

Opinnäytetyö (AMK)

Kirjasto- ja tietopalvelun koulutusohjelma

2016

Ilona Lamminen

NOPPIA JA SANATAIDETTA

– roolipelikerho kirjastossa



TURUN AMMATTIKORKEAKOULU
TURKU UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

OPINNÄYTETYÖ (AMK) | TIIVISTELMÄ

Turun ammattikorkeakoulu

Kirjasto- ja tietopalvelun koulutusohjelma

2016 | 39 + 15

Ohjaaja Olli Mäkinen

Ilona Lamminen

NOPPIA JA SANATAIDETTA - ROOLIPELIKERHO KIRJASTOSSA

Tämän toiminnallisen opinnäytteen aiheena on roolipelikerhon suunnittelu, perustaminen ja vetäminen yleisessä kirjastossa. Työn toimeksiantaja on Kouvolan kaupunginkirjasto, joka toivoi lapsille tai nuorille suunnattua pelillistä toimintaa tapahtumatuotantonsa lisäksi. Opinnäytetyön tuloksena kirjastoon syntyi seitsemänjäseninen, säännöllisesti kokoontuva roolipelikerho teini-ikäisille. Opinnäytteen toissijaisena tavoitteena syntyi pieni opas roolipelikerhon perustamiseen kirjastoille, joka on työn liitteenä.

Työn teoriaosassa käsitellään luvussa kaksi kirjastotyön muuttuvia kasvoja nuortenkirjastotyön, tapahtumien ja kerhotoiminnan osalta. Luvussa kolme kerrotaan mitä ovat roolipelit ja niiden pelaajat sekä paneudutaan roolipelien hyötyihin, haittoihin ja niiden soveltamiseen välineenä. Luvussa neljä käsitellään vielä roolipelien sopivuutta kirjastoihin sekä kokoelman että tapahtumien kannalta.

Työn toiminnallisessa osassa kuvataan roolipelikerhon suunnittelu ja toteutus idean syntymisestä markkinointiin, pelaajien saamiseen ja kerhon käytännön vetämiseen. Kerhon ja pelinjohtajana toimineen opinnäytteen tekijän onnistumista on arvioitu sekä itsearviointina että kerhon osallistujien täyttämän kyselylomakkeen kautta. Lopuksi luvussa seitsemän käydään läpi kehitysideoita ja jatkoprojekteja sekä pohditaan kerhon vastaanottoa kirjastossa.

ASIASANAT:

roolipelit, pelit, kirjastot, kirjastopalvelut, nuortenkirjastot, kerhotoiminta, oppaat, kerhot, tapahtumat, sanataide

BACHELOR'S THESIS | ABSTRACT
TURKU UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Degree programme in Library and Information Services

2016 | 39 + 15

Instructor Olli Mäkinen

Ilona Lamminen

DICE AND VERBAL ART - A LIBRARY ROLE-PLAYING CLUB

The subject of this bachelor's thesis is the planning, launching and running of a tabletop role-playing club in a public library setting. The project was commissioned by Kouvola city library, who wished for some game-related activity for children or teens to be included in their programmes. As a result of the work done for this thesis, a role-playing club consisting of seven teenagers was founded and meets regularly in the library. A brief, 12-page guide for launching and running a role-playing club for public libraries is also included in the thesis.

This thesis was written with a practical approach. The theoretical research section is divided into three parts. The first probes into how library work is changing especially when it comes to young adult services, events and programming. The second and third parts discuss what role-playing games are, their benefits and applications, and how they fit into the public library. The practical section of the thesis describes the planning, launching and running of the role-playing club. The club is then evaluated based on assessments of the club members and the thesis writer, who acted as game master. The thesis concludes with ideas and plans for the improvement and modification of similar clubs in the future.

KEYWORDS:

role-playing games, games, libraries, guides, public libraries, young adult library services, clubs, club activity

SISÄLTÖ

1 JOHDANTO	5
2 KIRJASTOTYÖN MUUTTUVAT KASVOT	7
2.1 Nuortenkirjastotyö omana erikoisalanaan	7
2.2 Tapahtumat kirjastossa	9
2.3 Kerhotoiminta kirjastoissa	10
3 ROOLIPELIT JA -PELAAJAT	12
3.1 Mitä roolipelit ovat	12
3.2 Millaisia roolipelaajat ovat	13
3.3 Roolipelien hyödyt ja haitat	15
3.4 Roolipelit välineenä	17
4 ROOLIPELIT KIRJASTOSSA	19
4.1 Roolipelien paikka kirjastossa	19
4.2 Roolipelit kokoelman osana	20
4.3 Roolipelit tapahtumina ja toimintana	21
4.4 Roolipelikerhot	22
5 KERHON SUUNNITTELU JA TOTEUTUS	24
5.1 Toiminnallisen osan rakenne	24
5.2 Kerhon sisällön ja puitteiden suunnittelu	24
5.3 Kerhon markkinointi	26
5.4 Kerhon ennakkovalmistelu	26
5.5 Kerhon aloitus: Myrskyn sankarit -kampanja	27
5.6 Kerhon jatko: Dungeon World -kampanja	28
5.7 Oppaan kirjoittaminen	29
6 ARVIONTI	30
6.1 Pelaajien arviot	30
6.2 Itsearviointi	32
7 LOPPUPÄÄTELMÄT	34
LÄHTEET	36

LIITTEET

Liite 1. Palautekysely pelaajille

Liite 2. Ryhdy Myrskyn sankariksi! -blogikirjoitus kerhon mainostamiseksi

Liite 3. Pieni opas roolipelikerhon perustamiseen kirjastoille

1 JOHDANTO

Tiedustellessani esimiehiltäni Kouvolan kaupunginkirjastossa heidän toiveitaan opinnäytetyöni aiheeksi, kaikki antoivat saman vastauksen: jotakin peleihin liittyvää. Tämä ei ollut yllättävää, koska olen harrastuneisuudestani johtuen työpaikkani asiantuntija kaikessa pelaamiseen liittyvässä. Kun yleisten kirjastojen kontekstissa puhutaan peleistä ja pelaamisesta, tarkoitetaan sillä lähes aina digitaalista pelaamista: konsolipelejä, tietokoneita, verkkopelaamista. Digitaalisuuden hallitessa kirjastojen pelikeskustelua halusin opinnäytetyössäni ja kirjastossani kokeilla toisenlaista pelaamista: pöytäroolipelejä. Koska samaan aikaan kirjastoon kaivattiin toimintaa nuorille, päätin ottaa heidät kohderyhmäksi.

Päädyin perustamaan Kouvolan pääkirjastoon nuorille suunnatun roolipelikerhon. Roolipelikerhon johtoideana on tarjota pienelle joukolle kiinnostuneita nuoria mahdollisuus tutustua roolipelaamiseen ja tarjota säännöllistä, pitkäjänteistä toimintaa kirjastossa. Kerhoa voisi näiltä osin verrata varsinaisiin koulujen eriteemaisiin kerhoihin tai kirjaston lukupiireihin.

Tämä opinnäytetyö on muodoltaan toiminnallinen ja toteutettu Vilkan ja Airaksisen oppaan *Toiminnallinen opinnäytetyö* pohjalta. Toiminnallinen opinnäyte on vaihtoehto tavallisemmalle tutkimukselliselle opinnäytteelle. Tällaisen opinnäytteen ydin on käytännön toiminnan järjestämisessä tai ohjeistamisessa. Toiminnallinen opinnäytetyö voi olla jonkin tapahtuman tai muun toimintakokonaisuuden järjestäminen tai ohjeistuksen luominen käytännön ammatilliseen toimintaan. Lopputuloksena on aina jokin konkreettinen tuote, oli se sitten tapahtuma, opas tai jopa valmis esine. Toteutettu työ raportoidaan kirjallisesti kuten tutkimuksellisessakin opinnäytteessä ja sillä on oma teoreettinen viitekehyksensä. Toiminnallisessa opinnäytetyössä ei kuitenkaan ole varsinaista tutkimuskysymystä tai -ongelmaa. Ammatillista tietoperustaa hyödynnetään ennen kaikkea työhön sisältyvien valintojen tekemiseen ja perustelemiseen. (Vilka & Airaksinen 2003, 9, 30, 41-42, 51.)

Opinnäytetyöni tarkoitus on kuvata Kouvolan roolipelikerhon suunnittelua, perustamista ja toimintaa. Työn toissijaisena tavoitteena on auttaa roolipelikerhon perustamisessa muissa kirjastoissa tai vastaavissa ympäristöissä tätä varten kirjoitetun opasliitteen avulla. Pääasiallinen työstä syntyvä "tuote" on siis roolipelikerho itsessään.

Työn teoriaosuus on jaettu kolmeen lukuun. Toisessa luvussa käsittelen perinteisen kirjastotyön rinnalle nousseita ilmiöitä: tapahtumia kirjastoissa, nuorten kirjastotyötä erikoisalana sekä kirjastojen järjestämää kerhotyypistä toimintaa. Kolmannessa luvussa avaan roolipelejä ja -pelaamista, roolipeliharrastajien yleisiä piirteitä, roolipelien hyötyjä ja haittoja sekä niiden moninaista käyttöä välineinä erilaisiin tarkoituksiin. Neljännessä luvussa paneudun vielä tarkemmin siihen, mikä on roolipelien paikka kirjastossa. Kerhon suunnittelu ja toteutus on raportoitu viidennessä luvussa. Kerhon onnistumista arvioidaan kuudennessa luvussa. Lopuksi pohdin vielä kerhon ja opinnäytetyöni merkitystä, kehitysmahdollisuuksia ja jatkoprojekteja.

Opinnäytteen liitteenä on pelaajille suunnatun palautekyselyn ja kerhon mainontaa varten kirjoitetun lyhyen esittelyartikkelin lisäksi lyhyt opas roolipelikerhon perustamiseen ja vetämiseen. Opas on kirjoitettu omien kokemusteni pohjalta kerhon vetäjänä ja sisältää käytännön ohjeita, ehdotuksia sekä kirjallisuus- ja linkkilistan hyödynnettäväksi vastaavissa kerhoissa.

2 KIRJASTOTYÖN MUUTTUVAT KASVOT

2.1 Nuortenkirjastotyö omana erikoisalanaan

Nuoret ovat yksi kirjaston käyttäjäryhmä muiden joukossa - kuitenkin sellainen ryhmä, jonka tarpeisiin ei aina osata tai haluta kiinnittää huomiota. Nuoret jäävät kirjastoissa helposti väliinputoajiksi. Lapset tulevat kirjastoon vanhempiensa tai opettajansa kanssa ja heille suunnataan paljon tapahtumia ja palveluita. Aikuiset taas muodostavat kirjaston peruskäyttäjäryhmän, keskivertoasiakkaan, jolle palvelut suunnitellaan. Nuorille monissa kirjastoissa ei kuitenkaan osata tai huomata tarjota mitään erityistä, vaan he ovat ylikasvaneita lapsia tai eivät vielä ihan aikuisia; heitä saatetaan jopa pitää hankalina ja ei-toivottuina asiakkaina. Raisa Alameri-Sajama (2007, 12) tiivistää tämän asenteen hyvin artikkelinsa otsikossa: tervetuloa sitten aikuisina! Artikkelin ilmestyi Nuortenkirjastotyön käsi-kirjassa, joka pyrkii selventämään ja jakamaan Espoon kirjastoissa syntyneitä nuorisoystävällistä ajatusmaailmaa ja tarjoamaan lukijoille keinoja kohdata myös nuoret kirjastonkävijät tasavertaisena ryhmänä muihin nähden.

Monilta osin nuoret käyttävät kirjastossa aivan samoja peruspalveluita kuin muutkin ikäryhmät: he etsivät ja lainaavat aineistoa, käyttävät tietokoneita, opiskelivat rauhallisissa tiloissa, ja niin edelleen. Nuoret tulevat aikuisia useammin kirjastoon kuitenkin vain viettämään aikaa tai tapaamaan kavereita. Kirjasto voi olla nuorelle julkinen tila, jossa hän on tasavertainen muiden asiakkaiden kanssa, tai se voi olla avoin tila vapaana aikuisten ohjauksesta. Monelle nuorelle kirjasto voi olla myös vähentyneiden ja keskittyneiden nuorisotilojen korvaaja. (Alameri-Sajama 2007, 13-14; Purhonen 2015, 89.) Nuorten oman tilan tarve on tunnistettu kirjastoissa: nuortenkirjastotyöryhmän teettämän kyselyn mukaan vuonna 2012 enemmistössä vastanneista kirjastoista oli olemassa tai suunnitella nuorten tila (Hansén-Haug 2012, Hansén-Haugin 2013, mukaan).

Mitä nuorille erityistä kirjasto sitten tarjoaa, mitä se voisi tarjota, ja mitä sen pitäisi tarjota? Koska nuoretkaan eivät ole yksi yhteneväinen massa, ei palvelui-

den järjestäminen heille ole vain jokin tietyn reseptin mukaista. Esimerkiksi Helsingin kaupunginkirjasto tarjoaa nuorille erilaista osallistavaa toimintaa, josta erityisesti konsolipeli-illat ovat osoittautuneet suosituksi ja sukupolvia lähentäväksi toiminnaksi (Toppari 2010, 15-18). Toisaalta on mietittävä, miten pitkälle kirjasto voi mennä kosiessaan nuorisoa ja olla silti kirjasto. Vaikka käyttäjakeskeinen näkökulma on nykyään suosittu myös kirjastojen kehittämisessä, ei asiakkaiden osallistamisen pitä tarkoittaa sitä, että kirjaston perusasiat kuten kokoelma heitetään menemään (Almgren & Jokitalo 2011, 17-18). Espoon Lepvävaarassa kirjaston nuortenosasto Pointti tarjoaa 12–20-vuotiaille yhdistelmän perinteistä kokoelmaa ja modernia tekemistä. Osastolle on koottu nuoria kiinnostavaa aineistoa mutta myös hyväksytty se, että kaikki nuoret eivät ole kiinnostuneet kirjoista: heille on tarjolla lehtiä, musiikkia, sohvia, tietokoneita ja pelaamista. Näillekin nuorille kokoelma on kuitenkin koko ajan siinä vieressä, silloin kun sitä sattuu tarvitsemaan. (Jäppinen 2007, 21-23.)

Nuorille suunnattujen kirjastopalveluiden kehittämistä varten perustettiin Kirjastoseuran sisälle vuonna 2009 nuortenkirjastotyöryhmä. Työryhmä on kartoittanut suomalaisissa kirjastoissa tehtävää nuortenkirjastotyötä ja järjestänyt koulutuksia kohderyhmään liittyvistä aiheista ympäri maata. (Seppänen 2013.) Yhdysvalloissa nuortenkirjastotyöllä on pidemmät perinteet kuin Suomessa: nuortenkirjastotyöryhmää vastaava yhdistys YALSA eli Young Adult Library Services Association perustettiin vuonna 1957. Yhdistys tukee ja kehittää 12-18-vuotiaiden kirjastopalveluita ja pitää periaatteenaan, etteivät teini-ikäiset ole vain vanhempia lapsia, vaan oma erityinen asiakasryhmänsä. (YALSA 2015).

Ohjeistusta nuortenkirjastotyölle tarjoaa kansainvälisen kirjastoseurojen liiton IFLAn raportti *Guidelines for Library Services For Young Adults* vuodelta 2008. Raportissa painotetaan nuorten oikeutta kirjastopalveluihin, jotka on räätälöity heille lapsuuden ja aikuisuuden välissä olevan ajan tarpeiden mukaan. IFLA suosittaa mm. monien erityyppisten aineistojen, Internet-yhteyden, tietopalveluiden ja erityisesti heitä koskettavien tapahtumien tarjoamista nuorille. Omat osionsa raportissa on omistettu myös yhteistyölle muiden tahojen kanssa sekä palveluiden suunnittelun ja arvioinnin tarpeelle. (IFLA 2008, 4-8.) YALSAn ja

RUSAn yhteisesti valmisteleva ohjedokumentti *Guidelines for Library Services to Teens, Ages 12-18* (American Library Association, 2008) tarjoaa vielä yksityiskohtaisemman kehyksen nuortenkirjastopalveluiden suunnitteluun. Vastavnlaisia dokumentteja on kaivattu myös suomalaiseen kirjasto ympäristöön. Greta Hansén-Haugin pro gradu -tutkielma (2013) on askel kohti tällaista dokumenttia ja tarjoaa arviointikehikon nuortenkirjastotyön laadun arvioimiseen.

2.2 Tapahtumat kirjastossa

Perinteisesti kirjastot on nähty lainastoina ja kirjavarastoina. Yleisten kirjastojen rooli Suomessa on kuitenkin viime vuosikymmeninä muuttunut passiivisesta kirjavarastosta koko ajan aktiivisempaan ja osallistavampaan suuntaan. Yleisten kirjastojen laatusuosituksessa todetaan hyvässä kirjastossa tarjottavan "sisältöjä esiintuovia palveluja ja tapahtumia" (Opetus- ja kulttuuriministeriö 2010, 41). Vuonna 2014 kaikki Suomen yleiset kirjastot aivan muutamaa poikkeusta lukuun ottamatta ilmoittivatkin järjestäneensä tapahtumia asiakkailleen (Suomen yleisten kirjastojen tilastot 2014). Myös kansainvälisesti tapahtumat ja yhteisön käyttö nähdään tärkeänä osana kirjastopalveluita: IFLA listaa tapahtumat (programming and events) yhtenä niistä palveluista, jotka yleisissä kirjastoissa tulisi olla helposti saatavilla (Koontz & Gubbin 2010, 37-38).

Kirjastojen tapahtumat voivat olla erittäin moninaisia riippuen kirjaston tiloista ja sijainnista, henkilökunnasta ja käytettävissä olevista resursseista. Yhteistä kaikille tapahtumille on kuitenkin se, että niiden avulla pyritään markkinoimaan ja tekemään kirjastoa tunnetuksi sekä jollain tavalla edistämään kirjaston perustehtävää. Kirjavinkkauksella pyritään tuomaan kirjaston kokoelmasta esille teoksia ja innostamaan niiden lukemiseen. Erilaiset konsertit ja kirjailijavierailut liittyvät yleensä myös kirjaston aineiston avaamiseen. Tietopuoliset luennot palvelevat kirjaston yleissivistävää tarkoitusta. (Juntunen & Saarti 2014, 60-66.) Jatkuvaluontoisista, säännöllisesti toistuvista tapahtumista yleisimpiä ovat satu-tuokiot ja erilaiset kirjallisuus- ja lukupiirit. Monissa kirjastoissa järjestetään myös tietyille asiakasryhmille suunnattuja teemallisia kerhoja, esimerkiksi kieli-kerhoja maahanmuuttajille tai sanataidekerhoja eri ikäisille. Esimerkkejä erikoi-

semmistä, mutta kuitenkin menestyksekkäistä tapahtumista ovat tarinankerronnan mestaruuskilpailut (Helinsky 2012, 100) ja draamallisuutta hyödyntävä murhamysteeri (Almgren & Jokitalo 2010, 182).

Kouvolan kirjastoissa järjestettiin vuonna 2013 yhteensä 491 tapahtumaa, joista 135 pääkirjastossa (Kouvolan kaupunginkirjasto-maakuntakirjasto 2014, 22). Suurin osa tapahtumista on ollut kertaluontoisia, kuten kirjailijavierailuja tai erilaisia tempauksia. Säännöllisesti järjestettävää, jatkuvaa toimintaa kirjastossa edustavat lähinnä satutunnit sekä kirjallisuuspiirit. Vuosina 2004-2005 kirjastossa järjestettiin 2.–4.-luokkalaisten lasten sanataidekerhoa projektirahoituksen turvin (Kouvolan kaupunginkirjasto-maakuntakirjasto 2005, 11; Kouvolan kaupunginkirjasto-maakuntakirjasto 2006, 11). Alle kouluikäisten satutuntien, pikkukoululaisten sanataidekerhon ja aikuisten ja vanhusten kirjallisuuspiirin lomassa teini-ikäiset asiakkaat ovat siis Kouvolaan jääneet vähälle huomiolle. Erityisesti nuorille suunnattuja ovat olleet vain yksittäiset tapahtumat kuten ulkoilmakonsertti Jouvola-räp ja Japani on pop-teemaviikko (Tapahtumaresepti 2014a, Tapahtumaresepti 2014c).

2.3 Kerhotoiminta kirjastoissa

Vaikka kirjastot järjestävät monentyyppistä säännöllistä toimintaa, kuten lukupiirejä ja satutuokioita, ei sillä nimellä kutsuttu kerhotoiminta ole kirjastoissa kovin yleistä. Joissakin kirjastoissa järjestetään tai on järjestetty iltapäiväkerhoja koululaisille. Iltapäiväkerhot voivat olla kunnan järjestämää, lakisääteistä iltapäivätoimintaa, joka vain sattuu toimimaan kirjaston tiloissa: näin on esimerkiksi Ypäjällä. Kerho voi kuitenkin olla myös kirjaston itse omalla henkilökunnalla järjestämää toimintaa, kuten Kallion kirjaston Vintin välitunti. (Ypäjän kunta 2016; HelMet.fi 2015.)

Useammin kuin yleisluontoista iltapäivätoimintaa, kirjaston kerhot ovat jonkin tyyppistä sanataidetta. Varsinaista sanataidekerhotoimintaa lapsille tai nuorille ilmoitti vuonna 2004 tehdyssä kyselyssä järjestävänsä 14 kirjastoa ympäri maata (Mäkelä 2005, 17). Tuoreita tilastoja tai kyselyitä kirjastojen sanataidekerhoista ei ole, mutta kirjoitushetkellä sanataidekerhoja on toiminnassa esimerkik-

si Espoon Entressen, Forssan ja Helsingin Kallion kirjastoissa, joko kirjaston omana tai ulkopuolisen tahon kirjastossa järjestämänä toimintana.

Sanataidekerhojen ja -koulujen toiminta on hyvin moninaista ja vaihtelee paljonkin kaupungista ja vetäjästä toiseen. Sanaista taidetta -kirjassa esitellään kaksi aloittavan sanataidekerhon ohjelmaa syyslukukaudeksi avuksi uusille vetäjille. Viikon välein kokoontuvien kerhojen ohjelmaan kuuluu esimerkiksi kirjallisia tutustumisleikkejä, runojen kirjoittamista eri aistimusten pohjalta, kirjavinkkausta, afrikkalaisia satuja ja rumpumusiikkia, eläinsatujen luomista pehmolelujen ympärille, ääneen lukemista ja kaikista omista tuotoksista keskustelua. (Aloittelevien sanataidekerhojen ohjelmia 2005, 134-135.)

3 ROOLIPELIT JA -PELAAJAT

3.1 Mitä roolipelit ovat

Termillä "roolipeli" voidaan nykykielessä tarkoittaa hyvin erilaisia pelejä. Usein roolipeliksi mediassa kutsutaan tietokoneella tai pelikonsolilla pelattavaa videopeliä, jossa pelaaja ohjastaa seikkailussa hahmoa, jolla on erilaisia pelin myötä kehittyviä kykyjä ja oma persoonallisuus. Tällaiset videopelit ovatkin kehittyneet varsinaisten roolipelien pohjalta. Tämän opinnäytetyön aiheena olevassa roolipelikerhossa pelataan varsinaisia roolipelejä eli pöytäroolipelejä tai kynä ja paperi -roolipelejä.

Pitkän linjan roolipelaaja Juhana Pettersson arvioi, että on usein vaikeaa selittää ulkopuoliselle, mistä roolipelaamisessa on oikein kyse. "Pöytäpeli näyttää ulkopuolisen silmissä siltä, että kolmesta viiteen ihmistä istuu pöydän ääressä ja puhuu. -- Pöytäpeli tapahtuu pelaajien ja pelinjohtajan pään sisällä." (Pettersson 2005, 22.) Ytimeltään pöytäroolipelaaminen on interaktiivista, yhteisöllistä tarinankerrontaa, johon pelaajan luoman hahmon kykyjä määrittävillä numeroarvoilla, noppien tuomalla sattumanvaraisuudella ja ennalta sovituilla säännöillä on tuotu pelillisiä elementtejä. Roolipeli voi olla kertaluontoinen seikkailu tai jatkuva, monesta pelikerrasta ja seikkailusta koostuva kampanja. Samalla peliporukalla ja hahmoilla voidaan pelata jopa vuosia tai vuosikymmeniä kestäviä kampanjoita.

Roolipelissä pelaajat ottavat itselleen toisen henkilön tai olennon roolin ja kuvailevat suusanallisesti tämän pelihahmon toimintaa. Pöytäroolipelissä on tavallisesti pelaajia kahdesta viiteen ja heidän lisäksi pelinjohtaja. Pelinjohtajan tehtävänä on luoda pelaajille ja pelille puitteet. Pelinjohtaja suunnittelee maailman ja tilanteet, joissa pelihahmot ovat, ja kuvailee ne pelaajille. Pelinjohtaja siis ohjaa koko muuta maailmaa pelaajien hahmoja lukuun ottamatta ja määrää kaikesta siitä, mihin pelaajat eivät voi vaikuttaa. (Hieta 1996, 7; Leppälahti 2009, 7, 20-21.)

Pöytäroolipelissä käytetään sääntöjä, joiden mukaisesti ratkaistaan taistelut ja muut konfliktit pelissä. Kullakin pelaajalla on hahmolomake, johon merkitään hahmon ominaisuudet: miten vahva tai ketterä hahmo on, miten hyvä hän on käyttämään miekkaa tai vaikkapa tiirikoimaan lukkoja. Kun hahmo joutuu tilanteeseen, jossa hän yrittää käyttää jotakin taitoaan, pelinjohtaja määrittelee onnistuuko hän. Onnistumisen määrittelyssä käytetään hahmolomakkeeseen kirjattuja ominaisuuksia, nopanheittoa tai näiden kahden tavan yhdistelmää. (Hieta 1996, 10-11; Leppälahti 2009, 15, 20-21.)

Jotkut pelinjohtajat ja peliporukat etenkin Suomessa käyttävät itse kehittämiään sääntöjärjestelmiä ja maailmoja, mutta valtaosa käyttää valmiiksi luotua pelituotetta. Kun puhutaan roolipelistä tuotteena, tarkoitetaan kirjamuotoista lähdeostetta tai -teoksia, jotka sisältävät pelissä käytettävät säännöt ja taulukot sekä kuvauksen pelin maailmasta ja olennoista. Usein roolipeliteokseen viitataan sääntökirjana tai lähdekirjana. Roolipeliteokset sisältävät monesti myös ohjeita aloitteleville pelaajille ja pelinjohtajille tai valmiita seikkailuja. (Hieta 1996, 13-14; Leppälahti 2009, 23-24.)

Termiä "roolipeli" käytetään usein viittaamaan myös live-roolipelaamiseen eli tuttavallisemmin larppaamiseen (LARP = Live Action Role Play). Tämäkin pelimuoto on kehittynyt pöytäroolipeleistä. Live-roolipelissä osallistujat pukeutuvat hahmoksi ja ottavat tämän roolin, esittäen improvisoitua näytelmää muille pelaajille ja heidän kanssaan. Osallistujia on yleensä enemmän kuin pöytäroolipelissä, muutamista kymmenistä jopa useisiin satoihin. Puitteiden ja asujen vuoksi live-roolipelit vaativat enemmän valmisteluja kuin pöytäroolipelit, mutta toisaalta pelinjohtajien puuttuminen itse pelin kulkuun on vähäisempää. (Leppälahti 2009, 25-29.)

3.2 Millaisia roolipelaajat ovat

Roolipelaajista on tehty useita tutkimuksia, mutta ne ovat olleet otannaltaan ja kysymyksiltään suppeita. "Mutu-tuntumalla" useimmat roolipelaajat, myös minä, arvioivat tyypillisen harrastajan olevan 15-25-vuotias mies, joka harrastaa myös

fantasia- ja tieteiskirjallisuutta. Teen tässä lyhyen katsauksen roolipelaajista tehtyihin tutkimuksiin.

Uusin tutkimus suomalaisista roolipelaajista tehtiin kyselytutkimuksena vuoden 2012 Ropecon-tapahtumassa. Ropecon on suurin Euroopassa järjestettävä ei-kaupallinen roolipelifestivaali. Vastauksia kyselyyn saatiin 413 kappaletta eli noin 12% tapahtuman kävijöistä. Niistä vastaajista, jotka ilmoittivat harrastavansa aktiivisesti roolipelaamista, 69,6% oli miehiä ja heidän keski-ikänsä oli 27,1 vuotta. Kaikista kyselyyn vastanneista fantasia- ja tieteiskirjallisuutta harrasti säännöllisesti yli puolet (52,5%). (Oksanen 2013.)

Merja Leppälahti tutki roolipelaamista ja roolipelaajia folkloristiikan näkökulmasta lisensiaatintyössään metodeinaan teemakirjoitukset ja lomakekysely. Tämän aineiston valossa Leppälahti arvioi tyypillisen suomalaisen roolipelaajan olevan nuori opiskelijamies. Tässäkin aineistossa yleisiä harrastuksia olivat fantasia- ja tieteiskirjallisuuden lukeminen sekä muuntyyppiset pelit. (Leppälahti 2002, 63-65, 70-71.)

Juha-Matti Laaksonen tutki AMK-opinnäytetyössään vuodelta 2003 suomalaisia roolipelaajia. Rooli- ja muita pelejä myyvän Fantasiapelit-myyväläketjun kautta levitettyyn kyselytutkimukseen Laaksonen sai 91 vastausta kolmesta eri kaupungista. Kyselyyn vastanneista 89% oli miehiä ja 69% alle 25-vuotiaita. 90% ilmoitti lukevansa fantasia-aiheisia kirjoja ja lehtiä. Laaksonen kartoitti kyselyssä myös roolipelaamisen vaikutusta sosiaalisiin suhteisiin: useimmat vastaajat katsoivat harrastuksella olleen positiivista vaikutusta heidän sosiaaliseen elämäänsä ja ystävyys-suhteisiinsa. (Laaksonen 2003, 47-66.)

1990-luvulla Suomessa ilmestyneen Magus-roolipelilehden lukijatutkimuksessa (Lukijakyselyn palaute 1993, 46) vastaajien keski-ikä oli 16,1 vuotta. Roolipelitutkimuksessa laajasti viitatussa teoksessaan Shared Fantasy Gary Alan Fine (1983, 47) määrittelee tyypillisen roolipelaajan naimattomaksi, 20-25-vuotiaaksi mieheksi, jolla on vähintään alempi korkeakoulututkinto ja kiinnostusta fantasia- ja tieteiskirjallisuutta sekä historiaa kohtaan. Myös Wizards of the Coast -yhtiön markkinatutkimus vuodelta 1999 tarjoaa samansuuntaisia tuloksia: tutkimuk-

sessä kartoitettiin 12-35-vuotiaiden yhdysvaltalaisien peliharrastusta. Tulosten perusteella 3% ikäluokan jäsenistä pelaa säännöllisesti pöytäroolipelejä ja näistä pelaajista vain 19% on naisia. (Dancey 2000.)

Mainitsemissani tutkimuksista vain Wizards of the Coastin tutkimus on otannaltaan tarpeeksi laaja, jotta sen tuloksia voi yleistää. Suomalaisten tutkimusten otannat ovat pieniä ja niihin on valikoitunut sellaisia roolipelaajia, jotka käyvät alan tapahtumissa tai liikkeissä. Finen tutkimus ja kokemukset puolestaan keskittyvät ainoastaan Yhdysvaltoihin ja yli kolmekymmentä vuotta vanhoina eivät välttämättä heijasta nykytilannetta. Yleisesti ottaen tulokset ovat kuitenkin niin samansuuntaisia, että on mahdollista sanoa mutu-tuntuman nuorista, fantasiaa lukevista miehistä olevan oikeansuuntainen.

3.3 Roolipelien hyödyt ja haitat

1980-luvun Yhdysvalloissa oli vallalla pienimuotoinen moraalinen paniikki roolipelien haitoista ja väitetyistä yhteyksistä saatanaanpalvontaan. Tämän paniikin vaikutuksia oli havaittavissa myös Suomessa, jossa 90-luvulla monet harrastajat kohtasivat ennakkoluuloja ja väitteitä roolipelien yhteyksistä okkultismiin. (Leppälahti 2009, 61-62; Pettersson 2005, 91.) Tällaisilla väitteillä ei ole voitu osoittaa olevan todellisuuspohjaa ja harrastuksen epäilyttävä maine on vähitellen väistynyt.

Toinen verrattain yleinen pelko roolipelien haitoista liittyy hahmoihin ja maailmaan eläytymiseen ja uskomukseen, että rooli voi "jäädä päälle" eikä pelaaja enää erota todellisuutta ja peliä toisistaan. Pelaajat itse yleensä tyrmäävät nämä uskomukset täysin. (Leppälahti 2002, 128; Leppälahti 2009, 63-64.) Ville Mankinen haastatteli opinnäytetyötään varten psykiatri Helena Karsikasta, joka on työssään kohdannut joitakin roolipelejä harrastavia mielenterveysongelmaisia nuoria. Karsikkaan mukaan roolipelit eivät aiheuta mielenterveysongelmia, vaikka voivatkin olla myötävaikuttavana tekijänä sellaisilla nuorilla, joilla on jo alttiutta mielenterveyden häiriöihin. Nuorissa esiintynyttä realiteettien katoamista ei myöskään mitenkään yksiselitteisesti voitu liittää suoraan roolipelaamiseen. (Mankinen 2004, 24-25.)

Roolipelaamisen hyödyt ovat haittoja moninaisemmat ja helpommin yleistettävissä useiden tutkimusten ja kyselyiden pohjalta. Kaikissa lähteissä useimmin mainitut hyödyt liittyvät sosiaaliseen toimintaan ja ystävyysuhteisiin. Monet roolipelaajat kertovat saaneensa uusia ystäviä harrastuksen kautta (Laaksonen 2003, 66; Leppälahti 2009, 50). Monilla harrastajilla on lapsuudesta ja nuoruudesta ulkopuolisuuden kokemuksia ja he kokevat löytäneensä roolipelaajista valtaviiran ulkopuolisen "heimon" johon kuulua (Bowman 2010, 66-68). Ystävyysuhteiden solmimisen lisäksi roolipelit vaikuttavat myönteisesti pelaajien sosiaalisiin kykyihin. Jotta hahmot voisivat edetä ja onnistua seikkailuissaan, kaikkien pelaajien täytyy kyetä toimimaan yhdessä ja olla osaltaan vastuussa ryhmästä. Mitä paremmin pelaajat kommunikoivat pelatessaan, sitä paremmat mahdollisuudet heillä on onnistua. (Bowman 2010, 86-88.)

Roolipelit tarjoavat mahdollisuuden asettua rooleihin, jotka voivat olla esimerkiksi sosiaaliselta asemaltaan, uskomuksiltaan ja persoonallisuudeltaan radikaalisti pelaajista itsestään poikkeavia ja kehittävät näin heidän empatia- ja samaistumiskykyään myös pelin ulkopuolella. Roolipeleissä on myös mahdollista kokeilla turvallisesti itselle vieraita rooleja ja "hahmon takana" oleminen voi tehdä ujolle henkilölle osallistumisesta ja toimimisesta helpompaa. (Bowman 2010, 86-87; Leppälahti 2009, 51-53)

Mikko Meriläisen tutkimuksessa pyydettiin roolipelaajia itse arvioimaan roolipelien vaikutusta heidän sosiaaliseen ja henkiseen kehitykseensä. Yli 87% kertoi solmineensa merkittäviä ihmissuhteita harrastuksen kautta. 82,6% oli sitä mieltä, että roolipelaaminen on vaikuttanut positiivisesti heidän sosiaaliseen kehitykseensä. Yli puolet vastaajista katsoi roolipelaamisen parantaneen heidän ongelmanratkaisutaitojaan ja enemmistö kertoi hankkineensa tietoa eri aiheista nimenomaisesti roolipelaamista varten. Yli puolet katsoi roolipelaamisen kehittäneen heidän empatiakykyään. Roolipelaajat pitivät itseään mielikuvitukseksikaampina kuin ei-roolipelaava kontrolliryhmä ja käyttivät enemmän aikaa lukeamiseen vapaa-ajallaan. Toisaalta roolipelaajat arvioivat sosiaaliset taitonsa huonommiksi kuin kontrolliryhmä. Roolipelaajat arvioivat itsensä lähes kaikilla osa-alueilla keskivertoa paremmiksi, minkä Meriläinen huomauttaa osoittavan

hyvää itsetuntoa, josta monet vaikuttivat kiittävän harrastusta. (Meriläinen 2012, 56-57, 59-60, 64.)

Kysyttäessä harrastuksen positiivisista vaikutuksista selvä enemmistö mainitsi sosiaalisten suhteiden lisääntymisen. Muita usein mainittuja myönteisiä vaikutuksia olivat sosiaalisten taitojen ja empatiakyvyn parantuminen. Harrastuksen huonoina puolina pidettiin sen viemää aikaa, ei-pelaajien suunnalta kohdattua stigmatisaatiota ja roolipelipiirien elitismia. (Meriläinen 2012, 60-62.) Suomalaiset roolipelaajat katsovat harrastuksen myös kehittävän englannin kielen taitoa suomenkielisen lähdemateriaalin vähäisyyden takia (Leppälahti 2009, 51).

3.4 Roolipelit välineenä

Roolipelaaminen kehittyi alunperin 1970-luvulla viihteellisenä pelimuotona so-tastrategiapelien pohjalta (Pettersson 2005, 51-52; Leppälahti 2009, 9-10). Etenkin Pohjoismaissa roolipelaaminen, erityisesti live-roolipelaaminen, on alettu nähdä myös taidemuotona. Pettersson (2005, 107-109) näkee roolipelikulttuurin vastakulttuurisena voimana ja roolipelaamisen interaktiivisena taiteena, jossa aktiivisina taiteilijoina ovat kaikki osallistujat. Taiteen ja hauskanpidon ohella roolipelaamisella on kuitenkin paljon erilaisia käytännön sovellutuksia. Roolipelejä on käytetty metodina mm. opetuksessa ja terapiassa sekä yhteiskunnallisen vaikuttamisen ja valistuksen keinona.

Roolipelejä voidaan käyttää hyödyksi terapiassa esimerkiksi yhtenä draamate-rapian metodina. Terapiakäytössä korostuu roolipelien hyödyntäminen ongel-manratkaisun harjoittelussa turvallisessa, fiktiivisessä ympäristössä. (Bowman 2010, 37-38.) Opetuksessa roolipelejä voidaan hyödyntää itse opettamisen vä-lineenä tai sisältöjen syventämisessä. Aktiivinen osallistuminen oppimiseen roolipelin kautta parantaa oppilaiden motivaatiota. Opetuksessa käytetyt roolipelit ovat usein luonteeltaan simulaatioita, joissa oppilaat ottavat roolit ja simuloivat vaikkapa kansainvälistä konferenssia. (Larsson 2004, 243.) Suomalainen esi-merkki tällaisesta simuloinnista on taloudenhallinnan neuvottelukunnan ja Kulut-tajaviraston yhdessä tuottama Neuvokkaat-roolipeli, joka pyrkii opettamaan ta-

loudenhallinnan perustaitoja peruskoululaisille (Kilpailu- ja kuluttajavirasto 2014).

Simulaatioissa paino on roolilla, ei niinkään pelillä, sillä näissä metodeissa ei useinkaan käytetä minkäänlaista pelimekaniikkaa tai sääntöjä, vaan keskitytään ainoastaan eläytymiseen. Ne ovat siis lähempänä live-roolipeliä kuin pöytäroolipeliä. Enemmän varsinaisia pöytäroolipelejä muistuttavia opetuspelejä on kuitenkin myös käytössä, Suomessakin. Näistä peleistä esimerkkinä toimii J. Aki ja Elisa Riimukiven Pompeji-roolipeli, joka on suunniteltu käyttäen ilmaista, universaalaa sääntöjärjestelmää nimeltä Fudge. Pelin tavoitteena on opettaa pelaajille Pompejin ja Rooman historiasta. (Riimukivi 2013.)

Kokonaisvaltaisimmin roolipelejä hyödyntää opetuksessa varmasti tanskalainen Østerskov Efterskole, jonka kaikki kansallisen opetussuunnitelman mukainen opetus tapahtuu roolipelien keinoin. Østerskovin oppilaat ovat 8.-10. luokan oppilaita eli tanskalaisen peruskoulun viimeisillä luokilla. Koulun toisen perustajan Malik Hyltoftin mukaan tällainen koulu sopii joillekin oppilaille paljon paremmin kuin perinteinen koulu. (Ahloth 2008; Hyltoft 2008, 24; Laeslehto 2013.) Opetuskontekstissa roolipelaamista on käytetty myös teatteri-, johtaja-, viestintä- ja eettisen toiminnan koulutuksessa ja jopa sotilaallisissa konteksteissa (Bowman 2010, 43-44).

Roolipelaamista voidaan käyttää hyödyksi myös yhteiskunnallisissa ja poliittisissa konteksteissa. Tästä esimerkkeinä toimivat Punaisen ristin kehittämä liveroolipeli Konfliktin keskellä (Punainen risti 2013) sekä suomalais-palestiinalaisena yhteistyönä toteutettu Piiritystila-liveroolipeli (Piiritystila 2013). Molemmissa pelaajat eläytyvät joillekin muille hyvin todelliseen, tosimaailman tilanteeseen, kuten pakolaisuuteen tai vieraan vallan miehitykseen. Molempien pelien yksi tarkoitus oli lisätä ymmärrystä pelattuja tilanteita ja hahmoja kohtaan. Baltic Warriors -projekti puolestaan yhdistää liveroolipelaamisen ja yhteiskunnalliset paneelikeskustelut tavoitteenaan tehdä Itämeren pahenevaa tilaa tunnetummaksi (Baltic Warriors 2015).

4 ROOLIPELIT KIRJASTOSSA

4.1 Roolipelien paikka kirjastossa

Yhteiskunta pelillistyy hyvää vauhtia. Pelillisuus ja erilaiset pelit ovat kaikkialla, ja pohjimmiltaan pelit - sekä digitaaliset että ei-digitaaliset - ovat kulttuurisisältöjä siinä missä kirjat, elokuvat ja musiikkiäänitteetkin. Kuten musiikin ja elokuvien kohdalla, myös pelien kohdalla käytiin ensin keskustelua siitä, kuuluvatko ne kirjastoihin lainkaan. Nykyään pelit hyväksytään jo laajalti kirjastoon kuuluvaksi aineistoksi.

Yleisten kirjastojen neuvosto (2011, 6) esittää strategiajulkaisussaan seuraavat tulkinnat kirjaston perustehtävistä käytännön tasolla.

Kirjasto ruokkii kaiken ikäisten lukutottumuksia, mielikuvitusta ja tiedonhalua

Kirjasto tukee järjestettyä ja omaehtoista oppimista

Kirjastosta saa aineksia henkilökohtaiseen kehitykseen

Kirjastosta löytää iloa, virkistystä ja elämyksiä

Kirjasto on tie kulttuuriperinnön ja tieteen tulosten tuntemukseen

Kirjastossa erilaiset kulttuurit kohtaavat

Kirjastosta kansalainen saa perusinformaation

Kirjasto tekee yhteistyötä paikallisten yhdistysten ja muiden yhteisötoimijoiden kanssa

Kirjasto tukee kansalaisten tietoyhteiskuntataitoja kuten medialukutaitoa

Vähintäänkin puoleen näistä teeseistä roolipelit ja -pelaaminen sopii erinomaisesti. Roolipelit ruokkivat luku- ja tiedonhalua sekä mielikuvitusta. Niiden sisällöllä tai metodeilla voidaan tukea oppimista ja niiden pelaaminen kehittää omaa itseä monella tavoin. Roolipeleissä erilaiset kulttuurit, todelliset ja fiktiiviset, kohtaavat ja muokkautuvat. Roolipelitoiminnassa yhteistyö paikallisten tahojen kanssa voi olla erittäinkin hyödyllistä molemmille osapuolille sekä tietenkin käyt-

täjille. Ja viimeisimpänä, mutta ehkä tärkeimpänä: roolipelaaminen tuo harrastajilleen erilaisia kokemuksia, elämyksiä, iloa ja virkistystä. Ei siis pidä kysyä miksi roolipelit kuuluisivat kirjastoon, vaan miksi ne eivät kuuluisi.

Roolipelaaminen vaatii osallistujilta mielikuvitusta ja sanallista ilmaisutaitoa. Sen lähdemateriaalina ovat kirjat, sekä sääntökirjat että lukuisat myytit, sadut ja kertomakirjat. Roolipelaamiseen liittyy usein myös kirjallista ilmaisua sekä erilaisiin ilmiöihin ja tarinoihin tutustumista pelin ulkopuolella, esimerkiksi kirjaston kokoelmien kautta (Bebergal 2005, 2). Piia Krutsin (2005, 29) määrittelee sanataiteen ytimekkäästi "luovaksi, kielelliseksi ilmaisuksi". Kuhalammen (2005, 40-41) laajempi määritelmä selittää sanataidetta kielen ja taiteen erilaisina kohtaamisina, joiden yhdistävä tekijä on tarinallisuus. Roolipelaaminen on molempien mukaan ilman muuta sanataidetta, jonka paikkaa kirjastossa on vaikea kiistää. Kun vielä otetaan huomioon, että roolipelaajat tavallista useammin harrastavat etenkin fantasia- ja tieteiskirjallisuutta, käyvät syyt olla sisällyttämättä roolipelejä ja -pelaamista kirjastoihin varsin vähiin.

4.2 Roolipelit kokoelman osana

Suurin osa Suomen maakuntakirjastoista on sisällyttänyt kokoelmiinsa roolipelejä. Haku maakuntakirjastojen aineistotietokantoihin osoitti, että kahta lukuun ottamatta jokaisesta löytyi ainakin muutamia roolipeliteoksia. Haut suoritettiin hieman vaihtelevilla lausekkeilla järjestelmien eroista johtuen, mutta pääasiassa hakukriteereinä käytettiin asiasanaa roolipelit ja luokkaa 79.813, minkä jälkeen tuloksia selattiin sen varmistamiseksi, että niihin sisältyi myös varsinaisia roolipelejä, ei vain roolipelaamista käsitteleviä tietokirjoja.

Roolipelien edustus maakuntakirjastojen kokoelmissa on kohentunut parissakymmenessä vuodessa: Mikko Hiltunen (2010) sekä Maija Saraste (1993, 2-3) viittaavat A. Seilosen vuonna 1993 tekemään kyselyyn maakuntakirjastoille. Kaikki 17 maakuntakirjastoa vastasivat kyselyyn, ja vain yhdeksän kokoelmassa oli edes joitain roolipelejä. Roolipelien luettelointi ja lainauskuntoon saattaminen koettiin hankalaksi. Näistä kokemuksista huolimatta kirjastot suhtautuivat roolipeleihin positiivisesti ja arvioivat niiden sopivan hyvin kirjastoaineistoksi. Rooli-

pelien koettiin myös kehittävän esimerkiksi luovuutta ja mielikuvitusta ja tuovan kirjastoon asiakkaita, jotka eivät siellä muuten kävisi.

Usein erikoisaineistojen kuten roolipelien hankinta kirjastoihin kaatuu henkilökunnan tiedon puutteeseen. Mikko Hiltusen (2010) AMK-opinnäytetyö tarjoaa yksityiskohtaista ohjeistusta erityisesti suomalaisille kirjastoille roolipelikokoelman aloittamiseen ja kehittämiseen. Hiltunen pitää tärkeänä erityisesti kokoelman monipuolisuutta ja sitä, että tärkeimmät roolipeligenret olisivat edustettuina (Hiltunen 2010, 142). Snow (2008, 67-69) puolestaan listaa englanninkieliselle yleisölle keskeisimpiä pelejä. Artikkelin listaus on hyödyllinen myös suomalaiselle kirjastolle, koska valtaosa meilläkin suosituista peleistä on julkaistu vain englanniksi. Iloisen poikkeuksen tähän tekevät viime vuosien kotimaiset, aloittelijoille suunnatut pelit: Mike Pohjolan Myrskyn sankarit (Pohjola 2013) ja Ironspine-kustantamon Astraterra (Fredman & Hietala 2014), joista molemmat herättivät paljon huomiota kotimaisessa roolipeliskenessä ja pääsivät kohtuullisen laajaan levitykseen myös kirjastoissa.

Ottamalla roolipelejä kokoelmiinsa kirjastot voivat myös tukea niiden tekijöitä ja julkaisijoita. Useat roolipelikirjat ovat vähälevikkisiä, monet niistä omakustanteita tai hyvin pienten indie-kustantamoiden painamia. Kirjasto voi tarjota tällaisille roolipeleille korvaamattoman jakelukanavan lainakokoelmissaan. (Harviainen ym. 2013, 81.) Pelien vähälevikkisyys ja myynti enimmäkseen erikoisliikkeissä rajoittaa myös erityisesti pienillä paikkakunnilla harrastajien ja potentiaalisten harrastajien mahdollisuuksia saada kirjoja käsiinsä, joten kirjastojen kokoelmat auttavat myös tässä.

4.3 Roolipelit tapahtumina ja toimintana

Paitsi kokoelmassa, roolipelit voivat kirjastossa näkyä myös tapahtumina. Roolipelejä voidaan järjestää kirjastossa joko kertaluontoisina kokeiluina ja tapahtumina tai jatkuvatoimintaisina kerhoina. Roolipelaamisella kirjastossa voi olla erilaisia tavoitteita kasvatuksellisesta ajanvietteestä puhtaaseen hauskanpitoon, kirjallisuuteen ja sanataiteeseen tutustumiseen. Toisaalta yksittäinen tapahtuma voi olla tarkoitettu vain harrastuksen ja aineiston esittelyyn. Roolipelejä ja -

pelaamista kirjastoissa käsittelevässä AMK-opinnäytetyössään Mikko Hiltunen (2003, 149-154) ohjeistaa sekä yksittäisen roolipelitapahtuman että jatkuvan kerhon järjestämisessä ja painottaa ulkopuolisten harrastajien mukaan saamista mahdollisuutena kirjastoille, joiden henkilökunnalta ei löydy kokemusta tai kiinnostusta roolipeleihin.

Hyvä esimerkki kirjaston osallistumisesta roolipelitoimintaan omien palveluidensa markkinoimiseksi on Helmet-kirjastojen yhteistyö Espoossa järjestettävän Suomen suurimman roolipelitapahtuman Ropeconin kanssa. Helmet-kirjastot ovat osallistuneet useampana vuonna tapahtumaan paikan päällä kirjastoauton ja usean työntekijän voimin. Kirjasto pääsee näin tuomaan palveluitaan lähelle tapahtumaan osallistujia sekä markkinoimaan niitä mahdollisille ei-käyttäjille. Samalla kirjastoauton paikalle tuoma kirjaston peli- ja kirjakokoelma tuo tapahtumalle lisäarvoa. Sellon kirjastossa on lisäksi järjestetty Ropeconia edeltävällä viikolla teemaan liittyviä tapahtumia, jossa on esitelty roolipelaamista ja siihen liittyviä muita harrastuksia. (Helenius & Hiltunen 2011; Ropecon ry 2012; Sellon kirjaston Ropecon-teemaviikko 2012.)

On myös hyvä muistaa, että vaikka kirjasto ei omana toimintanaan järjestäisi roolipelejä, roolipeliporukat voivat itsenäisesti hyödyntää kirjaston tiloja pelaamiseen. Esimerkiksi Lahden kaupunginkirjaston nuorten tilassa kokoontui paikallinen roolipelikerho säännöllisesti vuonna 2010 (Koskinen 2010). Kirjastojen varattavat kokoushuoneet ovat omiaan yksittäisten peliporukoiden käyttöön, koska ne ovat useimmiten paitsi ilmaisia, myös rauhallisempia tiloja kuin esimerkiksi kahvilat.

4.4 Roolipelikerhot

Roolipelikerho-nimellä kulkevaa toimintaa on tällä hetkellä tietojeni mukaan käynnissä ainakin Espoon Entressen sekä Oriveden kirjastoissa. Näissä kerhoissa kirjaston työntekijä toimii pelinjohtajana nuorille. Sähköpostikeskustelussa tammikuussa 2014 vetäjät kertoivat, että Oriveden kirjaston kerhossa pelataan jatkuvaa seikkailua samalla peliporukalla, kun taas Entressen kerhossa pyritään tutustumaan uusiin roolipeleihin ja pelaajatkin voivat vaihtua viikoittain.

Myös Pitäjänmäen kirjastossa on aiemmin järjestetty roolipelikerhoa, josta on tuotettu kirjastot.fi -sivustolle kerhon järjestämiseen opastava tapahtumaresepti (Tapahtumaresepti 2014b).

Kirjastot eivät suinkaan ole keksineet roolipelikerhoja eivätkä ole niiden ainoita järjestäjiä. Suomen Lelumuseo Hevosenkengässä roolipelikerhoja on järjestetty vuoden 2014 aikana (Suomen Lelumuseo Hevosenkengä, 2014). Myös Tampereen seurakunta (Tampereen seurakuntayhtymä 2015) ja Laitilan nuorisotoimi (Laitilan nuorisotalo 2015) järjestävät nuorille roolipelikerhoja.

Opinnäytteissä roolipelikerhoja on käsitelty useampaan otteeseen 2000-luvulla. Vain yksi opinnäyte käsittelee roolipelikerhoja kirjaston kontekstissa: Hiltusen (2010) jo edellä mainittu AMK-opinnäytetyö roolipeleistä kirjastossa käsittelee kerhotoiminnan käytännön järjestämistä alaluvun verran. Mankinen (2004) tarkastelee opinnäytteessään roolipelikerhoa nuorisotyön näkökulmasta. Myös Porkka ja Salmikari (2009) tutkivat roolipelien käyttöä nimenomaan nuorisotyön kasvatuksellisenä välineenä. Jyväskylän yliopistossa tarkastetussa pro gradu -tutkielmassaan Ikonen (2008) toteutti hieman kerhotyyppisesti liveroolipelin valmistelun ja peluuttamisen yhdessä nuorten kanssa. Tutkin taustatyönä myös Pärnäsen (2013) opinnäytetyötä videopelikerhon järjestämisestä nuorille. Kaikille näille opinnäytteille oli yhteistä niiden kasvatuksellinen ote ja näkökulma nuorisoi- tai sosiaalityön kautta. Kouvolan roolipelikerhossa pelaamiseen keskityttiin kuitenkin ensisijaisesti hauskanpitoa ja ajanvietteenä ilman varsinaisia kasvatuksellisia tavoitteita.

5 KERHON SUUNNITTELU JA TOTEUTUS

5.1 Toiminnallisen osan rakenne

Tämän opinnäytteen toiminnallinen osuus on toteutettu ja raportoitu kolmivaiheisesti: kerhon suunnittelu, toteutus ja arviointi. Tässä luvussa käyn läpi kerhon suunnittelun sekä toteutuksen. Kerhon arviointi ja sen tulokset on erotettu omaksi luvukseksi.

Työn tavoitteena on nuorille suunnatun roolipelikerhon perustaminen Kouvolan pääkirjastoon, sen toiminnan vakiinnuttaminen ja kirjallisen oppaan laatiminen vastaavan kerhon toteuttamiseen muualla. Pääpaino on nuorten toiminnan suunnittelussa ja toteuttamisessa, joten tavoitteista rajattiin pois erityiset kasvatukselliset ja opetukselliset päämäärät.

Kerhon vetämiseen vaaditaan yhden henkilön, siis minun, työpanos. Työaikaa kerhon järjestämiseen resursoitiin ennakolta noin puolesta työpäivästä yhteen työpäivään pelikertaa kohden. Kerholle ei määritelty omaa budjettia, koska sen kulujen (palkkakulut sekä vähäiset kopiointi- ja aineistokulut) katsottiin kuuluvan kirjaston normaaliin toimintaan. Työn aikataulut oli löyhä: kerhon suunnitteluun ja esivalmisteluun varattiin tammi-helmikuu 2014, mainontaan ja osallistujien löytämiseen helmi-maaliskuu 2014, ja varsinainen kerhon aloitus suunniteltiin maaliskuuhuhtikuksi 2014.

Kerhon onnistumista arvioidaan sekä osallistujilta kerätyllä palautteella että vetäjän itsearvioinnilla. Osallistujien palaute kerättiin kymmenen pelikerran jälkeen nimettömällä kyselylomakkeella, suullisesti pelikertojen jälkeen sekä tarkkailemalla kerhon ja kerholaisten toimintaa jokaisen pelikerran aikana.

5.2 Kerhon sisällön ja puitteiden suunnittelu

Saadessani ajatuksen roolipelikerhosta minulla ei vielä ollut selvää kuvaa siitä, mitä roolipeliä tai sääntöjärjestelmää käyttäisin. Oli kuitenkin selvää, että halusin käyttää valmista sääntöjärjestelmää ja pelimaailmaa enkä luoda omaa.

Päädyin melko nopeasti valitsemaan Mike Pohjolan vuonna 2013 ilmestyneen roolipelin *Myrskyn sankarit - Suurkuninkaan miekka* (Pohjola 2013). Myrskyn sankareiden puolesta puhui moni seikka. Peli on suunniteltu aloitteleville roolipelaajille sekä pelaajan että pelinjohtajan roolissa sekä erityisesti lapsille ja nuorille. Myrskyn sankarit on myös suomenkielinen ja se on helposti saatavilla kauposta ja suomalaisilta kirjavälittäjiltä. Peli oli minulle myös entuudestaan tuttu ja sitä oli hankittu lainattavaksi Kouvolan kirjastoihin. Myrskyn sankarit vaikutti siis kaikin puolin hyvältä vaihtoehdolta.

Vaikeimmaksi päätökseksi kerhon suunnittelussa osoittautui pelaajien ikähaarukan valinta. Pelaajien tulisi olla suurin piirtein samassa kehitysvaiheessa keskenään, koska pienempien lasten ja myöhäisteinien käyttäytyminen ja odotukset peliltä todennäköisesti eroaisivat toisistaan liikaa. Harkitsin ikähaarukaksi sekä nuorempaa 8-12-vuotiaita että vanhempaa, 13-19-vuotiaita. Valitsin lopulta kohderyhmäksi teini-ikäiset kolmesta syystä: minulla on enemmän kokemusta toimimisesta teini-ikäisten kuin lasten kanssa, kirjasto tarjoaa teini-ikäisille hyvin vähän toimintaa ja teini-ikäisiltä voi odottaa jo enemmän aikuisten kaltaista toimintaa pelitilanteessa. Päätökseen vaikutti myös se, että arvelin teini-ikäisillä olevan enemmän sekä halua että kykyä ryhtyä tällaiseen toimintaan ilman, että vaaditaan merkittävää sitoutumista myös heidän vanhemmiltaan.

Aiempien roolipelikokemuksieni ja aiheen kirjallisuuden perusteella määrittelin sopivaksi kooksi kerholle kahdesta kuuteen pelaajaa. Ihanteellinen pelaajamäärä roolipeleissä on kolmesta viiteen pelaajaa. Tällöin pelaajia on useita, muttei kuitenkaan niin monta, että heillä olisi vaikeuksia saada suunvuoroa tai tarpeeksi pelinjohtajan ja muiden pelaajien huomiota.

Kerhon kokoontumisten ajankohdan ja tiheyden päätin jättää avoimeksi, yhdessä pelaajien kanssa päätettäväksi. Teini-ikäisillä saattaa olla paljonkin harrastuksiin ja kouluun liittyviä menoja, jotka rajaavat heidän mahdollisuuksiaan kerhoon osallistumiseen, kun taas oma työaikatauluni on varsin joustava ja järjestettävissä. En halunnut joutua tilanteeseen, jossa en löydä kerhoon osallistujia vain sille valitsemani päivän johdosta.

5.3 Kerhon markkinointi

Aloitin roolipelikerhon markkinoinnin ja osallistujien etsimisen helmikuun lopussa. A4-kokoinen mainosjuliste toimitettiin kaikkiin Kouvolan kirjastopisteisiin, keskusta-alueen yläkouluihin ja toisen asteen kouluihin, keskusta-alueen nuorisotiloihin sekä paikalliseen pelikauppaan. Julkaisin saman mainoksen myös kirjaston verkkosivuilla ja jaoin sen kirjaston sosiaalisen median tileihin. Verkkosivuilla mainokseen liittyi sivuille aiemmin kirjoittamani esittely roolipelaamisesta ja Myrskyn sankareista (artikkeli on tämän opinnäytteen liitteenä 2). Mainoksessa kerrottiin kerhon aloittavan kevään aikana ja pyydettiin kiinnostuneita ottamaan yhteyttä minuun sähköpostitse, puhelimitse tai henkilökohtaisesti kirjastossa.

Ensimmäinen yhteydenotto kerhosta tapahtui jo seuraavalla viikolla, jolloin sain ensimmäiset kaksi pelaajaani. Kun muita yhteydenottoja ei pariin viikkoon tullut, päätin markkinoida kerhoa suoraan kirjaston tiloissa viikoittain kokoontuvan manga- ja animeyhdistyksen nuorille. Yhdistyksestä löytyikin välittömästi neljä halukasta nuorta, joten totesin kerhon olevan täynnä. Heti seuraavana aamuna minulle soitti yksi halukas pelaaja, jolle lupasin vielä paikan, mutta tuntia myöhemmin yhteyttä ottaneet nuoret jouduin jo jättämään pois.

5.4 Kerhon ennakkovalmistelu

Suurin osa kerhon ennakkovalmisteluista liittyi käytettävään roolipeliin tutustumiseen. Pelinjohtajan täytyy tutustua molempiin peliin kuuluviin kirjoihin, sekä pelaajan että pelinjohtajan kirjaan, mahdollisimman huolellisesti. Myrskyn sankarit sisältää kuuden seikkailun pituisen valmiin kampanjan, joka vaihe vaiheelta antaa pelinjohtajan suunniteltavaksi suuremman osan tapahtumista. Ennen kerhon alkamista tutustuin koko kampanjaan, mutta päätin tehdä kunkin seikkailun valmistelut vasta ennen kyseistä pelikertaa, en kertaheitolla etukäteen.

Kokemukseni pelinjohtajana toimimisesta oli ennen roolipelikerhoa hyvin vähäistä, vaikka olin pelaajana harrastanut roolipelaamista enemmänkin. Harjoitellakseni pelinjohtamista yleensä sekä Myrskyn sankareiden sääntöjärjestelmän

hallitsemista, aloitin aiemmin keväällä peliin kuuluvan kampanjan vetämisen omille tutuilleni. Kolmen pelikerran aikana sekä säännöt, maailma että pelinjohtamisen realiteetit tulivat tutummaksi ja tunsin olevani valmiimpi pelinjohtamaan myös kerholle.

5.5 Kerhon aloitus: Myrskyn sankarit -kampanja

Ensimmäisessä kokoontumisessa kaikki kerholaiset olivat sitä mieltä, että haluavat kokoontua pelaamaan useammin kuin kerran kuussa. Muutama ilmoitti halukkuutensa pelata vaikka joka viikko, mutta niin tiheään aikatauluun oma aikani ja työvuoroni eivät sopineet. Kerho alkoi kokoontua kahden viikon välein tiistaisin kello 16-18, lukuun ottamatta kesäkuussa sekä vetäjän että muutaman osallistujan poissaolon aiheuttamaa neljän viikon taukoa. Kirjaston muiden tapahtumien ja valmistelevalle kerralla käytetyn ryhmätyöhuoneen varaustilanteen vuoksi kokoontumistilaa jouduttiin vaihtamaan ensin kirjaston "kaupunkitoimistoon" Urban Officeen ja myöhemmin kesäksi tyhjilleen jääneeseen Mediamaajaan. Vaikka kerhopäivät olivat useimmiten täysin säännöllisiä, muistutin jokaisen pelikerran päivämäärästä sekä edellisen pelikerran päätteeksi että viimeistään edeltävänä päivänä sähköpostitse kaikille pelaajille.

Kerho vaati työtä myös pelikertojen ulkopuolella. Yhtä kahden tai kahden ja puolen tunnin pelikertaa kohden noin 10-20 minuuttia kuluu pelipaikan valmisteluun ja siivoamiseen. Kutakin pelikertaa kohden käytin pelin valmisteluun tunnin kolmeen. Valmisteluihin kuului seuraavan kampanjan jakson opiskelu, jakson puuttuvien elementtien suunnittelu ja mahdollisten muutosten tekeminen. Muutoksia jaksoihin oli tarpeen tehdä mm. pelaajien määrän, puuttuvan pelaajan, hahmojen aiempien tekojen ja oman "pelisilmän" mukaan. Käytännössä suunnittelutyötä oli monesti helpompaa tehdä kotioloissa työpaikan sijasta.

Myrskyn sankarit -seikkailua pelattiin yhteensä 14 pelikertaa maaliskuusta marraskuuhun. Pelaajat seurasivat valmiskampanjan juonta neljännen jakson puoleenväliin, minkä jälkeen heidän toimensa veivät tarinan eri suuntaan kuin kampanjassa oli suunniteltu. Seikkailu saavutti marraskuussa 2014 luonnollisen päätepisteen, kun hahmot surmasivat merkittävän vastustajan ja hajaantuivat

kuka minnekin. Tässä vaiheessa halusin kerhoon vaihtelua ja tähän mennessä olin myös tunnistanut joitakin ongelmia, jotka toivoin voivani ratkaista vaihtamalla kerhon pelaamaan roolipeliä. Ehdotin pelaajille siirtymistä toiseen peliin: melko vapaamuotoiseen ja kevyeen fantasiaroolipeliin nimeltä Dungeon World (La-Torra & Koebel 2012). Pelaajat myöntivät tähän pienin varauksin (mm. pelin englanninkielisyyden takia) ja vaikuttivat tyytyväisiltä, että kerho jatkuu vaikka yksi tarina oli saanut päätöksensä.

5.6 Kerhon jatko: Dungeon World -kampanja

Marraskuussa 2014 kerho siirtyi siis toiseen peliin ja tarinaan. Olin aiemmin tutustunut Dungeon Worldiin ja todennut sen olevan joustava ja yksinkertainen sääntöjärjestelmä, joka asettaa paineita enemmän pelinjohtajalle kuin pelaajille. Toivoin pelin hieman perinteisemmän kaltaisen fantasiamaailman kiinnostavan kerholaisia eri tavalla kuin Myrskyn sankareiden omintakeinen maailma. Osalla pelaajista oli kerhossa toistuvia vaikeuksia löytää oikeat numeroarvot ja ominaisuudet hahmolomakkeistaan, minkä toivoin myös helpottuvan Dungeon Worldin myötä. Dungeon World vaatii pelinjohtajalta suurempaa improvisaatiokykyä kuin Myrskyn sankarit, mutta tässä vaiheessa uskoin jo pystyväni siihen. Peli myöskin antaa pelaajille mahdollisuuden luoda maailmaa yhdessä pelinjohtajan kanssa ja tekee pelaamisesta enemmän todella yhteistä tarinankerrontaa, ja halusin erittäin mielelläni nähdä, kannustaisiko tämä kerholaisia suurempaan improvisointiin ja itseilmaisuun.

Dungeon Worldiin siirtyminen ei sujunut aivan ongelmitta. Yksi Dungeon Worldin keskeisistä periaatteista on pelaajien kertomien asioiden pohjalta toimiminen ja valmiiden suunnitelmien välttäminen. Tämä vapaampi ja pelaajilta enemmän itseohjautumista vaativa peli oli ensin vaikea monelle pelaajalle hahmottaa. Toisaalta olin itse pelinjohtajana myös valmistautunut liian vähän. Ensimmäisten pelikertojen jälkeen muutin omaa lähestymistapaani enemmän perinteiseen suuntaan ja valmistelin tarkemmin reitit ja paikat, joihin kuvittelin hahmojen suuntaavan. Seikkailun edetessä pelaajat saivat paremmin kiinni uudesta pelistä ja osallistuivat mutkattomammin maailman suunnitteluun - tätä

auttoi lähes vahingossa näkyvillä ollut pelimaailman kartta, johon pelaajat alkoivat lisäillä pelikertojen aikana paikkoja, jotka sitten otin mukaan peliin. Pelin englanninkielisyys tuotti ajoittaisia ongelmia koko kampanjan ajan.

Dungeon World -kampanja jatkui vajaan vuoden ajan. Kesäloman 2015 aikana peli laitettiin tauolle, koska kerholaiset olivat paikalla melko satunnaisesti. Kulloinkin paikalla olleiden pelaajien kanssa kesällä pelattiin mm. suomalaista Ast-raterra-seikkailuroolipeliä. Elokuussa kerho palasi Dungeon Worldiin, jonka seikkailu tuotiin päätökseen lokakuussa. Kerhon päättyminen johtui lopulta ulkoisista syistä, minun kerhon vetäjänä siirtyessä toisen kirjaston palvelukseen. Tämän jälkeenkin yksi kerholaisista jatkoi roolipelien vetämistä muille samassa kirjaston tilassa.

5.7 Oppaan kirjoittaminen

Kerhon vetämisestä erillisen osaprojektin, kirjallisen oppaan kirjoittamisen, toteutin kerhon toiminnan jatkuttua jo lähes vuoden. Oppaan tarkoituksena on toimia selkeäsanaisena johdatuksena siihen, mitä roolipelikerhon vetäminen vaatii. Sen suunniteltu yleisö ovat kirjastotyöntekijät tai esimerkiksi nuorisotyöntekijät, jotka eivät välttämättä ole koskaan kokeilleet roolipelaamista itse, mutta ovat kiinnostuneita sen hyödyntämisestä työssään. Jotta opas ei keskittyisi liikaksi siihen, millaisia valintoja nimenomaisesti Kouvolan roolipelikerhoa varten tehtiin, kirjoitin sen useita vaihtoehtoisia tapoja esitteleväksi ja liitin mukaan esimerkkejä siitä, mitä tai miten omassa kerhossani tehtiin. Pyrin myös siihen, että oppaan neuvot ovat mahdollisimman konkreettisia.

Hankin oppaasta palautetta sekä roolipelaamista harrastavilta ihmisiltä että varsinaiselta kohderyhmältä eli roolipelaamista harrastamattomilta kirjastoammattilaisilta ja täydensin opasta palautteen perusteella. Oppaan lopulliseksi pituudeksi tuli 11 sivua ja kansilehti. Opas on tämän opinnäytetyön liitteenä 3.

6 ARVIONTI

6.1 Pelaajien arviot

Pelaajat vastasivat kymmenennen pelikerran aikana syksyllä 2014 paperiseen palautekyselyyn, joka sisälsi sekä kolmiportaisella asteikolla arvioitavia kysymyksiä että avoimia kysymyksiä. Kyselylomakkeen tavoitteena oli selvittää pelaajien taustaa, heidän ennako-odotuksiaan ja niiden toteutumista sekä saada palautetta, jonka pohjalta kerhon toimintaa voisi kehittää ja parantaa. Kysymysten suunnittelussa käytin osittain pohjana Vallon ja Häyrisen (2008, 238) tapahtumapalautteen mallia sekä Koutosen ja Törmälän opinnäytetyössään (2013, liite 2) käyttämää kerhopalautelomaketta.

Korostin pelaajille, että kyselyyn voi vastata nimettömästi eikä kaikkiin kysymyksiin ole pakko vastata. Lomakkeesta oli myös tarkoituksella jätetty pois sellaiset taustakysymykset kuten ikä, koska sen tiedon perusteella olisin helposti voinut päätellä, kuka vastaajista oli kukin. Sukupuoli oli ainoa henkilöä koskeva taustatekijä, jolla arvelin voivan olla merkittävää vaikutusta pelaajan arvioihin ja kokemuksiin. Lomakkeessa kysyin arvioita sekä kerhosta että pelinjohtajasta eli itsestäni. Avointen kysymysten suurta määrää tasapainottamassa lomakkeessa oli kolmiportaisella asteikolla arvioitavia suljettuja kysymyksiä. Avoimissa kysymyksissä tyhjien tai en osaa sanoa- vastausten määrä olikin suuri ja pelaajat kertoivat suullisesti, että heidän oli vaikeaa keksiä vastauksia tai heillä ei oikein ollut mitään erityistä sanottavaa.

Pelaajat olivat kuulleet kerhosta vaihtelevista lähteistä. Yksi mainitsi nähneensä julisteen koulussa, toinen saaneensa tiedon erikseen kirjastosta, mahdollisesti näkemällä julisteen. Kolme pelaajaa oli saanut tiedon suoraan minulta puhuesani kerhosta paikallisen anime- ja mangayhdistyksen tilaisuudessa. Muut kaksi pelaajaa olivat kuulleet kerhosta läheiseltä (äiti) tai ystävältä.

Pelaajilla ei enimmäkseen ollut aiempaa kokemusta roolipelaamisesta. Yksi mainitsi harrastaneensa jotain aiheeseen liittyvää "joskus". Toinen mainitsi "tie-

tokoneropet ja modit" ja kolmas kertoi että on "leikkinyt barbeilla pienten lasten kanssa" (nukkeleikit ovat joskus kerhollekin mainitsemani vertaus siitä, mitä roolipelaaminen käytännössä on). Muut neljä pelaajaa eivät olleet koskaan roolipelaanneet.

Portaittain arvioitavissa kysymyksissä 4-6 pelaajien vastaukset kautta linjan olivat korkeimmat mahdolliset eli hyvä, niin kerhon, pelinjohtajan kuin odotusten vastaavuuden suhteen. Nämä arviot saattavat kertoa enemmän pelaajien innostuneesta suhtautumisesta kerhoon kuin objektiivisista arvioista. Samasta innostuksesta kertovat viimeisen kysymyksen vastaukset "paras juttu ikinä", "JATKE-TAAN IKUISESTI" ja "paljon ja ootan innolla aina uutta pelikertaa".

Kolme pelaajaa mainitsi parhaaksi asiaksi kerhossa toiset pelaajat. Muissa vastauksissa esiintyivät mm. "kaikki" ja "huumori". Huonoimmaksi asiaksi suurin osa pelaajista ei ollut osannut sanoa mitään. Yksi pelaaja viittasi humoristisesti pelin sisäiseen tapahtumaan, yksi erästä pelikertaa häirinneeseen kirjaston asiakkaaseen, ja yksi "homman sidetrackaamiseen", minkä tulkitsen tarkoittavan kerhon ajoittaista luisumista muuhun kuin peliin liittyviin asioihin. Erityisesti mieleen jääneet asiat olivat viiden pelaajan kohdalla pelin sisäisiä tapahtumia tai hahmoja, yhden kohdalla "kaikki" ja yhden kohdalla tyhjä.

Negatiivista palautetta tai parannusehdotuksia kyselyssä tuli ilmi eniten kerhon kokoontumisajoista. Kolme pelaajaa toivoi eri kysymysten vastauksissa, että kerho kokoontuisi useammin tai pidempiä aikoja kerrallaan. Tämä toive esitettiin usein myös suullisesti. Muu negatiivinen palaute liittyi pelinjohtajan toimintaan ja oli mielestäni aivan aiheellista: toivottiin, että hahmonluonti olisi tehty yhdessä ja että pelinjohtaja improvisoisi enemmän kirjan noudattamisen sijaan. Negatiiviseksi palautteeksi lasketaan myös joedellä mainittu huomautus "homman sidetrackaamisesta". Kaikissa näissä minulla oli pelinjohtajana ja ryhmän ohjaajana parannettavaa.

Mies- ja naispuolisten kerholaisten vastauksissa ei lopulta ollut merkittäviä eroja. Tyhjien tai "en tiedä"- vastausten määrä oli miespuolisilla kerholaisilla jonkin verran suurempi kuin naispuolisilla.

Kyselyn vastausten lisäksi monet pelaajista antoivat suullista palautetta pelikerhojen päätteeksi ja välillä, lähes pelkästään positiivista. Tämä suullinen palaute on osaltaan paikannut palautekyselyn vastausten puutetta. Nuoret selvästi odottivat innolla kerhon kokoontumisia. Myös kahden pelaajan huoltajat antoivat palautetta kohdatessani heitä kirjaston asiakaspalvelussa tai sähköpostitse ja kiittelivät toiminnasta, josta heidän lapsensa on niin kovin innoissaan.

6.2 Itsearviointi

Kokonaisvaltaisesti arvioin itse onnistuneeni kerhon perustamisessa ja vetämisessä melko hyvin - en erinomaisesti, mutta plussan puolelle projektissa kuitenkin henkisesti jäätiin sekä minun, kerholaisten että kirjaston osalta. Tämäntyyppinen kerho henkilöityy vahvasti vetäjäänsä ja paljon riippuu tämän kyvyistä ja tavasta hoitaa homma. Oma jokseenkin huoleton luonteenlaatuni ja pyrkimykseni olla enemmän isosiskomainen kuin opettajamainen auktoriteetti näkyivät kerhossa ja tavassani vetää sitä. Toisaalta koen näiden piirteiden olleen myös vahvuus niin pelinjohtamisen vaatiman mielikuvituksen kuin vaihtelevien pelaajamäärien ja muiden käytännön pulmien kanssa.

Yksi suurimmista haasteista kerhon vetämisessä oli pelaajien keskittymiskyky. Osa pelaajista oli merkittävästi vilkkaampia ja enemmän äänessä kuin toiset, ja kaikkien seitsemän pelaajan ollessa paikalla itse kukin joutui odottelemaan vuoroaan melko pitkään. En tehnyt ensimmäisillä pelikerroilla myöskään tarpeeksi selväksi sitä, että kerhon aikana keskitytään peliin ja jätetään kännykät ja omat asiat kerhon ulkopuolelle mahdollisimman paljon. Suurempi kokemus tai muodollinen koulutus pienryhmän hallinnasta olisi varmasti ollut tässä avuksi.

Pelaajien vaihteleva sitoutuminen kerhoon tuotti myös ongelmia ja varmasti osaltaan vaikutti keskittymisen tasoon. Kerhosta myöhästely, poissaolojen ilmoittamatta jääminen ja kesken peliä vastatut puhelut vanhemmilta olivat omiaan häiritsemään keskittymistä peliin. Vaikka pelaajat olivat kaikki innokkaita, osa heistä oli selvästi sitoutuneempia käymään kerhossa säännöllisesti ja asettamaan sen muiden vapaa-ajan toimintojen edelle. Koska kerrasta toiseen jatkuvassa roolipelikampanjassa on jatkuvajuoninen tarina, pelaajien puuttuminen

aiheuttaa lisätyötä pelinjohtajalle ja vaatii tapahtumien selittämistä jälkikäteen pois olleille pelaajille.

Kerho kärsi jonkin verran tilojen vaihtumisesta, jotka johtuivat pääasiassa päällekkäisistä varauksista ja tapahtumista kirjaston tiloissa. Kerholle parhaiten soveltuvassa tilassa eli kirjaston ryhmätyöhuoneessa järjestettiin joka viikko luki-tuki-toimintaa ainoana kerhon jäsenille sopivana aikana. Kokoonnuimme siis neljässä eri tilassa, jotka sopivat vaihtelevasti roolipelikerholle. Loppuvuodesta 2014 kokoontumistilaksi vakiintui kirjaston alakerrassa toimiva Mediamaja, johon hankituilla liikkuvilla sermeillä kerholle saatiin rajattua oma tila. Tilojen saamisen vaikeutta olisi vähentänyt, jos olisin määritellyt kerhon kokoontumisaian jo etukäteen ja markkinoinut kerhoa vasta tilat varattuani. Pelkäsin tämän lähestymistavan kuitenkin voivan vaikeuttaa vastaavasti pelaajien löytymistä.

Yksittäisiä, verrattain pieniä parantamisen paikkoja kerhossa oli jälkikäteen tarkastellessa useita. Tällainen oli esimerkiksi hahmonluonnin rakenne kampanjan aluksi. Myrskyn sankareiden hahmoja luotaessa annoin kunkin pelaajan edetä omaa tahtia, mikä johti sekaannuksiin ja vaikeuksiin keskittyä. Dungeon World -kampanjan hahmonluonti suoritettiin sitten vaihe vaiheelta yhdessä, mikä vaikutti toimivan paremmin. Muita parantamisen paikkoja itselläni olivat pelin vaatimien muistiinpanojen ja välineiden ojennuksessa ja saatavilla pitäminen, sekä keskittyminen jokaiseen pelaajaan ja tämän hahmoon myös yksittäin. Tähän viimeiseen vaikutti merkittävästi se, että annoin kerhon osallistujamäärän kasvaa yli suunnitellusta kuuden ehdottomasta enimmäismäärästä: pelille annettu aika kerhon puitteissa on kuitenkin varsin rajallinen.

7 LOPPUPÄÄTELMÄT

Roolipelikerhon suunnittelu ja vetäminen on ollut minulle varsin opettavainen kokemus. Virheistään oppii, ja toivottavasti tämän opinnäytetyön pohjalta muutkin minun virheistäni. Oppimani pohjalta toteuttaisin roolipelikerhon nyt hieman erilaisella konseptilla ja varmemmalla otteella.

Tämän opinnäytteen valmistuessa siinä kuvattu alkuperäinen roolipelikerho on jo päättänyt toimintansa kerhoon varsinaisesti liittymättömistä syistä lähdettyäni toisen kirjaston palvelukseen. Kerhon suurin heikkous kirjaston toimintaa ajatellen oli sen suljettu luonne, sillä uusia jäseniä kerhoon ei voitu alun jälkeen ottaa eikä sitä näin ollen voitu myöskään mainostaa kerhon toimiessa. Saman ongelman voivat kohdata kirjastojen lukupiirit, joiden täytyy rajoittaa jäsenmäärää toimivuutensa vuoksi. Suljettu "avoin" toiminta yleisessä kirjastossa on kuitenkin pulmallista, vaikka se tehtäisiinkin perustelluista syistä.

Syksyllä 2015 etsin ratkaisua roolipelikerhon suljettuun luonteeseen ja perustin toisen, erillisen kerhon Valkealan lähikirjastoon. Valkealan kerho toimi alkupe- räisestä poiketen avoimella konseptilla, jossa pelaajia voi tulla mukaan milloin tahansa, ja tämä otetaan huomioon seikkailujen suunnittelussa. Siirryttyäni töihin Lahden kaupunginkirjastoon aloitin siellä vastaavan, avoimesti pyörivän nuorten roolipelikerhon. Kerho on profiloitu selkeästi aloittelijoille, jotka haluavat tutustua harrastukseen, ja olen varautunut antamaan etusijan sellaisille nuorille, jotka eivät ole aiemmin roolipelanneet tai osallistuneet kerhoon. Muita varautumiskeinoja mahdolliseen liian suureen pelaajamäärään ovat valmiit hahmot, vuorokerroin pelaaminen sekä mahdollisesti toisen kerhon vetäjän hankkiminen kirjaston ulkopuolelta.

Muodon ja käytännön järjestelyiden lisäksi kirjaston roolipelikerhossa riittäisi jatkokehittävää myös sisällön ja tarkoituksen puolesta. Tämän opinnäytteen aiheesta rajasin pois erilaiset kasvatukselliset ja pedagogiset päämäärät ja suunnittelin roolipelikerhon viihteelliseksi toiminnaksi. Roolipelikerhoa voisi kuitenkin tulevaisuudessa kehittää myös keinona lukemaan tai kirjoittamaan innos-

tamiseen. Tämä voisi tapahtua esimerkiksi tarjoamalla pelaajille kannustimia pelissä siihen jotenkin liittyvästä lukemisesta tai kirjoittamisesta, tuomalla fyysisiä kirjoja havainnevälineinä pelikertoihin, tai sitomalla pelin aiheet ja tapahtumat johonkin kirjaan tai kertomukseen. Roolipeli voisi aivan hyvin sijoittua Tylypahkaan tai pelaajille voisi antaa oikeasti selattavaksi heidän hahmojensa löytämät kirjapinot. Peliin voisi upottaa myöskin kirjastonkäytön opetusta sijoittamalla jonkin pelikerran tapahtumaan kirjastossa. Roolipelaamisen pedagogiset ja yhteiskunnalliset käyttötarkoitukset ovat, jos eivät rajattomat, niin ainakin erittäin laajat.

Olen itse kokenut roolipelien sopivan erinomaisesti etenkin lasten- ja nuortenkirjastotyöhön ja aion jatkaa niiden käyttämistä työssäni. Roolipelien vetäminen kirjastossa on saanut muilta kirjastoalan ammattilaisilta positiivisen, jos kohta epätietoisien vastaanoton. Kärsivällisen selostuksen ja joissain tapauksissa itse kokeilemisen jälkeen useat kollegat ovat nähneet selvästi linkin roolipelaamisen, kirjallisuuden ja kaikenlaisen oppimisen välillä. Moni on myös kommentoinut, että vaikka he eivät ymmärrä mitä oikeastaan teemme, niin sekä minulla että nuorilla pelaajilla vaikuttaa olevan todella hauskaa. Myös suomalainen roolipeliyhteisö on ollut innostunut harrastuksen tuomisesta nuorten ulottuville kirjastojen kautta. Kynnys aloittaa roolipeliharrastus kavereiden kanssa voi olla korkea, jopa ylitsepääsemätön, jos kiinnostuneita kavereita ei ole, joten avoimet mahdollisuudet kokeilla pelaamista ovat tärkeitä. Toivon myös tämän opinnäytteen liitteenä olevan oppaan tuovan, jos ei uusia kerhoja, niin ainakin tietoisuutta roolipeleistä kirjastoille ja sidosryhmille.

Lopuksi: tästä opinnäytetyöstä kuuluu erityiskiitos Mike Pohjolalle, joka muistutti minua siitä, että minimikokemus Myrskyn sankareiden pelinjohtamiseen on nol-la aiempaa peliä, joten oma kokemukseni oli jo plussan puolella. Ilman tätä roh-kaisevaa toteamusta ei kerhoa ja tätä opinnäytettä olisi ikinä syntynyt.

LÄHTEET

- Ahlroth, J. 2008. Tanskalaiskoulu opettaa roolipeleillä. Helsingin sanomat 7.4.2008.
- Alameri-Sajama, R. 2007. Tervetuloa sitten aikuisina! Nuoret kirjaston asiakkaina. Teoksessa Alameri-Sajama, R. (toim.): Nuortenkirjastotyön käsikirja. Helsinki: BTJ Kustannus, 12-20.
- Almgren, P. & Jokitalo, P. 2010. Kirjasto 2011: vaikutteita maailmalta. Helsinki: Avain.
- Aloittavien sanataidekerhojen ohjelmia. 2005. Teoksessa Mäkelä, M-L. (toim.) Sanaista taidetta. Helsinki: BTJ Kirjastopalvelu, 134-135.
- American Library Association 2008. Guidelines for Library Services to Teens, Ages 12-18. Viitattu 11.10.2015.
http://www.ala.org/yalsa/sites/ala.org.yalsa/files/content/ReferenceGuidelines_0308.pdf
- Baltic Warriors 2015. Viitattu 11.10.2015. <http://www.balticwarriors.net/>
- Bebergal, P. 2005. Worlds so wide: how Dungeons & Dragons taught me to use the library. Viitattu 1.5.2014. https://www.randomhouse.com/highschool/RHI_magazine/pdf/bebergal.pdf
- Bowman, S.L. 2010. The functions of role-playing games: how participants create community, solve problems and explore identity. Jefferson: McFarland & Company.
- Dancey, R. S. 2000. Adventure Game Industry Market Research Summary (RPGs) V1.0. Wizards of the Coast. Viitattu 1.5.2014.
<http://www.seankreynolds.com/rpgfiles/gaming/WotCMarketResearchSummary.html>
- Fine, G. A. 1983. Shared fantasy: role-playing games as social worlds. Chicago: University of Chicago Press.
- Fredman, M. & Hietala, O. 2014. Astraterra: seikkailuroolipeli löytöretkeilijöistä Astraterran ihmeellisessä maailmassa. Nokia: Ironspine.
- Hansén-Haug, G. 2013. Laadukasta nuortenkirjastotyötä. Pro gradu -tutkielma. Informaatiotutkimus ja interaktiivinen media. Tampereen yliopisto. Viitattu 11.10.2015.
<http://urn.fi/URN:NBN:fi:uta-201402061095>
- Harviainen, J.T., Meriläinen, M. & Tossavainen, T. (toim.) 2013. Pelikasvattajan käsikirja. Helsinki: Mediakasvatus- ja kuvaohjelmakeskus MEKU.
- Helenius, E. & Hiltunen, M. 2011. Helmet-kirjastot osallistuvat Ropecon-tapahtumaan Haaveautolla. Helsingin Uutiset. Viitattu 1.5.2014. <http://www.helsinginuutiset.fi/kumppanit/kirjastonvinkit/61853-helmet-kirjastot-osallistuvat-ropecon-tapahtumaan-haave-autolla>
- Helinsky, Z. 2012. Pieni mutta tärkeä kirja kirjastojen markkinoinnista. Helsinki: Avain.
- HelMet.fi 2015. Kallion Vintin välitunti. Viitattu 29.1.2016. https://www.helmet.fi/fi-FI/Kirjastot_ja_palvelut/Kallion_kirjasto/Kallion_omat/Kallion_Vintin_valitunti%2870104%29
- Hieta, R. J. 1996. Roolipeliopas. 2. p. Tampere: Arctic Ranger Production.
- Hiltunen, M. 2010. Roolipelit ja -pelaaminen sekä pieni opas kirjastojen roolipelikokoelman kehittämiseksi. AMK-opinnäytetyö. Kirjasto- ja tietopalvelun koulutusohjelma. Oulun seudun ammattikorkeakoulu.

Hyltoft, M. 2008. The Role-players' School: Østerskov Efterskole. Teoksessa Montola, M. & Stenros, J. (toim.) Playground Worlds. Helsinki: Ropecon ry, 12-25.

Ikonen, K-L. 2008. Liveroolipeli sanataideohjauksen työvälineenä. Pro gradu -tutkielma. Kirjoittamisen maisteriopinnot. Jyväskylän yliopisto. Viitattu 11.10.2015. <http://urn.fi/URN:NBN:fi:jyu-200901201030>

International Federation of Library Associations and Institutions (IFLA). 2008 Guidelines for Library Services For Young Adults. Haag: IFLA. Viitattu 11.10.2015. <http://www.ifla.org/files/assets/libraries-for-children-and-ya/publications/ya-guidelines2-en.pdf>

Juntunen, A. & Saarti, J. 2014. Ulos kirjastosta: kirjastojen markkinointiviestintä. Helsinki: Avain.

Jäppinen, E. 2007. Erilaisia kirjastonkäyttäjiä? Teoksessa Alameri-Sajama, R. (toim.) Nuortenkirjastotyön käsikirja. Helsinki: BTJ Kirjastopalvelu.

Kilpailu- ja kuluttajavirasto 2014. Roolipeli Neuvokkaat. Viitattu 19.10.2014. <http://www.kkv.fi/opettajalle-aineistoa/oppimateriaalit/roolipeli-neuvokkaat/>

Koontz, C. & Gubbin, B. (toim.) 2010. IFLA Public Library Service Guidelines. 2nd, completely revised edition. Berliini: Walter de Gruyter. IFLA Publications 147. Viitattu 11.10.2015. <http://site.ebrary.com.ezproxy.turkuamk.fi/lib/turkuamk/detail.action?docID=10408322>

Koskinen, H. 2010. Hengailua hyllyjen välissä. Etelä-Suomen sanomat 24.5.2010.

Koutonen, M. & Törmälä, E. 2013. Tsemppiryhmä: Kerhomuotoinen toiminta yhdeksäsluokkalaisten tyttöjen itsetunnon kohottamiseen ja syrjäytymisen ennaltaehkäisyyn. AMK-opinnäytetyö. Sosiaalialan koulutusohjelma. Centria-ammattikorkeakoulu. <http://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-2013101416106>

Kouvolan kaupunginkirjasto-maakuntakirjasto 2005. Toimintakertomus 2004. Kouvola: Kouvola kaupunki.

Kouvolan kaupunginkirjasto-maakuntakirjasto 2006. Toimintakertomus 2005. Kouvola: Kouvola kaupunki.

Kouvolan kaupunginkirjasto-maakuntakirjasto 2014. Toimintakertomus 2013. Kouvola: Kouvola kaupunki. Viitattu 11.10.2015. http://kyyti.fi/sites/default/files/kirjastot/esitteet/kouvola_toimintakertomus_2013.pdf

Krutsin, P. 2005. Sanataidekasvatusta Suomessa - kirjoittajakoulutuksesta kaikkien harrastukseksi. Teoksessa Mäkelä, M-L. (toim.) Sanaista taidetta. Helsinki: BTJ Kirjastopalvelu, 25-36.

Kuhlampi, A. 2005. Sanataidekoulutusta luokanopettajille. Teoksessa Mäkelä, M-L. (toim.) Sanaista taidetta. Helsinki: BTJ Kirjastopalvelu, 37-45.

Laaksonen, J-M. 2003. Matka mielikuvitukseen: roolipeliharrastus, sen vaikutus ystävyyssuhteisiin sekä mahdollisuudet nuorisotyössä. AMK-opinnäytetyö. Kansalaistoiminnan ja nuorisotyön koulutusohjelma. Humanistinen ammattikorkeakoulu.

Laeslehto, N. 2013. Tulevaisuudesta historialliseen Japaniin – Edularppaamista Tanskan malliin. Viitattu 11.10.2015. <http://loki.pelilauta.fi/wordpress/?p=1193>

Laitilan nuorisotalo. 2015. Viitattu 27.1.2015. <http://www.laitila.fi/index.php?id=489>

Larsson, E. 2004. Participatory education: what and why. Teoksessa Montola, M. & Stenros, J. (toim.) Beyond role and play. Helsinki: Ropecon ry, 243-247.

LaTorra, S. & Koebel, A. 2012. Dungeon World. Sage Kobold Productions.

- Leppälahti, M. 2002. Peli on elämää: etnografiaa roolipelaamisesta. Lisensiaatintutkimus. Kulttuurien tutkimuksen laitos, folkloristiikka. Turun yliopisto. Viitattu 1.5.2014.
<http://urn.fi/URN:NBN:fi-fe201101181081>
- Leppälahti, M. 2009. Roolipelaaminen: eläytymistä ja fantasiaharrastusverkostoja. Helsinki: Nuorisotutkimusverkosto.
- Lukijakyselyn palaute. 1993. Magus 15, 45-46.
- Sellon kirjaston Ropecon-teemaviikko 23.7. - 26.7. 2012. Länsiväylä. Viitattu 1.5.2014.
<http://www.lansivayla.fi/tapahtumat/118378-sellon-kirjaston-ropecon-teemaviikko-237-267>
- Mankinen, V. 2004. Roolipelit nuorisotyön välineenä. AMK-opinnäytetyö. Kansalaistoiminnan ja nuorisotyön koulutusohjelma. Humanistinen ammattikorkeakoulu.
- Meriläinen, M. 2012. The self-perceived effects of the role-playing hobby on personal development: a survey report. International Journal of Role-Playing, issue 3, 49-68.
<http://www.ijrp.subcultures.nl/wp-content/issue3/IJRPissue3.pdf>
- Mäkelä, M-L. 2005. Sanataidetta kirjastossa. Teoksessa Mäkelä, M-L. (toim.) Sanaista taidetta. Helsinki: BTJ Kirjastopalvelu, 11-24.
- Oksanen, J. 2012. Suuri roolipelaajakysely 2012. Viitattu 1.5.2014.
<http://roolipelaajakysely.blogspot.fi/>
- Opetus- ja kulttuuriministeriö 2010. Yleisten kirjastojen laatusuositus. Helsinki: Opetusministeriö. Opetus- ja kulttuuriministeriön julkaisuja 2010:20.
- Pettersson, J. 2005. Roolipelimanifesti. Helsinki: Like.
- Piiritystila 2013. Viitattu 11.10.2015. <http://nordicrpg.fi/piiritystila/>
- Pohjola, M. 2013. Myrskyn sankarit: suurkuninkaan miekka. Pori: Tactic.
- Porkka, M. & Salmikari, M. 2009. Pöytäroolipelaaminen nuorisotyön menetelmänä – Toimintatutkimus lisälässä vuonna 2009. AMK-opinnäytetyö. Sosiaalialan koulutusohjelma. Savonia-ammattikorkeakoulu. Viitattu 1.5.2014. <http://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-200911286397>
- Punainen risti 2013. Konfliktin keskellä -roolipeli Porissa 18. - 19.7. Viitattu 11.10.2015.
<https://rednet.punainenristi.fi/node/15894>
- Purhonen, K. 2015. Muuttuva työ - kirjaston hyllynvälistä ja nuorisotalon ikkunasta kurkistaa kolmas työ. Teoksessa Hokkanen, L. (toim.) Sosiaalinen kirjasto. Helsinki: Avain.
- Pärnänen, J. 2013. Videopelikerho: sosiaalinen vahvistaminen pienryhmätoiminnassa videopelikulttuuria ja vertaisohjausta hyödyntäen. AMK-opinnäytetyö. Kansalaistoiminnan ja nuorisotyön koulutusohjelma. Humanistinen ammattikorkeakoulu. <http://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-2013062714519>
- Riimukivi, A. & Riimukivi, E. 2013. Pompeji. Viitattu 11.10.2015.
<https://www.forgeandillusion.net/gamelibrary/publicationFiles/10>
- Ropecon ry 2012. HelMet-kirjastot jälleen Ropeconissa. Viitattu 1.5.2014.
<http://www.ropecon.fi/pmwiki/index.php/Uutiset/HelMet-kirjastotJ%C3%A4lleenRopeconissa>
- Saraste, M. 1993. Rooleja kirjastoon. Tyyris Tyllerö 2, 2-3.
- Seilonen, A. 1993. Roolipelit uutena kirjastoaineistona. Harjoitustyö. Oulun kauppaoppilaitos.

- Seppänen, T. 2013. Nuortenkirjastotyöryhmä. Kalvosarja koulutuksessa 9.12.2013.
<http://suomenkirjastoseura.fi/files/Tyoryhmat/Nuorten%20kirjasto/Nuortenkirjastotyryhm%20esitys.pdf>
- Snow, C. 2008. Dragons in the stacks: an introduction to role-playing games and their value to libraries. Collection Building 2, volume 27, 63-70. Viitattu 1.5.2014. <http://www.ebscohost.com/>
- Suomen Lelumuseo Hevosenkengä. 2014. Roolipelikerhot Lelumuseo Hevosenkengässä keväällä 2014. Espoo: Suomen Lelumuseo Hevosenkengä. Viitattu 1.5.2014.
<http://www.lelumuseohevosenkenga.fi/document/652>
- Suomen yleisten kirjastojen tilastot. Viitattu 19.10.2014. <http://tilastot.kirjastot.fi/>
- Tapahtumaresepti 2014a. Japani on pop -peli-ilta. Viitattu 19.10.2014.
<http://www.kirjastot.fi/fi/node/11994>
- Tapahtumaresepti 2014b. Roolipelikerho. Viitattu 19.10.2014. <http://www.kirjastot.fi/fi/node/1197>
- Tapahtumaresepti 2014c. Ulkoilmakonsertti Jouvola-räp. Viitattu 19.10.2014.
<http://www.kirjastot.fi/fi/node/1177>
- Tampereen seurakuntayhtymä. Viitattu 27.1.2015.
http://www.tampereenseurakunnat.fi/seurakunnat/viinikka/tytot_ ja _pojat/kerhot/roolipelikerho
- Toppari, M. 2010. "Oikeestaan aika siisti" - nuorten kirjasto kehittyy. Teoksessa Ruhala, A., Pentikäinen, A. & Niinistö, H. (toim.) Mediametkaa! Osa 5 - kirjasto kohtaa mediakulttuurin. Helsinki: Mediakasvatuskeskus Metka ry, 15-22.
- Vallo, H. & Häyrinen, E. 2008. Tapahtuma on tilaisuus: tapahtumamarkkinointi ja tapahtuman järjestäminen. 2. uud. laitos. Helsinki: Tietosanoma.
- Vilka, H. & Airaksinen, T. 2003. Toiminnallinen opinnäytetyö. Helsinki: Tammi.
- Yleisten kirjastojen neuvosto 2011. Yleisten kirjastojen neuvoston strategia 2011-2016. Helsinki: Helsingin kaupunginkirjasto. Viitattu 19.10.2014.
<http://www.kirjastot.fi/sites/default/files/content/Ykn-strategia-kirjastoversio-fin.pdf>
- YALSA 2015. Young Adult Library Services Association. About YALSA. Viitattu 27.1.2015.
<http://www.ala.org/yalsa/>
- Ypäjän kunta 2015. Koululaisten iltapäiväkerho. Viitattu 29.1.2016.
http://www.ypaja.fi/fi/palvelut/varhaiskasvatus_ ja _esiopetus/koululaisten_iltapaivakerho

Palautekysely pelaajille

Palautekysely pelaajille - Kouvolan pääkirjaston roolipelikerho

Vastauksia käytetään paitsi kerhon kehittämiseen, myös kerhosta tehtävän opinnäytetyön materiaalina. Kaikkiin kysymyksiin ei ole pakko vastata.

1. Sukupuoli nainen mies
2. Mistä kuulit kerhosta?
3. Olitko aiemmin harrastanut mitään roolipeleihin liittyvää? Jos, niin mitä?
4. Miten kerho vastasi odotuksiasi?
 huono kohtalainen hyvä
5. Yleisarvosana kerholle?
 huono kohtalainen hyvä
6. Yleisarvosana pelinjohtajalle?
 huono kohtalainen hyvä
7. Mikä oli parasta kerhossa?
8. Mikä oli huointa kerhossa?
9. Mitä toivot, että pelinjohtaja olisi tehnyt toisin (joko pelissä, tai pelin ulkopuolisissa järjestelyissä)?
10. Mikä on jäänyt erityisesti mieleen (pelikerta, jokin hahmosi tai toisen hahmon teko...)?
11. Mitä olisit toivonut vähemmän tai ei ollenkaan?
12. Mitä olisit toivonut enemmän?
13. Muuta palautetta?

Kiitos!

Ryhdy myrskyn sankariksi!

Alkuvuoden iloinen hankintauutinen: Kyyti-kirjastoista saat nyt lainaan Mike Pohjolan roolipelin Myrskyn sankarit: Suurkuninkaan miekka!

Niin, mikä ihmeen roolipeli? Nyt ei puhuta videopelistä eikä metsässä leikkimiekan kanssa juoksemisesta, vaan Myrskyn sankarit on *pöytäroolipeli* tai *kynä-ja-paperi-roolipeli*. Nimitys juontuu siitä, että roolipelejä pelataan yleensä pöydän ääreen kokoontuneena, ja tarvittavat välineet ovat kynä, paperia, nopat, sekä roolipelin säännöt ja taustat esittelevä kirja. Tärkeimpiä pelivälineitä ovat kuitenkin mielikuvitus ja puhetaito. Oletko aina halunnut olla seikkailija, tehdä jotain mihin et oikeassa elämässä pystyisi? Roolipelit antavat siihen mahdollisuuden! Roolipeli on periaatteessa interaktiivista, monen hengen tarinankerrontaa, jossa kukaan ei ennalta tiedä miten tarina päättyy.

Roolipelissä on tyypillisesti kahdesta kuuteen pelaajaa sekä pelinjohtaja. Pelaajat ja pelinjohtaja eivät pelaa toisiaan vastaan, vaan yhdessä; roolipelissä ei ole voittajia eikä häviäjiä. Kullakin pelaajalla on oma hahmonsa, joka on kuin kirjan hahmo: hänellä on nimi, historia, persoonallisuus ja omat taitonsa. Näitä taitoja kuvataan yleensä jollakin numeroarvolla, jotta eri hahmojen taitoja voidaan verrata: Myrskyn sankareissa jokaisella hahmolalla on esimerkiksi ominaisuus nimeltä voima, joka kuvaa hänen fyysistä vahvuuttaan. Hahmoilla voi olla myös erilaisia kykyjä kuten loitsut tai kyky liikkua huomaamattomasti. Kaikki nämä taidot, kyvyt ja muut tiedot merkitään hahmolomakkeeseen. Pelin edetessä hahmot saavat lisää kokemusta ja voivat kehittyä vahvemiksi tai oppia uusia kykyjä. Pelin aikana pelaajat kertovat sanallisesti, mitä heidän hahmonsa tekevät ja sanovat, tyyliin "mun hahmo hyökkää sitä isointa peikkoa kohti" tai "mä kysyn siltä, että ketä ne on". Taisteluissa tai ongelmatilanteissa napanheittojen ja hahmolomakkeisiin merkittyjen numeroarvojen avulla päätetään, miten hyvin tai huonosti hahmot onnistuvat yrittämässään asiassa. Napanheitot tuovat jännitystä ja sattuman mahdollisuutta peliin: huonoakin miekkailijaa voi joskus onnistua, ja toisaalta ketterinkin hahmo voi kompastua dramaattisesti.

Pelinjohtajalla ei ole omaa hahmoa - sen sijaan hän ohjaa periaatteessa koko maailmaa ja kaikkia sen muita asukkaita! Pelinjohtaja on se, joka kehittää seikkailun raamit, kuvailee ympäristön, kertoo pelaajille mitä oven takaa paljastuu tai mitä matkaajat heille vastaavat. Yleensä pelinjohtaja suunnittelee seikkailun alkutilanteen ja suurinpiirtein sen, miten hän ajattelee seikkailun kulkevan: ketä ja mitä pelaajahahmot kohtaavat, kuka on kaiken takana, millaisissa ympäristöissä seikkaillaan. Pelinjohtaminen vaatii kuitenkin mielikuvitusta ja kykyä improvisoida, koska pelaajilla on vapaus tehdä mitä he vain keksivätkin: jos hahmot päättävätkin kääntyä risteyksestä oikeaan eikä vasempaan, pelinjohtajan täytyy nopeasti keksiä, mitä siellä suunnassa oikein on.

Roolipelit voivat sijoittua hyvin erilaisiin maailmoihin: nykypäivään, keskiaikaan, avaruuteen... Myrskyn sankarit on fantasiaroolipeli, jossa on vaikutteita mm. suomalaisista kansantarhuista. Peli sijoittuu keskiaikaiseen fantasiamaailmaan, jossa on ihmisten lisäksi staaloja, aarneja ja velhoja, ja metsiä kansoittavat mielikuvitukselliset hirviöt. Joitakin vuo-

sia aiemmin keisari Zangavius on kaapannut vallan Natharin kuningaskunnassa. Keisari käy jatkuvaa sotaa eteläisten kansojen kanssa ja pitää omaakin kansaansa pelon vallassa. Myrskyn sankareiden pelaajahahmot ovat viherhuppuja, metsissä piilottelevia kapinallisia jotka vastustavat Zangaviuksen hirmuvaltaa. Pelaaja voi valita olevansa esimerkiksi ritari, eränkävijä, sikopaimen, tai haltiamainen aarni.

Myrskyn sankarit on suunniteltu aloitteleville roolipelaajille, sekä pelaajan että pelinjohtajan roolissa. Ei haittaa, vaikket olisi koskaan pelannut tai johtanut roolipeliä - tai vaikket olisi koskaan ennen edes kuullut roolipeleistä! Pelaajan ja pelinjohtajan kirjat opastavat alkuun. Laatikko sisältää valmiiksi kuusi pelikertaa kattavan kampanjan ja opastaa vähitellen omien seikkailujen suunnitteluun. Peli sopii kaikille noin 8-vuotiaasta ylöspäin - yläikärajaa ei ole.

Kirjaston lainakappaleet ovat aivan samoja paketteja kuin omaksi ostettavat: ne sisältävät siis kaiken pelaamiseen tarvittavan, nopista hahmolomakkeisiin (tosin lomakkeita täytyy kopioida tai tulostaa pelin verkkosivuilta). Jos oma lähikirjastosi ei ole hankkinut peliä, voit varata sen toisesta kirjastosta maksutta - tai ehdottaa, että se hankittaisiin. Kyyti-kirjastoihin on hankittu yhteensä kaksitoista kappaletta Myrskyn sankareita lainattavaksi. Kouvolan pääkirjastossa on lisäksi yksi niin kutsuttu käsikirjastokappale, jota ei lainata, ja johon voit tutustua (tai pelata!) kirjaston tiloissa. Vuoden 2014 aikana pääkirjastossa on tarkoitus aloittaa myös Myrskyn sankareita pelaava roolipelikerho, sekä mahdollisuus tutustua peliin kirjastonhoitajan johdolla milloin vain kirjaston aukioloaikana.

Myrskyn sankareiden saatavuuden kirjastoista voit tarkistaa verkkokirjastosta [painamalla tästä!](#) Muita Kyyti-kirjastoista löytyviä roolipelejä voit selata [tämän linkin takaa](#).

Lisätietoa Myrskyn sankareista [pelin omilta sivuilta](#).

(Artikkeli julkaistu alun perin verkossa osoitteessa <http://www.kyyti.fi/artikkelit/ryhdy-myrskyn-sankariksi>

PIENI OPAS ROOLIPELIKERHON PERUSTAMISEEN KIRJASTOILLE

Tämä opas on kirjoitettu liitteeksi AMK-opinnäytetyölleni "Noppia ja sanataidetta - roolipelikerho kirjastossa" ja sen pohjana on opinnäytettä varten perustettu 13-19-vuotiaiden roolipelikerho Kouvolan pääkirjastossa. Oppaan tavoitteena on antaa selkeää johdatus roolipelikerhon perustamiseen ja vetämiseen kerhotoimintana kirjastossa tai vastaavassa ympäristössä. Kerhotoiminnan kohderyhmänä ovat lapset ja nuoret, mutta mikään ei estä järjestämästä roolipelitoimintaa myös aikuisille tämän oppaan avulla.

MIKÄ ON ROOLIPELIKERHO?

Tiivistettynä roolipelaaminen on mielikuvitusta ja yhteistyökykyä vaativa harrastus, jossa pelaajat ottavat kukin itselleen hahmon, jonka toimintaa he ohjaavat vetäjän eli pelinjohtajan kuvailemassa maailmassa. Se on siis tavallaan interaktiivista tarinankerrontaa. Laajemman kuvauksen roolipelaamisesta käytännössä löydät esimerkiksi [Roolipelitiedotuksen artikkelista](#). Tavallisimmin roolipelejä harrastetaan kaveriporukassa, mutta ne sopivat hyvin myös ohjatuksi, säännölliseksi kerhotoiminnaksi esimerkiksi kirjastossa.

MITÄ SIIHEN TARVITAAN?

PELINJOHTAJA (KERHON VETÄJÄ)

Kaikkein pelkistetyimmillään pelinjohtaja ja pelaajat ovat ainoat asiat, joita roolipelaamiseen todella tarvitaan. Niinpä roolipelikerhon vaatimista resursseista tärkein ja myös vaikein löytää on kerhon vetäjä. Roolipelikerhon vetäjältä vaaditaan kommunikointi-, heittäytymis- ja improvisointikykyä sekä jonkinlaisia ryhmänohjaustaitoja. Aiempi kokemus roolipeleistä on plussaa, mutta ei välttämätöntä.

Jos kirjaston henkilökunnasta ei löydy kiinnostunutta kerhon vetäjää, mutta roolipelitoimintaa haluttaisiin silti järjestää kirjastossa, sopiva ulkopuolinen henkilö voi löytyä paikallisista roolipeliharrastajista.

AIKA

Yksi roolipelisessio voi kestää parista tunnista jopa yli 12:sta tuntiin. Kerhotoiminnan puitteissa yhden session sopiva pituus on noin 2-3 tuntia.

Miten usein kerho kokoontuu riippuu sekä osallistujien että vetäjän resursseista. Kerho voi kokoontua yhtä hyvin viikon, kahden, tai kuukauden välein. Tärkeintä on että kokoontumiset ovat säännöllisiä, pelaajat kokevat tiheyden hyväksi ja pelinjohtajalla on aikaa valmistautua jokaiseen pelikertaan.

Roolipelikerhon suunnitteluun on hyvä varata vetäjälle aikaa vähintään pari tuntia jokaista pelikertaa kohti. Laskennallisesti yhden pelikerran valmistelu ja vetäminen vie arviolta puoli työpäivää (3,5-4h). Valmisteluun kuluva aika voi vaihdella pelikerrasta ja pelinjohtajasta toiseen, mutta aikaa on harvoin ainakaan liikaa.

Kouvolan roolipelikerho kokoontui kahden viikon välein 2-2,5h kerrallaan.

TILAT

Paras tila roolipelaamiseen on pienehkö suljettu tila kuten kokous- tai ryhmätyöhuone. Tällöin ohikulkijat ja uteliaat eivät pääse häiritsemään peliin keskittymistä eivätkä pelistä aiheutuvat äänet toisaalta häiritse muita. Erillisen tilan puuttuessa pelitilan erottaminen sermeillä auttaa jo paljon.

Tilassa tulisi olla pöytä, jonka ympärille kaikki osallistujat pelinjohtaja mukaan luettuna mahtuvat istumaan. Pöydän on myös syytä olla tarpeeksi iso, jotta kaikki paperit ja pelivälineet mahtuvat sille mukavasti.

TARVIKKEET

Roolipelikerho on toimintana varsin edullista. Lähdeaineiston eli roolipelikirjan tai -kirjojen hankkimiseen kuuluu tyypillisesti 30-100 euroa - vähemmän, jos sopivia teoksia löytyy jo kirjaston tai vetäjän omasta kokoelmasta tai Internetistä maksutta. Lisäksi tulevat vähäiset toimisto- ja monistekulut.

Kaikki pelaajat tarvitsevat kirjoitusvälineet: lyijykynän ja pyyhekumin. Tyhjää paperia on syytä olla tarjolla tilanteiden havainnollistamiseen, hahmojen ja ympäristön piirtämiseen ja asioiden muistiin kirjoittamiseen.

Noppia tarvitaan vähintään yksi setti. Peliä sujuvoittaa, jos kaikilla pelaajilla ja pelinjohtajalla on omat nopat. Noppien määrä ja koko riippuu käytettävästä pelistä.

Käytettävän pelin sääntökirjoja tarvitaan ainakin yksi kappale. Tilanteissa joissa pelaajat tarvitsevat kirjaa, esimerkiksi valitessaan uusia kykyjä, on hyvä jos niitä on saatavilla useampi kappale. Monesti tarvittavien sivujen kopiointi kaikille pelaajille ajaa saman asian, ellei sivuja ole kymmenittäin.

Jos pelin sääntökirja on digitaalisessa muodossa, tabletti on tietokonetta kevyempi vaihtoehto kirjan selaamiseen pelin aikana. Pelinjohtaja voi hyödyntää tablettia tai tietokonetta myös esimerkiksi muis-tinpanojen tekemiseen tai kuvien näyttämiseen pelaajille. Myös muita teknologisia apuvälineitä voi käyttää pelissä, kuten älytaulua tai projektoraa - myös perinteiset havainnollistamisvälineet kuten liituta-i fläppitaulu ovat käyttökelpoisia. Karttojen ja maaston piirtämiseen sopivat myös erilaiset dry-erase-taulut ja matot.

Kouvolan roolipelikerhossa on käytetty niin fyysisiä sääntökirjoja kuin tabletil-la luettavia sääntökirjoja. Tablettia on käytetty myös erinäisten kuvien esittä-miseen pelaajille. Muista havainnollistamisvälineistä käytössä ovat olleet enimmäkseen perinteiset kynä ja paperi. Pelitilanteiden havainnollistamiseen on toisinaan käytetty myös pahvisia hahmoja, jotka esittävät eri hahmojen ja vihollisten paikkoja.

AVOIN VAI SULJETTU KERHO

Roolipelikerho voi olla avoin, suljettu, tai jotakin siltä väliltä. Suljetussa kerhossa pelaajat ilmoittautu-vat etukäteen ja uusia pelaajia ei käytännössä oteta, ellei paikkoja vapaudu jonkun lopettaessa. Kouvo-lan roolipelikerho on toteutettu tällä tavoin. Avoimessa kerhossa uusia pelaajia voi liittyä mukaan jo-kaisen pelikerran alussa. Entressen kirjaston roolipelikerho toimii tällaisessa avoimessa muodossa.

Avoimen ja suljetun ääripään välimuotona kerho voidaan toteuttaa siten, että järjestetään 3-6 peliker-ran mittaisia seikkailuja, joiden välissä voidaan ottaa mukaan uusia pelaajia. Oman kokemukseni pe-rusteella suosittelen tällaista välimuotoa: se tarjoaa mahdollisimman monelle tilaisuuden kokeilla har-rastusta ja mahdollistaa toiminnan säännöllisen markkinoinnin. Aiempaan seikkailuun osallistuneet pelaajat voivat totta kai osallistua seuraavaankin, jos porukassa on tilaa - uusille pelaajille kannattaa kuitenkin antaa etusija. Lyhyempien seikkailujen pelaaminen mahdollistaa myös eri sääntöjärjestelmi-en ja pelien kokeilemisen.

SOPIVIA ROOLIPELEJÄ KERHOLLE

Useimmat roolipelit sisältävät johdannon, jossa selvitetään roolipelaamisen ideaa ja käytäntöä uusille harrastajille. Toiset pelit ovat kuitenkin monimutkaisempia kuin toiset, kun taas jotkin on suunniteltu erityisesti aloittelijoita silmällä pitäen. Tässä listaan viisi peliä, joista itse aloittaisin roolipelikerhon vetämisen. Muita roolipelejä esitellään ansiokkaasti esim. Roolipelikirjassa (BTJ Kustannus, 2007).

MYRSKYN SANKARIT - SUURKUNINKAAN MIEKKA

Suomalainen Myrskyn sankarit on suunniteltu aloitteleville pelaajille ja pelinjohtajille. Peli on koko perheelle sopiva - siinä ei käsitellä lapsille sopimattomia aiheita eikä sääntöjärjestelmä ole liian monimutkainen. Myös suomenkielisyys on ehdoton plussa. Myrskyn sankarit sisältää valmiin, kuuden jakson mittaisen kampanjan, joka opettaa vähitellen pelinjohtajaa suunnittelemaan suuremman osan seikkailusta. Peliä myydään laatikkona, joka sisältää paitsi sääntökirjat, myös hahmolomakkeita ja pelissä tarvittavat nopat. Myrskyn sankarit on kohtuullisen hyvin saatavilla kirjakaupoista ja erikoisliikkeistä ja sitä löytyy useiden kirjastojen lainakokoelmasta.

ASTRATERRA

Toinen suomalainen koko perheen roolipeli. Astraterra käyttää vain kuusisivuisia noppia, joiden hankkiminen on helppoa. Astraterra soveltuu hyvin lyhyiden, jopa vain yhden pelikerran kestävien seikkailujen vetämiseen. Se ei kuitenkaan mielestäni tarjoa aivan uudelle pelinjohtajalle yhtä hyvää tukea kuin Myrskyn sankarit valmiskampanjoineen. Myös Astraterra on kohtuullisen hyvin saatavilla kirjakaupoista, erikoisliikkeistä ja kirjastoista.

DUNGEON WORLD

Englanninkielinen roolipeli, jonka tavoitteena on saavuttaa alkuaikojen fantasiaroolipelien tunnelma mutta olla säännöiltään kevyempi ja joustavampi. Dungeon Worldin etuna on sen julkaisu Creative Commons -lisenssillä, joten [pelin koko teksti](#) on saatavilla ilmaiseksi netissä. DW antaa pelaajille erittäin paljon vapautta ja mahdollisuuden vaikuttaa pelin maailmaan ja tapahtumiin enemmän kuin useimmat pelit - mikä taas ei sovi aivan kaikille peliporukoille. Dungeon World sopii parhaiten pelinjohtajille, jotka ovat valmiita improvisoimaan paljon.

DUNGEONS & DRAGONS 5ED

"DnD" on yhä roolipelien peruskallio. Uusimmassa painoksessa sääntöjä ja maailmaa on entisestään hiottu. Sääntöjärjestelmä on monisyinen muttei tarpeettoman monimutkainen. Tästä pelistä ovat uransa aloittaneet jo useat sukupolvet. Miinuspuolina ovat englanninkielisyys ja vaikea saatavuus muualta kuin erikoisliikkeistä. Dungeons & Dragonsin perustiedot on koottu kolmeen kirjaan, joista ehdottomasti tarvittava on ainoastaan Player's Handbook; Dungeon Master's Guide ja Monster Manual ovat kuitenkin hyödyllisiä. [Pelin tiivistetyt perussäännöt](#) ovat saatavilla ilmaiseksi PDF-muodossa.

FATE

Fate Core System on mekaniikaltaan yksinkertainen ja erittäin joustava roolipeli, jota on mahdollista käyttää niin fantasia-, scifi- kuin missä tahansa muussakin ympäristössä. Kuten DnD, Fate on englantinkielinen ja saatavilla vain erikoisliikkeistä. Pelistä on saatavilla myös yksinkertaistettu kevytversio Fate Accelerated. Sekä Core että Accelerated -versiot ovat saatavissa maksu mitä jaksat -hinnalla PDF-muodossa [julkaisijan sivuilla](#) sekä CC-lisenssillä julkaistuina verkkotekstinä.

Kouvolan roolipelikerho aloitti Myrskyn sankareilla ja siirtyi kampanjan päätyttyä Dungeon Worldiin.

MISTÄ PELEJÄ VOI HANKKIA

Uusimpia suomenkielisiä pelejä lukuun ottamatta roolipelejä ei juuri löydä tavanomaisista kirjakaupoista. Jos haluaa tutustua peliin ennen ostamista, voi olla järkevää hyödyntää kaukolainaamista suuremmista kirjastoista, erityisesti [Helmetistä](#). Suuremmissa opiskelijakaupungeissa toimivat roolipelikerhot saattavat omistaa oman kirjaston tai välittää jäseniltään pelejä lainaan - roolipelaajat ovat yleensä enemmän kuin valmiita tukemaan harrastuksen leviämistä.

Suomalaisista liikkeistä roolipelejä myyvät [Fantasiapelit](#) ja [Puolenkuun pelit](#). Näistä molemmat myyvät myös oheistarvikkeita kuten monisivuisia noppia, pelimattoja ja muuta. Kirjakauppakettit ja verkkokirjakaupat toimittavat roolipelejä yleensä vain tilaustuotteina.

Useita roolipelejä on mahdollista hankkia myös e-kirjoina - joitakin ei ole saatavilla painettuna lainkaan. E-kirjaversioita voi hankkia usein pelin kustantajan oman verkkosivun tai palvelun kuten [Dri-
vethrurpg.com](#) kautta. Jonkin verran roolipelejä julkaistaan myös e-kirjoina tai verkkotekstinä täysin ilmaiseksi, tästä hyvänä esimerkkinä FATE ja Dungeon World, joiden teksti on kokonaisuudessaan saatavilla netissä CC-lisenssin alaisena.

ROOLIPELAAMISEEN JA PELINJOHTAMISEEN TUTUSTUMINEN

Jos sinulla ei ole aiempaa kokemusta roolipelaamisesta edes pelaajan asemassa, kannattaa pelaamista pyrkiä kokeilemaan ainakin kerran ennen kerhon perustamista. Silloin sinulla on parempi kuva pelin etenemisestä eikä tilanne välttämättä jännitä niin paljoa. Nuorten kaveriporukassa on tavallinen tilanne, että ensimmäisellä kerroilla pelaaminen on kaikille uutta ja outoa pelinjohtajaa myöten, mutta kun roolipeliä vedetään kirjaston toimintana, on toki parempi olla tehtäviensä tasalla alusta alkaen.

Pyri siis järjestämään itsellesi kokeilupeli joko pelaajan tai pelinjohtajan asemassa. Pelitapahtumat kuten [Ropecon](#) ja [Tracon](#) ovat hyvä paikkoja päästä roolipelaamaan, samoin suurten opiskelijakaupunkien roolipeliyhdistykset. Jos paikkakunnallasi on pelien erikoisliike, myös sen kautta voi löytää peliseuraa. Toinen vaihtoehto on peliporukan laittaminen pystyyn itse perheenjäsenistä, ystävistä tai työkavereista.

Kouvolan roolipelikerhon suunnittelun aloittaessani minulla oli kokemusta pelaajana korkeintaan tusinasta seikkailusta ja pelinjohtajana yhdestä tai kahdesta. Ennen kerhon aloittamista kaveriporukalle vedetty roolipeli nosti pelinjohtokokemukseni yhteensä viiteen peliin. Kerhon perustamiseen ei siis todellakaan tarvitse olla peliveteraani!

OSALLISTUJIEN RAJAAMINEN

Ennen kerhon mainostamista tulee miettiä, mille ikäryhmälle haluat sen suunnata. Roolipelaamista voi harrastaa yhtä hyvin viisi- ja satavuotias, mutta parhaiten peliporukka toimii, kun sen kaikki jäsenet ovat suunnilleen samalla tasolla. Kymmenvuotiaiden kanssa roolipelaaminen voi olla erittäin antoisaa, mutta jos samassa kerhossa nuorin osallistuja on kymmenen ja vanhin jo täysi-ikäinen, kumpikaan heistä ei todennäköisesti saa kerhosta sitä mitä haluaa.

Ikähaarukka voi olla miten pieni haluat, esimerkiksi vain tietyn luokka-asteen kokoinen. Liian suureksi haarukkaa ei kuitenkaan pidä venyttää. Yläasteikäiset on hyvä ikähaarukka, ja myös teini-ikäiset (13-19) voi olla hyvin toimiva. En kuitenkaan suosittelen kerhoa, jossa osallistujia on sekä ylä- että alakoulusta, sillä 10- ja 13-vuotias voivat erota toisistaan kehitystasoltaan paljon enemmän kuin 13- ja 16-vuotias.

Ei ole mitään syytä, miksei roolipelikerho voisi olla sekaryhmä tyttöjä ja poikia. Voi myös kuitenkin olla täysin perusteltua suunnata kerho vain toiselle sukupuolelle. Kehottaisin kuitenkin varomaan koko harrastuksen sukupuolittamista niin, että syntyy kuva siitä, että vain pojat voivat roolipelata.

Sopiva määrä pelaajia pelinjohtajan lisäksi on kahdesta viiteen. Suuremmalla joukolla on syytä kiinnittää erityistä huomiota siihen, että kaikki pääsevät ääneen eikä kukaan jää äänekkäimpien pelaajien varjoon.

Kouvolan kerhossa pelaajia oli yhteensä seitsemän, tyttöjä ja poikia, iältään 13-18-vuotiaita. Useimmiten heistä oli paikalla 4-6 kerrallaan. Näin suuren kerhon vetäminen on mahdollista, mutta en kuitenkaan voi suositella sitä. Jos kiinnostuneita on paljon ja resursseja riittää, kannattaa harkita kahden eri kerhon perustamista tai kerhon vetämistä avoimella mallilla.

KERHON MARKKINOINTI

Kerhoa kannattaa mainostaa kirjaston omien tiedotuskanavien (ilmoitustaulut, nettisivut, muu netti-viestintä) lisäksi valitun kohderyhmän kouluilla, nuorisotaloilla ja muissa paikoissa, joissa ikäryhmää liikkuu. Myös paikalliseen pelien erikoisliikkeeseen kannattaa viedä mainos, jos sellainen paikkakunnalla on. Jos kerho on muodoltaan suljettu tai epäilet, että kiinnostuneita on paljon, ennakkoilmoittautuminen on suotavaa. Jos et ole varma mahdollisille osallistujille sopivasta päivästä tai ajankohdasta, kerhoa voi mainostaa ensin myös yleisesti ja mainita, että kokoontumisten ajankohta sovitaan osallistujien kanssa ensimmäisellä kerralla.

Roolipelikerhon konseptin esittelyä varten kirjastossa voi myös järjestää yhden pelikerran kestäviä esittelyseikkailuja, joissa tutustutaan roolipelaamiseen käytännössä ilman, että tarvitsee sitoutua kerhoon. Hyviä ajankohtia kerhon lanseeraamiseen tai esittelyseikkailuihin ovat teemapäivät kuten [Kansallinen pelipäivä](#) ja Kansainvälinen pöytäpelipäivä ([International Tabletop Day](#)).

Kouvolan roolipelikerhon osallistujista valtaosa oli kuullut kerhosta kirjastossa nähdyn julisteen tai tutun kautta (kaverilta tai vanhemmalta). Kerho aloitettiin ilman määrättyä päivää tai aikaa, joka päätettiin ensimmäisellä kerralla yhdessä osallistujien kanssa.

VALMIIT SEIKKAILUT VAI OMAT?

Valmis seikkailu on hyvä valinta etenkin, jos olet kokemattomampi pelinjohtaja. Se myös säästää aikaa, koska joku muu on jo tehnyt suurimman osan suunnittelutyöstä puolestasi.

Useimmat roolipelit sisältävät valmiin seikkailun tai pari heti sääntökirjassa. Myös pelin nettisivuilta voi löytää lisämateriaalina valmiita seikkailuja. Erilaisia ja -laatuisia seikkailuja löytyy myös pilvin piimin harrastajien tekeminä ja jakamina eri peleihin.

Jos käytät valmista seikkailua, perehdy siihen huolellisesti. Koska seikkailu on kokonaisuus, jossa aiemmat asiat voivat vaikuttaa myöhempään, lue se alusta loppuun. Saatat haluta muuttaa joitakin kohtia pelaajiesi tai heidän hahmojensa mukaan, lisätä uusia paikkoja tai henkilöitä tai poistaa joitakin muita. Pyri siihen, että tunnet seikkailun paikat ja tilanteet niin hyvin, ettet joudu aina pelaajien kysyessä jotakin konsultoimaan muistiinpanoja.

Useimmat roolipelit sisältävät myös ohjeistusta omien seikkailujen suunnitteluun. Myrskyn sankarit opastaa seikkailujen suunnitteluun valmiskampanjassaan siten, että jokaisesta seikkailusta pelinjohtajan täytyy suunnitella itse aina suurempi osa. Ohjeistusta löytyy myös lukuisista nettiartikkeleista ja kirjoista, joita on listattu jonkin verran tämän oppaan lopussa. Seikkailua suunnitellessa kannattaa pitää mielessä, mistä juuri sinun kerhosi pelaajat eniten innostuvat ja mikä heissä ei herätä lainkaan mielenkiintoa, sekä varautua siihen, että pelaajilla on vaihtoehtoja eikä seikkailu vain kuljeta heitä ennalta määrättyssä "putkessa". Pelkissä valmisseikkailuissa pitäytymisessäkään ei kuitenkaan ole mitään väärää.

Kouvolan roolipelikerho aloitti Myrskyn sankareiden tarjoamalla valmiilla kampanjalla, mutta pian puolivälin jälkeen hahmojen toimet ja pelaajien kiinnostukset johtivat seikkailun aivan eri poluille. Valmis seikkailu siis antoi pohjan, mutta siitä siirryin omien seikkailujen kirjoittamiseen.

MITEN KIRJASTON KERHO EROAA KAVERIPORUKAN ROOLIPELISTÄ

Yleisimmin roolipelaamista harrastetaan kaveriporukassa vapaa-ajalla. Kirjaston toimintana vedettävässä roolipelikerhossa sekä pelaajien ja pelinjohtajan välinen suhde sekä pelaamisen ulkoiset olosuhteet ovat erilaisia. Pelinjohtaja on etenkin nuorille pelaajille suurempi auktoriteetti kuin oma kaveri olisi. Kerholla ei myöskään yleensä ole mahdollisuutta jatkaa pelaamista tuntikausia, vaan pelikertojen kesto on rajatumpi ja tilanteita joudutaan katkomaan useammin. Ota tämä huomioon etenkin käyttäessäsi valmiita seikkailuja, koska niiden pelikerrat on usein rytmitetty pidemmälle ajalle kuin sinulla on kerhossa mahdollisuus - mieti sopivia paikkoja katkaista peli.

ENSIMMÄINEN PELIKERTA

Aivan ensimmäisellä pelikerralla niin pelaajien kuin pelinjohtajan on syytä esitellä itsensä lyhyesti. Samalla voit kysellä, minkälaista kokemusta pelaajilla mahdollisesti jo on roolipelaamisesta. Todennäköisesti ainakin osa on roolipelaamassa ensimmäistä kertaa, joten kerro mahdollisimman selkeästi, miten pelaaminen käytännössä toimii, mitä hahmolomakkeilla ja eri nopilla tehdään, ja niin edespäin. Vastaa kaikkiin mahdollisiin kysymyksiin ja rohkaise pelaajia kysymään aina, kun jokin on epäselvää. Varaudu tämän jälkeenkin siihen, että sääntöjä joudutaan kertaamaan ainakin ensimmäisillä pelikerroilla, rautalankaa saa olla mukana runsain määrin ja pelaajia saattaa joutua kannustamaan, ennen kuin he uskaltavat toimia.

Ensimmäisellä pelikerralla kannattaa tehdä selviksi myös pelipöydässä vallitsevat pelin ulkopuoliset säännöt. Kännykät ja muut laitteet pysyvät taskussa tai laukussa äänettömällä ja niihin vastataan ainoastaan jos se on todella tarpeellista. Myös muut arkipäivän asiat pysyvät kerhon ulkopuolella: pelipöydässä pelataan. Syömisestä ja juomisesta pelin aikana tulee sopia, onko se sallittua vai ei. Paikalle tullaan ajoissa ja aikaisemmasta poistumisesta pitää mainita etukäteen. Myös mahdollisista poissaoloista ilmoitetaan niin aikaisessa vaiheessa kuin suinkin. Näiden sääntöjen noudattaminen tekee pelaamisesta miellyttävämpää kaikille osallistujille. Etenkin nuoremmille pelaajille on syytä korostaa myös sitä, että pelaajat ja hahmot ovat toisistaan erillisiä. Vaikka hahmo tekisi ikävästi toisen hahmolle, ei siitä pidä vihoitella pelaajalle, ja toisaalta pelaajien välisiä kiistoja ei ole sopivaa tuoda hahmojen välisiksi.

Kouvolan roolipelikerhossa syöminen ja juominen on sallittua, mutta kirjaston puolesta mitään ei tarjota. Monet pelaajista saapuvat kerhoon suoraan koulupäivän jälkeen ja yrittävät hoitaa syömisestä alta pois ennen pelaamisen alkua. Roskien siivoaminen pöydästä kuuluu tietenkin asiaan.

Ensimmäisestä pelikerrasta suuren osan vie hahmojen tekeminen. Pelinjohtajana kannattaa harjoitella hahmonluontia etukäteen muutamaan kertaan, jotta sen selittäminen käy sujuvasti. Hahmonluonti on selkeintä tehdä yhdessä siten, että selität hahmolomakkeen täyttämisen vaihe kerrallaan ja siirrytte yhdessä eteenpäin vasta kaikkien saatua yhden kohdan täytettyä. Samalla voit selittää, mitä hahmolomakkeen eri osat ja arvot tarkoittavat. Pidä jo etukäteen huolta siitä, että kaikilla pelaajilla on tarvittavat sivut sääntökirjasta. Jos esimerkiksi kaikki pelaajat tarvitsevat sääntökirjasta löytyvää loitsulistaa, on se järkevintä kopioida kaikille sen sijaan, että pelaajat kierrättävät yhtä kirjaa. Hahmonluonnin lopuksi kaikki pelaajat kuvailevat lyhyesti hahmonsa muille ja voivat sopia, mistä heidän hahmonsa tuntevat toisensa - tämä tietenkin riippuu paljon myös suunnittelemastasi seikkailusta.

Pyri siihen, että vaikka peliin tutustuminen ja hahmojen tekeminen vie aikaa, ensimmäisellä kerralla ehdittäisiin pelaamaan edes lyhyt viidentoista minuutin pätkä. Esimerkiksi Myrskyn sankareissa on tähän käyttöön hyvin sopiva esittelyseikkailu, jonka voi muokata kokonaisen peliporukan käyttöön. Näin pelaajat saavat kosketusta roolipelaamiseen heti alusta asti eikä kellekään jää ensimmäisestä kerrasta mieleen pelkästään tylsää lomakkeen täyttämistä.

Seuraavilla pelikerroilla kannattaa ensimmäisenä kerrata, mitä siihen asti on tapahtunut. Voit esimerkiksi pyytää jotakin pelaajaa kertomaan omin sanoin, mitä viimeksi tapahtui, ja täydentää asiat jotka jäivät kertomatta. Kertaus kannattaa etenkin silloin, kun joku pelaaja oli poissa edellisellä kerralla, mutta sen voi hyvin ottaa tavaksi.

MAHDOLLISIA VASTAANTULEVIA ONGELMIA

Apua! Pelaajieni hahmot tekivät jotain täysin odottamatonta!

Onneksi olkoon, olet kerhosi kanssa saavuttanut roolipelaamisen ytimen! Roolipelissä on käytännössä varmaa, että huolimatta siitä miten tarkkaan suunnittelet seikkailun, tapahtumapaikat ja sivuhahmot, pelaajasi tulevat jossain vaiheessa tekemään tai kysymään jotain, mikä lyö sinut täysin ällikällä. Aluksi improvisointi tällaisessa tilanteessa voi tuntua hankalalta, mutta kyseessä on harjoitettava taito. Jos pelaajien toimet vaativat seikkailulta suuria muutoksia, voit hyvin pitää lyhyen miettimistauon, tai koittaa ohjata toimintaa niin, että sinulla on mahdollisuus tehdä uusia suunnitelmia vasta pelikertojen välissä.

Kouvolan roolipelikerhossa hahmot päätyivät koittamaan uhkarohkea maagista rituaalia päästäkseen pois lumotusta kaupungista. Minulla pelinjohtajana ei ollut minkäänlaista suunnitelmaa tällaisen varalle, joten jäljellä olevan ajan ohjailin pelaajia kuvailemaan rituaalia ja toimiaan tarkasti ja pääsin katkaisemaan pelin sopivasti niin, että rituaalin lopputulos selvisi vasta seuraavalla pelikerralla.

Entä jos kaikki pelaajat eivät saavu paikalle?

Puuttuvan pelaajan ongelmaan on muutama eri ratkaisukeino, joita voi käyttää tilanteen mukaan. Yksi on hahmon häivyttäminen taustalle: hahmon oletetaan kulkevan muun porukan mukana hiljaisena osanottajana. Toinen keino on ottaa hahmo pelinjohtajan ohjattavaksi pelikerran ajaksi. Kolmas keino on kirjoittaa hahmo ulos tilanteesta pelikerran ajaksi. Näistä kaikissa on ongelmansa: joko on outoa, ettei hahmo tee mitään vaikka onkin "paikalla", pelaajasta on epämiellyttävää antaa hahmonsa toisen haltuun, tai on vaikeaa keksiä mistä hahmo taas ilmestyy seuraavalla kerralla mukaan. Koita valita kuhunkin tilanteeseen sopivimmalta tuntuva keino: jos hahmot ovat menossa paikkaan, johon yksittäinen hahmo ei enää jälkikäteen pääsisi, on hyvä olettaa tämän olevan mukana, mutta jossakin toisessa tilanteessa hahmon poisjättäytyminen voi tuoda lisämaustetta peliin - missä hän oikein oli ja mitä tekemässä?

Kouvolan roolipelikerhossa pelaajan poisjääminen eräällä kerralla johti siihen, että hänen hahmonsa välttyi kohtaamiselta vihollisen kanssa ja täpärältä pakenemiselta. Sen sijaan hahmo pääsi vakoilemaan vihollisia kauempaa ja raportoi myöhemmin muille hahmoille mitä oli nähnyt, mikä taas antoi porukalle lisätietoa jonka pohjalta toimia.

Pelaajat eivät keskity pelin tapahtumiin tai en saa selvää, mitkä heidän puheistaan ovat todella hahmon toimia ja mitkä vitsailua.

Keskittymisen herpaantuminen on tuttua kaikissa roolipeleissä, olivat pelaajat minkä ikäisiä tahansa. Usein jo ystävällinen muistutus pelinjohtajalta auttaa. Etenkin nuorempien pelaajien kanssa istumajärjestyksen vaihtaminen voi olla tarpeen: jos ongelmana on keskenään juttelevat pelaajat, jotka ehkä tuntevat toisensa kerhon ulkopuolella, istuta heidät eri puolille pöytää. Joskus peliin liittyväkin juttelu voi käydä levottomaksi ja pelaajat heittelevät absurdejakin ja toistensa kanssa ristiriitaisia kuvauksia siitä, mitä heidän hahmonsa tekevät. Tällöin on hyvä pistää keskustelu poikki ja kysyä järjestyksessä pelaajilta, mitä heidän hahmonsa todella tekevät. Äärimmäinen tapa saada pelaajat suhtautumaan hahmojensa valintoihin vakavasti on kerran tai kaksi ottaa todesta heidän hassuttelunsa ja kertoa, mitä hahmolle tapahtuu tämän toiminnan seurauksena, vaikka se sitten olisi jotain älytöntä kuten seinää ylös juokseminen...

Pelaajat käyttävät kaiken aikansa eläytymiseen eivätkä muista sääntöjä lainkaan/pelaajat käyttävät kaiken aikansa nopanheittoihin eivätkä eläydy hahmojensa luonteisiin!

Nämä ongelmat ovat toistensa kääntöpuolia. On pelaajia, jotka painottavat roolia ja pelaajia, jotka painottavat peliä. Toiset siis haluavat keskittyä siihen, mitä heidän hahmonsa tekisi ja tuntisi ja nauttivat pelaamisesta eniten hahmoonsa eläytymisestä. Toiset taas nauttivat pelillisistä elementeistä: vihollisten voittamisesta, nopanheitossa onnistumisesta ja niin edelleen, eivätkä juuri mieti hahmonsa persoonallisuutta. Kumpikaan tapa roolipelata ei ole väärin, ne ovat vain erilaisia. Koita selvittää tarkkailemalla ja kyselemällä, mikä on pelaajillesi kerhossa mieluisinta. Jos he ovat enimmäkseen seikkailijatyyppejä eikä ketään häiritse hahmojen persoonallisuuden vähäisyys, kannattaa siis keskittyä seikkailuun ja toisinpäin. Tärkeintä on aina se, että kaikilla on hauskaa, ei se, että roolipelataan juuri niin kuin pelinjohtaja haluaisi!

SEIKKAILUN PÄÄTTYESSÄ

Useimmilla perinteisillä roolipeliseikkailuilla on selkeä alku ja loppu. Vihollinen on kukistettu tai aarre on löydetty. Mitä sitten? Kerho voi aloittaa uuden seikkailun, joka jatkuu edellisen lopusta samoilla hahmoilla ja säännöillä. Jos samoilla hahmoilla pelataan useita seikkailuja, voi juonia laajentaa - ehkä ensimmäisessä seikkailussa karkuun päässyt vihollinen palaa kostamaan myöhemmin.

Pelaajat voivat myös tehdä aivan uudet hahmot, vaikka maailma ja säännöt pysyisivät samoina - tai vain osa pelaajista voi tehdä uudet hahmot, mikäli he eivät halua jatkaa alkuperäisillä. Kun maailma on sama, voivat uusienkin hahmojen seikkailut liittyä siihen, mitä edelliset tekivät ja voit käyttää vaikkapa samoja ei-pelaajahahmoja.

Jos pelaajat selvästi kaipaavat vaihtelua tai haluaisivat kokeilla jotain aivan uutta, kerho voi vaihtaa myös pelimaailmaa ja sääntöjärjestelmää kokonaan. Jos fantasia ei ollutkaan niin jännää kuin pelaajat ajattelivat, ehkä avarusseikkailu on mielenkiintoisempaa. Tai jos käyttämissäsi säännöissä on paljon taulukoita ja matematiikkaa, jotka pelaajat kokevat hankalaksi, on ehkä syytä kokeilla yksinkertaistempaa sääntöjärjestelmää. Jos pelaajat pitävät uuden kokeilemisesta, mikään ei estä kerhoa vaihtamasta peliä vaikka jokaisen seikkailun jälkeen, jos pelinjohtaja on valmis perehtymään uusiin peleihin.

PELIN ELÄVÖITTÄMINEN

Pöytäroolipelejä on helppo elävöittää varsin pienilläkin asioilla, jotta sekä pelaajien että pelinjohtajan mielenkiinto pysyy yllä kerrasta toiseen. Elävöittämiskeinot voivat myös helpottaa pelin maailmaan ja tunnelmaan sisään pääsemistä. Taustamusiikin tai ääniefektien käyttäminen on yksinkertainen keino tunnelman luomiseen. Tunnelmaa voi luoda myös sisustamalla pelitilaa teeman mukaisesti ja muokkaamalla valaistusta. Jos hahmot löytävät kirjoitettuja viestejä, ne voi kirjoittaa itse ja ojentaa pelaajille pelkän viestin kertomisen sijasta. Myös tärkeät esineet, joita hahmot löytävät, voi tuoda pelipöytään oikeina esineinä. Esineet, joita ei voi tuoda pelipöytään syystä tai toisesta voi esittää pelaajille kuvina - samoin hirviöt, joiden ulkonäkö voisi muuten jäädä hieman hämäräksi. Pelinjohtaja voi myös käyttää yksinkertaisia asusteita elävöittääkseen niitä ei-pelaajahahmoja, joita näyttelee, vaikkapa pukemalla ylleen huivin ja silmälapun hahmojen kohdatessa merirosvon.

Peliporukasta riippuen voi harkita myös jonkin pelikerran järjestämistä liveroolipelin kaltaisena niin, että pelaajat pukeutuvat hahmoikseen ja esittävät heitä pelkän suullisen kuvailun sijasta. Tämä ei välttämättä innosta kaikkia porukoita ja vaatii enemmän valmisteluita sekä pelinjohtajalta että pelaajilta, mutta etenkin näyttelemisestä kiinnostuneet pelaajat voivat olla hyvinkin innostuneita. Tällainen live-sessio voisi sijoittua esimerkiksi pelikertaan, jossa hahmot ovat neuvotteluissa yhden yksittäisen ei-pelaajahahmon (siis pelinjohtajan) kanssa - pelipaikaksi sopii hyvin pelin mukaisesti sisustettu neuvotteluhuone. Kunnianhimoisempi sessio taas voi sijoittua jopa lähimetsään hahmojen etsiessä tietään paikasta toiseen.

Toisaalta pelien elävöittäminen ei ole suinkaan pakollista. Jos tunnet, että kerho on sopivan mielenkiintoinen eivätkä tällaiset lisämausteet tunnu sopivan tyyliinne, aivan perinteinen kerrontapelaaminen voi olla teille paras vaihtoehto!

LISÄMATERIAALIA JA LUETTAVAA

Roolipelaamisesta ja pelinjohtamisesta on kirjoitettu vuosien varrella erittäin paljon, monelta kantilta ja monella kielellä. Lähes kaikissa roolipelikirjoissa on luku, joka on omistettu pelinjohtajalle ja antaa sekä yleisiä että sille nimenomaiselle pelille tarkoitettuja ohjeita. Syventävää materiaalia, joka ei liity mihinkään tiettyyn peliin, löytyy esim. seuraavista lähteistä.

- Pettersson, Juhana: Roolipelimanifesti. Like, 2005.
- kotimaiset roolipelilehdet Magus ja Roolipelaaja (eivät enää ilmesty)
- Hieta, Risto J.: Roolipeliopas. Arctic Ranger Production, 1994.
- Roolipelitiedotus <http://roolipelit.wordpress.com/>
- National New Gamemaster Month -juttusarja
<http://www.montecookgames.com/category/nanewgamo-2015/>

[Ropecon ry:n Youtube-kanavalle](#) on ladattu vuodesta 2012 alkaen Ropecon-tapahtumissa pidettyjä luentoja, joiden aiheena on kaikkea roolipelaamiseen liittyvää pelinjohtajan peruskoulusta pelijulkistuksiin ja tiettyyn aikaan perehtymiseen.

Paikkoja keskustella roolipeleistä ja -pelaamisesta netissä on myös runsain mitoin. Tässä joitakin suurimmista. Netti on myös väärällään jollekin tietylle roolipelille omistettuja keskustelupalstoja, jotka löytää tehokkaimmin hakukoneiden avulla.

- <http://www.pelilauta.fi/>
- <http://www.roolipelit.net/index.php/foorumi>
- <http://www.reddit.com/r/rpg/>
- <http://forum.rpg.net/>