



HUMANISTINEN  
AMMATTIKORKEAKOULU

OPINNÄYTETYÖ

## **Sanoista seikkailuun!**

Roolipelikasvatus monialaisena menetelmänä osana Kirjan talo  
ry:n toimintaa

*Arttu Mäki*

Kansalais- ja nuorisotyön koulutusohjelma (210 op)

05 / 2018

[www.humak.fi](http://www.humak.fi)

# HUMANISTINEN AMMATTIKORKEAKOULU

## Kansalais- ja nuorisotyön koulutusohjelma

### TIIVISTELMÄ

<b>Työn tekijä</b> Arttu Mäki	<b>Sivumäärä</b> 52 ja 7 liitesivua
<b>Työn nimi</b> Sanoista seikkailuun! Roolipelikasvatus monialaisena menetelmänä osana Kirjan talo ry:n toimintaa	
<b>Ohjaava opettaja</b> Hanna Kiuru	
<b>Työn tilaaja</b> Kirjan talo – Bokens hus ry	
<b>Tiivistelmä</b> <p>Opinnäytetyöni käsittelee roolipelaamisen hyödyntämistä nuorisotyön ja ryhmänohjaamisen välineenä. Roolipelaaminen yhdistää kollektiivista tarinankerrontaa perinteisiin lautapeleihin, luoden niistä poikkeavan yhteisöllisen kokemuksen. Roolipelissä pelaaja ohjaa kuvitteellista hahmoa pelimaailmassa. 2010-luvulla roolipelaamisesta on tullut maailmanlaajuinen ilmiö, jonka sovelluksia on alettu hyödyntää ohjaustyössä ja opetuksessa.</p> <p>Opinnäytetyöni tilaaja on Kirjan talo – Bokens hus ry. Kirjan talo järjestää monimuotoista sanataiteellista ohjaustoimintaa Turussa. Työni keskittyy pelikirjoittamisen ja roolipelaamisen kerhoihin, joiden avulla Kirjan talo kehittää peruskouluikäisten nuorten luku- ja kirjoitusharrastusta. Kehittämistyöni tutkimuskysymyksenä oli: Voidaanko roolipelikasvatusta hyödyntää nuorten kielellisen ilmaisun kehityksen tukena. Mitä hyötyjä ja haittoja tähän liittyy? Työn tavoitteena oli myös tämän kerhotoiminnan standardisointi ja kehittäminen kokonaisuudeksi, jolla Kirjan talo voi kouluttaa ohjaajiaan roolipelikasvattajiksi. Kirjan talon on tarkoitus myydä opinnäytetyöni tuotosta myös valmiina ostopalveluna kirjastoille sekä muille mahdollisille tilaajille.</p> <p>Työni toteutui laadullisena ja konstruktivisena tutkimuksena. Aineistonkeruun menetelminä käytin benchmarkingia, osallistuvaa havainnointia ja teemahaastattelua. Opinnäytetyöni tuotoksen eli Roolipelikasvattajan työkalupakki -oppaan suunnittelu ja pilotointi tapahtui aivoriihenä alan harrastajien ja muiden ohjaajien palautteen avulla. Aineistonkeruu osoitti, että oikein markkinoituna roolipeli vetää puoleensa ihmisiä ikäryhmään, sukupuoleen tai kirjoitus- ja lukutaitoon katsomatta. Menetelmä vaatii kuitenkin toimiakseen jatkuvuutta ja ohjaajan sitoutumista.</p> <p>Aineiston pohjalta valmistui opas Roolipelikasvattajan työkalupakki. Opas sisältää yleisosan, jossa avataan roolipelaamisen mekaniikkaa ja tutustutetaan lukija pelin kulkuun. Menetelmäosa on suunniteltu nuorisotyötä tekeviä ohjaajia varten. Siinä avataan roolipelin käyttöä ohjausmetodinä ja käydään läpi positiivisia vaikutuksia sekä haasteita, joita ohjaustilanteisiin liittyy. Oppaan lopussa on Kirjan talon kerhokäyttöön suunniteltu lyhyt roolipeli, johon sisältyy kahdeksan pelikerran jatkumo eli kampanja. Kampanjan tarkoitus on tutustuttaa sekä ohjaaja että ohjattavat pelin kulkuun ja tarjota valmis pohja, jolle ohjaaja voi rakentaa toimintansa.</p>	
<b>Asiasanat</b> Roolipelaaminen, Pelikasvatus, Sanataide, Seikkailukasvatus, Informaali oppiminen	

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

**ABSTRACT**

<b>Author</b> Arttu Mäki	<b>Number of Pages</b> 52 and 7 attached
<b>Title</b> From words into adventure – Roleplaying education as a tool of multiple fields in the work of Kirjan talo ry	
<b>Supervisor</b> Hanna Kiuru	
<b>Subscriber</b> Kirjan talo – Bokens hus ry	
<b>Abstract</b> <p>My thesis focuses on the application of roleplaying games in youth work and counseling. Roleplaying combines collective storytelling with more traditional board games, creating a new form of communal experience. In a roleplaying game, the player controls a fictive character inside the game world. During the 2010's roleplaying has become a worldwide phenomenon, the applications of which are now used in youth work and pedagogy.</p> <p>The subscriber of my thesis is Kirjan talo – Bokens hus ry. They organise diverse counseling work and courses in verbal arts. This thesis focuses on clubs about game writing and roleplaying, which Kirjan talo uses to develop the reading and writing habits of youth in elementary and secondary schools. The objective of this study was to standardize and develop the aforementioned club activity into a product for Kirjan talo, to both train new instructors and to sell prearranged club activity to libraries and other subscribers.</p> <p>The thesis was a qualitative and constructive study. I utilized vast observation data and focused thematic interviews to build my knowledge basis. I studied the prior usage of role playing in counseling by benchmarking. The development of the actual product, the 'Roleplaying counselor's guide' happened by brainstorming with other hobbyists and counselors feedback. The gathered data proved that when properly marketed, roleplaying attracts people without limits to age, gender or verbal abilities. However, the method requires continuity and a motivated counselor to work.</p> <p>This data resulted in 'The roleplaying counselor's toolbox'. The guide includes a common chapter, which aims to explain the mechanics of roleplaying, and to familiarize the reader to the mechanics of roleplaying. The methodic chapter is designed for other counselors. It explains the use of roleplaying in counseling work and looks at the positive and negative effects that might arise during the counseling situation. The last chapter includes a short roleplaying game to be used by the Kirjan talo. It includes a campaign of eight sessions, which aims to familiarize both the instructor and the players to the actual gameplay. It also acts as a basis for other instructors to build their work on.</p>	
<b>Keywords</b> Roleplaying, Game education, Verbal art, Adventure pedagogy, Informal learning	

## SISÄLLYS

TIIVISTELMÄ.....	2
1 JOHDANTO ROOLIPELIKASVATUKSEEN.....	5
2 CASE: KIRJAN TALO.....	9
2.1 Tilaaaja: Kirjan talo – Bokens hus ry.....	9
2.2 Kerhotoiminta.....	11
3 ROOLIPELIKASVATUKSEN TIETOPOHJA.....	13
3.1 Mitä on roolipelaaminen?.....	13
3.2 Roolipelikasvatuksen käsitteet.....	17
4 TUTKIMUSTYÖN MENETELMÄT.....	20
4.1 Benchmarking.....	20
4.2 Osallistuva havainnointi.....	21
4.3 Teemahaastattelut.....	24
4.4 Aineiston analyysimenetelmät.....	25
5 AINEISTON ANALYYSI.....	27
5.1 Benchmarking-aineiston luokittelu.....	27
5.2 Kirjan talon ohjaajien haastatteluaineiston teemoittelu.....	30
5.3 Kerhонуorten haastattelu- ja havaintoaineiston teemoittelu.....	34
5.4 Sanoista seikkailuun – monialainen menetelmä.....	42
6 ROOLIPELIKASVATTAJAN TYÖKALUPAKKI.....	46
7 PALAUTE JA KEHITYSEHDOTUKSET.....	48
7.1 Roolipelikasvattajan työkalupakin merkitys tilaajalle.....	48
7.2 Roolipelikasvattajan työkalupakin merkitys ammattikentälle.....	49
7.3 Ammatillinen näkökulma: Kerttu Lehto.....	50
7.4 Menetelmien validiteetti ja reliabiliteetti.....	51
8. LOPPUPÄÄTELMÄT.....	52
LÄHTEET.....	53
LIITTEET.....	58

## 1 JOHDANTO ROOLIPELIKASVATUKSEEN

Yleisradio uutisoi 30.7.2017 Ropeconista otsikolla

Roolipelitapahtuma Ropecon on kerännyt jälleen tuhansittain innokkaita pelaajia Helsinkiin. (Yleisradio 2017.)

Asiaan perehtymättömälle uutinen herättää kysymyksen: ”Niin siis mikä roolipeli?” Ajattele, jos saisit olla suosikkikirjasi tai -elokuvasi päähahmo. Entä, jos pääsisit vaikuttamaan suosikkitarinasi kulkuun. Mitä, jos voisit luoda fiktiivisen tarinan, jonka rinnalla fantasian, scifin ja kauhun klassikot kalpenevat? Kaikki tämä on mahdollista. Lukemattomat roolipeliharrastajat kirjoittavat päivittäin tuhansia sivuja tarinoita, joiden kokijana ovat he itse. Korkealentoisuudestaan huolimatta kaikki tämä on totta. Roolipelaaminen on yhteisöllistä peliä, jossa pelaaja ottaa itselleen fiktiivisen hahmon roolin (Leppälahti 2009, 7).

Roolipelaaminen voi olla lähes ilmaista, sillä et tarvitse pelaamiseen muuta kuin kynän, paperia ja arpakuution siitä vanhasta lautapelistä, joka pölyttyy olohuoneen lipaston alalokerossa. Näistä aineista rakentuu yksinkertainen roolipeli - peli, jossa mikä vain on mahdollista. Roolipelaaminen syntyi jo 70-luvulla, kun alettiin pelata vapaasti toimivan hahmon näkökulmasta (Leppälahti 2009, 7). Ylen haastatteleva pelinjohtaja Antti Leppä toteaa, että roolipelaaminen mielletään usein teini-ikäisten poikien puuhasteluksi, mutta Leppän mukaan se ei enää pidä paikkaansa. Poikia on joukossa yhä paljon, mutta myös naiset ja vanhemmat ikäluokat ovat löytäneet roolipelit. Leppä toteaa, että pelaavia ihmisiä ei voi luokitella yhteen kategoriaan. Roolipelaajia on kaiken ikäisiä, ja Leppän omissa peleissä on ollut yli 60-vuotiaita osallistujia. (Yleisradio 2016.)

Roolipelaaminen ei siis katso ikää tai taitoa. Tarvitaan vain mielikuvitusta ja idea. Mitä jos Afrikan tähti kertoisikin neljästä aarteenmetsästäjästä, jotka kohtaavat vastoinkäymisiä ja vaaroja matkallaan kohti salattuja rikkauksia? Mitä kaikkea he kokevat matkallaan, millaisia tarinoita siitä syntyisi? Roolipelit kiehtovat kokemukseni

mukaan melkein ketä hyvänsä ja syy tähän on selvä. Uskon, että jokaisella ihmisellä on tarve luoda asioita ja ilmaista itseään. Itse pidän perinteisestä fantasiasta. Millaisen tarinan sinä kirjoittaisit?

Erilaisia roolipelejä on yhtä monta, kuin niiden tekijöitä. Näistä kenties tunnetuin on Dungeons & Dragons. Myös oman pelisysteemin kehittäminen voi olla monelle tärkeä osa harrastusta. Vaikka roolipelaaminen on perustasolla viihteellistä ajanvietettä, se voi olla myös paljon enemmän. Tässä opinnäytetyössä käsittelen roolipelikasvatusta ja siihen sisältyviä haasteita sekä mahdollisuuksia. Kokemukseni mukaan roolipelit ovat vaikuttavia ja monipuolisia. Niiden avulla voidaan käsitellä mitä tahansa aihetta, ja mikä tärkeintä, ne ovat alkaneet kiinnostaa lapsia ja nuoria.

Erikoistun opinnoissani ja työssäni taide- ja pelikasvatukselliseen nuorisotyöhön tarjotakseni nuorille voimakkaita onnistumisen elämyksiä aivan jokapäiväisessä nuorisotalotalotoiminnassa. Olen lähestynyt aihetta hyödyntämällä roolipelaamista näiden elämysten ja onnistumiskokemusten luomisessa pelaavalle nuorelle. Samalla olen huomannut työni aikana, että roolipeli on lapsille luontainen askel leikin vapaudesta nuoruuden ja aikuisuuden sääntöihin. Uskon, että roolipelikasvatus voi tarjota mukautuvan ja ajankohtaisen tavan tukea kasvavien lasten ja nuorten kehitystä.

Aiheen ajankohtaisuudesta on uutisoinut esimerkiksi Yle. Uutisessa haastateltu Antti Leppä toteaa, että Suomessa on julkaistu vuonna 2016 lasten roolipelejä. Leppä uskoo, että näiden pelien kohderyhmästä on kasvamassa uusi roolipelaajien sukupolvi. (Yleisradio 2016.)

Tutustuin itse roolipelaamiseen vuonna 2015. Aloin samalla hyödyntää sitä työskennellessäni Raision kaupungin nuorisopalveluissa, mutta en vielä tutkinut tavoitteellisesti roolipelaamisen vaikutuksia nuoriin. Kiinnostukseni tutkimuksen tekemiseen heräsi talvella 2016, mutta totesin, että roolipelien kasvatuskäytön tutkimus oli vielä lapsenkengissään. Maaliskuussa 2017 tutustuin Kirjan talo –

Bokens hus ry:n toimintaan. Yhdistys tarjoaa monipuolisia sanataiteen palveluita eri ikäryhmille harrastajista ammattilaisiin (Kirjan talo 2018). Keskustelin roolipelien asemasta sanataidelähtöisen kasvatustyön kentällä Kirjan talon isännän, Petri Tähtisen kanssa, ja päädyimme yhteiseen ajatukseen, jonka mukaan roolipelaaminen on sanataidetta. Sanataidekasvatus tukee nuorten kommunikaatiotaitoja ja lukuintoa. Siten roolipelien käyttöä sanataidekasvatuksessa on tarpeellista tutkia ja kehittää.

Kirjan talo ryhtyi opinnäytetyöni tilaajaksi elokuussa 2017. Tutustuin yhdistyksen toimintaan ja sain kehittämistehtäväkseni kasvatuspohjaisen roolipelikerhon suunnittelun ja toteuttamisen. Päätimme lähestyä kerhotoiminnalla peruskouluikäisiä nuoria. Silander (2015, 5) kuvailee tarinankerronnan liittyvän nykypäivänä suoraan eppisiin saagoihin ja satuihin. Nämä vetoavat oman kokemukseni mukaan helposti lapsiin ja nuoriin aikuisiin, mutta kokemukseni mukaan vain pieni osa peruskouluikäisistä nuorista kiinnostuu vastaavista saduista ja tarinoista. Piti siis keksiä jotakin, joka vetoaa jäljelle jäävään ryhmään.

Varhaisnuorten ja nuorten kokemus kirjallisuudesta rajoittuu havaintojeni mukaan todennäköisesti koulussa koettuihin kirjaessee- ja esitelmätehtäviin. Näiden perusluonteeseen kuuluu lukijan arviointi ja lukutaidon kriittinen analysointi. Vaikka nämä tehtävät vastaavat koulun tarpeeseen oppimisympäristönä, niillä saattaa olla negatiivinen vaikutus nuoren lukuinnon kehittymiseen. Tämä negatiivinen vaikutus ilmenee nähdäkseni suomalaisten lukutottumuksissa. Lukukeskuksen (2017) mukaan suomalaisten lukutaidon taso on keskimäärin korkea, mutta heidän lukutottumuksensa eivät vastaa tätä tasoa. Heikkojen lukijoiden määrä on lisääntynyt ja samalla huippulukijoiden määrä on vähentynyt. Alle 25-vuotiaiden lukutaidon taso on alhaisempi kuin kymmenen vuotta sitten, mutta yli 35-vuotiaiden lukutaito on kehittynyt. Suomessa tämä näkyy ikäryhmittäin lukutottumusten suurena hajontana. (Lukukeskus, 2017.)

Vastaus tähän lukutottumusten ongelmaan piilee mielestäni jo varhaisnuoruudessa, jossa vaikutteille alttiit nuoret kokevat ensimmäistä kertaa kirjallisen ilmaisun voiman. Yleisradio uutisoi 7.9.2015 nuorten lukutaidon rapistumisesta seuraavasti:

Tuhansien suomalaisnuorten lukutaito on peruskoulun päättyessä niin heikko, että se rajoittaa heidän elämäänsä ja saattaa nostaa tien pystyyn jatko-opintoihin ja työelämään. (Yleisradio 2015.)

Tästä aiheesta kumpuaa opinnäytetyöni tutkimuskysymys: Voidaanko roolipelikasvatusta hyödyntää nuorten kielellisen ilmaisun kehityksen tukena? Mitä hyötyjä ja haittoja tähän liittyy? Tavoitteenani oli hyödyntää itselleni läheistä roolipeliharrastusta nuorten lukutaidon ja kasvun tukemiseen.

Opinnäytetyöni kehittämistyössä hyödynsin benchmarkingia työkentän kartoittamiseksi. Samalla tavoitteena oli selvittää, onko vastaavia töitä tuotettu muiden organisaatioiden tai tekijöiden toimesta. Kehittäminen jatkui osallistuvan havainnoinnin ja teemahaastattelujen avulla.

Opinnäytetyöni esittelee tätä prosessia ensin Case-luvulla jossa kuvaan tilaajani toimintaa ja kahta aineistonkeruukohdetta. Sitten avaan Tietopohja-luvussa roolipelaamista ilmiönä sekä sen toteuttamista käytännössä. Avaan myös työhöni keskeisesti liittyviä termejä. Menetelmät-luvussa kuvaan edellä mainittuja aineistonkeruumenetelmiä ja perustelen niiden valintaa. Analyysi-luvussa kerron laajasti aineistostani ja siinä ilmenneistä tuloksista. Opas-luvussa esitän oppaaseeni valitut käytänteet ja selostan sen rakentumista aineiston pohjalta. Lopuksi käyn läpi tulokset, tilaajani palautteen ja työssäni ilmenneet uudet tutkimusongelmat.



## 2 CASE: KIRJAN TALO

Opinnäytetyöni tilaajaksi ryhtyi Kirjan talo – Bokens hus ry. Yhdistys määritteli kehittämistyöni raameiksi sen sanataiteellisen toiminnan, jota he järjestävät peruskouluikäisille nuorille. Toiminta pyrkii edistämään nuorten lukuintoa, mutta kohtaa runsaasti haasteita henkilöressurssien ja nuorten osallistumisen alueilla. Toimintaa on vaikeaa markkinoida tehokkaasti, sillä yksi ohjaaja voi ohjata korkeintaan noin kuutta henkilöä kerrallaan. Toisaalta Kirjan talo pyrkii tavoittamaan mahdollisimman monia nuoria rajallisilla resursseillaan. Kirjan talon kerhot käsittelevät useita aiheita, esimerkiksi roolipelin käsikirjoittamista, pelimaailman suunnittelua, hahmonluontityöpajoja tai oman lautapelin tekoa.

Haastattelemieni Kirjan talon ohjaajien, Eeva-Stiina Kinnusen ja Daniil Kozlovin mukaan yhdistys käyttää kerhojensa sisällöstä termiä pelikirjoittaminen. Tätä termiä käytän myös opinnäytetyössäni. Tutkimuskysymyksekseni muotoutui: Voidaanko roolipelikasvatusta hyödyntää nuorten kielellisen ilmaisun kehityksen tukena. Mitä hyötyjä ja haittoja tähän liittyy? Tässä luvussa esittelen tilaajani toimintaa tarkemmin.

### 2.1 Tilaaja: Kirjan talo – Bokens hus ry

Turun Kirjan talo – Bokens hus ry (<http://www.kirjantalo.org/>) on järjestänyt monimuotoista sanataiteellista toimintaa vuodesta 2009. Yhdistyksen tarjontaan kuuluvat erilaiset kirjoittajakurssit ja monimuotoiset soveltavan sanataiteen toiminnot, kuten lukupiirit, runoringit, työpajat ja kerhot. Yhdistyksen filosofia esittää kysymyksen: Koska tiedämme taiteen edistävän hyvinvointia, ja hyvinvoivien ihmisten nauttivan elämästään, miksi emme pyrkisi edistämään tätä joka ikisenä päivänä? (Kirjan talo, 2017.) Tässä opinnäytetyössä keskityn lähinnä Kirjan talon nuorille suunnattuun toimintaan.

Nuorille suunnatut kerhot ovat kasvava osa Kirjan Talon toimintaa. Yhdistys pyrkii kehittämään nuorten luku- ja kirjoitusharrastusta sanataiteen avulla. Tässä, sekä muussa kirjan talon nuorille suunnatussa toiminnassa ilmenee yhteisenä ongelmana se, miten saada nuoret lukemaan. Kirjan talo tähtää kerhotoiminnallaan tämän ongelman ratkaisemiseen. Kerhojen tavoitteena on toisaalta edistää ja tuoda julki sanataidetta aitona taiteenlajina, toisaalta lujittaa nuorten minäpystyvyyttä ja antaa positiivisia kokemuksia kirjoittamisesta. Kirjan talolle ominainen sanataidekasvatus on omiaan tämän vaikutuksen aikaansaamiseen, sillä se on matalan kynnyksen toimintaa, jossa yksilöä rohkaistaan käyttämään kieltä luovasti ja kokeilevasti.

Haastattelemieni Kirjan talon ohjaajien mukaan Kirjan talo pyrkii tavoittamaan toiminnallaan erityisesti nuoria, joille ohjattu sanataiteellinen ohjelma saattaa tarjota turvallisen kanavan oman osaamisensa ja energiansa käsittelyyn. Pääosa tästä toiminnasta tapahtuu kirjoituskerhojen muodossa. Nämä kerhot sivuavat pelejä, jotka ovat nykypäivän nuorille luontainen viihteen ja itseilmaisun muoto. Kirjan talon ohjaajat uskovat, että pelit ovat tämän päivän taidetta ja niiden kehittäminen on jatkuvasti kasvava ala.

Vaikka videopelien kehittäminen vaatii tiukkaa osaamista, on muitakin vaihtoehtoja. Roolipelien ja lautapelien luominen ei vaadi muuta kuin nopan, kynän ja paperiarkin. Nämä pelien alalajit eivät kuitenkaan nauti samanlaista suosiota kuin videopelit, joten Kirjan talo on jatkuvasti muuttuvan haasteen edessä järjestäessään pelikirjoittamisen kerhotoimintaa. Nähdäkseni Kirjan talon kerhotoiminnalla on kuitenkin yksi erityinen haaste, joka on sen laajuus. Jos kerhoja keskitettäisiin yhteen aihealueeseen, niitä olisi mahdollista virtaviivaistaa ja standardisoida. Tämän haasteena on kuitenkin ennen kaikkea Kirjan talon perusluonne. Yhdistys koostuu taidealan toimijoista, mutta sen toiminta lähestyy ohjaustyötä. Siksi on mielestäni tärkeää tuoda myös nuorisoalan osaaminen osaksi yhdistyksen toimintaa.

## 2.2 Kerhotoiminta

Keräsin tutkimuskysymykseeni aineistoa Turun Pansiossa ja Raisiossa järjestetyistä roolipelikerhoista. Molemmat kerhot ovat peruskouluikäisille nuorille suunnattuja roolipelikerhoja, joista Pansion kerho oli osa Kirjan talon toimintaa. Raision kerho oli omasta aloitteestani järjestetty nuorten roolipelikerho. Esittelen tässä aluvuussa kerhot lyhyesti, mutta käsittelen niiden toimintaa tarkemmin menetelmä- ja analyysiluvuissa.

### **Pansion kerho**

Pansiossa pidetty kerho järjestettiin joka toisen viikon keskiviikkona yhdeksän kerran ajan. Ensimmäinen kerta pidettiin 31. 1. ja viimeinen 23. 5. 2017. Kerho alkoi kello 14.00 ja päättyi kello 16.00. Kuvassa 1 esitetty kerhomainos jaettiin Pansion kirjastolle, joka sai halutessaan levittää sitä eteenpäin. Kerhon kohderyhmänä olivat 7-12 -vuotiaat alakoululaiset. Erillistä ilmoittautumista ei vaadittu, vaan kerho järjestettiin avoimesti kirjaston nuortenosastolla. Osallistujia oli yhteensä kolmetoista, joista neljä osallistui yli puoleen kerhokerroista. Kerhon tarkoitus oli tutustuttaa kävijät roolipelaamiseen sekä havainnoida roolipelikasvatuksen lyhytaikaisia vaikutuksia kerhонуoriin.

### **Raision kerho**

Raisiossa järjestetyn kerhon ensimmäinen kerhokerta pidettiin 22.12.2014, jonka jälkeen kerho on järjestetty satunnaisin poikkeuksin kahdesti viikossa maanantaisin ja torstaisin. Tämän opinnäytetyön kirjoittamishetkellä kerhotoiminta jatkuu edelleen, ja sitä on tarkoitus laajentaa mahdollisuuksien mukaan syksyllä 2018. Kerho järjestettiin Krookilan nuorisotalolla muun talotoiminnan ohella kello 18.00-20.30. Kerhoa ei mainostettu, sillä pelaajakapasiteetti täyttyi pelaajien ystäväpiiristä kolmanteen kerhokertaan mennessä, jolloin osallistujia oli kerralla yhdeksän. Kerho pysyi kuitenkin avoimena, ja torstaisin järjestettiin myös peliesittely kiinnostuneille nuorille. Kerhon pysyvät osallistujat olivat iältään neljätoista-kaheksantoistavuotiaita, ja kokonaisuudessaan kerhoon osallistui viisitoista nuorta.

Heistä yhdeksän kävi kerhossa vähintään kahden lukukauden ajan, ja kolme osallistui jokaiseen järjestettyyn kerhokertaan 22.8.2017 asti, jolloin kerhon jatkuva roolipelikampanja päättyi. Kerho kuitenkin jatkoi toimintaansa uudella roolipelikampanjalla jo saman viikon aikana. Ransion kerhoon ei tarvinnut ilmoittautua, mutta uusia osallistujia tuli lähinnä lukukauden alussa, kun nuorisotalon toimintaan tutustui uusia kävijöitä. Kerhon kävijäkunta oli jokseenkin pysyvää, sillä nuoret kiintyivät pelihahmoonsa ja halusivat osallistua aktiivisesti pelin tarinaan. Kerho alkoi puhtaasti viihteellisenä toimintana, jonka aikana kuitenkin ilmeni tarve roolipelaamisen vaikutusten tutkimiseen. Siksi kerhon havainnointi alkoi vasta keväällä 2015.

## Pelikerho alakoululaisille!

Tykkäätkö seikkailuista, arvoituksista ja kätkeyistä aarteista? Pelikerhossa pääset tutkimaan muinaisia salaisuuksia ja seikkailemaan roolipelaamisen parissa!

Kerho pidetään Pansion kirjastossa kello 14-16:00

Kerhopäivät ovat joka toinen keskiviikko:  
31.1. 14.2. 28.2. 14.3. 28.3. 11.4. 25.4. 9.5. ja 23.5.

Kerhossa opit pelaamaan roolipelejä, joissa voit olla juuri sellainen seikkailija kuin itse haluat!

Tiedustelut ja kysymykset kerhosta voi lähettää sähköpostilla osoitteeseen [arttmaki@gmail.com](mailto:arttmaki@gmail.com)



Kuva 1: Pansion kerhoon suunnittelemani mainos.

### 3 ROOLIPELIKASVATUKSEN TIETOPOHJA

Tässä luvussa käsittelen työhöni liittyvää tietopohjaa. Työni käsittelee pöytäroolipelejä, mutta avaan myös roolipelaamisen muita muotoja sekä niiden historiaa. Avaan myös opinnäytetyöni kontekstissa olennaiset käsitteet pelikasvatus, seikkailukasvatus, sanataide, eduroolipeli, sosiaalinen vahvistaminen, sosiokulttuurinen innostaminen, osallisuus ja osallistaminen. Tässä luvussa esitetty tietopohja toimii samalla rakenteellisena pohjana työlleni, mutta osoittaa myös lukijalle työni keskeisiä käsitteitä.

#### 3.1 Mitä on roolipelaaminen?

Tässä opinnäytetyössä käsittelen lähinnä niin sanottua pöytäroolipelaamista. Nimitystä käytetään, kun halutaan erotella pelityyli esimerkiksi tietokoneroolipeleistä ja live action-roolipeleistä eli larppaamisesta. Pöytäroolipelaamisesta käytetään tavallisesti nimeä roolipeli, joka taipuu puhekielisesti ropettamiseksi. Pelin aikana osallistujat omaksuvat luomansa pelihahmon roolin ja esittävät sanallisesti hahmon tekoja ja toimintaa pelimaailmassa. Roolipelaaminen ei ole uusi ilmiö. Harrastuksena se kehittyi aiemmista taktisista sotapeleistä 70-luvulla, kun pelaajat alkoivat suurien armeijoiden sijaan pelata yksittäisten yksiköiden ja sotilaiden näkökulmasta. Ensimmäisenä varsinaisena roolipelinä voidaan pitää vuonna 1974 julkaistua Dungeons & Dragonsia. Nykyään roolipelissä yksittäinen pelaaja asettuu kuvitteellisen hahmon rooliin. (Leppälähti 2009, 7, 8, 15, 17.) Oman kokemukseni perusteella pelaamisen viehätys perustuu juuri tähän, sillä kukapa ei haluaisi olla elävä hahmo suosikkielokuvassaan tai -kirjassaan. Pöytäroolipelaaminen on perustasolla yhteisöllistä tarinankerrontaa, johon vaikutetaan pelaajahahmon kykyihin sidotuilla numeroarvoilla, nopista saadulla satunnaisuudella sekä ennalta sovituilla säännöillä (Lamminen 2016, 12).

Leppälähten (2009, 13) mukaan suurin osa pelaajista on 20-30-vuotiaita nuoria aikuisia. Leppälähti arvioi, että pelaamiseen vaikuttaa aluksi luku- ja kirjoitustaidon kehittyminen. Tällä Leppälähti tarkoittaa esimerkiksi pelin hahmokortin täyttämisen ja

lukemisen tarvetta. (Leppälahti 2009, 15.) Oman kokemuksen mukaan pelaajia löytyy kuitenkin myös alle 20-vuotiaista, sekä toisaalta yli 30-vuotiaista. Kokemuksen mukaan myös alle kouluikäisille lapsille voidaan kuitenkin järjestää roolipeli. Tällainen peli vaatii pelinjohtajalta tai ohjaajalta kuitenkin suunnitelmallisuutta ja halua esimerkiksi yksinkertaistaa käytettyä pelisäännöstöä lapselle sopivaksi. Esimerkiksi kuvakorttien käyttö voi toimia lapsille suunnitellussa roolipelissä. Siksi uskon, että roolipelaamisen osallistumiskynnys on madaltunut 2010-luvulla harrastuksen nostaessa suosiotaan.

Roolipelaamisessa usein esiin nousevia sanoja ovat kampanja ja mekaniikka.

**Kampanjalla** tarkoitetaan roolipelikerroista muodostuvaa sarjaa, jossa hahmojen tarina jatkuu pelikerrasta toiseen. Kampanjalla on yleensä jokin tavoite, esimerkiksi pelaajille annetun tehtävän suorittaminen. Tyypillisessä pöytäroolipelikampanjassa tarina jatkuu siitä pisteestä, johon se keskeytyi edellisen pelikerran lopuksi. (Leppälahti 2009, 97.)

**Mekaniikalla** tarkoitan tässä opinnäytetyössä tapaa, jolla pelin sääntöjärjestelmä tai yksittäinen sääntö toimii pelin aikana. Lamminen (2009, 13) kuvailee esimerkiksi nopanheiton ja hahmon ominaisuuksien vaikutusta pelin kulkuun. Nopan heittäminen on yksi pelaamisen mekaniikoista, joita käsittelemme tarkemmin tämän opinnäytetyön tuotoksessa, eli Roolipelikasvattajan Työkalupakissa. Kokemuksen mukaan eri pelaajat mieltävät erilaiset sääntöjärjestelmät ja mekaniikat tärkeiksi, mutta keskityn Roolipelikasvattajan työkalupakissa niihin sääntöihin, joita olen kehittänyt Pansion ja Raisen kerhotoimintaa varten.

Käytännössä roolipeli rakentuu ensin hahmon suunnittelun ja hahmolomakkeen täyttämisen ympärille (Leppälahti 2009, 15). Samalla kirjataan hahmon kannalta olennaista tietoa, kuten esimerkiksi tämän taidot ja persoonallisuus. Pelaamisessa on usein keskeistä oman hahmon vaiheittainen kehitys. (Leppälahti 2009, 18, 19.) Itse johtamistani pelikampanjoista useimmat ovat keskittyneet fantasiamaailmoissa tapahtuviin huimiin seikkailuihin, mutta roolipelejä löytyy moneen makuun. Monet pelisäännöstöt ovat riippumattomia pelin sisällöstä. Esimerkiksi Fate –pelijärjestelmä sopii hyvin monenlaisiin kampanjoihin (Thomas 2017).

Roolipeleissä keskeistä ei ole voiton tai häviön käsite, vaan pelaajan tavoite on eläytyminen ja hahmon kautta tapahtuva toiminta (Leppälahti 2009, 7). Keskeistä on hahmon tapa ajatella maailmaa, mistä pelaaja puolestaan ammentaa sisältöä peliin. Siten hahmo muodostuu keskeiseksi mekaniikaksi roolipeleissä. Se ei välttämättä rajoitu ihmiseen tai muihin kuvitteellisiin humanoideihin, eikä ole väkisin sidoksissa pelaajan fysiikkaan tai ajatusmaailmaan moni aloitteleva pelaaja tekee kuitenkin turvallisen ratkaisun ja pelaa ensin itselleen kaikin tavoin läheistä hahmoa. Tällainen hahmo voi olla esimerkiksi pelaajan haaveminä, jossa ilmenevät pelaajan oma, hyväksi kokemat puolet. Kokeneemmille roolipelaajille on kuitenkin tavallista irtautua tarkoituksella todellisuudesta ja omasta henkilöstään. (Leppälahti 2009, 7, 17, 18.) Roolipelaamiseen ei välttämättä tarvita mitään erikoisvarusteita, mutta monet pelaajat käyttävät monisivuisia roolipelinoppia (Leppälahti 2009, 22), kuten kuvassa 2. Roolipelin keinoilla on kokemukseni mukaan mahdollista simuloida ja tutkia vaikeita teemoja suljetussa ja turallisessa ympäristössä.



Kuva 2: Roolipelinoppia ja miniatyyrejä

80-luvulla roolipelaaminen sai osakseen myös negatiivista mediahuomiota. Yhdysvalloissa tapahtuneen roolipeliharrastajan itsemurhatapauksen jälkeen tämän äiti, Pat Pulling aloitti henkilökohtaisen ristiretken juuri Dungeons & Dragons- peliä vastaan. Pulling uskoi pelin johtavan okkultismiin ja saatananpalvontaan. (Leppälahti 2009, 62.) New York Timesin artikkeli toteaa ”moraalipaniikin” keskittyneen lähinnä

magian ja demonien keskeiseen rooliin pelaamisessa, sekä toisaalta väkivallan promootioon pelaamisen myötä (New York Times 2016). 2010-luvulla roolipeleistä on muodostunut jälleen nopeasti leviävä ilmiö. Osaltaan tähän ovat vaikuttaneet suositut elokuvat ja tv-sarjat kuten Game of Thrones ja Stranger Things. Aikaisemmin vallalla ollut ennakkoluulo on pitkälti hävinnyt.

Yhdysvalloissa tiettyjen näyttelijöiden näkyvä roolipeliharrastus on herättänyt nuorten aikuisten kiinnostusta. Esimerkiksi Youtube-kanava Geek and Sundryn ohjelma *Critical Role* käsittää ammattilaisääninäyttelijöiden roolipelikampanjan alusta loppuun. (Geek & Sundry 2018.) Harrastusta tuodaan näkyviin myös massasuosion saavuttaneissa tapahtumissa eli ”coneissa”. Näistä suurin, San Diego Comic-Con vetää puoleensa vuosittain jopa 130000 kävijää. (Comic-Con International: San Diego 2018.) Roolipelaamisen leviämisen taustalla on siis ennen kaikkea tiedottamisen ja läpinäkyvyyden lisääntyminen. Roolipelaaminen tarjoaa ihmisille pakokeinon arjesta. Siten roolipelaamista esiintyy mitä erikoisimmissa olosuhteissa. Esimerkiksi yhdysvaltalaisissa vankiloissa on järjestetty vankien toimesta roolipelejä, vaikka monet vankilat kieltävät noppien ja toisinaan kovakantisten kirjojen hallussa pitämisen (Waypoint 2017). Kaiken takana on mielestäni ihmisen perustarve ilmaisuun ja kuulluksi tulemiseen.

Roolipelaamista on hyödynnetty eri muodoissaan nuorisotyössä ainakin 2000-luvulta alkaen. Esimerkiksi tanskalainen liveroolipelejä opetusmenetelmänä käyttävä Osterkov efterskole on toiminut vuodesta 2006 (Osterkov efterskole 2018). Roolipelaamisen voi rinnastaa myös draama- ja seikkailukasvatukseen (Mankinen 2004, 21). Nähdäkseni monet näiden käyttämät menetelmät ammentavat roolipelaamisen keinoista. Mielestäni roolipelaaminen erottuu kuitenkin selvästi omaksi lajikseen. Vaikka draamakasvatus on esittävään taiteeseen pohjautuvaa (Østern 2016), liveroolipelissä pelaajat esittävät hahmoaan kuitenkin vain itseään ja kanssapelaajia varten (Leppälahti 2009, 25). Vaikka Leppälahti puhuu liveroolipelaamisesta, sama periaate pätee mielestäni pöytäroolipelaamiseen. Seikkailukasvatus puolestaan on huomattavasti lähempänä roolipelaamisen teemoja. Käsitteet- luvussa käsittelen tarkemmin seikkailukasvatuksen piirteitä ja aineiston analyysi-luvussa käsittelen seikkailukasvatuksen yhteyttä roolipelaamiseen.



### 3.2 Roolipelikasvatuksen käsitteet

Opinnäytetyöni sivuaa useita roolipelaamiseen ja pelikasvatukseen liittyviä käsitteitä. Näiden sisäistäminen on olennainen osa pelikirjoittamisen ohjaamista. Haastatteleman Kirjan talon ohjaajat uskovat, että vaikka nuorisolla, varhaisnuorilla ja aikuisilla on omat, hyvin erilaiset slanginsa ja kommunikaatiotapansa, pelikieli on tekijä, joka yhdistää pelien parissa toimijoita. Tässä luvussa määrittelen työni kannalta keskeiset käsitteet. Nämä ovat olennaisia myös opinnäytetyöni tuotoksena syntyneen oppaan kontekstissa.

#### **Pelikasvatus**

Pelikasvatus on pelikieleen sitoutunutta ja pelin keinoin tapahtuvaa pedagogiikkaa ja kasvatustyötä. Pelikirjoittajan oppaan mukaan pelikasvatus sisältää ajatuksen pelisivistyksestä ja pelilukutaidosta. Se tähtää sekä pelaajan että pelaamisen ymmärtämiseen. Ajatuksena on tuntea pelit ja niiden vaikutukset pelaajaan, jotta molemmat voidaan kohdata asianmukaisella tavalla. Pelikasvatuksessa kiinnostuksen rooli on asiantuntijuutta tärkeämpi. Pelikasvattajan ei tarvitse olla pelien asiantuntija, kunhan hän keskittyy aidosti pelaajan hyvinvointiin. (Harviainen, ym. 2013, 10, 13.)

#### **Seikkailukasvatus**

Seikkailukasvatus on monimuotoinen kasvatukseen menetelmä, jossa on keskeistä asioiden kokonaisvaltainen kokeminen sekä haasteiden, aitojen toimintaympäristöjen ja vuorovaikutuksen merkitys ihmisen kehityksessä. Seikkailukasvatus tähtää turvallisen mutta haastavan seikkailullisen aktiviteetin järjestämiseen, joka on kuitenkin tavoitteellista ja ammatillisesti ohjattua. (Suomen nuorisokeskukset 2016.) Seikkailukasvatus mielletään kokemuksiin mukaan usein ulkona tapahtuvaksi fyysiseksi seikkailuksi, mutta sitä on mahdollista järjestää matalan kynnyksen toimintana esimerkiksi luokkahuoneympäristössä.

## **Sanatade**

Piia Krutsin (2005, 29) määrittelee sanataiteen ytimekkäästi "luovaksi, kielelliseksi ilmaisuksi". Kuhlammien (2005, 40-41) laajempi määritelmä selittää sanataidetta kielen ja taiteen erilaisina kohtaamisina, joiden yhdistävä tekijä on tarinallisuus. Sanataide on siis taiteellista ja kielellistä ilmaisua. Se pyrkii opetustavoitteena luovuuteen ja omaperäisyyteen. Sanataiteen tekijä kokeilee kirjoittamisen ja puhumisen eri muotoja sekä oppii erilaisia lukemisen tapoja ja kuuntelutaitoa. (Veijalainen 2007, 4.)

## **Eduroolipeli**

Eduroolipelit eli eduropet kuuluvat suurempaan edupelien kokonaisuuteen. Edupeli tarkoittaa peliä, jolle on määritetty pedagoginen tavoite. Edupelit suunnitellaan opettamaan jokin tietty tieto tai taito. Vaikka muunkinlaisista peleistä voi oppia, edupelit on yleensä sidottu johonkin opetussuunnitelmaan. Edupeleissä päätavoite on oppiminen. (Saarenpää, 2009.) Edularp tarkoittaa formaalin oppimisen tavoitteita sisältäviä larppeja. Edularpilla on aina tilaaja tai joku muu taho, jota varten peli tehdään. Edularpilla on määritellyt oppimistavoitteet ja lisäksi se on osallistujilleen pakollinen. (Aarebrot 2015.)

Tässä opinnäytetyössä määrittelen eriasteiset roolipelit edupeleihin, kasvatuksellisiin roolipeleihin, ohjattuihin viihteellisiin roolipeleihin ja puhtaasti viihteellisiin roolipeleihin. Määrittelen edeltäjäni mukaillen eduropet erityisesti oppimista tukemaan kehitetyiksi roolipelin muodoiksi. Niissä keskeistä on oppimistavoitteen ympärille rakennettu pelimailma. Siinä missä tavallinen roolipeli saattaa rohkaista opiskelemaan vaikkapa historiaa tai äidinkieltä, edurope voi nimenomaisesti käsitellä vaikkapa jotakin fysiikan oppikokonaisuutta. Kasvatuksellisella roolipelillä tarkoitan peliä, joka on rakennettu tukemaan pelaajan kehitystä ja kasvua. Viihteellisissä roolipeleissä ei ole läsnä kasvatusnäkökulmaa, mutta ne voivat olla ohjattuja.

## **Sosiaalinen vahvistaminen ja innostaminen**

Sosiaalinen vahvistaminen on sosiaalisen nuorisotyön muoto. Se tähtää nuoren kasvuun yhteiskunnan täysivaltaiseksi jäseneksi ja oman elämänsä subjektiksi

Vaikka sosiaalinen nuorisotyö pyrkii kohtaamaan erityisavun tarpeessa olevat nuoret, heitä ei kuitenkaan erotella muista nuorista. Sosiaalinen nuorisotyö on luonteeltaan ennalta ehkäisevää ja pyrkii parantamaan lasten ja nuorten elinoloja. (Linnonsuo 2004, 6.)

Sosiokulttuurinen innostaminen tähtää ihmisten väliseen muutokseen. Innostamisessa hyödynnetään aktiivisia pedagogisia menetelmiä, jotka eivät kuitenkaan ole ohjaavia. Innostaminen on luonteeltaan yhteisöllistä. Siihen sisältyy kasvatusta, toimintaa ja tiedon välittämistä. Sosiokulttuurisessa innostamisessa on keskeistä ei-ohjautuvuus, eli toimintatapa jossa ohjaaja ei tee asioita innostettavan henkilön puolesta. Henkilöä ohjataan toimimaan itsenäisesti omien päätöksiensä mukaan. Siten hänestä tehdään oman elämänsä subjekti. Sosiokulttuurisen innostamisen tavoitteena on myös ihmisten elämänlaadun parantaminen. (Kurki 2000, 19 – 25.)

### **Osallistaminen ja osallisuus**

Osallistaminen on menetelmä, jossa pyritään kohtaamaan ohjattava yksilötasolla ja tarjoamaan hänelle mahdollisuus osallistumiseen. Osallistaminen on keskeisessä roolissa nuorisotyössä, ja sitä voidaan hyödyntää kaikessa nuorten kanssa tapahtuvassa toiminnassa. Osallistamisessa yksilöä kehoitetaan liittymään osaksi jotakin ryhmää tai yhteisöä. Tavoitteena on kiinnittää yksilö ryhmän toimintaan ja tarjota tälle kokemus yhteenkuuluvuudesta. (Jelli 2018.)

Osallisuus toimii vastavoimana syrjäytymiselle. Se tähtää yksilön mahdollisuuksien kehittämiseen. Osallisuus ei ole pysyvä tila, vaan se muistuttaa enemmän prosessia. Osallisuudessa keskeistä on sitä kohti pyrkiminen. Osallisuuden aste riippuu yksilön hyvinvoinnista. Se on elämänvaiheen ja tilanteiden summa. (Raivio & Karjalainen 2013, 13–16.)

## 4 TUTKIMUSTYÖN MENETELMÄT

Opinnäytetyöni toteutui laadullisena tutkimuksena. Tässä luvussa avaan tutkimusaineiston keräämisessä hyödyntämiäni kehittämistyön menetelmiä. Näistä benchmarking avasi suomalaisen roolipelikasvatuksen nykytilannetta ja antoi selkeän pohjan työni tavoitteelle. Käytin lisäksi osallistuvaa havainnointia Raision ja Pansion roolipelikerhoissa saadakseni kokonaiskuvan roolipelaamisen vaikutuksista nuoriin. Samalla keräsin hyviä ohjaamisen käytäntöjä, jotka näin olennaiseksi osaksi oppaani sisältöä. Järjestin myös teemahaastattelun sekä Kirjan talon ohjaajille että Raision kerhонуorille. Tavoitteenani oli kartoittaa ohjaajien käsityksiä ja kokemuksia pelikirjoittamisen ohjaamisesta sekä käsitellä jo päättyneen pelikampanjan sisältöä ja vaikutuksia nuorten kanssa. Tässä luvussa avaan käyttämäni menetelmien sisältöä ja perustelen niiden valintaa.

### 4.1 Benchmarking

Prosessi alkoi benchmarkingista, jonka tarkoituksena oli selvittää ja kartoittaa alalla aiemmin toteutettua kasvatuksellista toimintaa. Benchmarking eli vertailuanalyysi on menetelmä, jonka tarkoituksena on selvittää jo olemassa olevia käytäntöjä, palveluita, tuotoksia tai esimerkiksi aiemmin toteutettuja hankkeita. Benchmarkingin tekotapoja on erilaisia, esimerkiksi aiheeseen tutustuminen internetin tai muun lähteen kautta tai vieraillemalla kohdeorganisaatiossa. (Ojasalo ym. 2015, 22.)

Valitsin benchmarkingin työni lähtöpisteeksi, sillä ymmärrys roolipelaamisen ohjauskäytön nykytilanteesta antaisi pohjan työni rajaukselle. Jos kattava roolipelikasvatuksen opas olisi jo julkaistu, olisi syytä etsiä uusi kehittämistehtävä. Toteutin benchmarkingin kolmella tavalla. Ensin suoritin verkkohaun asiasanoilla roolipelikerho, pelikerho, sanataidekerho ja edurope. Toisena tutustuin alan toimijoiden tarjontaan näiden kotisivujen ja työni kautta syntyneen verkoston avulla. Kolmanneksi hyödynsin kanssaopiskelijoideni ja alan harrastajien tarjoamaa hiljaista tietoa. Tein benchmarkingin kokonaisuudessaan kartoittamaan kaikenlaisten

roolipelikerhojen olemassaoloa. Tarkoituksena oli selvittää, onko tällaista kerhotoimintaa järjestetty aikaisemmin Suomessa. Menetelmän haasteeksi osoittautui roolipeliharrastuksen suhteellinen uutuus. Olemassa olevasta kerhotoiminnasta ei ole olemassa kattavaa listaa, ja sellaisen luominen vaatisi pitkälistä tutkimustyötä. Kartoitukseni vastaa kuitenkin tämän opinnäytetyön tarpeisiin.

#### 4.2 Osallistuva havainnointi

Saaranen-Kauppinen ja Puusniekan (2006) mukaan havainnointi eli observointi on tutkimuksen aikana tapahtuvaa tarkkailua. Sitä voidaan hyödyntää toisen tutkimusmenetelmän tukena tai käyttää itsenäisenä menetelmänä. Havainnoinnin tuottama data on laadullista ja hyvin vaihtelevaa. Havainnointi voi olla osallistuvaa tai ei-osallistuvaa. Saman ihmisen havainnoinnista osallistuen ja ei-osallistuen saatetaan saada hyvin erilaisia tuloksia, erityisesti jos asia on arkaluontoinen, (Hirsjärvi ym. 2004, 201-203.) Osallistuva havainnointimenetelmä valikoitui tutkimukseni ensisijaiseksi aineistonkeruumenetelmäksi, sillä keräsin aineiston työni ohella Pansion ja Rasion kerhoissa. Niiden aikana keräsin hyväksi koettuja käytäntöjä ja toimintatapoja, joita oppaani tulisi käsittelemään.

Havainnointi alkoi Rasion kerhossa, koska aloin kiinnittää huomiota pelaavissa nuorissa tapahtuviin muutoksiin. Huomasin jo ennen opinnäytetyöprosessin alkua tarpeen kirjata muistiin havaitsemiani muutoksia ja vaikutuksia. Vaikka ei-osallistuva, ulkoinen havainnointi olisi tuottanut lähtökohtaisesti puhtaampaa aineistoa (Saaranen-Kauppinen & Puusniekka 2006), koin osallistuvan havainnoinnin työni kannalta luontevammaksi.

Noudatin havaintojeni keräämisessä seuraavaa logiikkaa: Kun nuoret saapuivat Rasion kerhoon, pidin alkubriefingin, jossa käytiin läpi päivän kuulumiset ja tunnelmat. Tässä kiinnitin erityistä huomiota nuorten mielialaan ja kokemuksiin kuluneen päivän ajalta. Tämän jälkeen muokkasinkin suunnittelemani pelitilanteita niin,

että nuorilla oli mahdollisuus saada mielialaa kohottavia ja voimauttavia pelikokemuksia. Pyrin siis luomaan pelivälineillä, joita esittelen kuvassa 3, sekä kerronnalla sellaisia pelinsisäisiä tapahtumia, joista nuoret saivat onnistumiskokemuksia. Vaihtoehtoisesti keskityin esimerkiksi haastavan pelikerran luomiseen. Tarkoituksena oli kartoittaa, miten nuoret reagoivat pelinsisäisiin tapahtumiin ja miten nämä reaktiot vaikuttivat pelinjälkeiseen sekä pitkän ajan käyttäytymiseen nuorisotalolla sekä sen ulkopuolella. Havainnoista keräsin erityisesti toimivaksi huomaamiani menetelmiä, mutta pidin kirjaa myös negatiivisista vaikutuksista, joita havainnoinnin aikana ilmeni.

Saadakseni kokonaisvaltaisemman kuvan ohjaajan vaikutuksesta havainnoitaviin, havainnoin myös kahden vapaaehtoisen ohjaajan ohjaustyylin vaikutusta Raison kerhонуoriin. Pyysin kahta roolipelejä harrastavaa 25- ja 29- vuotiasta ystävääni vapaaehtoisiksi ohjaajiksi kokeilun ajaksi. Tämä havainnointi tapahtui ei-osallistuvasti, mutta läsnäolevasti. Havainnoidessani vapaaehtoisten ohjauskokeilua järjestin toiselle perehdytyksen roolipelikasvatukseen opasrunkoni avulla. Toiselle vapaaehtoiselle ei järjestetty perehdytystä, mutta häntä ohjeistettiin toimimaan omatuntonsa ja maalaisjärkensä ohjaamalla tavalla nuorten kanssa. Kummallakaan vapaaehtoisella ei ollut minkäänlaista ohjauskoulutusta tai -kokemusta ensimmäiselle vapaaehtoiselle pitämäni perehdytystä lukuun ottamatta. Molemmat vapaaehtoiset ohjasivat kolme kerhokertaa, ja jokaisen kerran lopussa pidin nuorille ja ohjaajalle debriefingin, jonka tarkoituksena oli käsitellä ja purkaa kerhon aikana mahdollisesti ilmenneet riskit sekä negatiiviset vaikutukset.



Kuva 3 : Raisonin kerhon roolipelitarvikkeita

Pansion kerhossa havainnointi tapahtui alusta asti suunnitelmallisesti. Päätin havainnoida Raisonin kerhossa kartoittamieni käytänteiden toimivuutta Pansion kerhon nuoremman kohderyhmän kanssa. Kerhokertoja oli yhteensä yhdeksän, joista ehdin havainnoida ensimmäiset seitsemän. Viimeiset kaksi kerhokertaa pidin vasta tämän opinnäytetyön valmistumisen jälkeen. Jokaisen kerran havainnointi tapahtui samalla logiikalla. Ensin päätin käytännön, jonka vaikutuksia havainnoin. Tämä saattoi olla esimerkiksi ääneen lausuttavan vaikean loitsulauseen käyttö. Kerhon aikana havainnoin, miten Pansion kerhонуoret reagoivat ohjauskäytäntöön ja panin merkille, miten heidän reaktionsa erosi Raisonin kerhонуorten reaktioista saman käytännön osalta. Tässä havainnoinnissa haasteeksi muodostui Pansion kerhонуorten vaihtuvuus. Kerhon ensimmäinen tunti kului poikkeuksetta uusien kerhонуorten perehdyttämiseen. Siten toiseen kerhotuntiin sisältyi sekä oma havainnointini että varsinainen roolipeli, jonka vuoksi nuoret osallistuivat kerhoon. Siksi Pansion kerhon havainnointi ei tarjonnut haluamani laajuista havaintoaineistoa. Keräämäni aineisto oli kuitenkin suppeudesta huolimatta käyttökelpoista.

### 4.3 Teemahaastattelut

Haastattelu on tapa kerätä laadullista aineistoa yleensä tutkimusalan asiantuntijalta tai kokemusasiantuntijalta. Verrattuna kyselyyn haastattelu on mukautuvampi ja henkilökohtaisempi. Haastattelun intensiteetti ja rakenne ovat helposti muokattavissa, ja erityyppiset haastattelut tuottavat erilaista aineistoa. Haastattelutyyppinä ovat esimerkiksi avoin haastattelu, ryhmähaastattelu, strukturoitu haastattelu ja teemahaastattelu. (Saaranen-Kauppinen ja Puusniekka 2006.) Puolistrukturoidut haastattelut eli teemahaastattelut rajaavat haastattelun aihealueen tiettyyn teemaan. Teemahaastattelu on sopiva menetelmä, kun halutaan jättää tilaa haastattelun aikana herääville lisäkysymyksille tai antaa haastateltavalle tilaa vastauksen muodostamiseksi keskustelun kautta. (Routio 2018.)

Teemahaastatteluissa on mahdollista sekä muokata haastattelukysymyksiä haastattelun aikana että käsitellä laiveammin haastattelun aihetta. Teemahaastattelussa haastattelijan tehtävänä on ohjata keskustelua tiettyjen rajattujen teemojen sisällä. Kohdeaihe jaetaan osa-alueisiin. Teemahaastattelu vaatii haastattelijalta vahvan tietopohjan kohdeaiheesta, mutta toisaalta mahdollistaa vapaamman puhumisen ja sitä kautta tiedonannon haastateltavalle. (Saaranen-Kauppinen & Puusniekka 2006.)

Teemahaastattelu osoittautui sopivaksi työkaluksi tutkimuskohteeni kokemusasiantuntijoiden, eli Kirjan talon ohjaajien sekä Raision kerhонуorten kokemusten kartoittamiseen. Valitsin juuri teemahaastattelun, sillä koin, että vapaammin etenevässä keskustelussa ilmeni asioita, joita ei tiukasti strukturoidussa haastattelussa välttämättä nousisi esiin. En myöskään välttämättä osaisi ottaa huomioon kaikkia haastattelun kannalta relevantteja aiheita tiukasti strukturoidussa haastattelussa.

Valitsin haastateltavikseni ensin Kirjan talon ohjaajia, sillä heidän jo olemassa olevat ohjauskokemuksensa tarjosivat lähtökohdan ohjaustyön haasteiden tunnistamiseen. Käsittelin haastattelussa erilaisia kerhotoimintaan liittyviä riskejä ja mahdollisuuksia. Selvitin myös kerhotoiminnassa havaitut hyvät käytännöt, joita oli mahdollista edistää



opinnäytetyöni kautta. Haastattelu noudatti edellä kuvatun teemahaastattelun tunnuspiirteitä.

Raision kerhonorille tekemäni ryhmähaastattelut olivat vapaamuotoisempia, mutta täyttivät kuitenkin teemahaastattelun kriteerin noudattamalla suunnittelemani kysymysrunkoa. Haastateltuja nuoria oli kahdeksan, eli haastattelin kerhoon vakituisesti osallistuneita nuoria. Haastattelun kriteerinä oli nimettömyys, jotta nuorten yksityisyyden suoja säilyisi. Annoin keskustelun kulkea vapaasti, mutta ohjasin sitä pysymään haastattelun aihealueessa. Tavoitteenani oli mahdollistaa monipuolinen ja vapaamuotoinen palautekanava nuorille. Halusin heiltä rehellistä palautetta ohjaajan toiminnasta sekä kerhotoiminnan vaikutuksista. Haastattelemani nuoria oli yhteensä kahdeksan, mutta haastattelut toteutettiin kahtena neljän nuoren ryhmähaastatteluina. Käyttämäni haastattelurungot löytyvät opinnäytetyön liitteistä 1. ja 2.

#### 4.4 Aineiston analyysimenetelmät

Aineiston analysointimenetelminä käytin luokittelua ja teemoittelua. Tässä alaluvussa avaan nämä menetelmät ja perustelen niiden valintaa. Käsittelen myös niiden validiteettia ja reliabiliteettia opinnäytetyöni tutkimuksen näkökulmasta.

##### **Luokittelu**

Luokittelussa muodostetaan aineistosta erilaisia ryhmittelyjä. Luokittelua käytetään tyypillisesti silloin, kun tutkimuskohteita on suuri joukko, jolloin muodostetut luokat kuvaavat yksittäisen joukon ominaisuuksia. Samankaltaiset kohteet sijoitetaan samaan luokkaan, jolloin luokittelun avulla voidaan suoraan etsiä tietyn tyyppisiä kohteita. Luokittelu voi olla täsmällistä tai sumeaa. Sumeassa luokittelussa kaikki tapaukset luokitellaan jonkinlaisen perheyhtäläisyyden perusteella. (Jyväskylän yliopisto 2018.)

Valitsin sumean luokittelun benchmarkingista keräämäni aineiston analysointiin, sillä halusin kategorisoida erityyppistä kerhotoimintaa omiksi kokonaisuuksikseen. Koin, että sumea luokittelu oli oikea lähestymistapa jokseenkin suppeaan benchmarking-aineistooni. Luokittelu helpotti aineiston jäsentelyä, sillä saatoin käyttää luomiani kategorioita myös havainto- ja haastatteluaineiston järjestämiseen. Samalla tavoitteena oli luoda opinnäytetyöni tuotosta eli Roolipelikasvattajan työkalupakkia varten perustason luokittelu, jolla eri tyyppisten järjestäjätahojen roolipelitoimintaa voidaan jatkossa käsitellä.

### **Teemoittelu**

Seuraavaksi päätin hyödyntää teemoittelua havainnointi- ja haastatteluaineistoni järjestelyyn. Teemoittelu tapahtuu yleensä aineistolähtöisesti, eli aineistolle keskeisiä aiheita lajitellaan ja järjestetään teemoittain. Tähän päästään etsimällä litteroidusta aineistosta teemoja, jotka ilmenevät toistuvasti esimerkiksi eri haastattelujen aikana. Teemoittelun avulla voi havaita niin yhdistäviä kuin myös erottavia teemoja. Teemoittelu on luonnollinen etenemistapa esimerkiksi teemahaastatteluaineiston käsittelyssä, sillä aineisto voidaan litteroinnin jälkeen järjestellä teemoittain. (Saaranen-Kauppinen & Puusniekka 2006.)

Päädyn teemoitteluun, sillä havaitsin tekemieni haastattelujen aikana toistuvasti esiin nousevia teemoja, jotka piti ottaa huomioon Roolipelikasvattajan työkalupakin tekemisessä. Sisällytin sekä Raision kerhонуorten että Kirjan talon ohjaajien haastatteluissa ilmenneet teemat samaan aineistoon. Käsittelin niitä kuitenkin nuorten kohdalla kokemuksellisesta näkökulmasta ja ohjaajien kohdalla kasvatuksellisesta näkökulmasta.

## 5 AINEISTON ANALYYSI

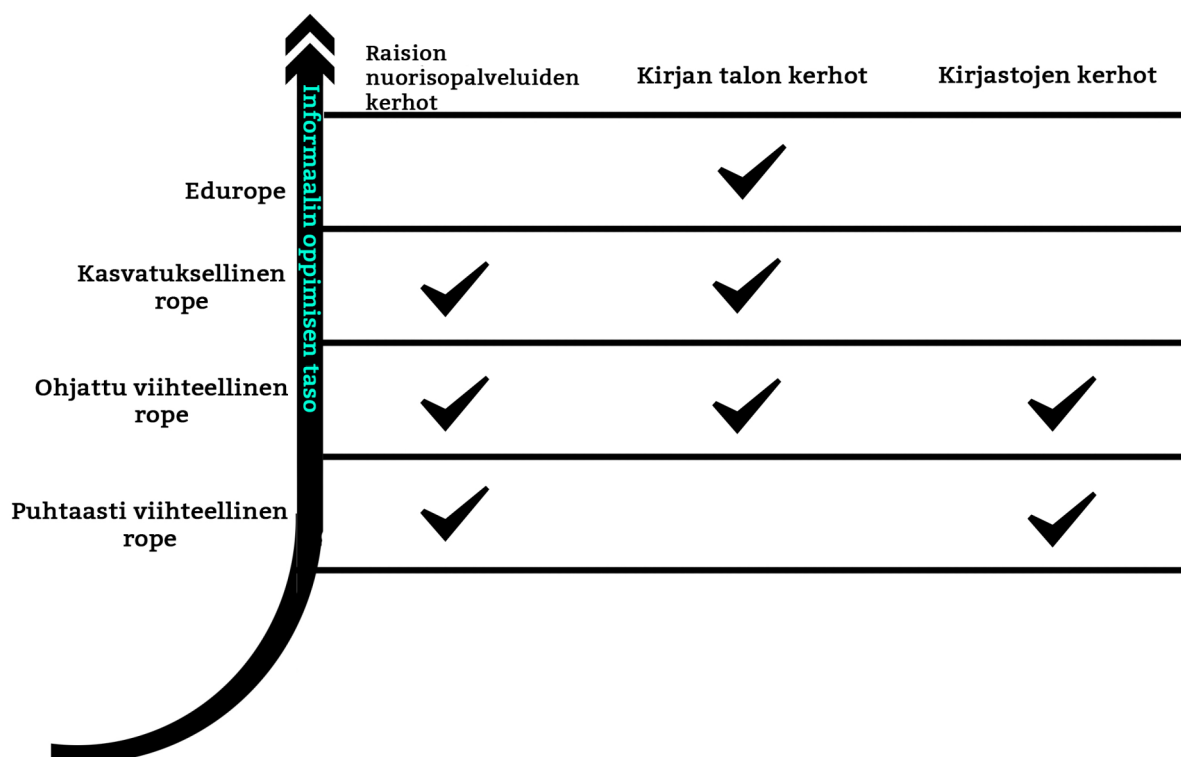
Keräämästäni aineistosta muotoutui tiivis ja runsaasti hiljaista tietoa sisältävä paketti. Tässä luvussa käsittelen aineistoni luokittelun ja teemoittelun keinoin. Aineistoni merkittävimmäksi osaksi muotoutui osallistuvan havainnoinnin kautta kerätty tieto, mutta benchmarking vaikutti suoraan työni rajaukseen ja haastatteluaineisto osoitti olemassaolevan kehittämistarpeen. Benchmarkingin analyysi tapahtui luokittelun kautta, sillä tutkimukseni kannalta oli olennaista selvittää, millaista kerhotoimintaa suomessa järjestetään, jos järjestetään.

Lähestyin havaintoaineistoni analyysiä teemoittelun kautta. Päädyin teemoitteluun, sillä aineistoni oli laadullista ja pääosin litteroitujen haastattelujen ja toimintakertomuksen muodossa. Siten avainsanojen etsimisellä ja aineiston tarkalla lukemisella erottelin seuraavat usein ilmenevät teemat: onnistumiset ja haasteet, voitto, seikkailu, motivaatio, osaaminen, riskit, mahdollisuudet ja kommunikaatio. Nämä teemat ilmenivät nuorten ja ohjaajien haastatteluissa sekä muistiinpanoissa, joita tein osana osallistuvaa havainnointiani. Alaluvuissa 5.2 – 5.5 erittelen teemojen sisältöä ja kuvaan asiayhteyttä, joissa niitä ilmeni. Tavoitteenani oli löytää eri kerhoille yhteisiä teemoja, joita voisin käyttää Roolipelikasvattajan työkalupakin rakentamisessa.

### 5.1 Benchmarking-aineiston luokittelu

Päätin luokitella benchmarkingin tuottaman aineiston luomani luokkajaan avulla (kuva 4). Kartoittamani toiminta oli joko a) eduroolipelaamista, b) kasvatuspohjaista roolipelaamista, c) ohjattua viihteellistä roolipelaamista tai d) viihteellistä roolipelaamista.

**Eduroolipelaamisella** eli **eduropella** tarkoitan termin mukaisesti tietyn oppimistehtävän toteutumiseen suunniteltua roolipeliohjausta. **Kasvatuspohjaisella roolipelaamisella** tarkoitan koulutetun ohjaajan johtamaa tavoitteellista, pelaajan ihmisenä kasvamiseen tähtäävää roolipelitoimintaa. Tällainen toiminta voi esimerkiksi tähdätä pelaajan kommunikaatiotaitojen kokonaisvaltaiseen kehittämiseen. **Ohjatulla viihteellisellä roolipelaamisella** tarkoitan ryhmänohjaukseen perehdytetyn ohjaajan järjestämää roolipelitoimintaa, jonka pääasiallisena tavoitteena on kuitenkin viihteellisyys. Tällaista peliä ei tavoitteellisesti hyödynnetä pelaajien kasvun tai oppimisen tukemiseen, mutta ohjaaja tukee pelaajaryhmän dynamiikkaa läsnäolollaan. Lopulta **viihteellinen roolipelaaminen** on ohjaamatonta, esimerkiksi nuorisoryhmän keskenään järjestämää roolipeliohjelmaa. Tällainen roolipelaaminen on monimuotoisinta ja laajimmalle levinnyttä, ja vastaa lähinnä ihmisen luontaiseen tarpeeseen viihdyttää itseään. Kartoittamiani kerhoja oli kymmenen, jotka olen luokitellut järjestäjätahoittain kuvassa 4



Kuva 4: Eri roolipelikerhojen luokittelu

Tekemäni kartoitus osoittaa, että toimintaa on ympäri Suomea, mutta se ei yleensä ole näkyvää paikallisen tiedotuksen ja mainonnan ulkopuolella. Tämän vuoksi kartoittamani kohteet sijaitsevat lähinnä Turun seudulla. Kirjan talon kerhot ovat kasvatuspainotteisia, ja niihin sisältyy usein selkeä oppimistavoite kirjoittamisen ja lukemisen muodossa. Niiden tavoitteena on pelaavien nuorten kielellisen kehityksen tukeminen sekä luku- ja kirjoitusharrastuksen edistäminen. Kirjan talon kerhot seuraavat koulujen lukukausirytmiiä, eli ne alkavat kahdesti vuodessa. Kerhojen sijaintina toimii yleensä kirjasto, mutta myös nuorisotalot sekä avoimien ovien kohtaamispaikat voivat toimia kerhotiloina. Näiden kerhojen kävijäkunta vaihtelee esikoululaisista lukioikäisiin nuoriin, tosin kerhokohtaisesti suppeampina ikäryhminä. Turussa nuorisotyöhön sidottua roolipelitoimintaa järjestää tietojeni mukaan myös Martin seurakunta. Lähetin aiheesta sähköpostihaastattelun toiminnan vastuuhenkilölle, mutta tämän opinnäytetyön kirjoittamishetkellä haastatteluun ei ole vastattu.

Raision kaupungin nuorisopalvelut on puolestaan järjestänyt taulukon mukaisesti puhtaasti sekä ohjatusti viihteellisiä kerhoja että kasvatuspohjaisia kerhoja. Olen pääasiallisesti toiminut itse Raision kerhojen ohjaajana, mutta pyrin objektiivisesti sijoittamaan ne luomaani jaotteluun. Raision nuorisopalveluissa tapahtuu tämän opinnäytetyön kirjoittamishetkellä kasvatuspohjaista roolipelaamista kahdesti viikossa, yhteensä kolmen viisihenkisen pelaajaryhmän voimin. Näissä kerhoissa on tavoitteena tuottaa nuorille onnistumiskokemuksia ja kehittää siten heidän voimavarojaan ja itsetuntoaan arjen haasteiden kohtaamisessa. Järjestän Raisiossa myös ohjattua viihteellistä roolipelaamista harrastusesittelyn muodossa, jolloin tavoitteena on tutustuttaa kiinnostuneita nuoria roolipelaamiseen.

Ilona Lammisen opinnäytetyö ”Noppia ja sanataidetta – Roolipelikerho kirjastossa” käsittelee Lammisen kartoittamaa ja järjestämää kerhotoimintaa. Hänen mukaansa toimintaa oli opinnäytetyön kirjoittamishetkellä esimerkiksi Espoon Entressen, Forssan ja Helsingin Kallion kirjastoissa, joko kirjaston omana tai ulkopuolisen tahon kirjastossa järjestämänä toimintana. (Lammisen 2016, 10, 11.) Benchmarking osoitti, miten kerhotoiminnan aloittamiseen tehty opas, eli Lammisen (2016) opinnäytetyön

tuotos vastaa jo Kirjan talon alkuperäiseen tavoitteeseen nuorille suunnatun roolipelikerhon järjestämisestä. Siksi muokkasin omaa työtäni vastaamaan tarkemmin johdannossa esiteltyyn tutkimuskysymykseen (Voidaanko roolipelikasvatusta hyödyntää nuorten kielellisen kehityksen tukena? Mitä hyötyjä ja haittoja tähän liittyy?) Muuttamalla työni tavoitetta teoreettisempaan suuntaan pystyin vastaamaan samalla tilaajani kehitystarpeeseen ja kehittämään alaani yleisesti hyödyttävän toimintamallin eli Roolipelikasvattajan työkalupakin.

Benchmarkingissa ilmennyt kerhojen näennäinen harvinaisuus ei sinänsä ole ihme, sillä roolipelikasvatus vaatii ohjaajalta kiinnostusta ja omistautumista. Kirjastojen toiminta on jokseenkin näkyvää ja toisaalta kirjastoympäristö houkuttelee nimenomaan nuoria, joille kirjallisuus ja ilmaisu on todennäköisesti tärkeitä. Siten kirjaston roolipelikerho löytää osallistujansa helpommin, kuin esimerkiksi nuorisotilalla järjestetty kerho. Järjestetyistä roolipelikerhoista monet ovat viihdepainotteisia, jolloin mitään erillistä opetustavoitetta ei ole määritelty. Usein tämä on täysin riittävää toiminnan tarpeen tyydyttämiseksi, ja vaikka esimerkiksi Kirjan talon kerhot painottavat sanataidetta, sen tekemisen välineenä on nuorten ja varhaisnuorten yhteisöllinen ajanviette.

## 5.2 Kirjan talon ohjaajien haastatteluaineiston teemoittelu

Lähdin purkamaan litteroimaani haastatteluaineistoa teemoittelun kautta. Kirjan talon ohjaajien haastatteluissa käytin liitteen 1 mukaista haastattelurunkoa, jonka kysymyksiin ohjaajat saivat vastata niin suppeasti tai laajasti kuin halusivat. Haastattelun litteroinnin jälkeen etsin siitä toistuvasti esiintyviä teemoja, jotka olivat: matalan kynnyksen toiminta, innostumiseen innostaminen, osaamisen tukeminen onnistumisen avulla, sitoutuminen ja mahdollisuudet. Seuraavaksi käsittelen nämä teemat.

## **Matalan kynnyksen toiminta**

”Ja pelikirjoittaminen oli aika silleen löyhästi ymmärretty, että välillä oli tehtäviä vaikka, että kirjoitettiin Pikachusta, et se niinku riitti siihen että ollaan nyt sidoksissa pokemonpeleihin.”

Matalan kynnyksen toiminta tuli esille, kun Kirjan talon ohjaajat vastasivat kysymykseen ohjaamiensa kerhojen sisällöstä. Heidän mukaansa kerhon ohjelma lähti liikkeelle kerhunuorten tarpeista ja kiinnostuksesta. Siten he pyrkivät luomaan tason, jossa kerho oli kävijälleen kiinnostava ja mahdollinen, mutta kohtasi kuitenkin alkuperäisen tehtävänsä eli pelikirjoittamisen. Ohjaajat kokivat matalan kynnyksen toiminnan kerhojensa tärkeimmäksi anniksi, sillä se rohkaisi kerhunuoria osallistumaan ilman pelkoa epäonnistumisesta. Monille heikomman kielitaidon omaaville nuorille suurin kynnys olikin toimintaan liittyminen.

## **Osaamisen tukeminen onnistumisen avulla**

”Siis oli monta semmosta että kirjottaminen on vaikeeta ja se oli myös hirmu tärkeetä et piti tosi paljon korostaa sitä et jos kirjoitettiin ni virheet ei haittaa.”

Osaamisen tukeminen oli seuraavaksi näkyvin teema haastatteluaineistossa. Kirjan talon ohjaajat kuvasivat 7-12- vuotiaiden kerhunuorten käsityksen omasta osaamisestaan olleen matala. Kerhotoiminnan haasteena oli nuorten osaamisen vahvistaminen, sillä he eivät uskoneet osaavansa, ja siten ansaitsevansa ilmaista itseään sanallisesti. Ohjaajat pyrkivät tämän käsityksen murtamiseen järjestämällä matalan kynnyksen harjoitteita, jotka tähtäsivät pienien onnistumiskokemusten aikaansaamiseen ja siten nuorten osaamiskäsityksen luomiseen.

Ohjaajat pyrkivät ensin kehittämään nuorelle kuvan tämän omasta osaamisesta, ja sen jälkeen pönkittämään ja lujittamaan tätä kuvaa. Osaamiseen liittyi ohjaajien

mukaan myös selviä haasteita. Näihin miellettiin kielitaito, henkilökohtainen kypsyyys ja aiemmat onnistumis- tai epäonnistumiskokemukset. Ohjaajat kokivat, että etenkin huono koulumenestys vaikutti hyvin vahvasti kerhoon osallistuvan nuoren intoon ja uskallukseen. Negatiiviset kokemukset olivat vahvimpia ja positiiviset lähinnä madalsivat osallistumiskynnystä. Ohjaajat pyrkivät tarkoituksellisesti erottamaan voittamisen käsitteen kerhoistaan. Kerhot pyrkivät irti kilpailusta ja nuorten vertailemisesta. Tavoitteena oli kehittää nuoren minäpystyvyyttä vertaamalla tämän saavutuksia vain nuoren omiin aikaisempiin ja ennen kaikkea vähäisempiin saavutuksiin. Ohjaajat näkivät onnistumisen nimenomaan kasvatuksellisesta näkökulmasta.

### **Innostumaan innostaminen**

”Tosi moni oli jotenkin sellasessa vaiheessa elämässä, lapsista, että ei ollu mitään asiaa mikä oikeesti innosti, niin se oli myös surullista huomata et sit siitä piti kaivella, et tuli sellanen olo, et tärkeetä saada niinku innostumaan innostumisesta.”

”Peli oli niinku innostamassa, et sen pohjalta lähettiin kirjottaa joku tarina, ja sen pohjalta tuli hahmo. Ja välillä jostain innostuttiin, ja siitä lähettiin kirjottaa.”

Innostumaan innostamista Kirjan talon ohjaajat käsitelivät vastauksissaan vain vähän, mutta koen, että se on teema, joka täytyy erityisesti nostaa esille. Innostumaan innostuminen oli läsnä ohjaajien työssä alusta asti. Yllä olevan haastattelukatkelman sanoma on näkynyt myös omassa työssäni, mutta Kirjan talon ohjaajat eivät käsitelleet asiaa laajemmin. Heille tämä teema oli vain luontainen osa työtä, mutta koen, että se on myös avain nuorten lukuinnon kehittämiseen. Myös nuorten haastatteluissa nousi esille, että kun nuori on kiinnostunut ja innostunut jostakin aiheesta, myös siihen perehtyminen on helpompaa ja mielekkäämpää



## Sitoutuminen

”Se oli toisaalta haaste saada ihmiset sitoutuu, mut ne harvat jotka sitte sitoutu, niin, ne koki sen jotenki tosi tärkeeksi. Muistan et yksi poika ihan sano että on ainut harrastus mitä hänen ei oo tarvinut lopettaa sen takii että ku päättä särkee niin paljo, et se oli niinku ainut semmonen missä oli niinku turvallista ja hyvä olla.”

Sitoutuminen tuli Kirjan talon ohjaajien haastatteluissa esille, kun he vastasivat kysymykseen kerhонуorten pysyvyydestä ja osallistumisesta. Ohjaajat kokivat, että kerhoon sitoutuivat pääasiassa ne nuoret, joille kerho tarjosi turvallisen, omanlaisen ympäristön. Tämä vastaa läheisesti Bowmanin (2010, 66-68) käsitystä, jonka mukaan roolipelaajat muodostavat toisilleen ”heimon” johon liittyä, ja josta hakea tukea. Kerhoon sitoutuneet nuoret kokivatkin ohjaajien mukaan saavansa kerhoista jotain, mitä muualla ei tarjottu.

## Mahdollisuudet

”Me tehtiin käytännössä osana silleen laajempaa pelimailmaa yksittäisiä kortteja, jotka oli osia, ja sit oli tarinoita et miten näitä osia yhdistämällä synty uusia esineitä, et ne joutu kirjoittaa ne säännöt, ja sitä kautta myös jonku tarinan että miks näitä osia yhdistämällä synty joku toinen asia, et miks tykki tulee jostain niinku koirankarvasta ja palasta graniittia tai jotain sellasta.”

Viimeinen huomionarvoinen teema Kirjan talon ohjaajien haastattelussa olivat kerhotoiminnan mahdollisuudet. Ohjaajat kokivat, että jos ohjaajalla on kerhotoimintaa suunnitellessa jokin selkeä kasvatustavoite tai muu konkreettinen kohde, se voitiin saavuttaa kerhon aikana. Ohjaajat kokivat, että esimerkiksi nuorten halu ja kyky kirjoittaa kehittyi parhaiten, jos nuori oli innostunut ja motivoitunut kirjoitusaiheesta. Siksi toinen ohjaajista kehitti yllä olevan haastattelukatkelman mukaisen menetelmän Minecraft- pelistä innostuneiden nuorten kanssa tapahtuvaan sanataidekasvatukseen.

Ohjaajat kokivat roolipelien kasvatuskäytön tarjoavan monipuolisia mahdollisuuksia nuorten kielellisen kehityksen tukemiseen. He näkivät myös roolipelikasvatuksen toimivan ikään kuin porttina muuhun kielelliseen ilmaisuun. He kokivat, että mikä tahansa positiivinen sanataiteen kontekstiin sidottu kokemus rohkaisee nuorta ilmaisemaan itseään sanallisesti sekä toisaalta kuluttamaan kirjallisuutta vapaammin. Heistä roolipelikasvatus tarjosi hyvän kanavan tähän, sillä roolipeli voidaan räätälöidä kohtaamaan nuoren kiinnostuksen kohteet. Siten esimerkiksi ohjaajan antamat roolipelin aiheeseen liittyvät kirjavinkit olivat heistä tehokas tapa innostaa nuorta lukemaan.

### 5.3 Kerhонуorten haastattelu- ja havaintoaineiston teemoittelu

Lähestyin myös Rasion kerhонуorten haastatteluvastauksia teemoittelun kautta. Käytin heidän kanssaan liitteen 2 mukaista avointa haastattelurunkoa, jonka tarkoitus oli herättää nuorissa ajatuksia. Poimin tässä luvussa olevat haastattelukatkelmat Rasion kerhонуorten haastatteluista. Etsin jälleen litteroidusta haastattelusta sekä Pansion ja Rasion kerhojen havaintoaineistosta toistuvia teemoja. Näitä olivat: onnistumiskokemukset, haasteet, voitto, seikkailu, motivaatio, riskit ja mahdollisuudet, osaaminen ja kommunikaatio. Seuraavaksi käsittelen nämä teemat.

#### **Onnistumiskokemukset, haasteet ja voitto**

”Silleen siit tuli samal tavalla vaan niinku hyvä (olo) ku jos vaik pelaa koneel ja voittaa jonku masterin (vaikeustason tietokoneroolipelissä). Esimerkiks se ku sä annoit mul sen huonomman nopan ja sit mä olin yksin kolmee jumalaa vastaan.”

Nuorten haastattelussa näkyvimmin esiin tuleva teema olivat onnistumiskokemukset. Tämä teema ilmeni erityisesti nuorille järjestetyssä haastattelussa, mutta onnistumiskokemukset hallitsivat myös havaintoaineistoani, sillä havainnointini keskittyi tiiviisti niiden aikaansaamiseen. Onnistuminen ja haasteet ilmenivät

yhdessä, pääasiallisesti osana nuorten haastattelua. Heille oli keskeistä kokea onnistumisia haasteiden jälkeen.

”Kyl sen niinku ties et millo me voitetaa tai niinku kyl sust huomas et nyt sä suunnittelet taas jotain ni osas oottaa et tulee niinku vaikeempi kerta.”

Nuorille oli toissijaista haasteen todellinen vaikeus. Vaikka oli selvää, että pelinsisäiset haasteet olivat lähes aina voitettavissa, niistä syntyneet onnistumiskokemukset olivat aitoja ja voimakkaita. Tähän liittyi myös voittamisen teema. Vaikka voittaminen ei yleensä ole roolipelin tavoite (Leppälahti 2009, 7), nuoret kokivat pelissä tapahtuneet saavutuksensa omien sanojensa mukaan voittoina. Tällaiset voitot kuvasivat yleensä nuorten voittoa vaikkapa pelinsisäisestä arkkivihollisestaan. Vaikka nuoret käsittivät pelin fiktiivisyyden ja osasivat erottaa pelinsisäiset saavutuksensa todellisuudesta, näistä saavutuksista ja voitoista tuli kuitenkin merkittävä voimavara heidän arkeensa.

”Mul oli just tänää viis tuntii hoota (nuoren inhoaman opettajan tunteja) ni mä olin vaa sillee et pääsee illal kuitenkin pelaa ni kai täs jaksaa sit istuu.”

## **Seikkailu**

”Ku sillee tä o vähä niinku joku leffa mut tä o hyvä ku saa ite päättää mitä tekee. Tä o niinku ain kiinnostavaa paitsi sillee ku o jonku muun vuoro.”

Seuraavaksi yleisin teema oli seikkailu. Nuoret kokivat, että mieleenpainuvinta kerhoissa olivat pelihahmojen seikkailut ja niiden muisteleminen. Seikkailu tarjosi nuorille turvallisen keinon arjen eskapismiin. He kokivat voivansa unohtaa hetkeksi arjen vastuun ja haasteet. Seikkailu oli pelaajille vaikuttava kokemus, sillä sen tarjoamat ympäristöt ja tapahtumat koettiin aitoina ja mielenkiintoisina. Tarinat olivat luonteeltaan vaihtelevia, mutta syntyivät vaiheittain pelaajien tekojen myötä. Pelaajat kokivat saavuttavansa pelin aikana vaikutusmahdollisuuden, jonka he kokivat puuttuvan arjestaan. Pelaajien keskuudessa suosituimmat tarinat kertoivat joko

hahmojen urotöistä voittamattomien vastustajien edessä tai täpärästä pelastumisesta, kun yksi hahmo onnistui pelastamaan toverinsa.

”Kato kuka pelasti sillonki kaikki? Ette pärjänny yhel wendigol!” ”Mut eiks (toinen pelaaja) sillo sokeuttanu sen et sä pääsit ees lähel?”

Havaintoaineistoni osoitti, että pelaajat ohjasivat myös omatoimisesti peliä siten, että hahmo, joka oli ollut aikaisemmin taka-alalla pääsi tekemään jotakin suurta. Tämä tapahtui 14 - 18-vuotiaiden pelaajien peleissä. 7 - 12-vuotiailla pelaaminen oli itsekeskeisempää, ja jokainen pelaaja pyrki omatoimisesti parrasvaloihin yleensä muiden kustannuksella. Havainnointini aikana kuitenkin ilmeni, että ohjaajan aktiivisuus ja rohkaisu tiimpelaamiseen vaikutti 7 - 12-vuotiaiden pelinsisäiseen käyttäytymiseen. Esimerkiksi edellä mainittu itsekeskeisyys alkoi kerhon aikana vähentyä, ja tilalle alkoi tulla kanssapelaajien huomioon ottaminen.

”Ei mut siit tulee niinku oikeesti paljo siistimpää ku kaikil on välil niit (huippuhetkiä).”

Jos ohjaaja teki esimerkiksi epäitsekkydestä ja yhteistyökykyisyydestä houkuttelevan tavoitteen, nuoret myös pyrkivät siihen. Pansion kerhon havainnoinnin aikana tapahtuneet vaikutukset jäivät kuitenkin lyhytaikaisiksi. Havaintojeni perusteella kerhонуoret palasivat luontaiseen tilaansa ensin välittömästi kerhon päättymisen jälkeen. Vasta kerhon puolivälin jälkeen aloin havaita empatiakykyä ja arkista kohteliaisuutta kerhонуorten käyttäytymisessä esimerkiksi kerhopaikkana toimineen kirjaston työntekijöitä ja toisiaan kohtaan. Arvioin, että tämä muutos johtui osittain kerhopaikan tutuksi tulemisesta ja kerhонуorten ystäväystymisestä. Havaintojeni mukaan Raison kerhon 14 - 18-vuotiaidenkin ryhmässä pysyvää muutosta tapahtui kuitenkin vasta vuoden pelaamisen jälkeen. Tästä päättelen, että jos nuoremmalle ikäryhmälle saisi järjestettyä kasvatuspohjaisen, pitkäkestoisen roolipelikerhon, heidän sosiaaliset taitonsa kehittyisivät mahdollisesti pelaamattomia ikätovereita nopeammin.

## Motivaatio

”Kyl tähä (kerhoon) sillee ain jakso tulla, ku muute jäi sit niinku jälkeen kaikes.”

Motivaatio oli jälleen läsnä nuorten haastatteluissa sekä havaintoaineistossani. Nuoret kokivat, että pelinaikaiset tapahtumat motivoivat heitä kohtaamaan arkisempia tosielämän haasteita. Motivaatio tuli esiin myös 7 - 12-vuotiaiden tavassa lähestyä peliä. Heille oli tärkeää tietää jo etukäteen pelinsisäinen palkinto, joka seurasi ”onnistunutta” pelikertaa. Eriyisen motivoiva ajatus ikäryhmälle oli muita pelihahmoja paremmaksi kehittyminen. Havaintoni osoittivat, että tämä kilpailullisuus toimi parhaimmillaan ohjaajan työkaluna nuorten motivointiin. Kun pelikerran lopussa odotti mahdollisuus oman pelihahmon kehittämiseen, nuoret hyväksyivät helpommin ohjaajan ohjeet esimerkiksi kanssapelaajien kohtelemisesta sosiaalisesti myönteisellä tavalla. Nuorten osallistumiskynnys myös madaltui pelaamisen palkitsevuuden myötä. 14 - 18-vuotiaiden kerhoissa ne nuoret, joilla oli lukemisen, kirjoittamisen tai puheilmaisuuden vaikeuksia, kokivat uskaltavansa kommunikoida avoimesti haasteistaan huolimatta. He kuvasivat haastattelun aikana, että kerhoissa puhuminen ja kirjoittaminen oli helpompaa kuin esimerkiksi koulussa, sillä ohjaaja ja kanssapelaajat keskittyivät hahmon tekemisiin eivätkä pelaajan kielellisiin taitoihin.

Havainnointini aikana huomasin kuitenkin, että tämän vaikutuksen aikaansaaminen vaati ohjaajalta aktiivisuutta ja halua toimia moderaattorina nuorten välisessä kommunikaatiossa. Jos ohjaaja ei pyrkinyt tilanteen turvaamiseen, nuoret kiinnittivät enemmän huomiota kanssapelaajan kielellisiin haasteisiin. Seuratessani kahden vapaaehtoisen harrastajan ohjauskokeiluja havaitsin myös, että ohjaajan persoonallisuus vaikutti voimakkaasti pelaajaryhmän toimintaan. Erityisesti perehdyttämättömän vapaaehtoisen toiminta pikemminkin rohkaisi nuoria noudattamaan oman persoonallisuutensa tuottamia impulsseja ja siten saattamaan pahimmillaan naurunalaiseksi nuoren, jolla oli lukemisen, kirjoittamisen tai puheilmaisuuden vaikeuksia. Nähdäkseni tämä havainto osoittaa ohjaajan perehdyttämisen tärkeyden, sillä mielestäni ohjaustilanteessa ohjaaja on aina vastuussa ohjaamiensa nuorten hyvinvoinnista.

## Riskit

”Ei täs sillee, mut tiäks kyl jos (kerhoon kuulumaton nuori) ja (kerhosta poistettu nuori) olis samas pelis ni kyl mä luulen et (kerhosta poistettu nuori) koittais ehkä, ei niiku kiusata mut vittuilla sil koko ajan.”

Myös riskit nousivat esille erityisesti nuorille järjestämässäni ryhmähaastattelussa. Nuoret kokivat, että jos joku peliporukasta käyttäisi hyväkseen pelin fiktiivistä luonnetta ja hahmon antamaa suojaa, tämä voisi häiritä tai kiusata kanssapelaajia. Nuoret kuitenkin uskoivat, että jos peliä johtaa ohjaaja, kovin moni ei uskaltaisi näin tehdä.

”Ei niinku silleen et oikeesti luulis et nä jutut on oikeit mut just (kerhosta lähtenyt nuori) ei ottanu kauhee hyväl ku se hahmo kuoli.”

Toinen nuorien arvioima riski oli roolihahmon mahdollinen 'päälle jääminen'. Tämä tarkoitti siis todellisuuden ja roolipelin rajan hämärtymistä siten, että pelaaja ei enää osaisi erottaa pelissä hahmonsa kokemia vääryyksiä tai hankaluuksia, ja kantaisi niistä kaunaa muille pelaajille tai ohjaajalle pelin ulkopuolella.

Tähän ilmiöön törmäsin myös havainnoidessani Rasion kerhoa. Haastattelukatkelmassa mainittu pelaajahahmon kuolema pelin aikana yhdistettynä puutteelliseen debriefingiin aiheutti riitatilanteen, jossa 15-vuotias pelaaja syytti kahta pelitoveriaan hahmon kuolemasta ja toi kiistan voimakkaasti esille myös pelin ulkopuolella. Kohtasin tämän haasteen järjestämällä uuden debriefingin pelitilanteessa mukana olleille nuorille. Kävimme läpi tilanteeseen johtaneet tekijät ja käsittelimme pelihahmojen suhdetta pelaajaan itseensä. Pelaajien välinen riita saatiin sovittua, mutta hahmonsa menettänyt pelaaja jättäytyi pois kerhon toiminnasta. Tämä mahdollisuus täytyy ottaa huomioon aitona riskinä missä tahansa ohjatussa roolipelikerhossa. Tämän havainnon perusteella uskon, että pelaajahahmon hengenvaaraa voi käyttää tehokeinona pelin aikana, mutta hahmon poistuminen

pelistä ei vastaa kasvatuksellisen roolipelikerhon tavoitetta, ellei se sitten tapahdu pelaajan omasta tahdosta.

Kerhossa ilmeni myös kiusaamistilanne, kun kaksi kerhонуorta pyrki tavoitteellisesti tekemään kolmannen kerhонуoren olon epämiellyttäväksi. Keskustelin tilanteesta ensin kiusatun ja sitten kiusaajien kanssa. Kiusattu ei toivonut kanssapelaajien poistamista pelistä, mutta halusi häiritsevän toiminnan loppuvan. Kiusaajat eivät kokeneet toimintaansa kiusaamisena. He perustelivat toimiaan siten, että sanoivat kohtelevansa samalla tavalla ketä tahansa, jonka käsittivät olevan taidollisesti tai tiedollisesti heitä heikompia. Tein kiusaajille selväksi, että toiminnan oli loputtava tai heidät poistettaisiin kerhosta. Tilanteen tueksi kehitin pelitilanteen, jossa kiusatulla oli valta pelastaa tai hylätä kiusaajiensa hahmot osana erään tarinan loppuhuipennusta. Kiusattu pelasti nokkelalla pelaamisella kiusaajat, jotka tapahtuneen jälkeen keskittyivät kiusatun epäonnistumisten sijaan tähän yhteeseen onnistumiseen. Tämän seurauksena kiusaamistilanne häweni. Vaikka tämä on yksittäistapaus, koen, että roolipelikasvatuksen systemaattinen käyttö voi toimia työkaluna kiusaamisen ehkäisemisessä.

## **Mahdollisuudet**

Rasion kerhojen havainnointi osoitti minulle, miten vähintään vuoden ajan jatkuva pelaaminen kehitti näkyvästi nuorten itsetuntoa ja kommunikaatiotaitoa. Opinnäytetyöni kirjoittamisen aikana olen havainnoinut Pansiossa järjestettyä 7 - 12-vuotiaiden nuorten kerhoa, ja samoja vaikutuksia on nähtävissä puolen vuoden jälkeen myös tässä ryhmässä. Hypoteesini on, että jos varhaisnuorille järjestetty kerhotoiminta tapahtuisi kerran viikossa esimerkiksi koko alakoulun ajan, kerhoon osallistuvien nuorien ilmaisukyky ja sosiaaliset taidot kehittyisivät pelaamattomia ikätovereitaan nopeammin. Positiiviset vaikutukset olivat sekä Pansion että Rasion kerhoissa erityisen näkyviä nuorilla, joilla oli lukemisen, kirjoittamisen tai puheilmaisun vaikeuksia. Kerho tarjosi heille turvallisen matalan kynnyksen oppimisympäristön.

”Ei täs niinku sillee voi olla huono, mut kyl joku (kerhонуori) esimerkiks vois pelata sillee paremmin. Et keskittyis enemmän juttuihi mitä tehään.”

Kerhoihini osallistuneet nuoret innostuivat myös lukemaan pelimaailmaan kirjoittamiani tarinoita, ja heistä kaksi ilmaisi kiinnostuksensa suosittelemiini kirjoihin, jotka muistuttivat roolipelin tarinaa. Nuorten haastatteluista kuitenkin ilmeni, että pidemmässä kirjallisuudessa äänikirjat olivat houkuttelevampia kuin perinteiset paperi- tai e-kirjat.

## **Osaaminen**

Mahdollisuuksien myötä ilmeni myös osaamisen teema. Havaintojeni mukaan 14-18-vuotiaille nuorille osaaminen liittyi käsityksiin pelitaidosta ja luovuudesta. Heille kerhotoimintaan osallistumisen kynnyks johtui ennakkoluulosta, jonka mukaan oma pelitaito oli puutteellinen. Kuitenkin pelaavat ikätoverit vakuuttivat ohjaajan tuella epäröivät nuoret osallistumaan. Pyrin siten luomaan nuorten kanssa ikään kuin vakuutuksen jokaisen piilevästä peli- ja ilmaisutaidosta. Nuoret omaksuivat ajatuksen, jonka mukaan kuka tahansa osaa roolipelata ja siten ilmaista itseään. Havaitsin, että useimmat nuoret kokivat roolipelaajan olevan kokenut tai kokematon, ei hyvä tai huono. Haastattelemistani yhdeksästä nuoresta kaksi kuitenkin ilmaisi käsittävänsä kanssapelaajan olevan hyvä tai huono pelinaikaisen mekaanisen suoriutumisen kautta.

”Kyl sillee (kerhонуori) pelaa välil iha paskasti, et ei se saa niinku mitää aikaseks ni täytyy ite tehdä kaikki.”

## **Kommunikaatio**

Kommunikaatio liittyi tiiviisti mahdollisuuksiin. Koin, että havainnointini aikana kerhонуorten kommunikaatiotaidot kehittyivät, ja he pyrkivät aktiivisesti kehittämään niitä. He havaitsivat, että mitä paremmin pelaaja kommunikoi aikomuksensa

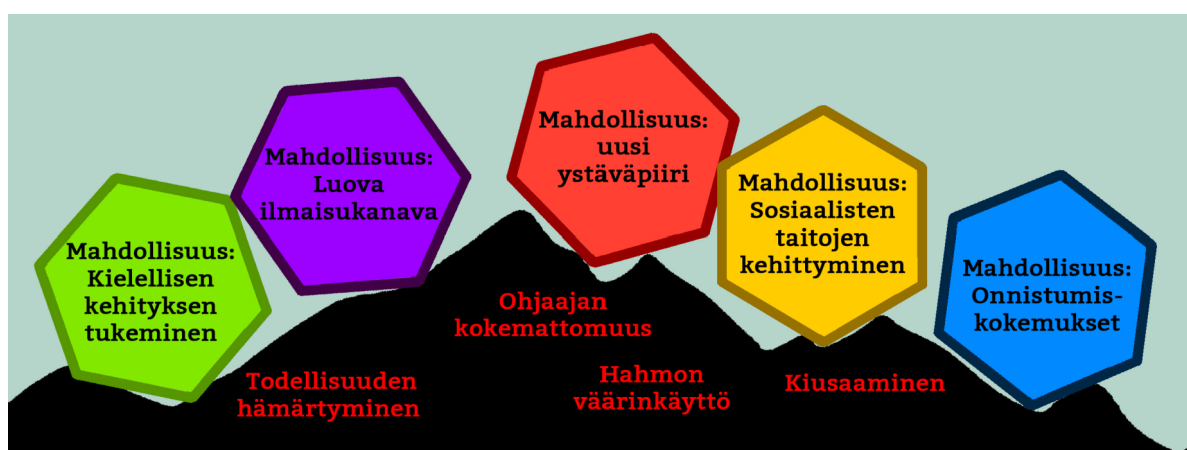


ohjaajalle, sitä paremmin heidän hahmonsensa toimivat pelin kontekstissa. Tämä ilmiö ei ole uusi, sillä esimerkiksi Bowmanin (2010, 86-88) mukaan, mitä paremmin pelaajat kommunikoivat pelatessaan, sitä paremmat mahdollisuudet heillä on onnistua.

Kommunikaatiotaitojen kehittyminen näkyi mielestäni kuitenkin eniten pelin ulkopuolisessa kanssakäymisessä nuorisotalolla, mutta tämä liittyi todennäköisesti suureksi osaksi pelaajien luonnollisen kasvun mukana tapahtuvaan kehitykseen. Haastatteluissa nuoret eivät itse havainneet kommunikaatiotaitojensa kehittyneen, mutta huomioivat hyvän kommunikaation vaikutuksen pelin kulkuun.

”Emmä sillee tiä, kyl mä mun mielest puhun iha samal taval ku ennenki. Mut kyl sillee jos täs puhuu hyvi ja tajuu et mitä pitää sanoo ni yleensä menee parempi.”

Havaintojeni perusteella uskon, että suurin roolipelaamisen mahdollisuuksista nuorisotyössä on intensiivinen sosiaalinen kontakti. Kieltä ja sosiaalisia taitoja oppii arkielämässä ja formaalin oppimisen luokkaympäristössä, mutta näissä kanssakäymisen muodollisuus rajoittaa opittujen taitojen kirjoa. Roolipeliympäristö voidaan rakentaa tukemaan kaikkea sosiaalista oppimista, ja kun akti tapahtuu aina hahmon kautta, pelaaja saa myös rohkeutta lähestyä itselleen vaikeitakin aiheita. Kun peliympäristössä saavutetaan (toki fiktiivisesti) suuria asioita sekä hahmojen sosiaalisen kehityksen että myyttisten urotekojen muodossa, aivan normaali arkipäivän kommunikaatio alkaa menettää vaarallisuuttaan ja mysteerisyyttään.



Kuva 5: Roolipelin mahdollisuudet ja riskit

#### 5.4 Sanoista seikkailuun – monialainen menetelmä

Tartuin teemoittelun aikana seikkailun teemaan, sillä nuoret kokivat kaipuun seikkailuun ja halun tehdä jotakin suurta, mihin ei ollut mahdollisuutta arjen keskellä. Näihin tarpeisiin on perinteisesti vastattu seikkailukasvatuksen keinoilla, mutta vaaditaan merkittäviä resursseja, jotta konkreettinen ja aito seikkailukasvatustilanne voitaisiin rakentaa useita kertoja viikossa. Siksi päätin rinnastaa tarkoituksella roolipelikasvatuksen seikkailukasvatukseen ja sen ominaisuuksiin.

Suomen nuorisokeskusyhdistys (2018) määrittelee seikkailukasvatuksen vahvuuksiksi seuraavat teemat:

-Oppimisen kytkeytyminen kokemuksiin, jotka koskettavat osallistujaa kokonaisvaltaisesti.

-Luonnon ja aitojen ympäristöjen hyödyntäminen elvyttävänä ja virikkeellisinä toimintaympäristöinä, jotka haastavat ja tarjoavat luonnollisia seuraamuksia toiminnalle.

-Kehollisuus ja ihmisen huomioiminen kokonaisuutena.

-Aktiviteettien tarjoama luonteva ryhmätoiminta ja yhteisöllisyys.

-Irtiotto arjesta, ja sen mahdollistamat uudet näkökulmat arkirooleihin ja toimintamalleihin.

-Pitkäkestoisuus ja intensiivisyys, minkä avulla mahdollistuvat vaikuttavuus ja muutokset.

Käsittelen seuraavaksi näiden teemojen yhteyttä havaintoihini ja haastatteluaineistooni.

### **Oppimisen kytkeytyminen kokemuksiin, jotka koskettavat osallistujaa kokonaisvaltaisesti**

Huomasin yhteyden tähän kokonaisuuteen havainnoidessani Raison kerhонуoria. Raison kerhon aikana 2,5 vuotta kestäneestä roolipelikampanjasta muodostui osallistuneille nuorille vaikuttava ja tärkeä, mutta kuitenkin selvästi fiktiivinen kokemus. Vaikka työni tavoitteena ei ollut valmistaa edupeliä ja siten opettaa tiettyjä asiakokonaisuuksia nuorille, he oppivat informaalisti kommunikaatiotaitoja ja luovaa ongelmanratkaisua pelaamisen kautta. Samalla pelin kerronnallisen luonteen myötä pelaajien kielelliset taidot kehittyivät, kun pelaajat pyrkivät aktiivisesti käyttämään luovaa kieltä osana pelaamistaan.

### **Luonnon ja aitojen ympäristöjen hyödyntäminen elvyttävänä ja virikkeellisinä toimintaympäristöinä, jotka haastavat ja tarjoavat luonnollisia seuraamuksia toiminnalle**

Vaikka roolipelit eivät tarjoa todellista ympäristöä pelaajan koettavaksi, pelin elävä ja hyvin orgaaninen maailma muodostui Raison kerhонуorille heidän mukaansa tärkeäksi. Vaikka kerhонуorille oli selvää, että hahmon teot eivät korreloi todellisuuden kanssa, eivätkä siten ole todellisia, niistä juontuva minäpystyvyyden kehittyminen oli hyvin todellinen muutos. Nähdäkseni tämä liittyi suoraan pelaajien sitoutumiseen hahmoihinsa. Heidän mukaansa roolipelissä oli kiinnostavaa juuri syy-seuraussuhteiden näennäinen aitous.

### **Kehollisuus ja ihmisen huomioiminen kokonaisuutena**

Roolipelikasvatus liittyy tiiviisti ihmisen huomioimiseen kokonaisuutena. Päivätyössäni keskeinen tavoite on osallistujien kykyjen ja persoonan esille tuominen. Raison kerhossa tutkin tätä havainnoimalla erityisesti nuorien, joilla oli lukemisen, kirjoittamisen tai puheilmaisuuden vaikeuksia, kehitystä osana taitotasollisesti kehittyneempää ryhmää. Havaintojeni mukaan alkuun sulkeutuneet ja eri kliikeistä lähtöisin olevat nuoret oppivat kerhon aikana arvostamaan kanssapelaajiensa tapaa toimia ja ajatella.

Kerhossa esiintynyt kiusaamistilanne ratkottiin pelin avulla, sillä kiusatun käsitys kiusaajan motiiveista sekä toisaalta kiusaajan käsitys kiusatun heikkoudesta selkeytyi ja jälkimmäisessä tapauksessa katosi pelitapahtumien ansiosta. Kun nuorille muodostui pelin kautta syy nähdä kanssapelaajan kaikki puolet, nämä oppivat myös arvostamaan toisiaan nopeammin kuin tavallisessa sosiaalisessa kanssakäymisessä. Kehollisuus ei teemana ilmentynyt tämän opinnäytetyön aikana, mutta kokemukseni mukaan roolipelaaminen voi tarjota keinoja oman kehollisuuden käsittelemisen ja tutkimiseen.

### **Aktiviteettien tarjoama luonteva ryhmätoiminta ja yhteisöllisyys**

Raision kerhon aikana alun perin toisilleen tuntemattomasta pelaajajoukosta muodostui hyvin tiivis ryhmä, ja pelaajamäärän kasvun myötä pieni yhteisö. Vaikka nuorten tutustuessa ja sosiaalisten suhteiden muodostuessa tapahtuu useita ryhmän muodostumisen vaiheita, pelaaminen joudutti niitä, sekä toisaalta myös toimi ryhmäytymisen työkaluna. Bowman (2010, 66-68) toteaa roolipelien tarjoavan usein itsensä ulkopuoliseksi kokeville pelaajille ”heimon” johon liittyä, ja josta hakea tukea. Raision kerhossa tämä ilmeni, kun pelipöydästä tuli kerhонуorille turvallinen kohtaamispaikka. Tämä heimo myös edisti pelaajien välisten ystävyys-suhteiden pysyvyyttä. Monet mahdollisesti välien rikkoutumiseen johtavat riidat saatiin soviteltua pelin aikana ja sen vuoksi. Pelaajat olivat motivoituneita rehelliseen ja sujuvaan kommunikaatioon toistensa välillä pysyäkseen osana heimoa.

### **Irtiotto arjesta, ja sen mahdollistamat uudet näkökulmat arkirooleihin ja toimintamalleihin**

Pelaajille roolipeli toimi ensisijaisesti arkiviikon eskapismina. Sen myötä pääsi kokemaan kiinnostavia ja mystisiä tilanteita, ja pelaaja oli aina oman tarinansa sankari. Käsittelin Raision kerhon peleissä kuitenkin tarkoituksella myös arjen mekaniikkoja ja toimintamalleja. Monet pelin teemat liittyivät yksinäisyyteen, perhesuhteisiin ja vastuuseen. Tavoitteenani oli pitää nämä elämän perusteemat näkyvillä, vaikka peli sisälsi myös fantasian elementtejä kuten uhkaavan maailmanlopun ja elämää suurempia hirviöitä, joita vastaan pelaajat kamppailivat. Siten arjen rasitteille tuli perspektiiviä. Haastattelemani kerhонуoret kokivat

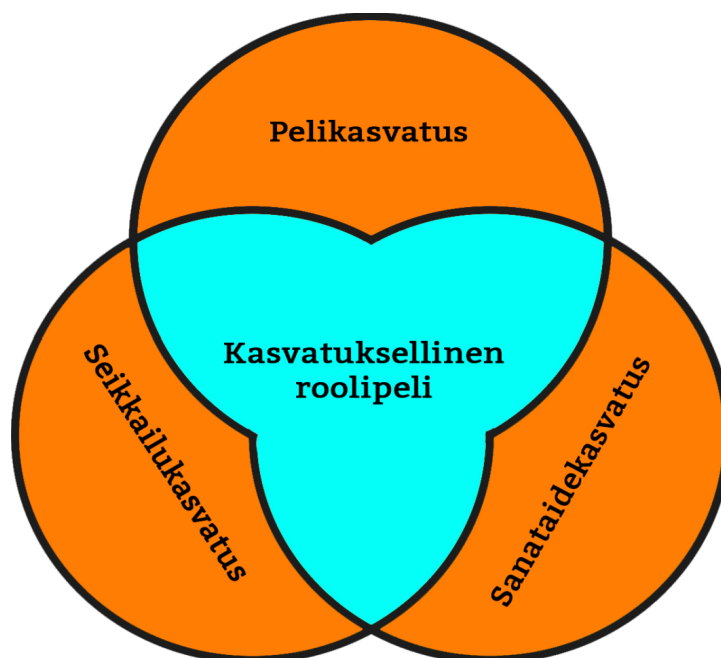
hahmojensa taustojen käsittelyn miellyttävänä, ja havaintojeni mukaan osa peilasi omia kokemuksiaan hahmon kautta.

### **Pitkäkestoisuus ja intensiivisyys, minkä avulla mahdollistuvat vaikuttavuus ja muutokset**

Rasion kerhon 2,5 vuotta kestänyt kampanja sitoutti yhteensä viisitoista nuorta. Heistä yhdeksän osallistui kerhoon ainakin kahden lukukauden ajan ja kolme osallistui jokaiseen järjestettyyn kerhokertaan, kunnes kerhon jatkuva roolipelikampanja päättyi. Tänä aikana havainnoin pelaajissa näkyvää muutosta, sekä luonnollista kasvua. Havaintojeni mukaan roolipelaaminen osoitti kerhонуorille kommunikaatiotaitojen tärkeyden, ja verrattuna muihin nuorisotalolla käyviin saman ikäisiin nuoriin, heidän sosiaaliset taitonsa kehittyivät nopeammin. Pelin pääasiallinen vaikutus oli kuitenkin pitkäkestoinen sitouttaminen ja pelaajien yhteisön kehittyminen. Tämän opinnäytetyön kirjoittamishetkellä, puoli vuotta Rasion kerhon päättymisen jälkeen, pelaajat ovat aktiivisesti yhteydessä toisiinsa, ja joukosta lähteneet pelaajat mieltävät yhä itsensä osaksi heimoa.

## 6 ROOLIPELIKASVATTAJAN TYÖKALUPAKKI

Luvussa 5 esittämäni havainnot osoittivat mielestäni roolipelikasvatuksen tiiviin yhteyden pelikasvatukseen, sanataidekasvatukseen ja seikkailukasvatukseen (kuva 6). Tämän vuoksi koin tarpeelliseksi laajentaa opinnäytetyöni tuotosta eli Roolipelikasvattajan työkalupakkaa käsittelemään myös seikkailukasvatuksen teemaa. Kirjan talon alun perin tilaama tuotos oli yksinkertaisesti ”Roolipelikerhon raamit Kirjan talon yhteistyökumppaneille”. Kuten benchmarking osoitti, roolipelikerhon järjestämiseen tehty opas oli kuitenkin jo julkaistu Ilona Lammisen (2016) opinnäytetyössä. Siksi päätin laajentaa rakentamaani kerhoraamitusta eteenpäin. Lisäsin siihen ensin yleisosan, joka johdattaa lukijan roolipelaamiseen ja esittelee yleisiä pelimekaniikkoja ja -termejä. Yleisosa esittelee myös roolipelin varsinaista kulkua litteroidun pelivuoron muodossa. Vaikka yleisosa selittää monia roolipelaamisen peruskäsitteitä, lukijalta vaaditaan ainakin perustason käsitys roolipelaamisesta, jotta opasta voi hyödyntää kokonaisvaltaisesti.



Kuva 6: Kasvatuksellinen roolipeli rakentuu seikkailu- ja sanataidekasvatuksen varaan. Roolipelikasvatus on yksi pelikasvatuksen alalajeista.

Työkalupakin varsinainen kerhoraamitus käsittelee yhdeksän kerran mittaisen kerhojakson, jonka tavoitteet ja rakenteen avaan oppaan keskivaiheilla. Erittelin jokaiseen kerhokertaan sisällön, tavoitteet ja tarvikkeet, joita suosittelen käytettäväksi kerhon järjestämisessä. Raamitus on pohjustettu yhden lukukauden mittaiseen kerhoon, jonka aikana kerhokerrat järjestetään kahden viikon välein. Tämä rytmitys vastasi Kirjan talon kerhoa, jota ohjasin Pansiossa opinnäytetyöni aikana.

Ohjaajille suunnattu menetelmäosa sisältää ensin avaukset roolipelaamisen hyödyistä ja haitoista. Rakensin oppaan menetelmäosan tämän opinnäytetyön tutkimusaineiston pohjalta. Erittelin kuusi roolipelikasvattamisen menetelmää, joista kolme lähestyy Kirjan talon toimintaa sanataiteen muodossa, ja kolme tähtää roolipelaavan nuoren kokonaisvaltaiseen kasvuun ihmisenä. Pohjustan menetelmät osallistamisen, sosiaalisen vahvistamisen ja sosiokulttuurisen innostamisen kautta. Sisällytin oppaaseen kerhoraamituksen ja menetelmien tueksi myös Raison ja Pansion kerhoja varten rakentamani sääntöjärjestelmän sekä visuaalisia apuvälineitä kuten kartan sekä peliin liittyviä kortteja. Vaikka rakensin oppaan Kirjan talon käyttöön, koen, että monet roolipeleistä kiinnostuneet ohjaajat voivat hyötyä sen käytöstä. Opas tarjoaa myös tavalliselle harrastajalle mahdollisuuden tuoda roolipeleihinsä kasvatuksellinen näkökulma.

Pääset tutustumaan roolipelikasvattajan työkalupakkiin tästä linkistä:  
<https://drive.google.com/open?id=1AxbdDJSOBOZV7EFrKKONum2-e0v15Xpu>

## 7 PALAUTE JA KEHITYSEHDOTUKSET

Tämän opinnäytetyön kirjoittamisen aikana keskustelin tilaajani kanssa työn sisällöstä ja tavoitteista. Tilaajani antoi jokseenkin vapaat kädet oppaan luomiseen, ja opinnäytetyöni tapahtui sovitun itseohjautuvasti. Opinnäytetyön kirjoitusprosessin ja palautuksen aikana omat ja tilaajani aikataulut eivät sopineet yhteen, joten tilaisuuksia palaute- ja kehityskeskusteluihin ei juurikaan järjestynyt. Toimitin opinnäytetyön liitteineen kommentoitavaksi lopulta 2.5.2018, mutta opinnäytetyön palauttamishetkellä tilaajani ei ole vielä kommentoinut työtä. Käsittelen tilaajan palautteen kuitenkin vielä opinnäytetyöprosessin jälkeen, ja tuotokseni eli Roolipelikasvattajan työkalupakin kehittäminen jatkuu osana työtäni Kirjan talon ohjaajana. Tämän vuoksi keskityn ensin omaan arviooni. Arvioin omaa suoriutumistani ja käyttämieni menetelmien reliabiliteettiä ja validiutta. Samalla arvioin työn merkitystä tilaajani toiminnalle sekä ammattikentälle.

### 7.1 Roolipelikasvattajan työkalupakin merkitys tilaajalle

Suunnittelin roolipelikasvattajan työkalupakin vastaamaan Kirjan talon kehitystarpeeseen. Kirjan talo tilasi alkuun vain roolipelikerhon rungon, joka löytyy työkalupakin kerho-osasta. Työkalupakin runko on suunniteltu Kirjan talolle ominaisen yhdeksän kerhokerran mukaan, mutta on helposti muokattavissa muunkinlaiseen rytmitykseen. Jäsentelin eri kerhokertojen aiheet siten, että jokainen kerhokerta voidaan myös jakaa kahdeksi syvällisemmäksi kerraksi, jolloin kerhon keskeisiä aiheita voidaan ohjaajan mielen mukaan syventää tai keventää. Siten uskon, että Roolipelikasvattajan työkalupakki vastaa Kirjan talon kehitystarpeeseen.

Työkalupakin pääasiallinen vaikutus tilaajan toimintaan on nähdäkseni ohjaajien työtaakan keventäminen. Työkalupakki listaa valmiiksi kerhoaiheet, niiden sisällöt ja suositellut tarvikkeet. Se sisältää myös visuaalisia resursseja, joista ohjaaja voi koota



tarvitsemansa työkalut kerhon järjestämiseen. Siten ohjaajalle jää enemmän resursseja pääasialliseen tehtäväänsä, eli roolipelikasvatukseen.

Kirjan talo voi käyttää Roolipelikasvattajan työkalupakkia myös standardisoituna tuotteena, jota he voivat myydä yhteistyökumppaneilleen. Työkalupakin mahdollinen käyttö voi myös lisätä Kirjan talon ammatillista luotettavuutta, sillä palvelun tilaaja voi suoraan nähdä, millaisia kasvatusnäkökulmia Kirjan talon kerho-ohjaajat hyödyntävät ja mitä kerho varmasti tulee sisältämään. Siten Kirjan talon yhteistyökumppaneille voi olla houkuttelevampaa juuri Kirjan talon kerhojen tilaaminen.

## 7.2 Roolipelikasvattajan työkalupakin merkitys ammattikentälle

Roolipelikasvattajan työkalupakki pyrkii luomaan roolipelikasvatuksen standardin, jollaista nykyisellä ammattikentällä ei vielä ole. En tarkoita tällä sitä, että oppaani olisi ylin ja lopullinen auktoriteetti roolipelikasvatuksen alalla. Pysin työkalupakin avulla aloittamaan keskustelua ja tarjoamaan sille pohjan, jonka päälle tulevat roolipelikasvatuksen harppaukset voidaan rakentaa.

Vaikka roolipelien käyttöä opetuksessa on dokumentoitu ja tutkittu esimerkiksi Soanjärven (2014) toimesta, niiden matalan kynnyksen kasvatuskäytöstä on suomessa tehty vain muutamia opinnäytetöitä. Nämä opinnäytetyöt ovat keskittyneet esimerkiksi roolipelaavan nuoren identiteetin kehitykseen (Naukkarinen 2012). Nämä opinnäytetyöt ovat arvokas osa sitä vähäistä tietopohjaa, joka liittyy juuri roolipelikasvatukseen, mutta alan ongelma tulee esiin lähdekirjallisuuden myötä. Jokainen näistä töistä, mukaan lukien omani, on rakennettu samalle ikääntyvälle tietopohjalle.

Opinnäytetyöni pyrkiikin osoittamaan roolipelikasvatuksen ajankohtaisuuden ja tarpeen. Uskon, että useimmat roolipeliharrastajat ovat huomanneet työssäni ilmentyneitä roolipelaamisen hyötyjä, ja yritän Roolipelikasvattajan työkalupakilla

herätellä juuri heitä. Mielestäni työni tärkein anti ammattialalle on osallistumiskynnyksen alentaminen. Kuka tahansa roolipelaaja voi olla myös roolipelikasvattaja. Uskon, että työni voi tarjota pohjan tällaisten ”nukkuvien” roolipelikasvatuksen ammattilaisten astumiselle osaksi työkenttää.

### 7.3 Ammatillinen näkökulma: Kerttu Lehto

Pyrin arvioimaan Roolipelikasvattajan työkalupakkia mahdollisimman objektiivisesti, mutta itsearvointiin liittyy aina subjektiivisuuden vaara. Tämän vuoksi pyysin yhteisöpedagogi sekä liveroolipeli- ja tarinankerrontayrittäjä Kerttu Lehtoa arvioimaan työni vaikutusta ammattikenttään. Lehto toteutti opinnäytetyönään #Näkökulmaa-liveroolipelin. Hänen työnsä liittyy läheisesti eduroolipelaamiseen, joten uskon, että Lehdon kommentit tarjoavat ammattimaisen tulokulman työni sisältöön. Lehto pohtii erityisesti, miten hän voisi hyödyntää Roolipelikasvattajan työkalupakkia omassa työssään.

Lehto näkee voitavansa käyttää Roolipelikasvattajan työkalupakkia omassa työssään. Hän pohjustaa tätä yrityksellään, jonka toiminta-ala on tarinankerronta, liveroolipelit ja murhamysteerit laajalla ja asiakaslähtöisellä periaatteella. Hänen yrityksensä toimintakuvaan ei ole tähän mennessä kuulunut pöytäroolipelaamista sen takia, että vaikka Lehto itse on roolipelaaja, hän ei ole johtanut pöytäroolipelejä. Lehto toteaa pöytäroolipelin johtamisen tuntuneen haastavalta ja vaikealta, joten hän ei ole uskaltanut ryhtyä siihen.

Lehto toteaa, että Roolipelikasvattajan työkalupakki antaa selkeän ohjeistuksen, jonka avulla hän pystyisi johtamaan pöytäroolipelin. Lehto sanoo, että pystyy soveltamaan työkalupakin vinkkejä ja neuvoja siten, että kustakin pelistä voi räätälöidä asiakkaalle sopivan. Lehto siis näkee työkalupakin hyvänä välineenä asiakaslähtöiseen työhön. Lehto toteaa myös, että henkilö, joka ei ole aikaisemmin roolipelannut, pystyisi työkalupakin avulla aloittamaan harrastuksen, sillä työkalupakissa selitetään kattavasti ja innostavasti, mitä ovat roolipelit, mistä ne

koostuvat ja mitä pedagogisia aspekteja niissä voi olla. Lehto kokee myös, että työkalupakki voisi antaa esimerkin valmiista pelimaailmasta. Hänen mukaansa samanlainen työkalupakki pitäisi rakentaa myös muista roolipelaamisen lajeista.

Kaiken kaikkiaan Lehto tarkastelee työkalupakkia sekä yrittäjänä että yhteisöpedagogina. Lehto on työskennellyt nuorisotalolla, ja toteaa, että riippuu hyvin paljon nuorisotalosta, sopiiko roolipelikasvatus sen tarjontaan. Hän kokee, että jos hänellä olisi ollut käytössään Roolipelikasvattajan työkalupakki talotyönsä aikana, hän olisi ainakin yrittänyt järjestää oppaan avulla roolipeliohjelmia talonnuorille.

#### 7.4 Menetelmien validiteetti ja reliabiliteetti

Kaikkia käyttämiäni kehittämistyön menetelmiä yhdistää niiden laadullinen luonne. Jopa benchmarking tapahtui tutkittavien kohteiden laadun eikä määrän perusteella. Hirjsärvi, Remes & Sarjavaara (2015, 232) luonnehtivat, että aina, kun tutkitaan ihmisiä sekä kulttuuria, tulokset ovat ainutlaatuisia ja että tämä ainutlaatuisuus on pidettävä mielessä, kun arvioidaan tutkimuksen validiteettia ja reliabiliteettia.

Objektiivisesti tarkasteltuna menetelmieni reliabiliteetti on parhaimmillaankin välttävä. On hyvin epätodennäköistä, että toinen samaa aihetta tutkiva päätyisi samaan aineistoon. Uskon kuitenkin, että subjektiivisemmin nähtynä reliabiliteetti on riittävä. Ei ole olennaista, tuottaako toinen tutkimus samoja havaintoja, kun tavoitteena on kartoittaa mahdollisimman paljon erilaisia havaintoja.

Tavoitteenani olikin tutkia roolipelikasvatuksen myötä esiin nousevia ilmiöitä ja kehittää niiden pohjalta käyttökelpoisia menetelmiä. Tämä myös toteutui haluamallani tasolla, joten näkisin menetelmieni validiteetin olevan riittävä.

## 8 LOPPUPÄÄTELMÄT

Roolipelaajien lapsista on kasvamassa uusi roolipelaajien sukupolvi. Heistä tulee aikanaan roolipelinatiivien yhteisö, ja uskon, että tämä yhteisö tulee kohtaamaan samanlaisia haasteita kuin esimerkiksi 90-luvun diginatiivit. Pelikasvatus sai ensimmäisen menetelmäoppaansa vuonna 2013 (Harviainen, ym 2013). Toivon hartaasti, että rakentamani työkalupakin ansiosta roolipelikasvatuksen ammattikentän muodostumisessa ei mene kahtakymmentä vuotta.

Vaikka tämä opinnäytetyö on nyt päätöksessään, työni roolipelikasvatuksen parissa ei ole ohi. Jo tässä työssä ilmeni uusia jatkokehittämisen tarpeita. Näistä tärkein on mielestäni kattavan roolipelitoiminnan kartoituksen tekeminen tulevan tutkimuksen pohjaksi. Vaikka nykyaikaiset sosiaalisen median työkalut ja laajat ammattiverkostot helpottavat haastetta, koko kartoitus tulee vaatimaan massiivisen tutkimuksen koko Suomen alueelta.

Kehittämistarve, johon todennäköisesti lähden seuraavaksi pureutumaan, on todellisen ja kattavan menetelmäoppaan rakentaminen. Vaikka Roolipelikasvattajan työkalupakki tarjoaa jo työkaluja roolipelikasvatukseen, se on vasta alkua. Roolipelikasvattajan työkalupakki tarjoaa Kirjan talolle pohjan toimintansa jatkokehitykseen, mutta oma tähtäimeni on koko ammattikentän kehittäminen.

Tämä opinnäytetyö on ollut työurani ja opintojeni tähänastinen kohokohta. Vaikka ajatus voi kuulostaa itsestään selvältä, koen, että ammatillinen identiteettini on rakentunut juuri tämän opinnäytetyön myötä. Kohtasin lukuisia haasteita työni kirjoittamisen aikana, eikä vähäisin näistä ollut esipalautusta edeltänyt opinnäytetyötiedostoni korruptoituminen. Totesin myös, että perhe on paras, sillä tohtoriksi väitellyt äitini tarjosi galaktisen määrän teetä ja kehitysneuvoja ennen työni valmistumista. Haasteista huolimatta työ valmistui lopulta 5.5.2018. Työ ei olisi ollut mahdollinen ilman avopuolisoni, Suvin ja läheisen ystäväni Emman ja Teemun tukea. He osoittivat oikean suunnan, kun olin itse hukassa.

## LÄHTEET

Aarebrot, Erik 2015. Accountability in Edu-larp. Larpwriter Summer School 2015. Viitattu 10.11.2015. <https://www.youtube.com/watch?v=pC9x0qVZWQw>

Bowman, S.L. 2010. The functions of role-playing games: how participants create community, solve problems and explore identity. Jefferson: McFarland & Company.

Comic-Con International: San Diego 2018. About Comic-Con International. Viitattu 5.2.2018. <https://www.comic-con.org/about>

Geek & Sundry 2018. Critical Role. Viitattu 14.2.2108. <https://geekandsundry.com/>

Harviainen, Meriläinen ja Tossavainen (toim.) 2013. Pelikasvattajan käsikirja. Helsinki: Mediakasvatus- ja kuvaohjelmakeskus. Viitattu 15.12.2017  
<http://www.pelipaiva.fi/pelikasvattajankasikirja.pdf>

Hirsjärvi, Sirkka & Remes, Pirkko & Sajavaara, Paula 2004. Tutki ja kirjoita. 10. painos. Helsinki: Tammi

Hirsjärvi, Sirkka & Remes, Pirkko & Sajavaara, Paula 2015. Tutki ja kirjoita. 15. painos. Helsinki: Tammi

Jelli 2018. Osallisuus- sanastoa. Viitattu 12.1.2018.  
[https://www.jelli.fi/yhdistykset\\_yhteistyossa/osallisuus/osallisuus-aineistoa/osallisuus-sanastoa/](https://www.jelli.fi/yhdistykset_yhteistyossa/osallisuus/osallisuus-aineistoa/osallisuus-sanastoa/)

Jyväskylän yliopisto 2015. Luokittelu. Viitattu 13.4.2018.

<https://koppa.jyu.fi/avoimet/hum/menetelmapolkuja/menetelmapolku/aineiston-analyysimenetelmat/luokittelu>

Kirjan talo 2017. Mikä on kirjan talo? Viitattu 1.9. 2017. <http://www.kirjantalo.org/>

Krutsin, Pia 2005. Sanataidekasvatusta Suomessa – kirjoittajakoulutuksesta kaikkien harrastukseksi. Teoksessa sanaista taidetta. Toim. Marja- Leena Mäkelä. Helsinki: BTJ Kirjastopalvelu.

Kuhlampi, Anja 2004. Sanataidekoulutusta luokanopettajille. Teoksessa sanaista taidetta. Toim. Marja- Leena Mäkelä. Helsinki: BTJ Kirjastopalvelu.

Kurki, Leena 2000. Sosiokulttuurinen innostaminen : muutoksen pedagogiikka. Tampere: Vastapaino

Lamminen, Ilona 2016. Noppia ja sanataidetta : roolipelikerho kirjastossa. Turun ammattikorkeakoulu. Opinnäytetyö. Viitattu 15.12.2017. <http://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-201605209010>

Linnonsuo, Outi (toim.) 2004. Sosiaalisen nuorisotyön toimintamalleja. Turku: Turun kaupungin painatuspalvelut.

Leppälahti, Merja. 2009. Roolipelaaminen: eläytymistä ja fantasiaharrastusverkostoja. Helsinki: Nuorisotutkimusverkosto.

Lukukeskus 2017. 10 Faktaa lukemisesta 2017. Viitattu 3.3.2018. <http://www.lukukeskus.fi/10-faktaa-lukemisesta-2017/>

Mankinen, Ville. 2004. Roolipelit nuorisotyön välineenä. Humanistinen ammattikorkeakoulu. Opinnäytetyö.

Naukkarinen, Tanja 2012. Roolipelaaminen nuoren identiteetin kehittäjänä. Humanistinen ammattikorkeakoulu. Opinnäytetyö. Viitattu 6.5.2018.  
<http://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-2012120418270>

New York Times 2016. When Dungeons & Dragons set off a moral panic. Viitattu 10.4.2018. <https://www.nytimes.com/2016/04/18/us/when-dungeons-dragons-set-off-a-moral-panic.html>

Ojasalo, Katri; Moilanen, Teemu & Ritalahti, Jarmo 2015. Kehittämistyön menetelmät. Uudenlaista osaamista liiketoimintaan. Helsinki: Sanoma Pro oy

Osterskov efterskole 2015. Osterskov in english. Viitattu 15.12.2017.  
<https://osterskov.dk/kontakt/in-english/>

Østern, Anna 2016. Draamapedagogiikan genret pohjoismaisten opetussuunnitelmien valossa. Viitattu 5.2.2018.  
<http://www.jyu.fi/kastdk/okl/draama/genret.html>

Raivio, Helka & Karjalainen, Jarno 2013. Osallisuus ei ole keino tai väline, palvelut ovat! Teoksessa Taina Era (toim.) Osallisuus. Oikeutta vai pakkoa? Jyväskylän ammattikorkeakoulu.

Routio, Pentti. Teemahaastattelu. Taideteollisen korkeakoulun virtuaaliyliopisto. Viitattu 4.1.2018.

[http://www2.uiah.fi/virtu/materiaalit/tuotetiede/html\\_files/1364\\_empiir.html#teemahaas](http://www2.uiah.fi/virtu/materiaalit/tuotetiede/html_files/1364_empiir.html#teemahaas)

Saaranen-Kauppinen, Anita ja Puusniekka, Anna. 2006. KvaliMOTV - Menetelmäopetuksen tietovaranto. Tampere: Yhteiskuntatieteellinen tietoarkisto. Viitattu 3.12.2017. [http://www.fsd.uta.fi/menetelmaopetus/kvali/L6\\_4.html](http://www.fsd.uta.fi/menetelmaopetus/kvali/L6_4.html)

Saarenpää, Hannamari 2009. Johdatusta oppimispelien ja pelaamalla oppimisen maailmoihin. Pelitieto. Viitattu 5.4.2016. <http://pelitieto.net/oppimispelit-ja-hyotypelaaminen/>

Silander, Jael 2016. Tarinankerrontamenetelmä : Tie monipuoliseen ohjaukseen. Humanistinen ammattikorkeakoulu. Opinnäytetyö. Viitattu 12.12.2017. <http://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-201605015704>

Suomen nuorisokeskusyhdistys. 2018. Seikkailukasvatus. Viitattu 1.4.2018. <http://www.snk.fi/seikkailukasvatus/>

Suomen nuorisokeskusyhdistys. 2018. Seikkailukasvatus menetelmänä. Viitattu 1.4.2018. <http://www.snk.fi/seikkailukasvatus/seikkailukasvatus-menetelmana.html>

Soanjärvi, Nuppu 2014. Pedagoginen roolipeli opetusmetodina. Oulun yliopisto. Kandidaatityö.

Thomas, Steven 2017. Explaining Fate Core to newbies. Viitattu 6.5.2018. <http://balagan.info/explaining-fate-core-to-newbies>



Veijalainen, Suvi 2007. Sanataide oman opettajuuteni rikastajana. Jyväskylän ammattikorkeakoulu. Kehittämishankeraportti. Viitattu 30.4.2018.

<http://urn.fi/URN:NBN:fi:jamk-506>

Waypoint 2017. How Inmates Play Tabletop RPGs in Prisons Where Dice Are Contraband. Viitattu 12.1.2018. [https://waypoint.vice.com/en\\_us/article/padk7z/how-inmates-play-tabletop-rpgs-in-prisons-where-dice-are-contraband](https://waypoint.vice.com/en_us/article/padk7z/how-inmates-play-tabletop-rpgs-in-prisons-where-dice-are-contraband)

Yleisradio 2017. Vampyyreja, shamaaneja ja Tähtien sotaa – katso sähköiset kuvat Ropeconista. Viitattu 6.5.2018. <https://yle.fi/uutiset/3-9748299>

Yleisradio 2016. Roolipeliä koko elämä – kuvitellut maailmat vetävät puoleensa muitakin kuin nörttipoikia. Viitattu 6.5.2018. <https://yle.fi/uutiset/3-8612437>

Yleisradio 2015. Nuorten lukutaito rapistuu - huono-osaisuus selittävä tekijä. Viitattu 6.5.2018. <https://yle.fi/aihe/artikkeli/2015/09/07/nuorten-lukutaito-rapistuu-huono-osaisuus-selittava-tekija>

## LIITTEET

### Liite 1. Kirjan talon ohjaajien haastattelurunko

1. Kerro lyhyesti, kuka olet ja mikä on työsi Kirjan talolla.

2. Mitä työhösi kuuluu?

3. Oletko kohdannut joitakin pelikirjoittamiseen liittyviä riskejä tai vaikeuksia työssäsi?

4. Oletko kohdannut joitakin pelikirjoittamiseen liittyviä mahdollisuuksia työssäsi?

5. Mikä on työssäsi tärkeintä?

6. Kerro vapaasti oma näkemyksesi pelikirjoittamisen käytöstä osana nuorisotyötä

## Liite 2. Raison kerhонуorten haastattelurunko

Tämä haastattelurunko toimi pohjana nuorten teemahaastattelulle. Esitin haastattelun aikana myös tarkentavia lisäkysymyksiä, kuten ”oletteko et teidän kommunikaatiotaidot on kehittyneet ropettamisen takia?”

1. Oletteko te saaneet mielestänne jotakin erityistä irti ropettamisesta?
2. Onko ropettamisessa teidän mielestänne jotain riskejä tai vaaroja?
3. Mikä on teidän mielestänne parasta ropettamisessa?
4. Onko ropettaminen opettanut teille jotain?