 1) lähes kaikki suomalaiset pelaavat ainakin joskus jotakin pelityyppiä. Aktiivisia pelaajia väestöstä löytyy 88,9 prosenttia. Pelaajabarometrissa kyseltiin 10-75-vuotiailta suomalaisilta myös täsmennetysti ei digitaalisten roolipelien pelaamisesta. Kyselyn tuloksissa 10-19-vuotiaista roolipelejä olivat pelanneet 1,07 prosenttia ja 20-29-vuotiaista 1,84 prosenttia. Suurimmassa suosiossa roolipelit olivat kuitenkin 30-vuotiaiden ikäryhmässä, jossa pelaajia oli 3,68 prosenttia. (Kinnunen ym. 2022, 99.)

Suomalaiseen nuorisotyöhön on aina kuulunut pelit ja niiden hyödyntäminen. Etenkin pelikonsolien tullessa markkinoille 1980-luvulla, nuorisotalot tarjosivat mahdollisuuden päästä kokeilemaan konsoleilla pelaamista – sillä niitä ei moniin kotitalouksiin vielä hankittu. Tänä päivänä pelaaminen on jo huomattavasti suurempi osa nuorisotyötä ja digitaalisia pelejä hyödynnetään monen kaupungin nuorisotoimessa erinäisin keinoin. (Siutila 2020, 12.)

Non Toxic -hankkeen (Siutila 2020, 21) nuorisotyöntekijöille teettämässä kyselyssä selvitettiin kuinka paljon digitaaliset pelit näkyvät nuorisotyössä. Vastajia oli Suomesta 43 eri kunnan alueelta. Kyselyyn osallistuneiden nuorisotyöntekijöiden ikäjakauma painottui alle 40-ikävuoteen. Vastanneista 35 prosenttia oli alle 30-vuotiaita ja 32 prosenttia oli 30-39-vuotiaita. Suurin osa nuorisotyöntekijöistä pelasi digitaalisia pelejä vähintään alle 4 tuntia viikossa, 18 prosenttia kertoi, ettei pelaa digitaalisia pelejä lainkaan. Digitaaliset pelit näkyivät vähintään viikoittain 46 prosentilla nuorisotyöntekijöistä ja 37 prosenttia kertoi niiden näkyvän töissä päivittäin.

Samassa kyselyssä selvitettiin myös millaista nuorisotyötä kyselyyn vastanneet tekevät (Kuvio 2). Vastanneista 62 prosenttia teki tilatyöskentelyä tai avointa toimintaa, 59 prosenttia digitaalista nuorisotyötä ja 44 prosenttia nuorille järjestettävää pelitoimintaa. Pienempi osallistujamäärä oli muun nuorisotyön tekijöissä, osallisuus- tai nuorisovaltuustotyössä, kulttuurisessa nuorisotyössä, etsivässä työssä sekä työpajatoiminnasta. (Siutila 2020, 22.)



Kuvio 2. Kyselyyn osallistuneiden työnkuva (Siutila 2020, 22)

2.2 Roolipelitoiminta nuorisotyössä

Pöytäroolipelaaminen on 1970-luvun loppupuolella Suomeen rantautunut peliharrastus, jossa usein saman pöydän ääreen kokoontuneet pelaajat asettuvat jokainen oman fiktiivisen hahmon asemaan, kuvaillen oman hahmonsa tekoja ja päätöksiä pelin asettamien sääntöjen puitteissa. Pöytäroolipelejä pelataan nykyisin myös etäyhteyksien avulla suurenevissa määrin. Yleensä pöytäroolipelit ovat 2–7 pelaajan kokoonpanolla toimivia ja suurimmassa osassa peleistä yksi pelaajista toimii pelinjohtajana. Pelinjohtaja vastaa pelin

ohjaamisesta, kertoo pelin maailmasta ja sen tapahtumista, sekä pelaa itse pelin sivuhahmoja ja mahdollisia vihollisia. Pelaajat usein luovat itse omat pelihahmonsia pelattavaan tarinaan. Hahmon luonnissa voi tarvittaessa avustaa myös pelinjohtaja, sillä pelit asettavat omat raaminsa sille, miten hahmoja luodaan, etteivät ne olisi esimerkiksi liian voimakkaita. Pelinjohtaja asettaa pelaajat tarinassa erilaisiin skenaarioihin, joihin pelaajat puolestaan kertovat mitä heidän hahmonsia tilanteessa tekisivät. Useissa peleissä heitetään erilaisia noppiä, joista katsotaan esimerkiksi taistelutilanteissa, kuinka hyvin hahmot onnistuvat siinä mitä suunnittelevat tekevänsä. Tarina etenee pelinjohtajan ja pelaajien yhteisen vuorovaihtuksen kautta, mikä tekee pöytäroolipeleistä luovaa ja yhteistä tarinankerrontaa. (Karvonen 2019, 3–6.) Pöytäroolipelejä löytyy kuitenkin niin monia erilaisia, että kaikki edellä mainitut ominaisuudet eivät löydy jokaisesta pöytäroolipelistä.

Opinnäytetyössä viitataan aiheena oleviin pöytäroolipeleihin sekä roolipeleihin, että pöytäroolipeleihin riippuen siitä, onko termejä tärkeää erotella asiayhteydessä.

Roolipeleistä suomalaisessa nuorisotyössä ja nuorten kanssa tehtävässä sosiaalityössä on vielä vähän materiaalia verrattuna esimerkiksi digitaalisten pelien käyttöön. Saatavilla oleva materiaali koostuu paljolti ammattikorkeakoulujen opinnäytetöistä. Esimerkkejä löytyy muun muassa nuorisopalveluihin, sosiaalityöhön tai kirkon nuorisotyöhön räätälöidysti kehitetyistä pöytäroolipeleistä, etänä toteutettavista digiroolipeleistä ja live-action roolipeleistä eli LAR-Pista (Polón & Kärnä 2009; Hatakka 2016; Salminen & Koski 2018; Jokela 2022; Paakkinen 2023).

Nuorisonohjaaja Elias Kokko on käyttänyt työssään pöytäroolipelejä sekä kevennettyinä itse koottuina versioina että nuorille räätälöityinä kokonaisina pidempinä kampanjoina. Nuorisotyöllisestä näkökulmasta roolipelit tarjoavat hyviä mahdollisuuksia omien rajojen kokeiluun ja niiden rikkomiseen turvallisessa ympäristössä, fiktiivisen maailman sisällä. Introvertti hiljainen pelaaja saattaa tehdä omasta hahmostaan maailman fiksuimman tyyppin, joka osaa avustaa kanssapelaajiaan juuri oikealla hetkellä kinkkisessä tilanteessa, vaikka oikeassa elämässä omien ideoiden julki tuominen voisi olla vaikeaa. Nuori voi halutessaan asettua täysin päinvastaisiin rooleihin kuin mitä jokapäiväisessä elämässään ja maailmat voidaan tarvittaessa räätälöidä pelaajien mukaan, jotta mahdollistetaan keskustelua eri aiheista, jotka voivat nuoria koskettaa. Ohjaajan roolissa huomattuja hyötyjä ovat olleet nuorille rutii-nien ja uusien kontaktien luominen ja näin yksinäisyyden ja mahdollisen syrjäytymisen ehkäisy, oman peliporukan muodostuessa uudeksi kaveriporukaksi. Nuorisotyöllisessä roolipelitoiminnassa esiintyvät ja pinnalle nousevat teemat nivoutuvat hyvin läheisesti sosiaali-seen vahvistamiseen, tarkastellessa niiden perusperiaatteita. (Kokko 2024.)

Haasteina ovat kuitenkin muun muassa erilaiset työympäristöt sekä tilat, ohjaajaresurssit, suunnittelun ja pelaamisen vaatima aika ja nuorten sitouttaminen aikatauluihin, jotta yhteiset pelit saadaan järjestymään. Jokaisella työpaikalla ei ole mahdollisuuksia kohdistaa ohjaajaresursseja pienryhmätoiminnan järjestämiseen, useissa pöytäroolipeleissä osallistujamäärän ollessa juuri pienryhmäkoko. Aikataululliset haasteet voivat tuottaa pettymyksiä, jos nuori ei pääse mukaan yksittäiseen pelisessioon, mutta asiaa voidaan käsitellä yhdessä ja nuori saa huomata, ettei häntä silti jätetä ulkopuolelle, vaikka yksi pelikerta jäisikin välistä. (Kokko 2024.)

3 Roolipelit sosiaalisen vahvistamisen työkaluna

3.1 Nuoren sosiaalinen vahvistaminen

Etsivän nuorisotyön käsikirjassa kuvataan sosiaalisen vahvistamisen olevan keskeisten elämäntaitojen kehittämistä. Tavoitteina sosiaaliselle vahvistamiselle ovat asiakkaan itsetuntemuksen vahvistaminen ja sosiaalisten taitojen ja toisiin luotavan luottamuksen parantaminen. Tämän lisäksi tavoitellaan arjenhallinnan edistämistä, valmiuksien antamista opiskeluun ja työhön sekä mahdollisuuksien lisäämistä nuoren oman elämän kulkuun, luoden luottamusta siihen, että nuori selviytyy niistä haasteista mitä elämä tuo tullessaan. Sosiaalisen vahvistamisen ytimessä on yhteisöllisyys, keskustelu ja kuulluksi tuleminen, luottamus, rohkaisu, myönteiset kokemukset, turvallinen ilmapiiri, arvostuksen saaminen ja uudet näkökulmat (Paananen ym. 2022, 9).

Etsivän nuorisotyön periaatteista voidaan vetää joitakin yhtäläisyyksiä myös nuoren oman pystyvyyden tunteen kehityksen tukemiseen, sosiaalisen vahvistamisen lisäksi. Pystyvyys on Albert Banduran sosiaalkognitiiviseen teoriaan pohjautuva käsite. Henna Aro (2015, 8) kuvailee Pro gradu -tutkielmassaan pystyvyyden tunnetta psykologi Albert Banduraa mukaillen; yksilön usko omiin kykyihinsä vaikuttaa omaan käyttäytymiseen sekä selviytymiskykyyn vaikeissa tilanteissa.

Tämä tunne ohjaa henkilön kykyä asettaa tavoitteita, mutta myös henkilön toimintaa ja tapaa ajatella. Jos henkilöllä on vahva pystyvyyden tunne, on hänellä ajatus siitä, että toivottuihin lopputuloksiin voi päästä oman toiminnan voimin. Pystyvyyden tunne lähtee neljästä erilaisesta informaation lähteestä: yksilön aikaisemmat kokemukset, sijaiskokemukset, toisten sanalliset viestit ja fyysisen tilan ja omien tunnereaktioiden tulkitseminen. (Aro 2015, 8–9; Bandura 1995, 2.) Banduran (1995) mukaan nuoren pystyvyyden tunne elämänsä hallintaan vaikuttaa psyykkiseen hyvinvointiin, tuleviin saavutuksiin ja oman suunnan ottamiseen elämässä.

3.2 Pöytäroolipelien potentiaali

Ensimmäisiä kertoja pöytäroolipelejä tutkittiin yksityiskohtaisesti vuonna 1983 sosiaalipsykologian professori Gary Alan Finen kirjassa *Shared Fantasy: Role-playing Games as Social Worlds*. Fine tutki kvalitatiivisesti haastattelujen sekä osallistujahavaintojen kautta saavuttaakseen sisäpiirinäkemyksiä pöytäroolipeleistä. (Williams ym. 2018, 228.)

Pöytäroolipelien mielenterveydellisten ja sosiaalisten hyötyjen tutkimuksia on verrattain vähän ja etenkin empiirisille, huolellisesti suunnitelluille tutkimuksille on vielä tarvetta (Arenas ym. 2022). Materiaalia löytyy kuitenkin sekä yksittäisistä case-tapauksista, että

pienemmistä laadullisista tutkimuksista, joiden tulokset viittaavat sosiaalisiin ja mielenterveydellisiin hyötyihin sekä osana terapiaa, että puhtaasti vapaa-ajan harrastuksena (Daniau 2017; Orr ym. 2020 78–80).

3.2.1 Pöytäroolipelit mielenterveyden edistämisen työkaluna

Psykiatri Wayne Blackmon tunnisti jo vuonna 1994 saavansa luotua paremman kontaktin asiakkaaseen keskustelemalla hänen kanssaan Dungeons & Dragons pöytäroolipelikampanjoista, joihin asiakas osallistui vapaa-ajallaan. Asiakkaan oli ollut hankalaa olla yhteydessä omiin tunteisiinsa ja reflektoida niitä Blackmonin kanssa, eikä hänellä ollut ystävyys-suhteita ennen kampanjaan osallistumista. Pelaamisesta keskustellessaan asiakkaan kanssa, Blackmon pystyi ohjaamaan kysymyksiä esittäen asiakasta sisäistämään itse liitännäisiä reaktioita, fantasiapelissä tekemiään peliliikkeitä ja päätöksiä omaan persoonaansa ja sisäisiin tuntemuksiin, esimerkiksi perhesuhteistaan. Pelin avulla asiakas sai luotua myös ystävyys-suhteita ja sosiaalisia kontakteja, joista hän oli kokenut olleensa eristyksissä psykoterapian aloittaessaan. Blackmon kuvailee artikkelinsa tiivistelmässä, että vaikka alun perin asiakkaan sisäinen elämä ei ollut saavutettavissa tavanomaisen terapian keinoin, pystyi hän käyttämään kampanjoista keskustelua turvallisen oppaana asiakkaan omaan tunne-elämään ja sisäiseen minäkäsitykseen. Blackmon kuvaili Dungeons & Dragonsin käyttöä terapian ohella mahdollisuutena tutkia oman mielen luolastoja ja peitota niiden psyykkisiä lohikäärmeitä. (Blackmon 1994, 624–631.)

Tänäkin päivänä pöytäroolipelejä käytetään myös osana ryhmämuotoista psykoterapiaa, usein osana narratiivista- tai taideterapiaa (Bautista 2022, 19; Arenas ym. 2022; Bean & Connell 2023, 1). Tyypillisesti pelinvetäjäksi, eli Game Masteriksi valikoituu tällöin terapeutista toimintaa toteuttava ammattilainen. Pöytäroolipelejä suositellaan käytettäväksi aina yhdessä toisten terapiamuotojen kanssa. Syynä tähän on se, että peli itsessään ei ole todistetusti terapeutin, mutta pelit voivat tukea henkilökohtaista kasvua muun muassa roolien kokeilun, tunneällyn, kommunikaation, luovuuden, itsetunnon ja ongelmanratkaisutaitojen kehittämisen kautta. (Bean & Connell 2023, 1–3.)

3.2.2 Pöytäroolipelien tuomat sosiaaliset hyödyt

Vuonna 2020 tuotettiin kvalitatiivinen tutkimus Nova Scotian roolipeliyhteisön kuutta jäsentä osastrukturoidusti haastatellen ja SDQ:ta – Strengths and Difficulties Questionnaire käyttäen. Tarkoitus oli tutkia haastateltujen omakohtaisia kokemuksia pöytäroolipeleistä ja niiden koetusta sosiaalisista vaikutuksista, keräten aiheesta syvempää ymmärrystä. (Orr ym. 2020, 70.) Teemoina tutkimuksessa olivat sisältöfokus, sosiaalinen fokus, identiteettifokus ja luova fokus. Sekä sosiaalisen fokuksen, että identiteettifokuksen alle osuivat vielä

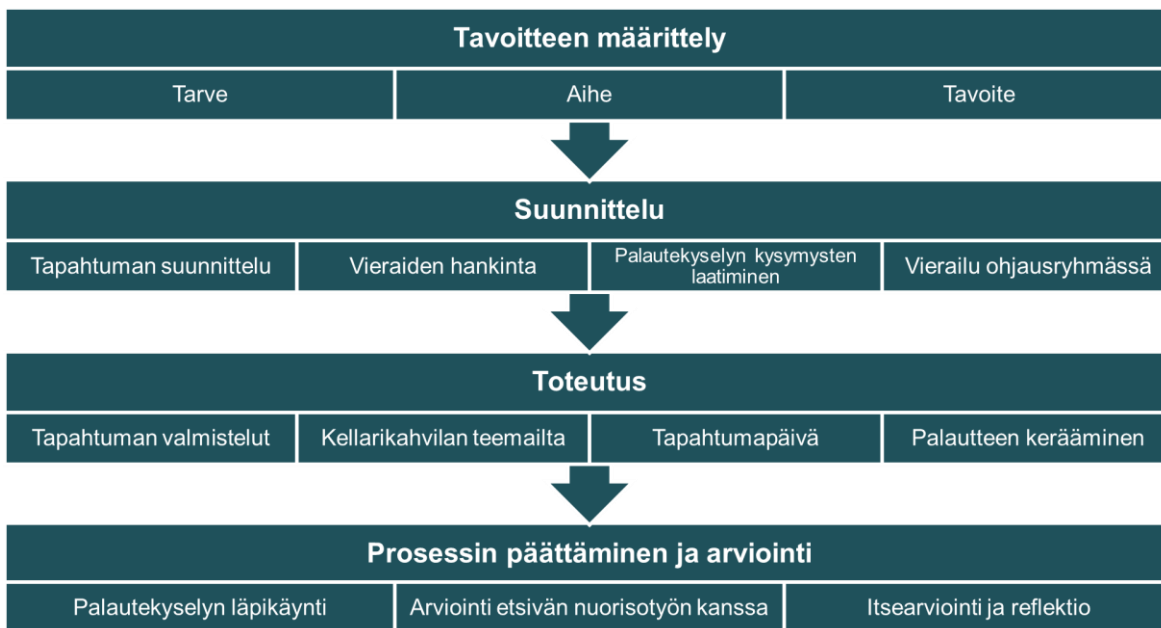
alateemat sosiaalinen konteksti, sosiaalinen ja psykologinen kehittyminen, suhteiden rakentaminen, hahmonluonti ja autonomia. (Orr ym. 2020, 76–78.)

Tutkimuksen todettiin vahvistavan sekä laajentavan aiempien case-tutkimuksien löydöksiä pöytäroolipelien eletyistä kokemuksista nuorten aikuisten osalta. Osallistujien kokemukset viittaavat pöytäroolipelien potentiaaliin tukea ja vahvistaa sosiaalista kompetenssia, sekä palvella pelaajien henkilökohtaisia kiinnostuksen kohteita monipuolisesti roolien kokeilun, identiteetin tutkiskelun ja luovien keinojen kautta. Myös SDQ:n tuloksien mukaan osallistujien vastaukset heijastivat parannuksia henkilökohtaisissa sosiaalisissa ja psykologisissa osa-alueissa. Tutkimuksen rajoitteina olivat Orrin ym. mukaan pieni otanta ja osaltaan myös käytetyt tutkimuskeinot, eikä positiivisempia tuloksia voi puhtaasti allekirjoittaa pelkästään pöytäroolipelien ansioksi. (Orr ym. 2020, 80.)

4 Opinnäytetyön toteutus

4.1 Toiminnallinen opinnäytetyö

Opinnäytetyön toteutustavaksi valikoitui toiminnallinen opinnäytetyö, tuotoksen ollessa tapahtuma. Käytin opinnäytetyössä toiminnallisen opinnäytetyön lineaarista mallia, johon istutin opinnäytetyön etenemisen (Kuvio 3). Toiminnallisella opinnäytetyöllä vastataan johonkin tunnistettuun käytännön tarpeeseen (Vilka 2021, 32).



Kuvio 3. Opinnäytetyön lineaarinen prosessi (mukailtu Salonen 2013)

Toiminnallista opinnäytetyötä kuvaillaan kehittämistyönä ja tuotoksen on tarkoitus palvella kohderyhmää. Toiminnallisen opinnäytetyön tuotos ja raportti on näyttö ammatillisesta asiantuntijuudesta. Raportissa tulee perustellusti kuvailla tuotoksen lähtökohdat, valinnat sekä ratkaisut (Kostamo ym. 2022. 9–11.) Toiminnallisessa opinnäytetyössä tulee myös olla tutkimuksellinen perusta, mutta sen tarkoitus vaihtelee opinnäytetyökohtaisesti. Käytännön tuotosta ja siinä käytettyjä ratkaisuja perustellaan lähdeaineistolla, tutkimustiedolla ja tarvittaessa itse kerätyllä tutkimusaineistolla. (Vilka 2021, 31–32.)

4.2 Tavoitteen määrittely

Lineaarisen mallin mukaan opinnäytetyön tavoitteen määrittely on opinnäytetyön ensimmäinen vaihe (Salonen 2013, 15). Tavoitteen määrittely pitää sisällään tavoitteiden rajaamisen perustellusti, perusteina voivat toimia tunnistettu tarve, idea tai jokin ulkoinen vaikuttaja. Asetettujen tavoitteiden tulee olla mahdollisimman selkeitä, sillä prosessi rakentuu niiden varaan. (Toikko & Rantanen 2009, 64.)

Opinnäytetyön tarkoitus oli järjestää roolipeliihminen tapahtuma 16–29-vuotiaille nuorille ja opinnäytetyön tavoitteena oli edistää nuorten roolipeliharrastamista, tarjoten tukea ja tietoa harrastuksen eri osa-alueisiin. Tammikuun aikana esittelin opinnäytetyöideani Kellarikahvilan ohjaajille Anni Häkkiselle ja Maija Vauhoselle, sekä teimme yhteistyösopimuksen opinnäytetyön toteuttamisesta. Näissä tapaamisissa pohdittiin opinnäytetyön tarkoitusta heidän näkökulmastaan. Tapahtumalla vastattiin suoraan Kellarikahvilan asiakkailta tulevaan toiveeseen roolipeliihmisestä toiminnasta (Häkkinen 2024a).

Tapahtuman kautta pyrittiin järjestämään nuorille mahdollisuus tavata samanhenkisiä ja samoista asioista kiinnostuneita toisia nuoria ja mahdollistaa luonnollista omien peliporukoiden luomista. Tarjolle tahdottiin tuoda paikalle tulleiden roolipeliyhteisöön kuuluvien yksityishenkilöiden kokemustietoa, sekä heidän tietämystään roolipelien laajasta valikoimasta. Tapahtumaa ei suunniteltu luentomaiseksi, vaan tähdättiin dialogiseen vuorovaikutukseen nuorten, vieraiden sekä ohjaajien välillä. Tarkoitus oli vahvistaa aiheesta kiinnostuneiden nuorten omaa pystyvyyden tunnetta omien peliporukoiden luomiseen, ylläpitoon ja mahdollisten pelaamisen ohessa nousseiden haasteiden ratkaisuun. Opinnäytetyössä oli yhtenä keskeisenä ajatuksena osallistaa nuoria tapahtuman ideoinnissa, suunnittelussa sekä itse tapahtumapäivässä.

Tammikuussa hankittiin myös tulevat tapahtumavieraat, sillä tahdottiin varmistaa hyvissä ajoin tapahtumassa olevan riittävästi esittelijöitä, joilta nuoret pystyvät saamaan lisää tietoa roolipelaamisesta. Varsinaista tavoitetta vieraiden määrälle ei asetettu, mutta arvioitiin, että vähintään kolmen vieraan osaamisella tapahtumalle voitaisiin saada riittävästi sisältöä pöytäroolipeleistä ja ohjelmaa voitaisiin muokata sen mukaisesti. Tapahtumavieraita saatiin loppujen lopuksi kasaan viisi. Viestintä tapahtumavieraiden kanssa tapahtui Discord-pikaviestisovelluksella muodostamassani ryhmäkeskustelussa.

4.3 Suunnittelu

Lineaarisen mallin mukaan suunnitteluvaiheessa laaditaan kirjallinen suunnitelma, kuten opinnäytetyösuunnitelma. Suunnitelman pitää sisältää tavoite, tarkoitus, käytetyt menetelmät, käytetyt materiaalit ja aineistot ja tuotettavat dokumentit sekä niiden käsittely. Suunnitteluvaiheessa on tärkeää myös tiedostaa, ettei työskentelyä voida suunnitella millintarkasti, sillä suunnitteluvaiheessa ei vielä voida tietää täysin mitkä asiat toimivat ja mitkä eivät. (Salonen 2013, 17.)

Helmikuussa tapasimme kasvotusten tapahtumaan tulevien vieraiden kanssa ja kartoitin myös heiltä toiveita ja heränneitä kysymyksiä tapahtumaan liittyen, sekä keskustelimme jokaisen vieraan pöytäroolipelitaustasta. Suunnittelimme alustavasti myös millä tapaa

vieraat laittaisivat esille tuomiaan pelejä ja miten vierailloilla olisi mahdollisuuksia toteuttaa testipelejä tapahtumassa.

Ennen tutkimusluvan saamista vierailin 12.2. Kellarikahvilan ohjausryhmän tapaamisessa, jossa vahvistettiin maaliskuun teemaillat, mukaan lukien opinnäytetyön tapahtumapäivä ja sitä edeltävä Kellarikahvilan Ropehypekellari-niminen teemailla. Suunnitteluvaiheessa ohjaajat tiedustelivat olisiko ohjausryhmässä nuoria, jotka olisivat kiinnostuneita osallistumaan ideariihen, jonka tarkoitus oli toimia suunnittelutyön menetelmänä. Ryhmästä saatiin kolme kiinnostunutta, sekä tieto mahdollisesti kiinnostuneesta neljännessä nuoresta.

Salosen (2013, 22) ehdottamissa kehittämisen ja osallistamisen menetelmissä mainittiin erilaiset kirjalliset ja dialogiset menetelmät. Valitsin ideariihen sen matalan osallistumiskynnyksen ja avoimen toteuttamisen takia ja siksi, että tarkoituksena oli saada paljon erilaisia näkökulmia ja ideoita ja keskustella niistä lopuksi yhdessä. Ideariihen ytimessä on käyttäjälähtöinen suunnittelu, johon opinnäytetyössä tähdättiin. Ideariihä käytetään toiminnallisissa opinnäytetöissä muun muassa tapahtumien, ohjeiden ja käsikirjojen suunnittelussa. Ideariihen aiheeksi voi valita esimerkiksi tutkimuskysymyksen tai kehittämiskohteen idean. Näistä voidaan pareittain tai ryhmässä kerätä yksittäisiä ideoita tarralapuille, taululle tai erinäisiin verkossa oleviin yhteistyön työkaluihin kuten AnswerGarden tai Flinga. Lopuksi kerätyneet ideat keskustellaan yhdessä läpi, sekä jäsennellään esimerkiksi tärkeysjärjestykseen. Pidemmälle käsitelty ideariihi tukee myös omaa kehittämisprosessia. (Vilka 2021, 89–90.)

Ideariihi toteutettiin vapaaehtoisten osallistujien kanssa Kellarikahvilan illan aikana 7.3.2024 ennen tapahtuman ensimmäistä osaa, Ropehypekellaria edeltävänä torstaina (Kuva 1). Ideariihessä nähtiin tärkeäksi ottaa mukaan myös nuoria, joilla ei ollut aiempaa tietoa pöytäroolipeleistä. Ideariihen osallistui lopulta illassa paikalla olleista seitsemän nuorta. Osa nuorista oli pelannut pöytäroolipelejä ennenkin, osa seurannut pöytäroolipelikampanjoita mediassa ja osalla ei ollut tietoaustaa joko ollenkaan tai hyvin vähän.



Kuva 1. Nuoria ideariihen aloituksessa

Ideariihestä saatiin yhteensä kaksikymmentä eri ideaa, joiden aiheet kattoivat tapahtuman sisältöä, esille tuotavia pelejä, kysymyksiä vieraille, sekä tarjottavia virvokkeita tapahtumaan osallistuville. Lopuksi kaikki ideat koottiin kasaan ja niistä keskusteltiin, jakaen niitä omiin aihealueisiinsa. Ideariihen jälkeen aiheet ja toiveet kasattiin yhteen tekstitiedostoon ja välitin tapahtumavieraita koskettavat toiveet heille.

Valitsin opinnäytetyön suunnitteluvaiheen toiseksi menetelmäksi SWOT-analyysin, sen monikäyttöisyyden ja visuaalisuuden takia. SWOT-analyysin kautta arvioin tapahtuman suunnitteluvaiheessa vahvuuksia, mahdollisuuksia, heikkouksia sekä uhkia (Kuvio 4).



Kuvio 4. SWOT-mallin mukaista arviointia

Yleisesti SWOT-analyysia käytetään strategiatyökaluna, erityisesti yritysmaailmassa, menetelmä kuitenkin taipuu monenlaisiin eri käyttötarkoituksiin. (Puyt ym. 2023). Tapahtuman osalta tarkoituksena oli nostaa sen avulla mieleen erilaiset huomioon otettavat asiat ennen varsinaisen tapahtuman toteutusta, jotta osattaisiin varautua tunnistettuihin uhkiin ja käyttää hyödyksi todettuja vahvuuksia ja mahdollisuuksia.

Tukimateriaaleina tapahtuman suunnittelussa sekä tapahtumassa käytettiin Suomen roolipeliseurann kattavia materiaaleja roolipeleistä ja niihin liittyvistä teemoista, kuten turvallisten pelien järjestäminen ja miten päästä mukaan pöytäroolipeleihin. Materiaalia tulostettiin näyttille ja esillä oli QR-koodi linkkejä Suomen roolipeliseurann sivuilla oleviin materiaaleihin, joita nuoret voisivat selata myös tapahtuman ulkopuolella. Materiaalia oli muun muassa roolipeliharrastuksen aloittamisesta, pelinjohtajaksi rupeamisesta, turvallisempien pelien toteuttamisesta sekä konkareiden tarjoamia neuvoja.

Tapahtumasta laadittiin Kellarikahvilan ohjaajien toimesta riskikartoitus ja turvallisuussuunnitelma, jotka lähetettiin myös minulle tarkistettavaksi ja hyväksyttäväksi. Turvallisuussuunnitelmassa oli otettuna huomioon muun muassa ohjaajien ensiapuosaaminen, kokoontumipaikka onnettomuuden sattuessa, kriisiapuosaaminen ja yhteyshenkilöt. Riskikartoituksessa huomioitiin esimerkiksi psyykinen ylikuormittuminen, uhkaavasti käyttäytyvä henkilö, salassa pidettävät asiakirjat, sairaskohtaukset, allergiset reaktiot sekä erilaiset haavoitusriskit ruoanlaiton aikana, sillä Kellarikahvila halusi tarjota tapahtumavieraille ruokailun tapahtumapäivänä.

Taphtuman mainostaminen

Taphtumaa mainostettiin sekä sähköisesti, että fyysisillä mainosjulisteilla (Kuva 2). Mainoksen toteutin käyttäen Canvaa, sillä huomasin Canvan kuvavalikoimassa olevan paljon teemaan sopivia valokuvia, joilla kiinnittää aiheesta kiinnostuneiden huomion. Mainoksen ilmeestä haluttiin mahdollisimman yksinkertainen, mutta teemaan soveltuva. Kellarikahvila mainosti taphtumaa sähköpostitse omalle räätälöidylle jakelulistalleen, jossa oli eri koulujen edustajia, Lahden kaupunginkirjasto, sosiaaliohjaajia sekä muita yhteistyötahoja.



Kuva 2. Taphtuman mainosjuliste

Mainontaa toteutettiin sähköisenä lisäksi sosiaalisessa mediassa Kellarilahvilan Instagram-tilin kautta. Mainosta jakoivat myös eri nuorisopalveluiden toimijat omilla tileillään, mukaan lukien Lahden nuorisopalveluiden päättilillä.

4.4 Toteutus

Toteutusvaiheessa siirrytään suunnittelusta käytännön toimiin, työskennellen kohti asetettuja tavoitteita ja lopullista tuotosta. (Salonen 2013, 18.) Toteutusvaiheessa valmistetaan projektiin, tässä tapauksessa opinnäytetyöhön, varsinainen tuote. (Toikko & Rantanen

2009, 65.) Opinnäytetyön tuotoksena oli Kellarikahvilan roolipeliaiheinen teemailta ja lopullinen tapahtumapäivä.

Kellarikahvilan teemailta 14.3. – Ropehypekellari

Ennen tapahtumaa vierailin Kellarikahvilassa 14.3. roolipeliaiheisessä teemaillassa. Illan tavoitteena oli mainostaa tapahtumaa, kartoittaa nuorten mahdollisia kysymyksiä aiheesta, keskustella koetuista tai oletetuista haasteista ja kuulla millaisista roolipeleistä nuoret ovat kiinnostuneet. Lisäksi illan aikana valmistettiin tapahtumaa varten suunniteltuja pinsskejä, joiden tarkoitus oli helpottavan nuorten välistä vuorovaikutusta. Nuoren idean pohjalta tehtiin myös illan aikana yksi uusi pinssin, jolla pystyi viestittämään muille nuorille keräilevänsä erilaisia pöytäroolipeleissä käytettäviä noppia (Kuva 3).



Kuva 3. Pinssien tekoa Ropehypekellarissa, nuoren ehdotuksesta tehty pinssi työn alla

Pinssien ideana oli toimia nonverbaalisen viestinnän välineenä, joka potentiaalisesti toisi yhteen toisilleen entuudestaan vieraita nuoria yhteisesti kiinnostavan pelin avulla. Esimerkiksi Dungeons and Dragons pelinjohtaja-pinssiä pitävät vetäisivät puoleensa pelaaja-pinssin omaavia, sillä pelinjohtajan löytäminen oli useamman nuoren kanssa keskustellessa ilmennyt haasteeksi. Mukana oli muun muassa myös "looking for group" -pinssi, jolla viestittiin henkilön etsivän omaa peliporukkaa.

Teemaillan aikana saatiin myös kasattua nuorista talkooapua tapahtumapäivälle, joista yksi nuori ilmoitti voivansa avustaa Dungeons & Dragons hahmolomakkeiden teossa, samaa pöytäroolipeliä esittelevän tapahtumavieraan pisteen läheisyydessä. Häntä kannustettiin myös mainostamaan tapahtumassa omaa vapaaehtoistoimintana vetämäänsä

roolipelitoimintaa. Jokaiselle talkoolaiselle toimitettiin Kellarikahvilan ohjaajien toimesta myös osallistumistodistus vapaaehtoistyöstä tapahtumassa, jota voidaan hyödyntää esimerkiksi työnhaussa.

Tapahtumapäivä 23.3.

Tapahtumassa oli päivän päätteeksi laskujen mukaan 27 kävijänuorta. Sen lisäksi tapahtumassa oli viisi esittelijävierasta ja muuta tapahtumahenkilökuntaa seitsemän, joista kolme olivat talkooapuna olevia nuoria. Paikalla kävi myös muutama nuorisopalveluiden työntekijä, jotka poikkesivat tapahtumassa vapaa-ajallansa. Tarjolla osallistujille oli suolaista ja makeaa naposteltavaa ja käytössä oli Kellarikahvilassakin käytetty kahviautomaatti. Esittelijävieraille ja talkoolaisille nuorisopalvelut tarjosivat ja valmistivat tämän lisäksi ruoka-annokset.

Tiloja oli käytössä yhteensä neljä kappaletta tapahtumapäivänä (Kuva 4). Näiden lisäksi käytössä oli myös aulatila, jossa oli teemaan sopivaa tavernamusiikkia ja edellä mainitut tarjottavat.



Kuva 4. Lahden nuorisopalveluiden tarjoamat tilat tapahtumaan

Esittelypöytien jakaminen useampaan tilaan osoittautui toimivaksi, sillä tapahtuman aikana yksikään tila ei ollut kerralla liian täynnä ja esittelijöiden testipelit onnistuivat hyvin niille varatuissa tiloissa. Myös muut osallistajat pääsivät halutessaan seuraamaan testipelejä vierestä. Suuri osa osallistuneista nuorista pääsi tapahtumassa osallistumaan jompaankumpaan tarjolla olleista testipeleistä tai luomaan omaa roolipelihahmoa. Testipeleinä toimivat

valmiiksi suunniteltu Dragonbane-pöytäroolipeliin sovitettu taistelutilanne, sekä Mörk Borgin lyhyt kertapeli. Mörk Borg pelissä oli demonstroituna myös turvallisemman pelin mekaniikkana kaksipuoleiset kortit, joilla pelaaja voi ilmaista, jos pelissä ilmenee sellaisia tilanteita tai teemoja, joiden yksityiskohtaisemman käsittelyn hän toivoisi ohitettavan. (Kuva 5).



Kuva 5. Hahmolomakkeiden tekoa, Dungeons & Dragons 5e esittelypöytä ja Mörk Borg testipeli (Kellarikahvila 2024)

Tapahtumasta kerättiin anonyymi palaute niin osallistujilta, kuin tapahtumavierailtakin. Palautteen keräämiseen käytin sähköistä kyselylomaketta ja tulostettuja lomakkeita. Paperilomakkeiden vastaukset syötettiin tapahtumaa seuraavana maanantaina sähköiseen palautelomakkeeseen, jotta niistä saatiin yhtenäinen palautekooste. Salosen (2013, 18) mukaan palautteen saanti on oleellinen kehittämistoiminnan onnistumisen ja ammatillisen kehittymisen kannalta. Palautteella voitiin myös arvioida tapahtuman onnistumista asiakkaiden ja tapahtumavieraiden mielipiteiden avulla, näin palautteen kautta kyetään arvioimaan kohdeyhmän näkemysten kautta subjektiivisemmin (Vilka & Airaksinen 2003, 157).

4.5 Arviointi

Lineaarisen mallin arviointivaiheessa tarkastellaan ja arvioidaan tuotosta, ja se joko palautetaan uudelleen työstövaiheeseen tai viimeistelyvaiheeseen. Tuotosta tulisi silti arvioida kehittämismielessä koko prosessin ajan, eikä vain pelkästään sen päätteeksi. (Salonen 2013, 18.) Roolipelitapahtumaa arvioitiin tapahtuman jälkeen sekä palautelomakkeen avulla että yhdessä toimeksiantajan ja tapahtumassa toimineiden kanssa keskustellen ja kirjallisen palautteen kautta.

Palautelomake ja muu palaute nuorilta

Palautelomakkeen kautta saatiin palautetta 27 henkilöltä, joista 18 olivat tapahtumaan osallistuneilta ja 9 tapahtuman järjestämisessä mukana olleilta henkilöiltä. Arviointiasteikolla yhdestä viiteen, tapahtuma sai keskimääräiseksi arvosanaksi 4,78.

Positiivista palautetta tapahtumasta saatiin muun muassa järjestelyistä, monipuolisesta pelitarjonnasta, järjestäjien ja esittelijävieraiden ystävällisyydestä ja innostavuudesta, hyvästä yhteishengestä sekä testissä olleista peleistä:

Mukava tila, henkilökunta, osallistujat. Tapahtuma oli rauhallinen, kaikki käyttäytyivät hyvin. Hyvät tarjottavat.

Paljon eri pelejä joihin tutustua & hyvä kun oli D&D:tä Löysin uuden pelin johon tutustua. Vaesen.

Parannusehdotuksina tuli vielä laajempi pelitarjonta, lisää erilaisia testipelejä, pidempi tapahtuman kesto sekä digitaalisten menetelmien esittely. Näiden lisäksi toivottiin erinäistä paneelia. Paneeli olikin alun perin suunnitelmassa, mikäli saataisiin riittävästi kysymyksiä kerättyä tapahtuman aikana. Se jäi kuitenkin toteuttamatta, sillä tapahtuman aikana kysymyksiä ei muistettu kerätä riittävän aktiivisesti, mikä olisi ollut yksi edellytys paneelille. Myös toinen testipeleistä jouduttiin päättämään hieman aiemmin, tapahtuma-ajan käydessä vähiin. Tämä vahvistaa myös palautteissa nousutta toivetta, että paneelia ajatellen tapahtuman olisi pitänyt olla pidempi. Vapaissa palautteissa ehdotettiin myös cosplay ilmapiirin tukemista, eli eri hahmoiksi pukeutumiseen kannustamista.

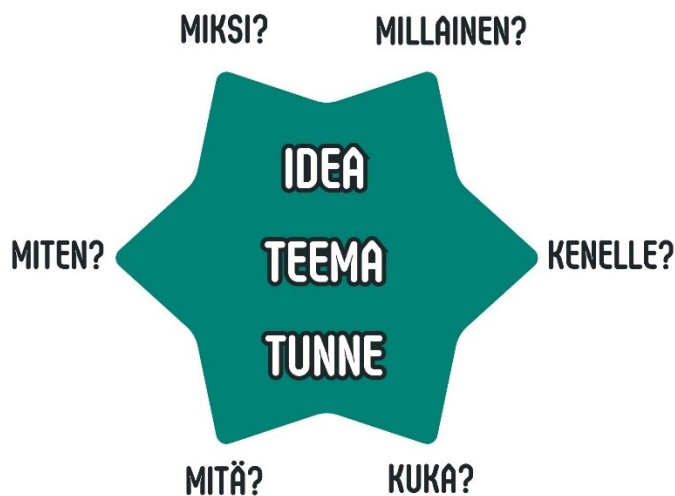
Lähes kaikki palautteen antajista osallistuisi vastaavalaiseen tapahtumaan uudelleen ja mainitsi tapahtuman vaikuttaneen heidän mielipiteisiinsä tai innostumiseensa roolipelejä kohtaan. Vapaassa tekstikentässä nostettiin esiin tapahtuman nostaneen innostusta tai mielenkiintoa harrastusta kohtaan ja herättäneen kiinnostusta uusiin pöytäroolipeleihin. Yksi vastaajista myös mainitsi yllättyneensä siitä, kuinka moni paikallinen oli kiinnostunut aiheesta ja harrastajakunnan avoinmielisyydestä. He ketkä sanoivat, ettei tapahtuma

vaikuttanut heidän kiinnostukseensa roolipelejä kohtaan, vastasivat etteivät olleet erityisen kiinnostuneita ja tulivat paikalle seuran takia, tai että rakkaus roolipelejä kohtaan ei voi nykyisestä enää vahvistua.

Palautteiden mukaan lähes kaikki vastanneista tapasi uusia roolipeleistä kiinnostuneita henkilöitä tapahtuman aikana. Suurin osa vastaajista kertoi päässeensä mukaan keskusteluihin ja oppineensa jotakin uutta, puolet vastanneista löysivät uutta peliseuraa ja pääsivät kokeilemaan itselleen uutta peliä. Muutama vastaajista vastasi sopineensa pelin järjestämisestä. Kuulin myös myöhemmin suullisena palautteena kuuden nuoren muodostaneen itsenäisesti uuden peliporukan heti tapahtuman päätyttyä.

Taphtuman onnistumisen arviointi

Vuonna 2013 tavaramerkin saaneen Onnistuneen tapahtuman mallin[®] mukaisesti tapahtumaa arvioidaan kolmen strategisen ja kolmen operatiivisen kysymyksen avulla. Molemmista kysymysryhmistä syntyy kolmio, jotka yhdessä muodostavat tähden muotoisen mallin (Kuvio 5). (Wallo & Häyrinen 2022, 139.)



Kuvio 5. Onnistuneen tapahtuman malli[®] (mukailtu Wallo & Häyrinen 2022, 140)

Strategisten kysymysten takana on tapahtuman idea ja teema, operatiivisten kysymysten takana puolestaan tapahtuman tunne. Operatiivisen ja strategisen puolen ollessa tasapainossa, tuntuu tapahtuma myös sujuvalta asiakkaille. (Wallo & Häyrinen 2022, 139.)

Läpinäkyvyyden vuoksi on todettava, että tapahtuman suunnitteluvaiheen kiireessä en keksinyt etsiä ohjeita onnistuneen tapahtuman suunnitteluun, vaikka kyseessä oli ensimmäinen järjestämäni tapahtuma. Mallin mukaan näin jälkepäin arvioidessani huomaan silti suunnitelleeni tapahtumaa Kellarikahvilan kanssa pitkälti samoilla periaatteilla. Keskiössä oli kohderyhmän toiveet ja aihe, sekä opinnäytetyön tarkoitus ja tavoite. Tiedettiin, missä

tapahtuma on kohderyhmän kannalta sopivaa järjestää. Vieraat, järjestetyn ohjelman ja tapahtuman kesto valikoitiin tapahtumapaikka ja kohderyhmä huomioiden. Palautekyselystä välittyy tunnelman olleen asiakkaille mieleinen ja tunteet tapahtumaan liittyen suurimmalta osin positiivisia. Kehittämiskohteita löytyi ja ne olisivat uudelleen toteuttamista ajatellen hyvin toteutettavissa, oikeilla valmisteluilla tai muutoksilla tapahtuman rakenteeseen. Tämän lisäksi myös itselleni jäi tapahtumasta positiivinen vaikutelma. Nuorten, tapahtumavieraiden ja ohjaajien innostus aiheesta välittyi koko tapahtuman ajan, keskustelua riitti runsaasti ja useampikin olisi vielä jäänyt pidemmäksikin aikaa.

Toimeksiantajan palaute

Kellarikahvila arvioi palautteessaan tapahtuman onnistuneen ja täyttäneen heidän sille asettamat tavoitteet, sekä tapahtuman vastanneen suoraan heillä ilmi tulleeseen tarpeeseen. Nuorten osallisuus oli toimeksiantajalle ensisijainen tavoite, palautteessa sanoitettiin osallisuuden toteutuneen heidän näkökulmastaan koko prosessin läpi. Toimeksiantaja kuvaili tapahtumavieraiden hankinnan koordinoinnin ja yleisen viestinnän onnistuneen hyvin. Tapahtuman kautta Kellarikahvila sai vastattua kävijöidensä ja toimintansa tarpeisiin, lisää näkyvyyttä sekä uusia kontakteja yhteistyömielessä. Tämän lisäksi tapahtumassa tavattiin Kellarikahvilan toiminnan kannalta uusia nuoria. Kellarikahvila oli tyytyväinen tapahtumasta saatuihin palautteisiin ja kehitysideoihin ja arvioi että tapahtumalle on hyvä pohja luoda jatkoa. (Häkkinen, 2024b.)

5 Yhteenveto ja pohdinta

5.1 Yhteenveto

Opinnäytetyössä oli tavoitteena edistää 16–29-vuotiaiden nuorten roolipeliharrastamista, tarjoten tukea ja tietoa harrastuksen eri osa-alueisiin. Opinnäytetyön tarkoitus oli järjestää nuorille suunnattu roolipeliaiheinen tapahtuma. Palautteiden, toimeksiantajan ja omien havaintojeni mukaan voidaan päätellä, että opinnäytetyön tarkoitus ja tavoitteet toteutuivat. Palautteissa tuotiin esiin, kuinka tapahtuman kautta moni nuori tapasi uusia roolipeliharrastajia, pääsi mukaan keskusteluihin aiheen parissa, muodosti uusia peliporukoita, sai uutta tietoa aiheesta ja pääsi kokeilemaan pöytäroolipelaamista matalalla kynnyksellä.

Vaikka tapahtuma ei ollut yksinomaan roolipelaamista vaan sen ympärille rakennettu kokoontumismahdollisuus, tuli keskusteluissa ilmi Orrin ym. (2020, 80.) kaltaisia mielipiteitä ja kokemuksia roolipelien hyödyistä, sekä nuorten omina kokemuksina että tapahtumavieraiden näkemyksinä roolipelien potentiaalista. Myös ainakin yksi nuori mainitsi opinnäytetyöprosessin aikana roolipelien olevan hänen mielestään terapeuttisia. Tapahtumakokonaisuus antoi myös Kellarikahvilan ohjaajille mahdollisuuden tutustua lähemmin pöytäroolipeleihin ja niiden tarjoamiin mahdollisuuksiin.

Tapahtuman toteuttamisessa nähtiin tärkeäksi osallistaa nuoria jokaisessa vaiheessa ja se tuotti myös lisää sisältöä tapahtumaan. Lisäsisältönä oli esimerkiksi toinen hahmolomakepiste yksinomaan Dungeons & Dragons roolipeliin, sekä nuoren ehdottaman lisäpinssi tapahtuman pinssivalikoimaan. Myös tapahtumavieraat pyrkivät nuorten ideariihen toiveiden kautta räätälöimään esille tuomaansa materiaalia, jos heiltä löytyi nuorten toivomia roolipelejä valikoimistaan.

Ideariihen palveli tarkoitustaan opinnäytetyössä, kun perusteluina sen käytölle oli nuorten osallistaminen tapahtuman rakentamiseen, mahdollisimman matalalla kynnyksellä. Ideariihen kautta saatiin tietoon useita toiveita nuorilta, joita ei osattu ottaa huomioon aiemmissa suunnitteluvaiheissa ja niihin pystyttiin reagoimaan hyvissä ajoin. Näin tapahtumasta saatiin myös enemmän nuorten näköinen. SWOT-analyysin kautta saatiin nostettua esiin vahvuudet, joihin tukeutua tapahtuman toteuttamisessa, mahdollisuudet, joihin tähdättiin, heikkoudet, jotka oli hyvä ottaa huomioon ja uhat, joihin tuli varautua. SWOT-mallin mukaisen tarkastelun kautta saatiin varmuutta tapahtuman rakentamiseen ja luottamusta omaan tekemiseen.

Tapahtuman suunnitteluvaiheessa olisi mielestäni pitänyt käyttää myös Onnistuneen tapahtuman mallia[®], mutta sitä käytettiin vasta tapahtuman jälkeisessä arvioinnissa. Syynä tähän oli osittain se, etten aiemmin ollut toteuttanut tapahtumaa, enkä näin osannut lähteä

etsimään valitsemieni menetelmien lisäksi tukimateriaalia. Toinen kompastuskivi oli lopulliseen suunnitteluvaiheeseen tullut kiireen tuntu, johon vaikutti monta asiaa. Muun muassa työn tekeminen opinnäytetyöprosessin kanssa samanaikaisesti vaikuttivat omaan kykyyni keskittyä ja pysähtyä asioiden äärelle. Kokonaisuudessaan ajanhallinta opinnäytetyössä oli haastavaa olosuhteiden takia. Valinta tehdä töitä samaan aikaan oli kuitenkin omani ja hyväksyn sen vaikutuksen lopulliseen opinnäytetyön laatuun.

Yhteistyön tekeminen ja kommunikaatio oli onnistunutta sekä opinnäytetyön tekijän että toimeksiantajan mielestä koko opinnäytetyöprosessin läpi. Tapaamisia järjestettiin melko taasisin väliajoin ja niissä käytiin läpi suunnittelun edetessä nousseita kysymyksiä ja huomioita. Yhteyttä pidettiin myös sähköpostin ja WhatsApp -pikaviestisovelluksen kautta tarvittaessa. Yhteistyö tuntui avoimelta ja molemmat osapuolet pystyivät tuomaan esille rehellisesti omia näkemyksiään.

Toiminnallisen opinnäytetyön raportoinnin tasoa arvioidaan kieliasun, kriittisen pohdinnan, johdonmukaisuuden ja vakuuttavuuden kautta (Vilka & Airaksinen 2003, 159). Pyrin toteuttamaan opinnäytetyön raportoinnin mahdollisimman läpinäkyvänä, tuoden esiin mahdolliset vastoinkäymiset, virheet ja muut parannuksen kohteet tai kritiikit. Myös lähdemateriaaleja on pyritty käsittelemään useammasta näkökulmasta, mainiten mahdolliset kritiikit esimerkiksi toteutettuja tutkimuksia kohtaan. Lähdemateriaalit valikoitiin perustelevaan nuorten oman toiveen lisäksi roolipelien valintaa ja niiden soveltamismahdollisuuksia nuorisotyöllisessä toiminnassa, sekä arvioimaan niiden potentiaalisia hyötyjä. Opinnäytetyön raporttia on kirjoitettu varsin katkonaisesti silloin kun sille aikaa riitti, joka välittyy mielestäni myös lopullisessa tuotoksessa. Teksti ei katkonaisen kirjoittamisen takia ole yhtäjaksoisesti johdonmukaista, mutta uskon sen silti olevan riittävän selkeää ja välittävän tarvittavat tiedot, jotta opinnäytetyön taustat, toteutuminen ja pohjalla ollut idea välittyy. Kirjoitusasu on asiallinen, mutta taipuu ajoittain liian pohtivan sävyiseksi.

5.2 Eettisyys ja luotettavuus

Hyvä tieteellinen käytäntö

Opinnäytetyön toteutuksessa noudatetaan Arenen (2020) ammattikorkeakoulujen opinnäytetyön eettisiä suosituksia ja hyvää tieteellistä käytäntöä. Ennen opinnäytetyön aloitusta tehdään sopimus toimeksiantajan kanssa, jossa sovitaan yhteiset säännöt opinnäytetyön toteutukseen. Koska opinnäytetyössä kerätään tapahtumasta palautetta toimeksiantajan asiakkailta ja tapahtumaan osallistuneilta, tulee opinnäytetyön tekijän myös tehdä tutkimuslupahakemus, vaikka yksilöiviä henkilötietoja ei kerättäisi. (Arene 2020, 6–7, 21.)

Opinnäytetyöhön tehtävä tiedonhankinta tulee tehdä selkein viittauksin, selventäen mikä materiaalista on viitattua materiaalia ja mikä opinnäytetyön tekijän omaa pohdintaa (LAB 2023, 23). Lähdeviittauksiin sekä -luetteloon tulee olla tehtynä oikeaoppiset viittaukset, jossa käyvät ilmi niiden alkuperä ja tekijät hyvää tutkimustapaa ja lakia noudattaen (Arene 2020, 12). Hyvän käytännön mukaisesti tulee myös hankkia tutkimuslupa organisaatiolta, jossa opinnäytetyö toteutetaan (Arene 2020, 21). Opinnäytetyöt ovat julkisia asiakirjoja (Arene 2020, 24) ja toiminnallisen opinnäytetyön lopputuotoksena tehdään opinnäytetyöraportti. Opinnäytetyöraportti julkaistaan Theseus -palvelussa, josta se on vapaasti luettavissa.

Esteellisyys

Oma esteellisyyteni opinnäytetyössä oli huomioitava. Esteellisyydellä tarkoitetaan opinnäytetyön toteuttamisen yhteydessä sitä, että henkilö on joko käsiteltävään asiaan tai asianosaisiin sellaisessa suhteessa, että hänen puolueettomuutensa voi vaarantua (Arene 2020, 16.) Oma esteellisyyteni aiheessa on opinnäytetyön liitännäisyys omaan harrastukseeni, sekä mahdollisesti aiemmin kohdattuihin tai työni kautta tuttuihin nuoriin. Koko opinnäytetyöprosessin ajan pyrin ottamaan huomioon, etten esimerkiksi haastatteluja toteuttaessa tai lähdemateriaalia hankkiessani pyrkisi etsimään vain hyviä tuloksia. Pyrin siihen, että esille tuotaisiin myös mahdolliset huonot puolet, haasteet sekä kritiikki esimerkiksi toteutettuja tutkimuksia kohtaan. Pyrin kiinnittämään erityisesti huomiota myös tapahtuman aikana siihen, että kohtaisin kaikki nuoret yhdenvertaisesti, vaikka osa olisi minulle entuudestaan tuttuja nuoria. Koen, että kaikkia paikalle tulleita nuoria en kerennyt itse henkilökohtaisesti kohtaamaan, mutta paikalla oli myös Kellarikahvilan kaksi ohjaajaa, sekä harjoittelija. Todennäköisyys sille, että kaikki nuoret tulivat kohdatuiksi joko ohjaajien tai esittelijöiden toimesta tapahtuman aikana, on melko suuri.

Henkilötietojen käsittely ja vapaaehtoisuus

LAB ammattikorkeakoulun ohjeistuksessa (2023) suositellaan tietoa kerättävän anonyymisti, jolloin tietosuojalainsäädäntöön liittyvät velvollisuudet ovat pienemmät, kuin henkilötietoja kerättäessä. Opinnäytetyössä ei käsitelty asiakkaiden tai tapahtumavieraiden henkilötietoja, mahdollistaen kaikkien osallistuminen sekä tapahtumaan, sen suunnitteluun, että palautekyselyyn anonyymisti. Osallistujien ikää kysyttiin ikäryhmittäin, kuten 16–17-vuotiaat, 18–25-vuotiaat ja 26–29-vuotiaat. Ikäryhmät pidettiin samoina, kuin Kellarikahvilan asiakastytyväisyyskyselyissä. Palautteessa ei kysytty osallistujien sukupuolta, jotta tuloksia ei pystyttäisi yksilöimään epäsuorasti, mahdollisen pienen vastaus- tai osallistujamäärän takia.

Tapahtumaan ja sen suunnitteluun osallistuminen oli täysin vapaaehtoista ja osallisilla on mahdollisuus vetäytyä tapahtuman järjestämisen prosessista tai siihen osallistumisesta milloin tahansa. Tämä mainittiin suullisesti Kellarikahvilan ohjausryhmälle ja talkooapulaisille sekä kirjallisesti tapahtumavieraille ja osallistujille toimitettavissa saatekirjeissä. Myös palautteen antaminen oli täysin vapaaehtoista, vaikka se toteutettiin anonyymisti.

5.3 Toistettavuus ja jatkokehittäminen

Vastaavanlaisen rajatulle kohderyhmälle järjestettävän tapahtuman uudelleen toteuttaminen vaatii omasta mielestäni yhteydenottoa alan harrastajiin. Verkostoituminen esimerkiksi paikallisen harrastajayhteisön kanssa on hyvä keino löytää tapahtumalle esittelijävieraita. On kuitenkin todettava, että esimerkiksi roolipelien harrastajayhteisöt myös vaihtelevat paljon ympäri Suomen ja kaikki eivät välttämättä ole järjestäytyneet edes yhdeksi suuremmaksi yhteisöksi, omien peliporukoiden sijaan.

Näkisin samankaltaisten tapahtumien järjestämisen erilaisista kohdennetummista kiinnostuksen kohteista hyväksi lisäksi nuorille suunnattuihin palveluihin. Suomessakin urheilu- ja musiikkiharrastuksiin painottuvia tapahtumia tai kokeilumahdollisuuksia vaikuttaa olevan paljon tarjolla. On hyvä silti ottaa huomioon monet nuoret, jotka ovat kiinnostuneet muista aiheista, kuten roolipelaamisesta, pelaamisesta yleisesti, cosplaysta tai muista hieman vähemmän tunnetuista harrastuksista, joissa yhteisöllisyys ja sosiaalisuus ovat silti suuressa osassa. Näin nuoret myös kohtaisivat saman paikkakunnan tai lähialueen muita harrastajia ja voisivat muodostaa omia yhteisöjä, tai liittyä mukaan, jos valmiita löytyy. Suuressa osassa tapauksista toki suurin haaste voi olla resurssit järjestää tapahtumia.

Roolipelien käyttöä nuorisotyössä olisikin mielestäni syytä tutkia enemmän, sillä näen roolipeleissä paljon potentiaalia sosiaalisten taitojen, yhteistyökyvyn, luovan itseilmaisun sekä nuoren sosiaalisen vahvistamisen työkaluna. Olisi mielenkiintoista saada enemmän varsinaista tutkittua tietoa siitä, kuinka nuoret voisivat hyötyä ohjaajan asettuessa pelinjohtajan rooliin. Kuinka ohjaaja voisi tukea nuoria esimerkiksi omien sosiaalisten taitojen, ongelmanratkaisukyvyn ja uusiin tilanteisiin asennoitumisen tunnistamisessa roolipelien kautta. Miten erilaiset pelin sisäisten hahmojen omien konfliktitilanteiden ja ongelmien ratkominen voisi avustaa oikean elämän tilanteissa, kun niitä on käsitelty turvallisemmassa ja hallitummassa ympäristössä, kuten pöytäroolipelin tarinaan implementoituna? Millaisia työkaluja oikean elämän haasteisiin voitaisiin antaa pelin ja roolilleikin kautta, niin että siitä hyötyisi esimerkiksi työelämässä?

Etsivän nuorisotyön toiminnan ja lähteiden tutkiminen herätti myös ajatuksia siitä, miten Blackmonin (1994) kaltaista tapaa voisi käyttää myös nuorisotyössä niiden nuorten

kohdalla, jotka harrastavat roolipelausta. Ohjaajan tiedossa olevien nuorten omien kampanjoiden tai yksittäisten pelien kautta voisi olla mahdollista pohtia yhdessä esimerkiksi asiakkaan sosiaalisia suhteita ja vuorovaikutustaitoja sekä kanssapelaajien kanssa, että muissa konteksteissa. Jos ryhmässä tulee konflikti – kuinka asiakas siihen reagoi ja miten hän toimii? Reagoiko asiakas samalla lailla näihin tilanteisiin pelissä, kuin jokapäiväisessä kanssakäymisessä ja jos ei niin miksi? Kuten Blackmonin asiakkaan kohdalla, voisiko keskustelu pelin kautta olla toimia matalampana kynnyksenä käsitellä vaikeita tunteita ja haasteita esimerkiksi vuorovaikutuksessa tai muissa sosiaalisissa asetelmissä?

Opinnäytetyön toteutuksen jälkeen Kellarikahvilalle toimitettiin kooste palautteista ja kehitysehdotuksista, joiden kautta pystytään suunnittelemaan ja jatkokehittämään mahdollista uutta roolipelitapahtumaa ja roolipeliliitännäistä muuta toimintaa. Yhteistyökuvioita sovittiin ainakin yhden esittelijävieraan kanssa tapahtuman päätteeksi ja pöytäroolipeliaiheista toimintaa on toteutumassa implementoituna peliteemaiseen toimintailtaan. Kellarikahvila suunnitteli jatkavansa roolipeliteemaista toimintaa Kellarikahvilan illoissa tulevaisuudessa-kin.

Lähteet

Arenas, Daniel Luccas, Anna Viduani, and Renata Brasil Araujo. "Therapeutic Use of Role-Playing Game (RPG) in Mental Health: A Scoping Review." *Simulation & gaming*. 53.3 (2022): 285–311.

Arene. 2020. Ammattikorkeakoulujen opinnäytetöiden eettiset suositukset. Viitattu 24.1.2024. Saatavissa <https://arene.fi/julkaisut/raportit/opinnaytetoiden-eettiset-suositukset/>

Aro, H. 2015. Pystyvyys ja muutospuhe elintapamuutoksessa. Tampereen yliopisto. Sosiaalipsykologian Pro gradu -tutkielma. Viitattu 30.3.2014. Saatavissa <https://trepo.tuni.fi/bitstream/handle/10024/98399/GRADU-1452508897.pdf>

Bandura, A. 1995. *Self-Efficacy in Changing Societies*. Cambridge: Cambridge university press. Viitattu 30.3.2024. Rajoitettu saatavuus https://lut.primo.exlibrisgroup.com/discovery/fulldisplay?docid=alma991968564506254&context=L&vid=358FIN_LUT:LAB&lang=fi&search_scope=LAB_CAMPUS_CDI&adaptor=Local%20Search%20Engine&tab=Everything&query=any,contains,albert%20bandura&offset=0

Bautista, Kathleen Angela L. 2022. *Building Character by Building Characters: A Literature Review Examining the Efficacy of Tabletop Roleplay as a Creative Intervention for Developing Social Skills in Adolescents*. Väitöskirja. Viitattu 14.1.2024. Saatavissa https://digitalcommons.lesley.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1587&context=expressive_theses

Bean, A. & Connel, M. 2023. The Rise of the Use of TTRPGs and RPGs in Therapeutic Endeavors. *Journal of Psychology and Psychotherapy Research*. Vol.10/2023 1–12. Viitattu 15.1.2024. Saatavissa <https://doi.org/10.12974/2313-1047.2023.10.01>

Blackmon, Wayne. 1994. Dungeons and Dragons: The Use of a Fantasy Game in the Psychotherapeutic Treatment of a Young Adult. *American Journal of Psychotherapy*. Vol.4/1994 (48) 624-632. Viitattu 14.1.2024. Saatavissa https://www.researchgate.net/publication/15327650_Dungeons_and_Dragons_The_Use_of_a_Fantasy_Game_in_the_Psychotherapeutic_Treatment_of_a_Young_Adult

Daniau, S. 2016. The Transformative Potential of Role-Playing Games: From Play Skills to Human Skills. *Simulation & gaming*. Vol. 4/2016 (47) 423–444.

- Hatakka, R. 2016. Kolme päivää pääsiäiseen - Live-roolipeli kristillisessä nuorisotyössä. Diakonia-ammattikorkeakoulu. Opinnäytetyö. Viitattu 28.1.2024. Saatavissa https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/117757/Hatakka_Riikka.pdf?se
- Häkkinen, A. 2024a. Palveluohjaaja. Lahden nuorisopalvelut. Haastattelu 12.2.2024.
- Häkkinen, A. 2024b. VS: Opinnäytetyön raportti. Sähköpostiviesti. Vastaanottaja Halinen, L. Lähetetty 17.5.2024.
- Häkkinen, A & Vauhkonen, M. 2024a. Kellarikahvilan esittely. Esitys. Kellarikahvilan omat esitysmateriaalit.
- Häkkinen, A & Vauhkonen, M. 2024b. Palveluohjaaja. Haastattelu. 12.2.2024.
- Jokela, M. 2022. Roolipelitoiminnan kehittäminen Kuopion nuorisopalveluissa - Case: Digiroolipelikerho. Humanistinen ammattikorkeakoulu. Opinnäytetyö. Viitattu 28.1.2024. Saatavissa https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/748424/Jokela_Mikael.pdf?sequence=2
- Karjalainen, J. 2024. Nuoriso-ohjaaja. Lahden nuorisopalvelut. Haastattelu 8.2.2024.
- Karvonen, R. 2019. Johdatus pöytäroolipelaamiseen. Suomen roolipeliseura. Viitattu 5.5.2024. Saatavissa https://suomenroolipeliseura.fi/wp-content/uploads/2019/08/julkaisuvalmis_Roolipeliansio.pdf
- Kinnunen, J., Tuomela, M. & Mäyrä, F. 2022. Pelaajabarometri 2022. Viitattu 20.1.2024. Saatavissa <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-2732-3>
- Kivijärvi, A. 2022. Nuorisobarometri 2022 – Läpi kriisien. Helsinki: Valtion nuorisoneuvosto & Nuorisotutkimusseura & opetus- ja kulttuuriministeriö. Viitattu 19.1.2024. Saatavissa <https://tietoanuorista.fi/nuorisobarometri/nuorisobarometri-2022/>
- Kokko, E. 2024. Nuorisonohjaaja. Lahden nuorisopalvelut. Haastattelu 19.2.2024.
- LAB ammattikorkeakoulu. 2022. Tietosuojaohjeistus opiskelijoille. Ohje. Viitattu 21.1.2024. Saatavissa https://elab.lab.fi/sites/default/files/category-page/2022-08/LAB_Tietosuojaohjeistusprosenttia20opiskelijoille_LAB_220822.pdf
- Lahden kaupunki. 2023. Kellarikahvila. Viitattu 11.1.2024. Saatavissa <https://www.lahti.fi/kasvatus-ja-koulutus/nuorisopalvelut/tiloja-ja-toimintaa/kellarikahvila/>
- Mertala, P. & Salomaa, S. 2018. Tietoista pelikasvatusta. Viitattu 30.3.2024. Saatavissa <https://pelikasvatus.fi/tietoista-pelikasvatusta/>

Orr, M., King, S., & McGonnell, M. 2020. A Qualitative Exploration of the Perceived Social Benefits of Playing Table-top Role-playing Games. *International Journal of Role-Playing*. Viitattu 11.1.2024. Saatavissa <https://doi.org/10.33063/ijrp.vi10.277>

Paananen, E., Piironen, M. & Uusitalo, K. (toim.). 2022. Etsivän nuorisotyön käsikirja. Helsinki: Into – Etsivä nuorisotyö ja työpajatoiminta ry.

Paakkinen, L. 2023. Roolipelit sosiaalipedagogisena työkaluna nuorten kanssa tehtävässä sosiaalityössä. Metropolia ammattikorkeakoulu. Opinnäytetyö. Viitattu 28.1.2024.

Saatavissa

https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/807823/Paakkinen_Leevi.pdf?sequence=2

Polón, M. & Kärnä, S. 2009. Pöytäroolipelaaminen nuorisotyön menetelmänä – Toimintatutkimus Iisalmessa vuonna 2009. Savonia ammattikorkeakoulu. Opinnäytetyö.

Viitattu 28.1.2024. Saatavissa

https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/5125/poytaroolipelaaminen_nuorisotyon_menetelmana.pdf?sequence=1

Puyt, R., Lie, F. & Wilderom, C. 2023. The origins of SWOT analysis. *Long Range Planning*. Vol. 3/2023 (56). Viitattu 8.4.2024. Saatavissa

<https://doi.org/10.1016/j.lrp.2023.102304>

Salminen, J. & Koski, T. 2018. Kasvatuksellisen roolipelin luominen Turun kaupungin nuorisopalveluille. Humanistinen ammattikorkeakoulu. Opinnäytetyö. Viitattu 28.1.2024.

Saatavissa

https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/154752/Salminen_Janette_Koski_Tiia.pdf?sequence=1

Salonen, K. 2013. Näkökulmia tutkimukselliseen ja toiminnalliseen opinnäytetyöhön.

Turun ammattikorkeakoulu. Viitattu 12.1.2024 Saatavissa <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-216-373-8>

Siuttila, M. 2020. Non-toxic - Pelikasvatusta kotona ja nuorisotyössä. Helsinki: Helsingin kaupunki. Viitattu 25.1.2024. Saatavissa

<https://www.utupub.fi/bitstream/handle/10024/162166/NonToxic251120.pdf?sequence=1>

Toikko, T & Rantanen, T. 2009. Tutkimuksellinen kehittämistoiminta: näkökulmia kehittämisprosessiin, osallistamiseen ja tiedontuotantoon. Tampere: Tampereen Yliopisto.

Viitattu 8.5.2024. Saatavissa

https://trepo.tuni.fi/bitstream/handle/10024/100802/Toikko_Rantanen_Tutkimuksellinen_kehittamistoiminta.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Vilkka, H. & Airaksinen, T. 2003. Toiminnallinen opinnäytetyö. Helsinki: Tammi.

Vilkka, H. 2021. Näin onnistut opinnäytetyössä. Jyväskylä: PS-Kustannus.

Wallo, H. & Häyrynen, E. 2022. Tapahtuma on tilaisuus. Helsinki: Tietosanoma.

Williams, J. P., Kirschner, D., Mizer, N., & Deterding, S. 2018. Sociology and role-playing games. Teoksessa Zagal, J. P. & Deterding, S.(toim.) Role-Playing Game Studies. 227–

244. Viitattu 19.1.2024. Saatavissa [https://www.researchgate.net/profile/J-Williams-](https://www.researchgate.net/profile/J-Williams-6/publication/331746986_Sociology_and_Role-Playing_Games/links/5cbf243d92851c8d22ff6389/Sociology-and-Role-Playing-Games.pdf)

[6/publication/331746986_Sociology_and_Role-](https://www.researchgate.net/profile/J-Williams-6/publication/331746986_Sociology_and_Role-Playing_Games/links/5cbf243d92851c8d22ff6389/Sociology-and-Role-Playing-Games.pdf)

[Playing_Games/links/5cbf243d92851c8d22ff6389/Sociology-and-Role-Playing-Games.pdf](https://www.researchgate.net/profile/J-Williams-6/publication/331746986_Sociology_and_Role-Playing_Games/links/5cbf243d92851c8d22ff6389/Sociology-and-Role-Playing-Games.pdf)

Liitteet

Liite 1. Palautekyselyn kysymykset

Roolisi tapahtumassa

- Osallistuja
- Mukana tapahtuman järjestämisessä (vieras, ohjausryhmän jäsen, jne.)

Mitä kautta kuulisit tapahtumasta?

- Kellarikahvilan toiminta
- Pelitila Xperience
- Tapahtumamainos somessa
- Tapahtumajuliste
- Lahden roolipelajaajat Discord
- Tutulta / kaverilta / perheenjäseneltä
- Muuta kautta, mitä:

Ikäsi

- 16–17 vuotta
- 18–25 vuotta
- 26–29 vuotta
- Yli 29 vuotta

Millainen tapahtuma oli asteikolla 1–5?

- Erinomainen (5)
- Erittäin hyvä (4)
- Hyvä (3)
- Kohtalainen (2)
- Heikko (1)

Missä onnistuimme?

(avoin tekstikenttä)

Missä olisimme voineet parantaa?

(avoin tekstikenttä)

Tapasitko itsellesi uusia roolipeleistä kiinnostuneita henkilöitä?

- Kyllä
- En

Tapahtumassa... (voit valita useamman kuin yksi)

- löysin uutta peliseuraa
- sovin pelin järjestämisestä muiden kanssa
- pääsin kokeilemaan itselleni uutta peliä
- pääsin mukaan keskusteluihin
- opin jotain uutta / sain vastauksia kysymyksiini

Mielipiteesi tapahtuman pituudesta

- Liian pitkä
- Sopivan pituinen
- Liian lyhyt

Osallistuisitko jos samankaltainen tapahtuma järjestettäisiin uudelleen?

- Kyllä
- Ehkä
- En

Vaikuttko tapahtuma mielipiteeseesi tai innostukseesi roolipelaamista kohtaan?

- Kyllä
- Ei

Jos vastasit kyllä, haluatko kertoa millä tavalla?

(avoin tekstikenttä)

Jos vastasit ei, haluatko kertoa miksi?

(avoin tekstikenttä)

Vapaa palaute, kerro omin sanoin!

(avoin tekstikenttä)