

KOLME PÄIVÄÄ PÄÄSIÄISEEN
Live-roolipeli kristillisessä nuorisotyössä

Riikka Hatakka
Opinnäytetyö, syksy 2016
Diakonia-ammattikorkeakoulu
Diak Etelä, Kalasatama
Sosiaalialan koulutusohjelma
Kristillinen lapsi- ja nuorisotyön
suuntautumisvaihtoehto
Sosionomi (AMK) +
kirkon nuorisotyönohjaajan virka-
kelpoisuus

TIIVISTELMÄ

Hatakka, Riikka Tuulia. Kolme päivää pääsiäiseen. Live-roolipeli kristillisessä nuorisotyössä. Kalasatama, syksy 2016, 73 s., 7 liitettä.

Diakonia-ammattikorkeakoulu, Diak Etelä. Sosiaalialan koulutusohjelma, Kristillisen lapsi- ja nuorisotyön suuntautumisvaihtoehto, sosionomi (AMK) + kirkon nuorisotyönohjaajan virkakelpoisuus.

Opinnäytetyön aiheena on kasvatuksellinen live-roolipeli kristillisessä nuorisotyössä, jonka tilaajana toimi Nurmijärven seurakunta. Opinnäytetyön tavoitteina oli suunnitella, tuottaa ja toteuttaa aloittelijaystävällinen live-roolipeli tilaajalle sekä sijoittaa teorian avulla kasvatuksellinen live-roolipeli pedagogisten metodien kentälle.

Teoreettinen viitekehys koostuu live-roolipelaamisesta, leikistä, kokemuksellisista menetelmistä ja oppimisesta sekä kristillisestä nuorisotyöstä. Vertailen opinnäytetyössä live-roolipelaamisen ja kokemuksellisten menetelmien yhtäläisyyksiä sekä eroavaisuuksia. Yhteneväisyyksiä live-roolipelaamisen ja kokemuksellisten menetelmien välillä oli turvallisuuden, kokemuksen ja reflektion merkitys kasvatuksellisesti näkökulmasta.

Kolme päivää pääsiäiseen -live-roolipeli sijoittautuu vuoteen noin 30 jälkeen ajanlaskun alkua Jerusalemin lähistölle, kolme päivää ennen pesah-juhlaa. Kristinuskon merkittävin juhlapyhä on pääsiäinen, jolloin kristinuskon keskeisin henkilö, Jeesus, ristiinnaulittiin. Live-roolipelin tavoite oli auttaa pelaajia ymmärtämään paremmin Jeesuksen ajan maailmaa, samalla noudattaen pohjoismaista live-roolipelin muotoa. Live-roolipeli suunniteltiin, kirjoitettiin ja toteutettiin yhdessä seurakunnan nuorisotyöntekijän kanssa. Kolme päivää pääsiäiseen järjestettiin 15.9.2012 Nurmijärven seurakunnan leirikeskuksesta.

Live-roolipelileiri toteutui suunnitellusti, ja palautteen mukaan myös tiedollinen tavoite Jeesuksen ajan maailmasta saavutettiin. Live-roolipeli oli palautteen mukaan myös turvallinen ja aloittelijaystävällinen. Tutkimalla elämyspedagogiikkaa ja draamallisia menetelmiä saatiin myös tarkennettua kasvatuksellisen live-roolipelin suhdetta muihin pedagogisiin työmenetelmiin.

Asiasanat: live-roolipeli, elämyspedagogiikka, kristillinen kasvatusta, kokemuksellinen oppiminen, seikkailukasvatusta, draamakasvatusta, bibliodraama

ABSTRACT

Hatakka, Riikka Tuulia. *Three Days Before Easter*. Live Action Role-Playing Game in Christian Youth Work. 73p., 7 appendices. Language: Finnish. Kalasatama, Autumn 2016. Diaconia University of Applied Sciences. Degree Programme in Social Services, Option in Christian Youth Work Degree: Bachelor of Social Services.

The thesis covers the use of educational live action role-play in Christian youth work. The production consists of an educational live action role-playing game, or a LARP, ordered by the parish of Nurmijärvi. The objective of the thesis was to plan, produce and execute a beginner-friendly live action role-playing game for the client, as well as place educational live role-playing as a method on the field of different educational methods.

The theoretical frame of reference consists of live action role-play, play, experiential learning and Christian youth work. The thesis compares the differences and similarities between live-action role playing and different theories of experiential education methods. The most prominent found similarities include the safety, experientiality and the significance of reflection – from an educator’s point of view.

The setting of the live action role-playing game *Three Days Before Easter* took place in approximately AD 30, near Jerusalem, three days before the Pesach-festivities. The most significant holiday in Christianity is Easter, during which Jesus, the most essential character of the Christian faith, was crucified. The objective of the live action role-playing game was helping the participants to better understand the world of Jesus’ time, all the while following the structure of a Nordic LARP. The LARP was planned, written and executed in collaboration with the parish’s youth worker. The event was played out on September 15th, 2012, in the training center of the parish of Nurmijärvi.

The event was executed as planned. According to the feedback, the objective concerning educating the participants about the world of Jesus’ time was accomplished as well. The LARP was also considered safe and beginner-friendly. Furthermore, by studying experiential pedagogy and drama methods, the specifying of the relation between educational live action role-playing and other educational methods more accurately was rendered possible.

Keywords: Live Action Role-Playing, experiential pedagogy, Christian education, experiential learning, adventure education, drama education, bibliodrama, Christian youth work

SISÄLLYS

| | | |
|-------|--|----|
| 1 | JOHDANTO | 6 |
| 2 | PEDAGOGINEN LIVE-ROOLIPELAAMINEN | 8 |
| 2.1 | Aiempi tutkimus pedagogisesta live-roolipelaamisesta | 8 |
| 2.2 | Roolipelaamisen muodot..... | 10 |
| 2.3 | Live-roolipelaaminen | 11 |
| 2.3.1 | Live-roolipelaamisen keskeisiä käytäntöjä | 12 |
| 2.3.2 | Pelinjärjestäjänä | 14 |
| 2.3.3 | Live-roolipelaaminen opetuksen välineenä..... | 16 |
| 2.4 | Live-roolipelaaminen ja leikki | 17 |
| 2.5 | Elämyspedagogiikan suhde live-roolipelaamiseen | 20 |
| 2.5.1 | Draamakasvatuksen ja live-roolipelaamisen yhdistäviä tekijöitä | 21 |
| 2.5.2 | Live-roolipelaamisen ja seikkailukasvatuksen yhteisiä piirteitä..... | 22 |
| 2.5.3 | Bibliodraaman ja live-roolipelaamisen suhde..... | 24 |
| 2.5.4 | Live-roolipelaaminen – kokemuksellista oppimista? | 26 |
| 3 | KRISTILLINEN KASVATUS | 28 |
| 3.1 | Kirkon nuorisotyö | 29 |
| 3.2 | Seurakuntien nuorisotyö ja roolipelit | 30 |
| 4 | KOLME PÄIVÄÄ PÄÄSIÄISEEN -LIVE-ROOLIPELI..... | 33 |
| 4.1 | Nurmijärven seurakunnan pelikerho | 33 |
| 4.2 | Live-roolipelin aihe ja tavoitteet..... | 34 |
| 4.2.1 | Live-roolipelin pedagoginen ja käytännön suunnittelu | 35 |
| 4.2.2 | Sisällön tuottaminen..... | 38 |
| 4.2.3 | Live-roolipelileiri | 40 |
| 4.3 | Live-roolipelileirin palaute..... | 42 |
| 5 | JOHTOPÄÄTÖKSET JA POHDINTA..... | 45 |
| 5.1 | Tavoitteiden arviointi | 45 |
| 5.2 | Opinnäytetyön luotettavuus ja eettisyys..... | 46 |
| 5.3 | Live-roolipelaamisen käyttö kristillisessä nuorisotyössä | 48 |
| 5.4 | Tekemällä oppii | 51 |
| | LÄHTEET | 54 |
| | LIITE 1: Larpin mainos..... | 59 |
| | LIITE 2: Ilmoittautuminen | 60 |

| | |
|---|----|
| LIITE 3: Leirikirje | 62 |
| LIITE 4: Esimerkki pelimaailman tiedoista | 64 |
| LIITE 5: Lyhytkuvaukset hahmoista | 66 |
| LIITE 6: Esimerkki hahmokuvauksesta..... | 70 |
| LIITE 7: Sähköpostilla lähetyt kysymykset pelaajille..... | 73 |

1 JOHDANTO

Rakkaan harrastuksen valjastaminen työmenetelmäksi sai minut jo opintojen alkuvaiheessa pohtimaan live-roolipelaamisen käyttömahdollisuuksia kristillisessä nuorisotyössä. Ammatillisesti kiehtovinta aiheessa olivat ehdottomasti kasvatukselliset mahdollisuudet. Draaman, elämyksen, seikkailun ja kokemuksen yhdistävä live-roolipelaaminen tarjosi valtavasti mahdollisuuksia ryhmäyttää, opettaa, viihdyttää sekä käsitellä luovasti mielenkiintoisia sekä tarpeellisia teemoja nuorisotyössä.

Live-roolipelaamisesta kasvatuksellisena työvälineenä ei ole vielä kovinkaan vakiintunutta teoriaa, ja osittain sen vuoksi tässä työssä etsittiin yhteneväisyyksiä muista, vakiintuneemmista pedagogisista menetelmistä. Live-roolipelaamista on tutkittu ja käytetty toimintamenetelmänä kasvatuksellisissa töissä, mutta kristillisen kasvatuksen kontekstissa live-roolipelaamista ei ole tarkasteltu viime vuosina.

Teorian rajauksena toimii elämyspedagogiikka, jonka alle liveroolipelaaminen sopii toimintamenetelmänä. Elämyspedagogiikan määritelmän alle sopivatkin valitut menetelmät: draamakasvatus, seikkailukasvatus sekä bibliodraama. Ne toimivat hyvänä pohjana, jonka avulla voidaan peilata produktiota sekä pedagogisia ratkaisuja sen takana. Nämä pedagogisten menetelmien erot ja yhteneväisyydet ovatkin opinnäytetyöni pohdinnan keskiössä.

Tämän lisäksi on tarpeellista käsitellä leikkiä, sekä erityisesti roolileikkiä, sillä live-roolipelaamisen kannalta on oleellista tarkastella teoriaa roolista. Live-roolipelaaminen mielletään myös usein aikuisten leikiksi. Tätä käsitystä tukevat osittain myös omat havaintoni nuorisotyöllisen liveroolipelin järjestämisestä.

Opinnäytetyö toteutettiin produktiona, jonka tilaajana oli Nurmijärven seurakunta. Produktion tavoitteena oli tuottaa nuorille aloittelijaystävällinen live-roolipeli, jonka ajanjaksona olisi Jeesus Nasaretilaisen aikainen maailma. Lisäksi opinnäytetyön

tavoitteena on sijoittaa kasvatuksellinen live-roolipeli pedagogisten menetelmien kentälle ja tutkia sen suhdetta muihin kasvatuksellisiin työmuotoihin. Lisäksi opinnäytetyö onnistuu hahmottelemaan sitä, miten kasvatuksellista live-roolipelaamista voidaan käyttää kristillisessä nuorisotyössä. Seurakunnan piirissä live-roolipelaaminen on ollut mukana jo 1990-luvulta asti, vaikka harrastus on kohdannut vastustusta erinäisten ennakkoluulojen myötä (Salmela & Sihvo 2003, 43).

Opinnäytetyö antaa suuntaa siihen, millaiseen pedagogiseen kenttään kasvatuksellinen live-roolipeli soveltuu, mitä nuorisotyöllisen live-roolipelin järjestäminen vaatii ammatillisesti ja millaisia kasvatuksellisia sillä on toimintamuotona. Opinnäytetyö toimii pohjana ajatukselleni: ”Kokemalla voi oppia asioita, jotka ovat jopa yli kahdentuhannen vuoden takaisia.”

2 PEDAGOGINEN LIVE-ROOLIPELAAMINEN

2.1 Aiempi tutkimus pedagogisesta live-roolipelaamisesta

Live-roolipelaamista ja sen käyttötapoja on tutkittu Suomessa aiemminkin jonkin verran. Uskonkin, että vastaisuudessa live-roolipelaaminen ja sen käyttömahdollisuudet aiheena tulee olemaan laajalti tutkittu aihe. Opinnäytetyössäni käytän lähteinä sekä suomalaisia, että kansainvälisiä tutkimuksia ja artikkeleita. Olen rajannut pois tutkimukset, jotka pohjaavat muuhun kuin pohjoismaisiin live-roolipeleihin, ja valinnut ensisijaisesti Solmukohta-tapahtuman julkaisuja suomenkielisten artikkeleiden lisäksi. Solmukohdan esittelyn koen tärkeäksi, sillä se on tällä hetkellä erittäin keskeinen ja aktiivinen yhteisö, joka dokumentoi ja tutkii live-roolipelejä ja niiden käyttösovelluksia.

Live-roolipelaamisen käyttämiseen opetuksellisessa tarkoituksessa liittyviä suomenkielisiä tutkimuksia on muutama. Varhaisin tutkimus live-roolipelien käyttömahdollisuuksista lienee Tuomo Myllön ja Mia Rissan (1997) pro gradu-tutkimus, jossa he tutkimuksen myötä totesivat live-roolipelaamisen olevan toimiva toiminnallinen ja kokemuksellinen oppimisen väline kouluympäristössä. (Myllo & Rassa 1997) Jori Pitkänen tutki pro gradu-tutkielmassaan pedagogista live-roolipelaamista historian opetusmenetelmänä, sekä sen mahdollisuuksia opettaa historiallisia sisältöjä ja historiallista empatiaa. Historiallisella empatialla hän tarkoittaa ilmiötä, jossa pelaajalla syntyy ymmärrystä pelattavasta ajasta ja sen ihmisistä. (Pitkänen 2008, 60)

Live-roolipelin käyttömahdollisuuksia seurakunnan toiminnassa on tutkittu vain vähän. Juha-Pekka Tulijoen opinnäytetyö sivusi aiheeltaan omaa opinnäytetyötäni eniten: hänen tavoitteenaan oli luoda materiaali varhaisnuorisotyön live-roolipelileiriä varten, sekä pohtia miten live-roolipelaaminen tukee varhaisnuorten Raamatun oppimista. Tulijoki totesi produktionsa myötä, että kyseinen tapa on omiaan saamaan varhaisnuoria innostumaan Raamatusta, mutta totesi työssään, ettei löytänyt

selkeää eroa siihen, mitkä asiat opittiin live-roolipelin kautta ja mitkä muiden toimintojen kautta. (Tulijoki 2007, 24-25) Matti Salmela ja Rami Sihvo (2003) taas perehtyivät live-roolipelien käyttöön seurakunnan nuorisotyössä. Opinnäytetyössään he muun muassa pohtivat live-roolipelien käyttömahdollisuuksia ja määrittelivät työssään seurakunnallisen ja tavoitteellisen live-roolipelaamisen vaatimukset. Opinnäytetyössään he perehtyivät live-roolipelaamisen mediakuvaan ja huomasivat, että kielteisen suhtautumisen live-roolipeleihin ensisijaisena syynä oli harrastuslajin tuntemattomuus. (Salmela & Sihvo 2003, 134-136)

Draamallisesta näkökulmasta Johanna Verhiö (2012) käsitteli opinnäytetyössään live-roolipelaamisen käyttämistä yhteisöllisyyttä tukevana ja voimautumisena menetelmänä. Verhiö toteaa opinnäytetyössään, että live-roolipelaaminen voi olla voimauttava, jos ryhmä toimii yhteisöllisesti ja tasa-arvoisesti ohjaajan tukena. (Verhiö 2012, 44)

Pohjoismainen Solmukohta-yhteisö tutkii ja kehittää aktiivisesti live-roolipelaamista pohjoismaissa. Tapahtuman nimi vaihtelee tapahtuman järjestävän maan mukaan: Knutepunkt Norjassa, Knutpunkt Ruotsissa, sekä Knudepunkt Tanskassa. (Solmukohta.org, i.a.) Tapahtumassa julkaistaan usein erityisesti live-roolipelaamiseen liittyviä artikkeleita järjestetyistä peleistä tai lajiin liittyvistä tutkimuksista. Kirjoitukset julkaistaan englanniksi. Niistä löytyy usein ajankohtaisia aiheita liittyen pohjoismaiseen live-roolipelikulttuuriin. (Nordiclarp.org i.a.) Edularp Conference toimii Solmukohdan yhteydessä ja kokoaa Solmukohdan tavoin ympäri maailmaa ihmisiä keskustelemaan ja perehtymään pedagogiseen live-roolipelaamiseen (Solmukohta.org, i.a.).

2.2 Roolipelaamisen muodot

Roolipelaaminen on ennen kaikkea sosiaaliseen vuorovaikutukseen perustuva harrastusmuoto, joka jakaantuu karkeasti jaoteltuna kahteen kategoriaan: pöytäroolipelit ja live-roolipelit. Amerikasta lähtöisin oleva toimintamuoto on syntynyt 1970-luvulla ja sen harrastajiin kuuluvat pääasiassa nuoret ja nuoret aikuiset (20-30-vuotiaita), mutta harrastuksen piiriin kuuluu kaikenikäisiä ihmisiä. Leppälahden (2009, 7) mukaan keskeisin idea roolipeleissä on, että roolipeleihin *“osallistujat ottavat itselleen sovittun pelihahmon roolin ja roolihahmonaan kuvailevat tai esittävät sitä, mitä hahmo tekee, puhuu ja ajattelee.”* Roolipelaamisen onnistumisen kannalta on tärkeää, että osallistujat tuntevat pelin yhteiset säännöt ja tietävät olevansa mukana pelissä, jossa näitä sääntöjä sovelletaan. Roolipelaamisessa ei kuitenkaan ole perinteisen pelin määrityksen mukaan voittajia tai häviäjiä vaan roolipelaamisessa tärkeitä on toiminnan mielenkiintoisuus ja hauskanpito. (Leppälahti 2009, 7.) Mielestäni jo tämän takia roolipelaaminen eri muodoissaan soveltuu hyvin kasvatuksellisiin ja tiedollisiin tavoitteisiin.

Johtuen siitä, että live-roolipelaaminen on saanut alkunsa pöytäroolipelaamisesta, käytetään molemmissa yhteisiä sanastoja, jotka juontavat juurensa englannin kielestä. Live-roolipelaamiselle eli larpille (LARP = Live Action Role Play) on kuitenkin kehittynyt omaan lajiinsa liittyvää sanastoa. Live-roolipelaamisesta käytetään puhekielessä useimmiten larp tai peli -nimityksiä. Opinnäytetyössäni tulen käyttämään tekstin sujuvuuden vuoksi peli- ja larp-termejä kirjoittaessani produktiostani, kun taas live-roolipeli -nimitystä käytän enimmäkseen teoriassa ja johtopäätöksissä. Useamman termin käytön näen perusteltuna, sillä sana larp toimii yläkäsitteenä koko tapahtumalle ja harrastukselle, kun taas useat harrastuksessa vakiintuneet käsitteet on johdettu peli-sanasta. (Leppälahti 2009, 25; Mikkonen & Rantanen 2007, 5.)

2.3 Live-roolipelaaminen

Live-roolipelaaminen on monimuotoinen sekä vuosikymmeniä kehittynyt ja jakautunut harrastusmuoto, jota toteutetaan hyvinkin moninaisin menetelmin ja sääntöjärjestelmin. Selkeyden vuoksi opinnäytetyössä esitetty malli, jota produktioni edustaa, perustuu hyvin tyypilliseen suomalaiseen tapaan järjestää live-roolipelejä. (Leppälahti 2009, 28; Vesala 2007, 10–11.)

Suomalainen live-roolipelaaminen kuuluu pohjoismaiseen suuntaukseen. Harrastajien parista on noussut esiin konsensus tunnistettavista ominaispiirteistä pohjoismaiselle live-roolipelaamiselle. Nämä ovat *immersio* eli tavoite pyrkiä kokonaisvaltaiseen pelikokemukseen, pyrkimys luoda yhdessä mielenkiintoinen ja vaikuttava peli, jossa painopiste on hahmojen kokemuksilla ja heidän välisessään kanssakäymisessä, ja käsitellä larpin teemoissa taiteellisia tai yhteiskunnallisia asioita. (Nordiclarp.org i.a.)

Live-roolipelissä *pelaajan* tarkoitus on eläytyä pelinjärjestäjiltä saatuun hahmoon ja tutustua pelimateriaaliin. Eläytymisen avuksi pelaaja pukeutuu pelimaailman mukaisesti hahmokseseen ja pyrkii itse larpissa toimimaan hahmon mukaisesti. Vaikka larpeista puhutaan peleinä, ei niissä kuitenkaan ole yleensä kilpailua tai voiton tavoittelua, vaan pyrkimys nauttia pelistä. (Larp.fi; Vesala 2007, 9.)

Oman kokemukseni mukaan turvallisuus on elintärkeä vaatimus onnistunutta live-roolipeliä silmällä pitäen. Erityisesti tämä korostuu aloittelijaystävällisessä live-roolipelissä, varsinkin niiden kohdalla, jotka ensimmäisiä kertoja kokeilevat heittäytymistä live-roolipeliin. Olen havainnut, että on tärkeää muistuttaa yhteisesti pelaajia toistensa huomioimisesta ja kertoa, keneen pelinjärjestäjistä tulee ottaa yhteyttä, jos jokin alkaa esimerkiksi ahdistaa peliä ennen, sen aikana tai sen jälkeen.

Käytän opinnäytetyössäni termiä *kasvatuksellinen live-roolipeli*, koska se kuvaa hyvin nuorisotyöllistä työmuotoa, jolla on pedagogisia tavoitteita – jotka ovat kuitenkin

tiedollisilta tavoitteiltaan löyhempiä kuin koulumaailmassa käytetyissä *edu-larpeissa* eli *opetuksellisissa live-roolipeleissä* (Pitkänen 2008, 43–45).

2.3.1 Live-roolipelaamisen keskeisiä käytäntöjä

Keskeisempiä käytäntöjä itse live-roolipelaamisessa on *suuremman draaman sääntö* tai englanninkielinen termi *play to lose*. Tämä tarkoittaa sitä, että pelaajan tulee pyrkiä pelin aikana hahmon ja sen juonien kautta luoda enemmän pelattavaa itselleen ja muille – jopa niin sanotusti häviämällä. Tällä voidaan esimerkiksi tarkoittaa, että *hahmolla* on jokin salaisuus, jota hän ei tahdo muiden hahmojen tietävän, mutta *pelaajan* täytyy pyrkiä siihen, että hahmon salaisuus tulee lopulta ilmi muille hahmoille. (Larp.fi i.a.)

Itse pelaajalle oleellista sanastoa ovat *in-* ja *off-game* sekä *hold* tai *pele seis*. *In-* ja *off-game* -termeillä ilmaistaan, onko pelaaja hahmossaan – eli *in-game* – vai onko hän omana itsenään eli *off-game*. *Hold* tai *pele seis* -huudot liittyvät pelin turvallisuuteen: vaaratilanteen huomattessaan, joko itsensä kohdalla tai jonkun muun, pelaajan tulee huutaa ”hold” ja muiden kuullessa tämän heidän tulee toistaa se ja pysäyttää pelaaminen. Alkuperäisen huutajan on tällöin helppo hakea apua. Tämä myös auttaa pelinjärjestäjiä saamaan selville, missä vaaratilanne on tapahtunut. Kun tilanne on selvitetty, peli jatkuu usein huudolla ”pele jatkuu”. (Larp.fi i.a.)

Live-roolipeliin ilmoittaudutaan usein ilmoittautumislomakkeen avulla, joka usein löytyy peliä varten tehdyiltä sivuilta (Larp.fi i.a.). Kokemukseni mukaan nykyään on yleistä tehdä valmis lomake, jossa pelinjärjestäjien kysyvät pelaajilta yhteystietoja, kysymyksiä liittyen turvallisuuteen ja pelaajan hahmotoiveisiin. Tällä tavoin pelinjärjestäjät voivat arvioida pelaajan sopivuutta peliinsä.

Live-roolipeleissä pelaajia voidaan myös käyttää NPC-hahmoina – eli *Non-Player Character* -hahmoina –, jolloin kyseisen hahmon pelaajalla ei ole varsinaista *pelihahmoa*, vaan hän on avustavassa roolissa käytettävissä pelinjärjestäjien juonia ja tehtäviä varten. Pelinjärjestäjät voivat esimerkiksi pyytää vapaaehtoisia pelaajia tulemaan peliin NPC-hahmoina. Tässä roolissa he voivat muun muassa järjestää ruokailun pelaajille pelin aikana. Toinen keskeinen käytötapa NPC-pelaajille on juonen eteenpäin kuljettaminen tai pelin hienovarainen ohjailu. (Larp.fi i.a.) Kokemukseni seurakunnan liveroolipelien järjestämisessä on osoittanut, että NPC-pelaajia voi tehokkaasti hyödyntää myös kasvatuksellisesti, esimerkiksi tarkkailijoina, sekä lisäämään pelien nuorten ja kokemattomien osallistujien henkisen ja sosiaalisen turvallisuuden tunnetta.

Live-roolipelin kesto saattaa vaihdella muutamasta tunnista muutamaan päivään, mutta keskimääräisesti larpit kestävät suomalaisittain 6-9 tuntia. Pelin aikana pelaajat ja pelinjärjestäjät toimivat hahmoinaan. Jos pelaaja joutuu poistumaan pelialueelta, tai kysymään esimerkiksi pelinjärjestäjiltä hahmostaan tai larpin säännöistä, poistuu pelaaja hahmostaan off-gameen, ja toimii itsenään. (Mikkola & Rantanen 2007, 5–6.)

Pelinjärjestäjät ovat joko ilmoittaneet jonkin tietyn tarkan ajan larpin päättymisen ajankohdaksi – tai vaihtoehtoisesti ilmoittavat pelaajille päättymishetken larpin lähestyessä loppuaan. Tämän jälkeen käydään *debriiffi* (engl. debrief) eli purku, jossa pelaajat saavat kertoa hahmon kokemuksista larpin aikana ja avataan mahdollisia juonia yleiseen tietoon pelinjärjestäjien ilmoittamalla tavalla. Debriiffi on erittäin suositeltava osa larpin järjestämistä, koska sen avulla pelaajan on mahdollista purkaa hahmon kokemuksia niin, ettei se jää vaikuttamaan pelaajan arkeen. Vaikuttavissa peleissä pelaajille saattaa jäädä jopa arkeen vaikuttava kokemus pelistä. Tämä saattaa olla positiivinen, jopa voimauttava kokemus (Verhiö 2012, 40), mutta olen huomannut, että harrastajien keskuudessa on herätty myös huomaamaan pelistä syntyneiden negatiivisten kokemusten heijastuvan pelaajan arkeen –

aiheuttaen esimerkiksi ahdistusta. Tämän vuoksi purun merkitystä ei tule väheksyä, vaan siihen on kiinnitettävä paljon huomiota. Debriifin jälkeen usein on vapaa-muotoista, yhteisöllistä ajanviettoa, jota usein kutsutaan *aftereiksi* (engl. after-game, after-party). Afterit mahdollistavat osallistujille vapaan pelin purun toisten pelaajien kanssa, sekä rennon ajanvieton yhdessä (Larp.fi i.a.). Kokemukseni mukaan debriiffi ja afterit on tärkeää hyödyntää myös kasvatuksellisesti. Olen havainnoinut, että debriifissä sekä muun muassa seikkailukasvatuksessa käytettävässä reflektoinnissa on havaittavissa huomattavia yhtäläisyyksiä.

Aftereita voidaan myös viettää yhteisesti pelin jälkeen, jos pelipaikalta tulee poistua samana päivänä. Samana tai seuraavana päivänä pelipaikka siivotaan, ja sitä myöden pelinjärjestäjien käytännön osat ovat hoidettu. Pelin jälkeen pelinjärjestäjät voivat käydä larpin työskentelystä ja järjestämisestä oman purkunsa, ja saada mahdollisesti kirjallisia debriiffejä – eli tyypillisesti vapaamuotoisia raportteja – hahmojen tapahtumista pelaajilta. (Nummi 2007, 100–101, 105.)

2.3.2 Pelinjärjestäjänä

Käyn tässä osiossa läpi lyhyesti sen, mitä on pelinjärjestäminen tyypillisessä suomalaisen liveroolipelikulttuuriin lukeutuvassa live-roolipelissä. Tämä on tärkeää avata perusteellisesti, jotta lukijalle syntyisi ymmärrys siitä, mitkä ovat kyseisen toiminnan resurssilliset vaatimukset, ja mitä se tyypillisesti pitää sisällään.

Live-roolipelaamisessa on kaksi oleellista puolta: pelinjärjestäjät ja pelaajat. Pelinjärjestäjiä voidaan myös kutsua pelinjohtajiksi, mutta käytän mieluummin termiä järjestäjä, joka kuvaa mielestäni paremmin tehtävän roolia. Pelinjärjestäjän oleellisena osana on tuottaa live-roolipelin hahmot, juonet, sekä muu olennainen materiaali, kuten esimerkiksi maailmakuvaus. Lisäksi näiden välttämättömiin tehtäviin kuuluvat pelipaikan löytäminen, pelaajien valinta sekä live-roolipelin käytännön jär-

jestelyt. (Mikkonen & Rantanen 2007, 5–6; Vesala 2007, 9.) Nuorisotyöntekijän toimiessa pelinjärjestäjänä on live-roolipeliin mahdollista upottaa sekä kasvatuksellisia että tiedollisia tavoitteita ammatillisesta näkökulmasta, joskin nämä tavoitteet ovat usein huomattavasti löyhempiä ja non-formaalimpia kuin esimerkiksi kouluun maailmaan suunnatuissa edu-larpeissa (Pitkänen 2008, 43–45).

Tyypillinen live-roolipelin prosessikaari saadaan mielekkäästi jaettua pedagogisesti olennaisiin hetkiin ja tapahtumiin, ja monia sen piirteitä voidaan hyödyntää kasvatuksellisesti. Olennaista on kokemukseni mukaan ainakin suunnitella peli kohde-ryhmän tarpeet huomioon ottaen. Live-roolipelaamista käytettäessä toimintamenetelmänä on tärkeää huomioida vapaaehtoisuuden merkitys. Vapaaehtoisuudessa korostuu pelaajan oma-aloitteellisuus ja henkilökohtainen motivaatio (Pitkänen 2008, 9; Nordiclarp.org, i.a). Nämä ovat ensiarvoisen tärkeitä seikkoja toimintamuodon onnistumiselle.

Larpin tuottaminen alkaa usein hyvissä ajoin ennen tapahtuman päivämäärää. Pelinjärjestäjät määrittelevät millaisia teemoja, juonikuvioita ja hahmoja haluavat peliinsä (Vesala 2007, 9–11, 14–19). Näiden muotoutuessa tai jo valmiina ollessa pelinjärjestäjän tehtäviin kuuluu pelipaikan löytämisen ja varaamisen lisäksi käytännön järjestelyt itse live-roolipelissä – sisältäen muun muassa ruokailun, säännöt ja turvallisuudesta huolehtimisen –, pelistä informointi – joka toteutuu nykyään yleensä kotisivujen tai sosiaalisen median kautta –, pelaajien valinta, hahmojen jako sekä pelaajien informointi (Vesala 2007, 9–10; Reivo 2007, 63, 77, 88–93).

Pelinjärjestäjät voivat myös halutessaan järjestää pelaajatapaamisia, joissa voi olla työpajoja tai pelaajien ryhmäytystä sekä tutustumista toisiinsa. Ajatusten vaihdot pelinjärjestäjien ja pelaajien välillä voivat myös tapahtua muilla tavoilla, kuten esimerkiksi sähköpostilla (Rantanen 2007, 85-88). Koen, että edellä mainitun kaltaisissa pajoissa on suuri nuorisotyöllinen potentiaali, kuten ryhmäyttäminen, sekä ryhmän tarpeiden ja toiveiden kartoittaminen.

Pelinjärjestäjät informoivat pelaajia larpin aikataulusta. Tämä tarkoittaa sitä, että pelinjärjestäjät ilmoittavat pelaajille ainakin, milloin pelipaikalle saa saapua, milloin siellä tulee viimeistään olla läsnä, milloin peli alkaa ja milloin se päättyy, mitä sen jälkeen tapahtuu, sekä milloin pelipaikalta tulee poistua (Reivo 2007, 85–87; Mikola, Rantanen & Vesala 2007, 114). Käytäntönä on, että ennen peliä pidetään info-tilaisuus eli alkubrieffi (engl. brief), jossa käydään läpi tyypillisesti ainakin larpin säännöt, pelialue, turvallisuusasiat sekä muut larppiin liittyvät käytännön asiat (Mikola 2007, 123–125).

2.3.3 Live-roolipelaaminen opetuksen välineenä

Live-roolipelaamisen ja oppimisen välinen suhde on huomattu useammassa tutkimuksessa. Sen vuoksi onkin muodostunut pedagogisen live-roolipelaamisen (ts. opetuksellinen live-roolipeli, eng. edularp) käsite. Live-roolipelaamista käytetäänkin enenevässä määrin kasvatus- ja opetusmenetelmänä – niin Suomessa kuin ulkomailla. (Solmukohta, i. a.) Erilaisten roolien käyttöä vaihtelevissa opetus- ja kasvatustilanteissa käytetään erilaisin tavoin: kouluopetuksen lisäksi simuloinnit sotilas- ja hoitohenkilökunnan koulutuksissa ovat kevyitä muotoja roolien käytölle oppimistilanteissa. Myös terapiassa voidaan toisinaan käyttää rooleja. (Bowman i.a.) Erityisesti jo edellä mainittu, Solmukohta-tapahtuman yhteydessä järjestetty Edu-larp conference keskittyy tutkimaan ja kehittämään live-roolipelaamisen käyttämistä opetus- ja kasvatuskäyttöön. (Solmukohta, i. a.)

Live-roolipeliä voidaan käyttää kaikenikäisten kanssa ja sillä on mahdollista opettaa esimerkiksi jo edellä mainitun historian lisäksi muun muassa kieliä ja luonnontiedeaineita (Pitkänen 2008, 9). Myös seurakunnassa opetuksellinen sisältö liittyy vahvasti historiaan, joten live-roolipeli soveltuu oivalliseksi välineeksi myös seurakunnan nuorisotyöhön (Tulijoki 2007, 25).

Live-roolipelin käyttö opetus- tai ja kasvatustieteen menetelmänä vaatii kuitenkin järjestäjältään paljon resursseja: itse live-roolipeliä valmistavat kokonaisuudet – jossa esimerkiksi käydään läpi live-roolipelin sisältöjä –, itse live-roolipelin suunnittelu, järjestäminen ja toteuttaminen, sekä sen jälkeinen jälkipuinti ja reflektio. Live-roolipelaaminen kasvatustieteen ja opetusmenetelmänä kuitenkin mahdollistaa monien taitojen ja tietojen yhtäaikaista oppimista. (Nordiclarp.org, i.a.) Haasteena kuitenkin live-roolipelaamisen käyttämisessä menetelmänä on se, että oppija tai ohjattava itse motivaationsa kautta määrää sisäistämänsä asian (Pitkänen 2008, 9).

2.4 Live-roolipelaaminen ja leikki

Kokemukseni mukaan leikki on nuorisotyöntekijälle työkaluna äärimmäisen tuttu – niin nuorten kuin lastenkin kanssa työskennellessä. Leikin elementtejä on löydettävissä niin liveroolipelaamisessa, roolipeleissä, kuin muissakin draamallisissa kasvatustieteissä.

Leikki on lapsille ennen kaikkea tilanne, jossa vapaaehtoiset osallistujat muodostavat kuvitteellisen leikin maailman sääntöineen, ja jossa tavoitellaan jännitystä tai hauskuutta (Huizinga 1947, 17–21, 39). Yleisempänä syynä lapsen leikin olemassa oloon ajatellaan olevan lapsen tarve toteuttaa asioita, jotka eivät vielä ole mahdollisia lapsen taidoilla (Hakkarainen & Brédikyté 2013, 15; Helenius & Lummelahti 2013, 87–88). Luova leikki, jossa lapsella on mahdollista kokeilla erilaisia tunteita, rooleja ja sosiaalisia suhteita, mahdollistaa lapselle moninaisia taitoja: *”yhteistyötaitoja, tunteiden ilmaisua, itsehillintää, keskittymistä, mielikuvitusta, motorisia taitoja, kieltä ja ajattelua.”* (Hakkarainen & Brédikyté 2013, 17; Hintikka 2009, 150, 155) Jotta yhteinen leikki onnistuu osallistujien kesken, täytyy leikkijöiden sitoutua leikin sääntöihin. (Helenius & Lummelahti 2013, 112). Muuten leikin kuvitteellinen maailma ei toteudu ja leikkijät erkaantuvat leikistä (Huizinga 1947, 21).

Leikin tavoin myös live-roolipelissä pelaajat osallistuvat vapaaehtoisesti pelinjärjestäjien luomaan pelimaailmaan, jossa säännöt määrittävät peliä. Yleisesti myös pelaajat harrastavat live-roolipelejä jännityksen ja mielenkiinnon vuoksi (Leppälahti 2009, 7). Live-roolipelaamisessa pelaajalla on mahdollisuus heittäytyä rooleihin ja tilanteihin, jotka eivät tyypillisesti olisi mahdollisia pelaajan todellisuudessa. Yhtä lailla, jos joku rikkoo larpin yhteisiä sääntöjä, immersio pelistä särkyä. (Nordiclarp.org i.a.)

Keskeisimpiin lastenleikkeihin kuuluu roolileikki. Piagetin leikkiteorian mukaan leikki on lapsen yritys hahmottaa aikuisten maailmaa (Piaget 1972, 89–104). Roolileikissä lapsella on mahdollista ottaa toinen rooli, jonka kautta lapsi voi lähestyä leikin luomaa maailmaa uudesta näkökulmasta, ja jonka kautta lapsi mahdollisesti oppii tiedostamaan tunteitaan ja toimintojaan (Helenius & Lummelahti 2013, 14, 113). Roolileikin tarkoitus ei ole kuitenkaan opetella pelkästään ihmisten välisiä suhteita, vaan lisäksi lapselle on näin mahdollista opetella kyky kuvitella asioita, sekä ylittää tilanteiden muodostamia rajoja (Hakkarainen 2002, 112–114; Hakkarainen & Brédikyté 2013, 45; Helenius & Lummelahti 2013, 109–110). Roolileikin myötä lapselle kehittyy mielikuvituksen lisäksi kyky hallita ja suunnitella toimintaansa, ja roolileikissä kehittyvät myös perusteet kouluvalmiudelle (Helenius & Lummelahti 2013, 89–90).

Roolileikki koostuu karkeasti jaotellusti roolileikin teemasta ja ideasta, leikin ideasta, sekä rooleista ja niiden toiminnoista. Teeman ja aiheen lapsi valitsee elämänalueestaan, joka sisältää lapsen ympäröivän elämän, minä-kokemuksen, sekä tunnemaailman. Leikki-idea taas määrittelee mitä leikissä leikitään, kuka osallistuu, mitä välineistöä leikkiin tarvitaan, sekä mitä leikissä tapahtuu ja missä järjestyksessä. Roolit toimivat leikin ytimenä: roolien valinnoilla ja niiden vuorovaikutuksella toteutetaan itse leikki-idea. Rooli kertoo jo leikkijälle itselleen, että kuka hän on, mihin hän pyrkii, mitkä asiat ovat hänelle tärkeitä, mitkä ovat hänen vastuunalueitaan leikissä, keitä hänen läheisensä ovat, sekä kuka on ystävä ja kuka vihollinen. Toi-

mintoihin sisältyvät leikkivälineet ja leikin tunnetila. Nämä määrittävät roolien toteutumista ja lasten keskinäistä vuorovaikutusta (Helenius & LummeLahti 2013, 105–107, 109–110, 112). Roolileikin edellytykset onnistuakseen Hakkarainen (Helenius & LummeLahti 2013, 111) määrittelee kolme välttämättömyyttä:

1. *Leikin ja todellisuuden erottamisen turvaavat teot* eli siirtymisen kuvitteelliseen tilanteeseen ja siitä pois ja roolissa oleminen toimii merkinä leikissä olemisena
2. *Leikin juonta rakentavat teot* eli vuorovaikutuksen toteutuminen leikissä ja juonen edistäminen roolien kautta
3. *Leikin kohdetta rakentavat teot* eli millä tavalla leikissä toimitaan oikein.

Live-roolipelaamiseen pätevät monet roolileikin perusteista. Pelaajalla täytyy yhtä lailla olla ymmärrys larpin teemasta ja aiheesta – esimerkiksi pelaajan toimintoihin vaikuttaa se, tapahtuuko peli nykypäivänä, fantasia- vai science fiction -maailmassa. Toki, oman kokemukseni myötä, pelinjärjestäjät saattavat johdatella pelaajat harhaan pelimaailmavalinnallaan eli larppi saattaa sisältää teemasta poikkeavia asioita. Larpissa hahmon tiedoissa käydään läpi, kuka hahmo on, mitkä asiat ovat hahmolle merkittäviä, keitä hänen kontaktinsa ovat ja mitkä ovat hänen tavoitteensa. Hakkaraisen (Helenius & LummeLahti 2013, 111) määrittelemät roolileikin edellytykset ovat sovellettavissa live-roolipelaamiseen. Pelaajien tulee olla tietoisia siirtymistään larpin maailmaan ja siitä pois. Larpeissa käytetään kyseisestä tilanteesta in- ja off-game sanoja – in-game merkitsee aktiivista roolissa olemista, kun taas off-game roolista palaamista omaksi itsekseen. Larpin aikana pelaajat rakentavat larpin juonta pelaamalla hahmojensa tavoitteita vuorovaikutuksessa muiden pelaajien kanssa. Larpissa täytyy myös toimia yleisten larp-tapahtuman aikaisten ja pelimaailman sääntöjen mukaan, jotta larpiin eläytyminen onnistuisi. (Larp.fi i.a.) Selkeänä eroavaisuutena lasten roolileikin ja aikuisten roolipelien välillä on aikuisten järjestelmällisestä suhtautumisesta rooliin sekä roolipelin maailmaan (Lieberoth 2008, 206).

2.5 Elämyspedagogiikan suhde live-roolipelaamiseen

Elämyspedagogiikalle on tunnusomaista toiminnallisuus, elämyksellisyys ja kokemuksellisuus. Tässä pedagogiikassa korostuvat myös moniaistillisuus ja monipuolisuus, ja yleensä kyseessä on ryhmämuotoinen toiminta. Nimensä mukaisesti elämyspedagogiikassa yhdistyvät elämys ja kasvatus. (Karppinen & Latomaa 2015, 44–46) Nämä samat piirteet ovat keskiössä myös liveroolipeleissä, ja siksi onkin olennaista tarkastella myös elämyspedagogiikan teoriaa; näin voidaan paremmin jäsentää nuorisotyöllisen liveroolipelin kasvatuksellisia tavoitteita sekä niiden merkitystä. Liveroolipelien ollessa kyseessä moniaistillisuudesta ilmiöistä voidaan käyttää jo aiemmin mainittua termiä *immersio* (Nordiclarp.org i.a.).

Elämyspedagogiikan keskeisimpiä ajatuksia on se, että yksilölle tarjotaan uusien tilanteiden ja epämukavuusalueiden kohtaamisen kautta mahdollisuus löytää ja oppia itsestään uusia voimavaroja (Karppinen & Latomaa 2015, 47). Elämyksellä tarkoitetaan yksilön kokemuspäässä olevaa tapahtuvan tilanteen koskettavuutta eli emotionaalisuutta. Jotta elämyksestä syntyisi kokemus, yksilön tulee antaa elämykselleen merkitys. (Karppinen & Latomaa 2015, 68–69)

Elämyspedagogiikan yhteydessä mainitaan usein seikkailukasvatus tai –pedagogiikka. Seikkailu- ja elämyspedagogiikkaa käytetäänkin usein synonyymeinä, vaikka nämä eivät varsinaisesti ole termeinä merkitykseltään täysin yhteneväisiä. Molempien prosessit kuitenkin perustavat elämyksiin, toimintaan ja kokemuksiin, sekä niiden reflektointiin ja tapahtuneen jäsentämiseen. Elämyspedagogiikan juuret ovat saksalaisessa perinteessä, kun taas seikkailukasvatus ja -pedagogiikka ovat lähtöisin anglosaksisesta traditiosta. (Karppinen & Latomaa 2015, 38, 47)

Elämyspedagogiikassa voidaan käyttää monipuolisesti erilaisia toimintoja, kuten esimerkiksi liikuntaa, ilmaisua, draamaa, kuvataidetta ja musiikkia. Tapahtuman elämyksellisyys on aina riippuvaista itse kokijasta – vain hän voi määrittää, minkä

kokee elämyksellisenä asiana. (Karppinen & Latomaa 2015, 48, 70) Oma näkemyseni – sekä harrastajana, että nuorisotyöllisten liveroolipelien järjestäjänä – on se, että tämä määritelmä sopii lähes täydellisesti myös live-roolipelaamiseen.

2.5.1 Draamakasvatuksen ja live-roolipelaamisen yhdistäviä tekijöitä

Järjestämissäni liveroolipeleissä dramaattisuus ja draamallisuus ovat aina olleet hyvin keskeisiä elementtejä. Draamalla tarkoitetaan työtä, joka sisältää näytelmätekstit ja niiden esittämisen. Siinä luodaan kuvitteellisia tilanteita, joissa aika, paikka, ja rooli ovat erilaisia kuin arkielämässä. Draaman tarkoituksena on luoda ja tutkia yhdessä osallistujien kanssa merkityksiä ympäristöstämme. Tutkittaessa merkitykset tulevat tiedostetuksi, keskustelluksi ja jopa muunnelluksi. Parhaimmillaan draamasta voikin saada näkökulman siihen, mitä jokin asia voi merkitä toiselle ihmiselle. Draaman avulla voimme saada näkökulmaa toisten tarinoista ja teksteistä omiin tarinoihimme. (Heikkinen 2005, 8, 11, 23–26, 29–32)

Live-roolipelit ja draama molemmat tapahtuvat kuvitteellisessa tilanteessa ja live-roolipelissä pelaajilla on mahdollista tutkia ja kokea draaman tavoin kuvitteellinen maailma toisenlaisen roolin kautta. Live-roolipelaaminen on heittäytymistä uuteen tilanteeseen roolin ja kuvitellun maailman suojissa. Selkeiden live-roolipelaamista ja draamaa erottaa käsikirjoitus. Pelinjärjestäjät ovat suunnitelleet erilaisia tapahtumia, joita saattaisi nousta esiin larpin aikana, mutta tapahtuuko niin, riippuu täysin pelaajista. Perinteiseen live-roolipelaamiseen ei ole yleisöä vaan larpin tapahtumat koetaan vain pelaajien ja pelin käytännön järjestelyissä mukana olevien henkilöiden kesken. (Larp.fi i.a.)

Draamakasvatus, kuten kasvatuksellinen live-roolipelikin, on yhdistelmä leikkiä, teatteria ja opetusta. Draamakasvatukseen sisältyvät draaman osa-alueet ja teatteri. Sen alle myös lukeutuvat kolme kokonaisuutta: ilmaisutaito, pedagoginen draama,

sekä teatteri- ja näyttämötyö. Draamakasvatusta on mahdollista toteuttaa monenlaisissa oppimisympäristöissä, ja sitä voidaan käyttää monien asioiden opetustapana. Ennen kaikkea draamakasvatus herättää oivalluksia, tuottaa kokemuksia ja on luova ryhmäprosessi. Draamakasvatuksella on positiivinen vaikutus kielen ja kirjallisuuden ymmärtämiseen, itsetuntoon ja kykyyn ymmärtää ihmisten väistä kanssakäymistä sekä erilaisia sosiaalisia suhteita. (Heikkinen 2004, 18–25; Heikkinen 2005, 24–25; Helander 2002, 7; Pitkänen 2008, 7; Owens & Barber 2014, 10)

Draamasopimuksessa taas määritellään mitä työskentelyyn kuuluu: draaman genre, työtavat, mitkä muodot ja rakenteet rajoittavat työskentelyä, miten ryhmässä kommunikoidaan ja onko työskentely ryhmän sisäinen vai aiotaanko jotain osaa työskentelystä esittää ulkopuoliselle. Nämä sopimukset voivat olla lyhyt- tai pitkäaikaisia. Draamasopimus mahdollistaa turvallisen ilmapiirin: jos työskentely tuntuu osallistujalta pahalta, hänellä on mahdollisuus keskeyttää tilanne tai vetäytyä tilanteesta rikkomatta toisten työskentelyä. (Heikkinen 2005, 186-190, Owens & Barber 2014, 13) Samaten live-roolipeleissä sovitaan käytettävät pelimenetelmät ja säännöt, ja pelaajalla on myös aina mahdollisuus keskeyttää hankalalta tai ahdistavalta tuntuva tilanne ennen peliä sovituilla säännöillä (Larp.fi i.a.).

2.5.2 Live-roolipelaamisen ja seikkailukasvatuksen yhteisiä piirteitä

Seikkailukasvatuksella tarkoitetaan seikkailullisia toimintoja hyödyntävää turvallista, tavoitteellista ja ohjattua toimintaa, joka tähtää kokonaisvaltaiseen ihmisenä kehittymiseen. Sitä käytetään työmenetelmänä monella eri alalla oppilaitoksissa, nuorisotyössä, sosiaalityössä ja kuntoutuksessa. (Seikkailukasvatus.fi, 2013)

Seikkailukasvatuksella itsellään ei ole Pulkamon (2007) mukaan omaa teoriaansa, vaan seikkailukasvatus on enemmän kokoelma tiettyjä piirteitä sisältäviä kasvatuk-

sellisia käytäntöjä. Seikkailukasvatuksella on määritelmällisesti paljon yhteistä elämyspedagogiikan kanssa, mutta seikkailukasvatuksessa korostuvat riskit ja yllätyksellisyys, joita ei aina voida ennakoida. Kyseiset piirteet eivät tarvitse niin sanottua suurta seikkailua tai ulkona toimimista, kunhan toiminta on osallistujille elämyksellistä tai jännittävää, sillä elämyksellisyys ja jännittävyys ovat riippuvaisia osallistujan kokemuksesta: yksilö itse määrittelee minkä hän kokee elämyksellisenä tai jännittävänä. (Karppinen & Latomaa 2015, 44–45; Pulkamo 2007, 496–497)

Seikkailukasvatuksessa oleellisia piirteitä ovat ryhmätoiminta, seikkailu, toiminnallisuus ja sopivat haasteet, joiden kautta yksilö voi kehittää itseään ja löytää itseltään uusia voimavaroja. Seikkailukasvatuksessa tuleekin kiinnittää erityistä huomiota fyysiseen, psyykkiseen ja sosiaaliseen turvallisuuteen, reflektioon, toiminnan tarpeellisuuteen osallistujille sekä kasvatuksellisiin tavoitteisiin. Ohjaajan taitoihin kuuluvat sekä tekniset lajiosaamiset että ryhmän ohjaamiseen ja luovaan toimintaan liittyvät taidot. Herkkyys nähdä ryhmän jäsenten tarpeet ja kasvumahdollisuudet ovat tärkeitä taitoja toiminnan ohjaajalle. (Lehtonen, Mäkelä & Pulli 2007, 134–137; Pulkamo 2007, 497)

Live-roolipelaamiselle ja seikkailukasvatukselle yhteisiä piirteitä ovat elämyksellisyys ja tavoite seikkailuun. Seikkailukasvatuksen turvallisuuskäytännöt, erityisesti psyykinen ja sosiaalinen turvallisuus, ja ymmärrys seikkailusta ovat erittäin hyvä pohja live-roolipelin käyttämisenä kasvatuksellisena työkaluna. Näkisin myös, että muun muassa seikkailukasvatukselle ominaista reflektiivistä purkua voisi hyödyntää liveroolipelin purussa. Suomalaisessa larp-kulttuurissa tyypillinen debriiffi omaakin jo joitakin reflektiivisiä piirteitä, ja muistuttaa nähdäkseni muutenkin seikkailukasvatuksessa yleistä reflektiivistä purkua. (Larp.fi i.a; Lehtonen, Mäkelä & Pulli 2007, 134–137). Reflektio tarkoittaa toiminnan tarkastelua, jossa huomioidaan kokemuksen synnyttämät tunteet ja kokemukset ja tavoitteena on pyrkiä siirtämään kokemuksesta opittuja asioita kokijan arkielämään (Seikkailukasvatus.fi, 2013).

2.5.3 Bibliodraaman ja live-roolipelaamisen suhde

Koska live-roolipelini maailma sijoittuu Jeesuksen elinaikaan ja käyttää lähdemateriaalina Raamatun tekstejä ja ajankuvaa, on live-roolipelilläni useita yhteneväisyyksiä bibliodraaman kanssa.

Bibliodraama sijoittuu määritelmällisesti kokemuksellisiin menetelmiin, ja sen tärkeinä osina ovat kehollinen työskentely, luottamuksellisuus, luovuus, vapaaehtoisuus ja eläytyminen valittuun Raamatun kertomukseen ja sen henkilöihin, tai kristilliseen tekstiin (Martin 2007, 11). Kuten live-roolipelillä, bibliodraamallakaan ei ole varsinaista käsikirjoitusta. Se syntyykin bibliodraamassa valitun tekstin, live-roolipelissä hahmo- ja maailmatekstien sekä molemmissa ryhmän jäsenten myötä (Larp.fi i.a; Pitzele 2001, 17). Ohjaajan tehtävä on käsitellä ryhmän kanssa tekstiä ja siitä nousevia aiheita erilaisin toiminnallisina ja kokemuksellisin menetelmin (Kinunen 1997, 10).

Bibliodraamassa on useita työskentelyvaiheita, jotka voidaan jakaa ohjaajan perehtymiseen valittuun tekstiin, ja ryhmän virittäytymis-, toiminta- ja arviointivaiheisiin. Ohjaajan tehtävänä on perehtyä valittuun tekstiin kommentaarien ja luovien tapojen kautta sekä suunnitella bibliodraaman tapaamisien rakennetta ja toimintoja. Valmistelun jälkeen ohjaaja tutustuu ja perehtyy ryhmän kanssa tekstiin. Tämän jälkeen alkaa toiminnallinen luova vaihe, jossa tekstiä käsitellään eri tavoin riippuen ohjaajan painotuksista ja koulutuksellisesta taustasta. Draama on oleellinen osa työskentelyä, jonka avulla elävöitetään valittu teksti, ja erityisesti bibliodraamassa käytetään roolityöskentelyä, jossa vapaaehtoinen osallistuja eläytyy rooliin joko pelkästään antamalla äänen roolille tai eläytyen kokonaisvaltaisesti kehollaan rooliin. Rooleja voivat olla tekstissä mainitut henkilöt, inhimilliset ja henkiolennot, henkilöt, jotka liittyvät kiinteästi mainittuihin henkilöihin, ja Jumala. Ryhmä itse päättää keitä henkilöitä he haluavat lähestyä roolityöskentelyllä. Päätös- eli arviointivaiheessa ryhmä purkaa kokemuksensa työskentelystä, irtautuu rooleistaan ja jakaa

ryhmän kesken sen, millä tavoin teksti ja työskentely on synnyttänyt oivalluksia itsestään ja omasta elämästään. (Kinnunen 1997, 15–18) Live-roolipelin debfriiffi toimii samoin, kun pelaajat jakavat kokemuksiaan ja tunteuksiaan live-roolipelistä (Larp.fi i.a).

Bibliodraamassa pyritään tuomaan esiin Raamatun kertomuksia niin, että ne voivat heijastella osallistujille tekstiin nykypäivän kysymyksiä, omia tunteita ja kokemuksia, eikä siis pelkästään toistamaan tapahtumia täsmällisen historiallisesti työskentelyn aikana (Martin 2007, 11–12). Bibliodraaman keskeisimpiä periaatteita on se, ettei mitään voi tulkita ”väärin” vaan työskentely on ennen kaikkea seikkailu kertomuksen maailmaan (Kinnunen 1997, 18).

Perinteinen live-roolipelaaminen ja bibliodraama eroavat Tulijoen (2008) huomion mukaisesti niin, että live-roolipeleihin voidaan käyttää enemmän keksittyjä hahmoja, jotka sopivat kulttuuritaustaan, mutta eivät liity varsinaisesti esimerkiksi Raamatun kertomuksien henkilöihin tai heidän sukulaissuhteisiinsa. Tulijoen raamatullisessa live-roolipelaamisessa keskiössä on bibliodraaman tavoin pyrkimys oppimiskokemukseen. Selkeimmät erottavat tekijät näiden kahden välillä ovat ohjauksen, käsikirjoituksen ja ryhmädynamiikan merkitys: live-roolipeleissä pelinjärjestäjät suunnittelevat tapahtumat pelissä hahmojen juonien ja tavoitteiden kautta, joiden toteutuminen on riippuvaista pelaajien toiminnasta live-roolipelin aikana, eikä pelinjärjestäjä hyvien toimintatapojen mukaisesti voi enää puuttua pelaajan toimintaan. Pelinjärjestäjä voi puuttua pelaajan toimintaa, mikäli tämä aiheuttaa vaaratilanteen tai häiritsee yhteistä peliä rikkomalla sääntöjä. Live-roolipelissä pelaajat eivät myöskään pelaa koko ryhmän kanssa intensiivisesti samassa tilassa vaan usein hajaantuvat laajemmalle alueelle pelaamaan, jolloin ryhmä ei voi seurata bibliodraaman tavoin kaikkea tapahtuvaa. Samankaltaisuutta live-roolipelin kanssa bibliodraamalla on muun muassa rooleista irtautuminen ja kokemuksen purku, joka molemmissa koetaan tärkeäksi tehtäväksi osallistujien hyvinvoinnin kannalta. Live-

roolipeleihin valmistuessa pelinjärjestäjä voi käyttää bibliodraaman tapaan toiminnallisia menetelmiä, joilla viritellä pelaajia itse live-roolipeliin. (Larp.fi i.a.; Tulijoki 2008, 18-19.)

Kasvatuksellinen live-roolipeli voisi mielestäni hyötyä bibliodraamasta, jolloin esimerkiksi syvennyttäessä johonkin Raamatun kertomukseen, voisivat pelaajat saada enemmän informaatiota ja ideoita live-roolipeliin, pelin sisäisiin tapahtumiin ja hahmoihin.

2.5.4 Live-roolipelaaminen – kokemuksellista oppimista?

Kaikkiin edellä mainittuihin toimintamenetelmiin liittyy mielestäni vahva ajatus kokemuksen kautta oppimisesta. Kokemuksellisessa oppimisessa keskiössä on yksilön kokemus ja sen käsittelyn myötä tapahtuva oppimisprosessi (Kauppila & Ruotsalainen 2007, 467). Kokemuksellista oppimista kuvataan nelivaiheisena kiertona, jossa prosessi alkaa yksilön kokemuksesta. Sitä seuraa kokemuksen reflektointi, jolloin yksilö arvioi, mitä hän oppi kokemuksestaan ja mitä tunsi sen aikana. Reflektoinnin jälkeen kokemus voidaan jäsentää opittavaksi asiaksi, jota voidaan sen jälkeen kokeilla uudelleen. Siitä alkaa uusi reflektointi ja niin edelleen. (Pruuki 2010, 60–61)

Kokemuksellisen oppimisen kautta voidaan lähestyä opittavaa asiaa kaikin aistein, tuntein ja mielikuvituksen kautta (Jyväskylän ammattikorkeakoulu i.a.). Menetelmää käyttäessä on hyvä huomioida oppijan motivaatiot ja tarpeet, jotka vaikuttavat siihen kuinka aktiivinen ja kiinnostunut hän on asian käsittelystä (Pruuki 2010, 68). Kokemuksen tai motivaation puuttuminen käsiteltävästä aiheesta estää menetelmän käytön (Pruuki 2010, 60).

Live-roolipelaamisen käyttäminen kasvatuksellisena ja/tai opetuksellisena toimintamenetelmänä yhtenee mielestäni kokemuksellisen oppimisen kanssa. Molempien

keskeisinä onnistumisen kriteereinä ovat oppijan motivaatio ja tarpeet (Pitkänen 2008, 9; Nordiclarp.org, i.a.).

3 KRISTILLINEN KASVATUS

Kristillisen kasvatuksen lähtökohta on raamatunjae, jossa Jeesus antaa opetuslapsille kaste- ja lähetyskäskyn ylösnousemuksensa jälkeen:

"Minulle on annettu kaikki valta taivaassa ja maan päällä. Menkää siis ja tehkää kaikki kansat minun opetuslapsikseni: kastakaa heitä Isän ja Pojan ja Pyhän Hengen nimeen ja opettakaa heitä noudattamaan kaikkea, mitä minä olen käskenyt teidän noudattaa. Ja katso, minä olen teidän kanssanne kaikki päivät maailman loppuun asti." (Matt. 28:18-20)

Evangelisluterilaisen kirkon nuorisotyö kuuluu osaksi kristillistä kasvatusta ja kuuluu kirkon perustehtäviin. Kirkon nuorisotyö on kristillistä kasvatusta, diakoniaa ja sosiaalipedagogiikkaa. Yleisesti kasvatuksella on aina tavoitteet, sekä arvot, jotka vaikuttavat toimintaan ja ratkaisuihin. Kasvatuksen keskiössä onkin vuorovaikutus kasvattajan ja kasvatettavan välillä. Kristillisessä kasvatuksessa tavoitteina on auttaa ihmistä kasvamaan kristinuskon sanoman mukaisesti ja kohdata ihmisen persoonana kokonaisvaltaisesti arjessa, ja sen vuoksi kristillinen kasvatusta ei ole pelkkää uskontokasvatusta. Kristillisessä kasvatuksessa korostuu Jumalan ja ihmisen välinen suhde, ihmisen vastuullisuus itsestään, muista ja ympäristöstään sekä tietoisuus Jumalan rakkaudesta ihmistä kohtaan. (Muhonen & Tirri 2008, 64–65, 77–82; Räsänen 2008, 287)

Diakonia tarkoittaa palvelusta, joka perustuu kristilliseen rakkauteen, jonka esimerkkinä toimivat Jeesus Kristus ja hänen opetuksensa (Sakasti i.a.). Sosiaalipedagogiikka tarkastelee yksilön kasvun ja kehitykseen liittyviä asioita sosiaalisten ilmiöiden kuten yhteisöjen kautta ja sen vaikutusta yksilöön. Tässä pedagogiikassa korostuvat muun muassa osallisuus ja dialogisuus (Launonen 2007, 88).

Kristinuskon pyhä kirja on Raamattu, joka sisältää kristinopin tärkeimmät asiat. Raamattu on jaettu vanhaan ja uuteen testamenttiin eli kokonaisuuteen. Uudessa

testamentissa keskitytään kristinuskon tärkeimpään henkilöön, Jeesukseen Nasaretilaiseen ja alkuseurakunnan vaiheisiin. Jeesuksen merkitys kristinuskolle on merkittävä, sillä kristinopin mukaan Jeesus sovitti ihmiskunnan synnit ja häntä pidetään yhtenä kolmiyhteisen Jumalan persoonista yhdessä Isän ja Pyhän Hengen kanssa. (Suomen ev.lut. kirkko i.a.)

Raamatun evankeliumien eli Jeesuksen toiminnasta kertovien kirjojen kertomuksen mukaan Jeesus syntyi Palestiinassa, Betlehemissä, noin 7-4 nykyisen ennen ajanlaskun alkua ja kasvoi Galileassa, Nasaretin kaupungissa. Hän aloitti julkisen toimintansa noin 30 -vuotiaana, jolloin hän julistuksensa sisältönä oli Jumalan valtakunnan tuleminen lähelle, ja jolloin Jeesus kutsui ensimmäiset 12 opetuslastaan seuraansa. Evankeliumien mukaan Jeesus teki toimintansa aikana muun muassa tunnustekoja eli ihmetekoja, joilla hän todisti olevansa Jumalan Poika, ja hänet vangittiin ja tuomittiin jumalanpilkasta ja kansan villitsemisestä kuolemaan ristiinnaulaamalla juutalaisen neuvoston ja sen aikaisen roomalaisen maaherran Pontius Pilatuksen toimesta. Kuitenkaan Jeesuksen elämä ei evankeliumien mukaan päätynyt kuolemaan vaan hän ylösnousi kolmantena päivänä ja astui ylös taivaiseen 40 päivää myöhemmin. (Suomen ev.lut kirkko i.a.)

Liveroolipelini *Kolme päivää pääsiäiseen* liittykin olennaisesti edellä mainittuun, sekä pyrki noudattamaan kristillisen kasvatuksen periaatteita ja arvoja.

3.1 Kirkon nuorisotyö

Kirkon nuorisotyö jakaantuu ikävuosien mukaan: varhaisnuorisotyönpöpiiriin kuuluvat 7–14 -vuotiaat, varsinaiseen nuorisotyöhön kuuluvat 15–18 -vuotiaat ja kolmantena ryhmänä ovat 18–29 -vuotiaat nuoret aikuiset. (Launonen 2007, 82, 85–86) Keskityn seuraavaksi käsittelemään tarkemmin varsinaista nuorisotyötä ja nuorten aikuisten parissa tehtävää työtä, sillä produktioni koskee enimmäkseen kyseisiä ikäryhmiä.

Varsinaisessa kirkon nuorisotyössä on keskeisenä rippikoulu ja siihen liittyvä isoskoulutus, jossa jo rippikoulun käyneet voivat kouluttautua isosiksi ja tulla avustamaan rippikoulun toiminnassa. Erilaiset verkostoyhteistyökuviot koulun ja kunnan nuorisotyön kanssa ovat myös merkittävässä asemassa. Nuortenillat, leirit, retket ja monet muut seurakuntien yksilölliset toimintamuodot muodostavat edellä mainittujen toimintojen rinnalle tiiviin rakenteen nuorisotyölle. Näiden lisäksi erityisnuorisotyöllä pyritään tavoittamaan nuoria, jotka tarvitsevat lisää tai erityistä tukea elämässään. (Launonen 2007, 83–84; Sakasti i.a.)

Nuorten aikuisten parissa tehtävä työ on haasteellisempaa johtuen siitä, että nuoret aikuiset ovat heterogeenisempi joukko kuin alle 18-vuotiaat. Heitä ei enää houkuttele toimintakeskeisyys ja erilaisten elämäntilanteiden vuoksi heille ei voi kehittää yhtä yhtenäistä ohjelmaa kuin alle 18-vuotiaille (Kirkkohallitus 2012, 19).

Seurakunnan toiminnalle ja retki- ja leiritoiminnalle laaditaan aina turvallisuusasiakirja, jossa käy ilmi toiminnassa muun muassa mukana olevan henkilöstön tehtäväjako, mahdollisten riskien arviointi ja turvallisuussuunnitelma. Leirien turvallisuussuunnitelman liitteissä käydään läpi edellä mainittujen asioiden lisäksi leiripaikka ja siihen liittyvät tiedot, leirin ajankohta ja ohjelma sekä osallistujista tarvittavat ennakkotiedot. Turvallisuusasiakirjan tarkoitus on valmistaa leirin työntekijöitä huomioimaan leirin tai retken työntekijöiden ja osallistujien fyysinen ja psyykinen turvallisuus (Kirkkohallitus 2006, 3–10).

3.2 Seurakuntien nuorisotyö ja roolipelit

Seurakunnan nuorisotyössä käytetään monipuolisesti erilaisia toimintamutoja. Roolipelit voidaan mielestäni sijoittaa kirkon nuoristyön kokemuksellisiin, toiminnallisiin ja kerronnallisiin menetelmiin. Esimerkiksi roolityöskentelyssä osallistuja eläytyy roolihahmoonsa työskentelyn ajaksi ja sadutuksessa ryhmä voi kertoa yhteistä

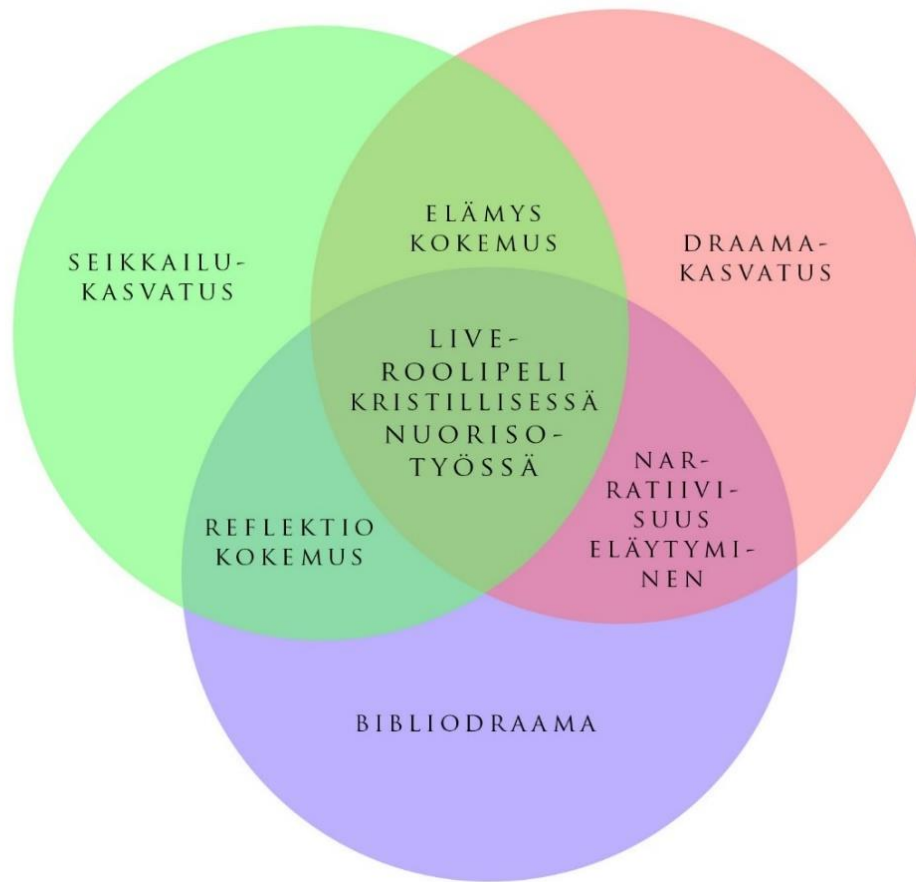
tarinaa. (Pruuki 2010, 129, 145) Yhteisen tarinan kertominen ja siihen eläytyminen ovat keskeisiä elementtejä roolipelaamisessa.

Roolipelejä ja live-roolipelejä on ollut joissakin seurakunnissa toimintamuotoina jo pitkään, mutta huomioni mukaan vasta viimeisen vuosikymmenen myötä roolipelit ovat yleistyneet toimintamuotona seurakunnissa. Tampereen seurakunta esimerkiksi järjesti 2014 ensimmäisen roolipeliriparin, jossa käytettiin roolipelillisiä elementtejä opetuksessa (Tampereen ev.lut. seurakunnat i.a.). Samaiseen seurakuntaan Juha-Pekka Tulijoki teki opinnäytetyönsä ”Ekronin porteilla – seikkailu- ja larp-pausleiri” varhaisnuorisotyölle (Tulijoki 2007, 22). Nurmijärven seurakunnassa on vuodesta 2007 lähtien järjestetty nuorisotyöntekijän, kerhohjoajan ja vapaaehtoisten nuorten ja nuorten aikuisten avulla syksyisin live-roolipeli.

Vaikka nykyään roolipelejä eri muodoissaan käytetään kirkon nuorisotyössä, niin aikaisemmin suhtautuminen roolipeleihin ei ole ollut myönteistä seurakunnissa – joko itse työntekijöiden puolelta tai seurakuntalaisten toimesta. Tähän suuresti vaikutti vuonna 1998 julkaistu ”Saatananpalvonnan monet kasvot” -teos, jonka tekijänä on Keijo Ahorinta. Suomessa roolipelejä syytettiin mediassa saatananpalvonasta tai uusnatsien värväyskeinona toimimisesta 1990-luvun ajan, mutta harrastajien aktiivinen mediatyö sai karsittua julkisuudesta nämä väitökset (Petterson 2005, 91). Oman kokemukseni mukaan live-roolipelaamiseen liittyvät ennakkoluulot johtuvat tietämättömyydestä harrastuslajin luonteesta.

Mielestäni live-roolipeleillä on mahdollista lähestyä mielenkiintoisesti ja kokemuksellisesti Raamatun kertomuksia, kristinuskon historiallisia ajanjaksoja, kuten Jeesuksen elämän aikaista maailmaa, ja teemoja, jotka ovat kristinopin kannalta merkittäviä aihepiirejä.

Live-roolipelaamista kristillistä nuorisotyössä olen hahmotellut seikkailu- ja draamakasvatuksen sekä bibliodraaman kautta ja niiden yhteisiä käsitteitä toistensa välillä (KUVIO 1).



KUVIO 1. Opinnäytetyön viitekehys: live-roolipelaaminen kristillisessä nuorisotyössä

4 KOLME PÄIVÄÄ PÄÄSIÄISEEN -LIVE-ROOLIPELI

4.1 Nurmijärven seurakunnan pelikerho

Live-roolipelin tilaajana toimi Nurmijärven seurakunta. Nurmijärven seurakunta kuuluu Espoon hiippakuntaan ja on jäsenmäärältään n. 30 000 suuruinen. Nurmijärvellä on kolme kirkkopiiriä (Klaukkala, Nurmijärvi kirkonkylä ja Rajamäki). Nuorisotyöntekijä Timo Liimatta toimi yhteistyöhenkilönä produktion tuottamisessa.

Tilaajalla on ollut toimintamuotonaan erilaisia pelikasvatuksellisia toimintamuotoja jo pidemmän aikaa. Tämän toiminnan keskiössä on Nurkan Pelikerho, joka vielä produktion alkaessa kantoi nimeä Roolipelikerho.

Nurkan pelikerho – silloinen Roolipelikerho – on saanut alkunsa vuonna 2004 nuorten toimesta. Se toimii osana Nurmijärven seurakunnan nuorten toimintaa Rajamäen kirkkopiirin nuorisotilassa. Nimensä mukaisesti kuitenkin kerholla ei harrasteta ainoastaan roolipelejä vaan tiloissa voi pelata kaikkea lautapeleistä miniatyyripelaamiseen. Syksyisin kerho on pyrkinyt järjestämään yhden live-roolipelin. Kerhon vastaavina on toiminut nuoria, jotka ovat halunneet ylläpitää kerhon pelitoimintaa.

Roolipelikerhon ensimmäinen live-roolipelileiri järjestettiin syksyllä vuonna 2008 Nurmijärven seurakunnan omistamalla Sääksin leirikeskuksella ja on siitä lähtien – yhtä kertaa lukuun ottamatta – järjestetty joka syksy. Ensimmäisen kolmen pelin pelinjohtajana toimi Timo Liimatta yhdessä vapaaehtoisen nuoren aikuisen kanssa. Live-roolipelisarja kulki nimellä Amuletti. Jokaisessa pelissä on sisälletty kristillisiä teemoja jonkin verran. Kerhon leirit ovat avoimia kaikille, joskin ensisijaisesti nuorille tai nuoremmille tarkoitettu.

4.2 Live-roolipelin aihe ja tavoitteet

En ollut ennen produktiota varsinaisesti ollut järjestämässä live-roolipelejä, vaikka olinkin osallistunut Nurmijärven seurakunnan aikaisemmin järjestämiin live-roolipeleihin. Alusta asti minua oli kuitenkin kiinnostanut live-roolipelaamisen käyttäminen työmenetelmänä kristillisessä nuorisotyössä. Sen vuoksi opinnäytetyön henkilökohtaisiin tavoitteisiin liittyi vahvasti kasvatuksellisen live-roolipelin haltuun otto pelinjärjestäjän näkökulmasta.

Opinnäytetyöni pelin idea syntyi Nurmijärven seurakunnan Roolipelikerhon jo perinteeksi muodostuneella live-roolipelileirillä syksyllä 2011. Nuorisotyöntekijä Liimatta kertoi ajatuksistaan seuraavaan peliin, jonka hän haluaisi sijoittaa Jeesuksen aikaan. Tästä ideasta innostuneena sovimme, että seuraavan syksyn live-roolipeli toimisi opinnäytetyönäni.

Kolme päivää pääsiäiseen käsittelee Jeesuksen ajan maailmaa live-roolipelin kautta. Se on suunnattu ensisijaisesti nuorille ja aihepiiristä kiinnostuneille. Pelin sisäisenä tavoitteena on antaa osallistujille kevyitä tiedollisia oppimiskokemuksia harrastustoiminnan lomassa, kuitenkin pienemmällä painotuksella kuin koulumaailmassa käytetyissä opetuksellisissa live-roolipeleissä keskimäärin (Pitkänen 2008, 9; Nordiclarp.org, i.a.).

Opinnäytetyön tavoitteet ovat:

1. suunnitella, tuottaa ja toteuttaa Nurmijärven seurakunnan käyttöön aloittelijaystävällinen live-roolipeli, jota tilaaja voisi mahdollisuuksien mukaan käyttää uudelleen seurakunnan toiminnassa.
2. sijoittaa kasvatuksellinen live-roolipeli pedagogisten metodien kentälle teorian avulla.

4.2.1 Live-roolipelin pedagoginen ja käytännön suunnittelu

Halusimme tilaajan kanssa tarjota seurakunnan nuorille ja nuorille aikuisille mahdollisuuden syventää tietämystään ja ymmärrystään Jeesuksen aikaisesta maailmasta, sillä Jeesus on keskeisin henkilö kristinuskossa (Suomen ev.lut kirkko i.a.). Linjasimme yhdessä tilaajan kanssa suunnittelun alussa live-roolipelin kohtia, joihin oli hyvä kiinnittää pelin käytäntöä suunnitellessa.

Live-roolipeliin osallistuminen on vapaaehtoista, joten päätimme, ettei live-roolipeleihin osallistumisen tulisi olla riippuvainen pakollisista ennakkotapaamisista tai -tehtävistä. Tämän vuoksi päätimme luoda pelimateriaalin verkkosivuille, jotta pelistä kiinnostuneille pelaajille olisi mahdollista tutustua materiaaliin itselleen sopivana aikana. Päätöksen myötä meille jäi myös enemmän aikaa ja resursseja työstää itse live-roolipeliä. Nurmijärven seurakunnan nuorisotyöntekijä Liimatta huolehti live-roolipelileiriä liittyvistä turvallisuusasiakirjojen tekemisestä.

Live-roolipelin materiaalin kirjoittamisessa valitsimme tarpeelliset tiedot, jolla pelaaja tarvitsee eläytyäkseen pelin maailmaan (Mikkonen & Rantanen 2007, 5–6; Vesala 2007, 9). Näihin sisältyivät erilaiset aatteet ja tavat niin roomalaisten kuin juutalaisten hahmojen kohdalla. Materiaalin tuli olla helposti luettavaa pelaajalle. Tämän vuoksi valikoimme ennakkoon tarpeelliset kohdat pelin kannalta.

Hahmojen luomisessa otimme huomioon, että hahmon taustan tulee selittää pelaajalle hahmon persoonan sekä motivaatiot juoniensa pelaamiseen, sillä sen avulla pelaajan on helpompi ymmärtää hahmonsa toimintaa. Näin pelaaja voi heittäytyä rooliin kuten leikin yhteydessä. Live-roolipelissä pelaajalla on mahdollisuus kokea tulkintamme Jeesuksen ajan maailmasta ja saada uutta näkökulmaa kyseisestä ajasta ja sen ihmisistä.

Hahmojen jakamisessa otimme huomioon pelaajan toiveet, kokemuksen ja muut ilmoituksessa kerrotut tiedot. Tällä tavoin pystyimme arvioimaan hahmon sopivuutta pelaajalle ja estämään ennakoita pelaajan joutumista käsittelemään itselleen ei-toivottuja teemoja. Tällä tavoin voidaan varmistaa, että pelaajan turvallisuus huomioidaan myös hahmon osalta.

Päätimme pitää yhden *vapaaehtoisena etukäteistapaamisena*, jolla voisimme virittäytyä tulevaan larppiin. Virittäytymällä tulevaan peliin pelaajien on helpompi orientoitua eläytymiseen ja pelin maailmaan (Kinnunen 1997, 15–18; Tulijoki 2008, 18–19.).

Alkubriiffin tarkoitus on kertoa pelaajille käytännön asioista ja turvallisuuteen liittyvistä asioista. Live-roolipelileirillä tulee ottaa huomioon paikan sekä muut käytännön turvallisuuteen liittyvät asiat, sekä itse larpin sisälle liittyvät turvallisuuskäytännöt (Vesala 2007, 9–10; Reivo 2007, 63, 77, 88–93). Selkeä ohjeistus ja yhteiset säännöt lisäävät osallistujien psyykkistä, sosiaalista ja fyysistä turvallisuutta, joiden riskit otetaan huomioon turvallisuusasiakirjassa. Aloittelijaystävällisyys otetaan huomioon kertaamalla larppaamisen perusasioita ja kannustamalla sekä tukemalla aloittelevia pelaajia.

Turvallisuuden ja aikataulujen huomioiminen pelin aikana mahdollistivat sen, että olimme valmiita auttamaan, mikäli pelaaja tarvitsi apua juonensa tai muun peliin liittyvän tai ei-liittyvän seikan kohdalla (Lehtonen, Mäkelä & Pulli 2007, 134–137; Pulamo 2007, 497).

Debriiffi eli pelin jälkeinen purku haluttiin toteuttaa niin, että jokainen pelaaja sai kertoa kaikille kokemuksistaan ja oivalluksistaan – sekä vastaanottaa ja antaa palautetta pelistä. Sen lisäksi sähköpostitse palautteen keruu mahdollistaisi myös pelaajien yksityiset purut, jossa nämä halutessaan saattoivat kertoa tarkemmin ja paremmin huomioistaan itse pelistä ja sen mahdollisista vaikutuksista arkeensa (Seikkailukasvatus.fi 2013).

Pelin työstäminen ideasta kohti konkretiaa alkoi vuoden 2012 tammikuussa tapaamisella, jossa arvioimme pelin koon, eli kuinka paljon osallistujia tarvitaan vähintään (16 pelaajaa) ja mikä on maksimimäärä (25 pelaajaa), jotta kaikille osallistujille olisi pelissä tekemistä. Liimatan ja itseni lisäksi apunamme oli vapaaehtoisia aikuisia hahmojen ja juonien ideoinnissa prosessin aikana. Työskentely aloitettiin päättämällä pelimaailman paikka, joksi valitsimme lopulta Jerikon, jonka lähelle loimme kuvitteellisen Rimmonin majapaikan. Lisäksi ideoimme juonia, jotka jakautuivat ryhmien ja yksilöiden välisiksi. Ryhmiä peliin tuli viisi: Jeesuksen seuraajat, majatalon asukkaat, roomalaiset, kapinalliset ja jerusalemilaiset. Jakamalla eri ryhmiin hahmoja pystyimme sisällyttämään peliin eri aihealueita, jotka koimme tärkeiksi osa-alueiksi larpin maailmaa suunnitellessa. Määrittelimme pelin keskeisimmät hahmot (LIITE 5) ja arvioimme pelin kestoksi maksimissaan noin kahdeksan tuntia. Sovimme samassa tapaamisessa pelin leirin hinnaksi 20e ja pelin ajankohdaksi 15.-16.9.2012, sekä paikaksi leirikeskukseen Sääksissä. Nuorisotyöntekijä Liimatta huolehti myös turvallisuusasiakirjojen hoidosta ja yhteydenpidosta pelaajiin, sekä materiaalin päivittämisestä verkkosivuille. Yhdessä päätetyt asiat live-roolipelileiristä kirjasimme Googlen palveluun Drive:n, jotta pelinjärjestäjinä voisimme molemmat muokata asiakirjoja itsenäisesti ja pystyisimme näin työskentelemään myös etänä. Seuraavat tapaamiset sisälsivät lisää juonien ja hahmojen ideointia, pohtimalla mitkä olisivat mahdollisia ja uskottavia ratkaisuja historiallisesta näkökulmasta. Pohdimme lisäksi, mitkä asiat olisivat pelaajille oleellisia tietää pelimaailmasta. Oleellisiksi alueiksi koimme uskonnot, poliittiset ryhmittymät ja historialliset tapahtumat sekä kulttuuriin liittyvät seikat. Pelin suunnittelu keskeytyi harjoitteluni ajaksi, joten palasimme aktiiviseen pelin suunnitteluun ja työstämiseen vasta saman kevään toukokuussa.

Lähetimme toukokuun puolivälissä Nurmijärven seurakunnan työntekijöille kyselyn siitä, voisiko joku auttaa pelin maailma-infon kirjoittamisesta. Valitettavasti emme saaneet apua sähköpostin kautta, mutta muualta saimme lopulta hyviä kirjasuosituksia Jeesuksen ajan maailmaan liittyen. Tämän jälkeen jaoimme nuorisotyönte-

kijä Liimatan kanssa aihealueet, joista keräisimme tietoa peliä varten. Pelimaailmalla oleellisia tietoja olivat yleiset tavat roomalaisten ja juutalaisten keskuudessa, molempien kulttuurien merkittävät tapahtumat (uskonto, politiikka, lähihistoria yms.), sosiaaliset suhteet, vaatetus, ajankohtaiset juorut sekä tunnetut henkilöt (LIITE 4). Päätimme myös, että järjestämme ennen peliä tapaamisen, jossa voisimme tavata etukäteen pelaajat ja mahdollisesti jutella tulevasta pelistä ja käsitellä esiin tulevia kysymyksiä. Sovimme päiväksi peliä edeltävän perjantain 14.9.2012. Tapaamispaikkana toimisi Nurmijärven seurakunnan Rajamäen nuortentila Hellas. Valitsimme Raamatusta *Evankeliumin Markuksen mukaan* pelin aikajanaksi, koska kyseinen evankeliumi toimisi parhaiten pelin kannalta – johtuen selkeästä rakenteestaan. Tapaamisen päätteeksi sovimme, että pelimateriaalit olisivat valmiina 6.8.2012, jotta pelaajilla olisi tarpeeksi aikaa perehtyä materiaaliin.

4.2.2 Sisällön tuottaminen

Kesä- ja heinäkuu kului enimmäkseen maailmatietojen kirjoittamiseen. Työtaakkaa kevensi sattumalta löydetty artikkelisarja Helsingin seurakuntayhtymän uskotoivorakkaus.fi -sivustolta. Artikkelit käsittelivät Jeesuksen ajan maailmaa ja kuuluivat 9 päivää -artikkelikokoelmaan, jonka ovat toteuttaneet yhteistyössä Suomen Piplia-seura ja Usko toivo rakkaus -hanke. Historiallinen autenttisuus ei kuitenkaan ollut päätavoitteena; tiedolliset oppimistavoitteet olivat vain yksi tavoite pelissä, ryhmän toiminnan ja kokemuksellisuuden ollessa etusijalla. Siksi maailmatietojen kepeyttä ei sinänsä koettu ongelmaksi.

Nuorisotyöntekijä Liimatta teki kesäkuun lopussa pelin sivut, jonne julkaistiin peliin liittyvät materiaalit (info, maailma, hahmot, ilmoittautuminen) ja 10.7.2012 teimme Facebook-tapahtuman, jonka kautta markkinoimme larppia pelaajille. Tapahtuman avulla pystyi myös arvioimaan mahdollisen osallistujamäärän, sekä kuinka monta hahmoa peliin tulisi kirjoittaa. Tapahtuman kautta pystyimme sähköpostiviestinnän

lisäksi ilmoittamaan pelin sivujen päivityksistä ja vastaamaan osallistujien kysymyksiin.

Saimme lisäksi tietoomme seurakunnalta, että voisimme lainata heiltä pelin teeman mukaisia vaatteita ja asusteita, jos tahtoisimme. Tutkittuamme mahdolliset asusteet, eli propit, päätimme käyttää osaa valikoimaan pelaajiemme avuksi.

12.7.2012 avasimme ilmoittautumisen (LIITE 2), josta ilmoitimme pelin sivujen ja Facebook-tapahtuman kautta. Päätimme antaa ilmoittautumiseen aikaa 3.9.2012 saakka, jonka jälkeen aioimme tehdä hahmojaon ja lyödä lukkoon hahmojen lopulliset juonet. Ilmoittautuminen tapahtui sähköpostin kautta niin, että pelaajat vastasivat pelin nettisivujen ilmoittautumiskohdassa esitettyihin kysymyksiin, joiden avulla pystyimme arvioimaan hahmon soveltuvuuden pelaajalle. Halusimme tietoomme pelaajien yhteystiedot, allergiat ja muut peliin vaikuttavat sairaudet ja tiedot, pelaajakokemuksen sekä millaista hahmoa nämä haluaisivat pelata. Ilmoittautumisia sähköpostitse tuli yhteensä 19 kappaletta määräaikaan mennessä, sekä lisäksi kaksi suullisen sopimisen myötä. Näistä kaksi osallistujaa perui osallistumisensa, ja otimme yhden pelaajan mukaan paria päivää ennen pelipäivää. Yhteensä pelaajia oli itseni ja nuorisotyöntekijä Liimatan lisäksi loppujen lopuksi 22. Tämä tarkoitti yhteensä 23 hahmoa pelissä kokonaisuudessaan.

Heinäkuun lopussa sovimme tarkemmat aikataulut pelipäivää varten (Liite 3) ja muistutimme Facebook-tapahtuman kautta pelistä kiinnostuneita pelaajia ilmoittautumaan ennen ilmoittautumisen sulkeutumista. Itse mainostin peliä ollessani töissä Nurmijärven seurakunnan rippikoululeirillä yöpäivystäjänä. Lisäksi mainostimme peliä vielä seurakunnan järjestämässä nuorten Syysmiitissä, johon oli kutsuttu kulueneen vuoden rippikoululaiset, isokset ja nuorten toiminnasta kiinnostuneet.

Hahmojen puhtaaksikirjoitus alkoi elokuun alussa ja jatkui peliviikolle asti. Olimme jakaneet nuorisotyöntekijä Liimatan kanssa hahmojen kirjoittamisvastuut: Liimatta kirjoitti roomalaiset, kapinalliset ja puolet jerusalemilaisten ryhmistä, kun taas itse

kirjoitin majatalon väen asukkaat, Jeesuksen seuraajat ja toisen puolen jerusalemlaisista.

Ilmoittautumisen sulkeutumista seuranneena päivänä lähetimme ilmoittautuneille sähköpostiviestin, jossa ilmoitimme, milloin hahmoja olisi odotettavissa. Viestin mukana oli liitteinä leirikirje, jossa oli muun muassa pelipäivän aikataulu, sekä turvatietolomake alaikäisille osallistujille (LIITE 3).

Kaikki hahmot saatiin lähettyä 10.9.2012, jolloin myös lisättiin viimeiset infot pelimaailmasta pelin sivuille. Tämän jälkeen kävimme osan pelaajista kanssa keskustelua hahmoista sähköpostitse. Vastailimme Facebook-tapahtuman seinällä kysytyihin yleisiin kysymyksiin pelistä ja käytännön asioista. Muistutimme pelaajia etukäteistapaamisesta seurakunnan nuortentilassa Hellaksessa 13.9.2012.

Etukäteistapaamisessa katsoimme ”Raamattu: Jeesus” -elokuvan, kävimme läpi proppiasioita, annoimme tilaa pelaajille keskustella hahmojensa kontaktien pelaajien kanssa, sekä vastasimme pelaajien kysymyksiin. Paikalle tuotuja proppeja esiteltiin ja jaettiin tarvitseville. Ilta päätettiin yhteiseen hartauteen.

4.2.3 Live-roolipelileiri

Saavuimme Nurmijärven seurakunnan leirikeskus Sääksiin pelipäivänä aamu yhdeksän jälkeen. Valmistelimme tiloja peliä varten ja päätimme, että käyttäisimme pelialueena alakerran luokkahuonetta, aulaa, yläsalia ja leirikeskuksen ulkotilaa. Majoitustila, kappeli ja muutama muu tila leirikeskuksessa eivät olisi pelimaailmassa mukana, vaan toimisivat off-game -alueena. Pelaajia saapui leirikeskukselle tipoitellen 9-11 välisenä aikana, jonka aikana ohjeistimme heitä majoittautumaan ja proppautumaan peliä varten.

Ohjelman mukaan söimme lounasta kello 11, ja tuntia myöhemmin kokoontuimme leirikeskuksen saliin alkubriiffiä varten. Siinä käsittelimme yhteisesti leiriin yleiset turvallisuusasiat, aikataulut pelipäivälle ja seuraavalle aamulle, live-roolipelaamisen perusteita, pelin sisäistä aikataulua, pelialuetta sekä yleisesti pelimaailman materiaaleja. Lisäksi vastailimme pelaajien kysymyksiin ja käsittelimme näiden kommentteja. Kokeneet pelaajat antoivat myös vinkkejä larppaamisesta ensikertalaisille. Tämän jälkeen siirryimme ulos ja otimme yhteis- ja yksittäiskuvia leirikeskuksen ulkopuolella. Kuvauksen jälkeen pelaajat lähtivät omien ryhmiensä aloituspaikkoihin, jotka olimme alkubriiffissä sopineet.

Ilmoitimme pelaajille pelin alkamisesta sovitulla tavalla. Siitä eteenpäin keskityin kahteen asiaan: pelaamaan hahmoni juonia, sekä tarkkailemaan pelaajia ja pelin kulkua. Oleellista oli seurata pelin tapahtumia, turvallisuutta sekä pelaajien jaksamista ja olotilaa pedagogiselta kannalta, ollen valmiina puuttumaan tai ohjaamaan peliä oikeaan suuntaan tarpeen vaatiessa.

Pelinjärjestäjänä pidin huolta, että olin pelaajien tavoitettavissa, kun heille tulisi kysymyksiä liittyen hahmoihin tai pelimaailmaan. Kävin ennen ruokailua juttelemassa leirikeskuksen emännän kanssa tulevasta päivällisestä. Itse päivällisenä hahmoni määritteli, ketkä istuivat missäkin pöydässä ja kuinka ruokailu tapahtuisi.

Läpi pelin tarkkailin jatkuvasti pelaajien juonien tilannetta. Puoli seitsemältä päätimme lopettaa pelin puolen tunnin kuluttua. Tasan seitsemältä huusimme pelin päättymisen merkiksi "peli loppu", ja ilmoitimme kokoontuvamme alaluokkaan pienen tauon jälkeen loppubriiffiä varten.

Loppubriiffissä kiitimme aluksi pelaajia pelistä, ja pyysimme heitä kertomaan lyhyesti hahmon kohokohtan sekä palautetta itse pelistä ja sen toteutuksesta. Samalla muistutimme pelaajia illan ja seuraavan aamun ohjelmasta. Pelaajat kertoivat vuoron perään omat sekä hahmojensa nimet, ja saivat halutessaan paljastaa pelin juonia, kohokohtia ja kiittää pelistä kontaktejaan. Pelaajat kävivät myös reflektiivisesti

läpi kokemuksiaan pelistä ja sen synnyttämistä tunteista. Briiffin jälkeen pelaajat olivat vapaita tekemään mitä halusivat. Osan kanssa keskustelin hahmojen toimivuudesta ja pelin herättämistä tunteista, sekä sain itse purkaa tuntemuksiani pelinjärjestäjämistä tutuille pelaajille. Loppuilta sujui ehdotetun ohjelman mukaan, sisältäen saunomista, pelaamista ja rentoa yhdessäoloa. Osa pelaajista poistui tässä vaiheessa pelipaikalta. Sovimme yhdessä pelaajien kanssa hiljaisuuden alkamisajankohdan ja suotavan nukkumaanmenoajan.

Seuraavana päivänä herätys oli kello 9, jonka jälkeen pelaajat itsenäisesti kävivät syömässä aamupalan, auttoivat siivouksessa ja pakkasivat tavaransa. Jäimme pelinjärjestäjinä viimeisiksi paikalle. Viimeisen pelaajan poistuttua lähdimme itse kotiin.

4.3 Live-roolipelileirin palaute

Palautetta kerättiin ensimmäisen kerran pelin jälkeisellä yhteiskeskustelulla. Tällöin pelaajat pääsivät kertomaan päällimmäiset tuntemuksensa. Pyysin pelaajia myös kertomaan, mikä toimi hahmossa ja mikä ei toiminut, jotta voisin parantaa kyseisten hahmojen toimivuutta. Kuitenkin tässä vaiheessa osan pelaajista oli vaikea antaa kirjoittajalle suoraa palautetta hahmosta ja sen toimivuudesta pelissä, joten päätin tapahtuman jälkeen lähettää pelaajille sähköpostia, jossa kysyin heiltä kysymyksiä (LIITE 7). Toiseen tiedusteluun vastasi yhteensä 11 pelaajaa 18:sta pelaajasta. Sähköpostissa kysyin heiltä, mitä he huomasivat oppineensa live-roolipelistä, yleistä palautetta hahmon toimivuudesta, osallistuivatko he ennakkotapaamiseen ja kuinka paljon apua pelin maailman materiaalista oli hyötyä heille. Näiden lisäksi keskustelin nuorisotyöntekijä Liimatan kanssa pelin onnistumisesta.

Sain palautetta sekä kokeneilta, että kokemattomilta pelaajilta. Palautteesta huomasin, että kokemattomille pelaajille objektiivisen palautteen antaminen oli haastavaa. Kokeneiden pelaajien antama palaute olikin hedelmällisempää itsearviointiin

ja pelin kehityskohteiden pohtimisen kannalta. Optimitalouksessa yksilöllisen kirjallisen palautteen olisi saanut jokaiselta pelaajalta pian pelin jälkeen. Tämän keräämiseen olisi ollut hyvä käyttää aikaa ja vaivaa peliä seuranneina päivinä, jotta kokemus olisi ollut vielä tuoreena mielessä palautteen kirjoittajilla. Kaiken kaikkiaan koken kuitenkin, että saamani palaute oli riittävää ja mahdollisesti onnistumisen arvioinnin.

Pelin jälkeisessä suullisessa purussa monet pelaajat ilmaisivat pitävänsä pelistä ja kokivat oman hahmonsa ja pelaamisen onnistuneeksi. Muutama mainitsi kehittämissuhteita hahmoihin tai peliin yleisesti. Nämä liittyivät hahmojen kontaktien riittävyyteen ja puutteelliseen pelimateriaaliin.

Sähköpostitse kerätyssä palautteessa kävivät ilmi samat asiat kuin purussa, ja näiden lisäksi pelin rakenteeseen liittyvät kohdat saivat palautetta. Ennakkotapaamisessa mukana olleet osallistujat pitivät tapaamista hyvänä, sillä silloin oli mahdollista tavata jo ennakkoon peliin tulevia pelaajia ja saada elokuvan kautta muistinvirikettä Jeesuksen elämästä. Kiitosta sai myös mahdollisuus saada pelinjohtajilta lainaan ajan tyylin mukaisia vaatteita ja asusteita. Kritiikkiä tuli materiaalien ja hahmojen myöhässä saapumisesta. Tämä muun muassa latisti muutaman pelaajan odotuksia pelistä ennakkoon.

Itse pelin rakenne sai kritiikkiä alkubriiffistä, sekä itse larpin rakenteesta. Kokemattomuus pelinjohtamisesta näkyi, vaikka leiritoiminta ja sen kautta turvallisuus ja selkeys tapahtumista oli palautteen mukaan onnistunutta. Yksi pelaaja myös ihmetteli, miksi pelinjohtajat useasti mainitsivat, etteivät ota kantaa Raamatun kertomusten mukaisiin ihmeisiin. Eräs pelaaja jäi pohtimaan myös, että kuinka pelin markkinoinnissa mainittu edularp näkyi pelissä, kun siitä ei hirveästi puhuttu alkubriiffissä. Palautteen mukaan peli itsessään olisi tarvinnut lisää draamallisia elementtejä eli enemmän toimintaa, pelaajien hahmoille enemmän kontakteja ja ohjeistusta siihen mitä tehdä, jos pelaaja huomaa olevansa jumissa juoniensa kanssa tai häneltä loppuu tekeminen ennen pelin lopetusta. Yleisesti pelistä kiitettiin turvallisuudesta

koko larpin ajan ja aloittelijaystävällisestä tunnelmasta, joka rohkaisi pelaajia heittäytymään larpin maailmaan.

Sähköpostikyselyyn vastanneet pelaajat kertoivat oppineensa pelistä Jeesuksen aikaisesta maailman poliittisesta tilanteesta, juutalaisen kulttuurin sosiaalisista normeista ja elämäntavasta, sekä ajan historiallisesta vaatetuksesta. Valmis materiaali koettiin pelaajien toimesta joko riittäväksi taikka vähäiseksi.

Pelinjärjestäjinä keskustelimme Nurmijärven seurakunnan nuorisotyöntekijä Liimantan kanssa pelin onnistumisesta sekä jo peliviikonloppuna kuten myös pelin jälkeen, kun kyselin yleisesti palautetta pelistä pelaajilta. Sain palautteeksi, että peli oli tunnelmaltaan onnistunut, mutta hyötyisi vielä hiomisesta ja lisämateriaalin kirjoittamisesta ennen kuin sen pelauttaa uudelleen.

Palautteen perusteella toiminta leirillä oli kaikille avointa ja turvallista. Kasvatuksellisesta näkökulmasta tämän tulisikin olla toiminnan peruslähtökohta. Tiedollisia tavoitteita tukeva sisältö kaipaa palautteen mukaan työstämistä, mutta tiedolliset tavoitteet eivät kuitenkaan olleet ensisijaisia onnistumisen kannalta. Suurimmat kehittämiskohteet liittyivät selkeästi käytännön järjestelyihin, ja merkittävä osa näistä on ratkaistavissa lisäämällä resursseja pelin järjestämiseen.

5 JOHTOPÄÄTÖKSET JA POHDINTA

5.1 Tavoitteiden arviointi

Opinnäytetyön tavoitteet olivat:

1. suunnitella, tuottaa ja toteuttaa Nurmijärven seurakunnan käyttöön aloittelijaystävällinen live-roolipeli, jota tilaaja voisi mahdollisuuksien mukaan käyttää uudelleen seurakunnan toiminnassa.
2. sijoittaa kasvatuksellinen live-roolipeli pedagogisten metodien kentälle teorian avulla.

Live-roolipeli tapahtui sovittuna aikana, vaikka osaa suunnitellusta materiaalista ei ehditty kirjoittaa pelipäivään mennessä. Tämä ei kuitenkaan estänyt live-roolipelin toteutumista, mutta palautteen mukaan latisti muutaman pelaajan innostusta ja jätti epäselväksi asioita, jotka olisi ollut hahmon kannalta hyödyllistä tietää. Palautteen mukaan tapahtuma oli kuitenkin turvallinen ja avoin, joka mahdollisti aloittelijaystävällisen pelin. Näin ollen tämä osa tavoitteista toteutui.

Live-roolipelin työläyden vuoksi *Kolme päivää pääsiäiseen* ei ollut heti sellaisenaan valmis uudelleen pelautettavaksi, vaan se vaatii palautteen mukaan vielä hiomista ja viimeistelyä. Arvioni mukaan tilaajan on kuitenkin mahdollista halutessaan käyttää live-roolipeliä uudelleen kohtuullisen työpanoksen avulla.

Kasvatuksellisen live-roolipelaamisen sijoittaminen teoreettiseen viitekehykseen oli opinnäytetyössä haastavaa. Kasvatuksellisella live-roolipelillä tarkoitan live-roolipeliä, jolla on pedagogisia tavoitteita. Nämä tavoitteet voivat olla tiedollisia, ryhmäytettäviä, tai jopa tähdätä vain nuoren harrastustoiminnan mahdollistamiseen. Opin-

näytetyössä tekemäni tavoite kasvatuksellisen live-roolipelin sijoittamisesta pedagogisten menetelmien kentälle saavutettiin. Katsoisin, että opinnäytetyötä voidaan jatkossa käyttää kehittämään live-roolipelaamista kristillisessä nuorisotyössä

Kolme päivää pääsiäiseen -live-roolipelin sisäisenä tavoitteena oli käsitellä Jeesuksen ajan maailmaa ja osallistujiksi tavoiteltiin ensisijaisesti nuoria ja aihepiiristä kiinnostuneita. Pelin sisäisenä tavoitteena oli antaa osallistujille kevyitä tiedollisia oppimiskokemuksia harrastustoiminnan lomassa. Nämä tavoitteet saavutettiin, sillä live-roolipelleirille osallistui sekä seurakunnan nuoria, että aihealueesta, pelin teemasta ja/tai live-roolipelaamisesta kiinnostuneita nuoria aikuisia. Sähköpostitse kerätyssä palautteessa kävi ilmi, että vastanneet olivat oppineet live-roolipelin myötä Jeesuksen aikaisesta maailmasta.

5.2 Opinnäytetyön luotettavuus ja eettisyys

Opinnäytetyössä on huomioitu tutkimus- ja kehitystyön keskeisiä eettisiä periaatteita, kuten ihmisten kunnioittaminen, tasa-arvoinen vuorovaikutus, oikeudenmukaisuuden korostaminen, kriittisyys tiedonhankinnassa, rehellisyys lähteiden käytössä ja työn raportoinnissa, sekä tilaajan kanssa tehtyjen sopimusten noudattaminen. (Gothoni 2016)

Opinnäytetyön ja produktio prosessia on kuvattu opinnäytetyössä avoimesti ja tarkasti. Tämä näkyy sekä valintojen perusteluissa prosessin kuvauksen yhteydessä, että omassa pohdinnassa ja arvioinnissa. Opinnäytetyön lähteisiin on suhtauduttu kriittisesti ja niitä on käytetty tarkoituksen mukaisesti.

Produktiossa eli live-roolipelin suunnittelussa, tuottamisessa ja toteutuksessa ollaan oltu aktiivisessa yhteistyössä tilaajan kanssa. Tämä on mahdollistanut sen,

että tilaaja on voinut vaikuttaa kommentoida työtä ja vaikuttaa live-roolipelin toteutukseen. Opinnäytetyö on lähetetty tilaajan arvioitavaksi ennen palautusta ja tilaajan antamat kommentit on huomioitu opinnäytetyön viimeistelyvaiheessa.

Opinnäytetyötä tehdessä kirjoittamisen painopiste siirtyi live-roolipelin materiaalin tuottamiseen, eikä teoriaan ehditty perehtyä kattavasti suunnittelun ja tuottamisen yhteydessä. Sen vuoksi osa toteutusta koskevista päätöksistä nojasi omaani ja tilaajan kokemuksiin hyvästä live-roolipelistä. Teoria antaa tästä huolimatta ideoita toteutuneen live-roolipelin jatkokehittämiselle. Teorian läpikäynti perusteellisesti olisi voinut kuitenkin auttaa paremmin arviomaan esimerkiksi live-roolipelin pelimateriaalin tuottamisen aikataulutusta.

Itse live-roolipeliin osallistujia on informoitu alusta loppuun asti siitä, että kyseessä on opinnäytetyö. Produktion kuvailusta tai pelaajien antamasta palautteesta ei voida tunnistaa kuka palautteen antoi. Kyselyn yhteydessä pelaajille on tiedotettu, että heidän palautteensa käsitellään opinnäytetyössä anonymisti, eikä heidän vastauksiaan voi tunnistaa työstä.

Opinnäytetyön prosessin pitkittyessä uusia julkaisuja liittyen live-roolipelaamisen käyttömahdollisuuksiin on tullut lisää. Monet tiedot teoriassa ovat täydentyneet matkan varrella, vaikka peli toteutui vuonna 2012. Tämä ratkaisu mielestäni hyödytti osin opinnäytetyötä, sillä tärkein anti toiminnan kuvauksen lisäksi on ammatillinen reflektointi kokemuksesta. *Kolme päivää pääsiäiseen* -pelin toteutuksen jälkeen olen ollut järjestämässä kolmea muuta Nurmijärven seurakunnan nuorisotyöllistä live-roolipeliä, jotka omalta osaltaan auttoivat arvioimaan production onnistumisia ja kehityskohteita. Olen näin ollen ollut mukana työmenetelmän kehittämisprosessissa useamman vuoden ajan, ja koen productioni olleen hyödyllinen osa kyseistä prosessia. Opinnäytetyöni hyödyttää omalta osaltaan live-roolipelien järjestämisestä erityisesti kristillisessä nuorisotyössä.

Kolme päivää pääsiäiseen -live-roolipeli noudattaa kirkon nuorisotyönohjaajien ammattieettisiä ohjeita, joiden mukaan kaikessa nuorisotyöllisessä toiminnassa pyritään tukemaan lasten ja nuorten kokonaisvaltaista sosiaalista, hengellistä ja psyykkistä kasvua ja kehitystä, sekä sitoudutaan olemaan lapsille ja nuorille turvallisia ja vastuullisia esikuvia. Nämä arvot toteutuivat myös produktiossani *Kolme päivää pääsiäiseen*. (Kirkon nuorisotyöntekijöiden liitto i.a.) Lisäksi pohdimme tarkkaan pelin teemoja ja hahmojakoja sosiaalisen ja psyykkisen turvallisuuden näkökulmasta. Noudatimme hyvää tapaa ja eettisiä ohjeita myös pelaajien tietojen käsitteilyssä sekä kuvamateriaalin julkaisemissa.

5.3 Live-roolipelaamisen käyttö kristillisessä nuorisotyössä

Toiminnalliset ja kokemukselliset menetelmät kuuluvat tiiviisti kirkon nuorisotyöhön. Rooleihin eläytyminen tai yhteisen tarinan kertominen eivät ole vieraita toimintamuotoja seurakunnassa. Produktioni selkeänä tuloksena oli, että live-roolipelaaminen soveltuu hyvin kristilliseen nuorisotyöhön. Live-roolipelaamista voidaan käyttää yhteisen ja sosiaalistavan hauskanpidon muotona, mutta siihen voidaan soveltaa kasvatuksellisia ja opetuksellisia tavoitteita. Opinnäytetyöni ammatillinen soveltaminen sopii sellaiselle, jolla on kokemusta live-roolipelaamisesta.

Kolme päivää pääsiäiseen -live-roolipeli eroaa muista tutkimuksista kohderyhmänsä vuoksi. Toisin kuin Pitkäsen (2008) tutkimuksessa, jossa kohderyhmänä oli koululuokka ja live-roolipeli oli osana historian opetusta, *Kolme päivää pääsiäiseen* osallistuvat olivat vapaaehtoisia nuoria ja aikuisia. Heillä oli jo lähtökohtaisesti halu osallistua toimintaan ja oppia käsiteltävästä teemasta. Samaten Tulijoen (2007) opinnäytetyön kohderyhmänä olivat varhaisnuoret. Tästä huolimatta huomiot live-roolipeliin osallistujien oppimisesta ovat samansuuntaiset: *Kolme päivää pääsiäiseen* oli mahdollista opettaa teemaan liittyviä tiedollisia sisältöjä. Palautteesta tehdyn arvion mukaan vastanneista suurin osa oli oppinut jotain uutta Jeesuksen aikaisesta maailmasta. Live-roolipelaamisesta oppiminen on riippuvainen siitä, minkä

osallistuja kokee itselleen mielenkiintoisimmaksi sisällöksi. Tarkkaa rajaa ei voida tehdä sen välille, mitä on opittu juuri live-roolipelaamisen avulla ja mitä muun toiminnan kautta.

Järjestäessäni live-roolipeliä en kohdannut negatiivista suhtautumista, mutta tämä voi johtua siitä, että Nurmijärven seurakunnalla on järjestetty ennenkin live-roolipelejä. Osasyynä voi olla myös se, että live-roolipelaamiseen liitetyt negatiiviset ennakkoluulot ovat hiljalleen murtumassa positiivisemmän mediakuvan myötä.

Tarkastelin teoreettisessa viitekehyksessäni live-roolipelin yhtäläisyyksiä ja eroavaisuuksia eri kokemuksellisten ja kasvatuksellisten menetelmien välillä. Niin draamakasvatuksessa, seikkailukasvatuksessa kuin bibliodraamassakin koko ryhmän yhteinen ja intiimi työskentely on enemmän keskiössä kuin live-roolipelaamisessa. Tämä tarkoittaa sitä, että ryhmädynaaminen prosessi on väistämättä erilainen, sekä todennäköisesti vähemmän intensiivinen – etenkin mitä enemmän live-roolipelissä on pelaajia. Live-roolipelaamisessa onkin edellä mainittuihin nähden paljon löyhempää kanssakäymistä koko ryhmän kanssa, vaikka live-roolipelaaminen perustuukin ennen kaikkea hahmojen väliseen vuorovaikutukseen (Larp.fi i.a.; Vesala 2007, 9.).

Kasvatuksellisen live-roolipelaamisen täytyy perustua toiminnan turvallisuuteen. Jotta pelaaja voisi heittäytyä rooliin, hänen täytyy kokea olonsa turvalliseksi peliympäristössä (Heikkinen 2005, 186–190; Owens & Barber 2014, 13; Larp.fi i.a.). Tähän liittyy fyysisten, sosiaalisten ja psyykkisten riskien kartoitus, mutta myös kristillisen kasvatuskäytännön yhteydessä hengellinen sensitiivisyys. Pelaajaa ei tule asettaa tilanteeseen, jossa hän kokee painetta toimia vasten tahtoaan tai uskonnollista vakaumustaan. Tällaisen tilanteen pystyy välttämään – esimerkiksi ilmoittautumisen yhteydessä kyselemällä pelaajalta sitä, millaisia sisältöjä hän haluaa tai ei halua hahmoonsa sisältyvän. Kokemukseni mukaan live-roolipeli kannattaa järjestää paikassa, johon ulkopuoliset eivät pääse. Ulkopuoliset usein rikkovat pelaajien immersion ja saattavat häiritä pelaajien eläytymistä sekä sosiaalisen turvallisuuden tunnetta.

Hahmoa kirjoittaessa pelinjärjestäjän tulee arvioida pelaajan ilmoittautumisen perusteella, millainen hahmo hänelle sopii. Osa *Kolme päivää pääsiäiseen* osallistujista olivat entuudestaan tuttuja pelinjärjestäjille, mutta tuntemattomien pelaajien kohdalla ei voinut kuin luottaa pelaajan lähettämiseen ilmoittautumiseen. Kokeneiden pelaajien kohdalla kykenin antamaan hankaliakin teemoja pelattavaksi, mutta aloittelijoille halusin antaa kevyitä teemoja. Kokemuskaan ei kuitenkaan voi varmasti kertoa hahmon kirjoittajalle, mitkä teemat ovat kullekin pelaajalle sopivia, ellei tämä ole erikseen ilmoittautumisessa kertonut asiasta. Tämän vuoksi halusin rajata pois esimerkiksi ihmeiden todistamiset hahmojen historiassa, sillä halusin huomioida pelaajan hengellistä yksityisyyttä. Halusin myös painottaa enemmän historiallista näkökulmaa Jeesuksen ajan maailmaan kuin hengellistä. Hengellisyttä olisi voinut mielestäni kuitenkin huomioida enemmän kuin vain alkuhartauden kautta. Esimerkiksi eräs pelaaja palautteessa ehdotti, että pelin jälkeen olisi voinut pitää vapaaehtoisen hartauden, jossa pelin teemoja olisi voinut käsitellä hengellisesti.

Muita yhtenäisiä kohtia kasvatuksellisen live-roolipelaamisen ja opinnäytetyössä käsitellyn pedagogisten teorioiden kanssa kokemuksen purkaminen tapahtuman jälkeen. Turvallisessa tilassa pelaajan on mahdollista myös käsitellä pelin herättämiä tuntemuksia ja ajatuksia, sekä jäsentää kokemansa opituiksi asioiksi (Pruuki 2010, 60–61).

Loppubriefissä pelinjärjestäjän on mahdollista purkaa pelissä syntyneitä jännitteitä, mutta *Kolme päivää pääsiäiseen* -pelissä ei ollut isoja hahmojen välisiä ristiriitailanteita, ja purku tapahtui hyvässä hengessä. Onnistuneen purun ja yhteisen kokemuksen jälkeen tunnelma säilyi positiivisena pelin jälkeisillä aftereilla, joihin vaikutti sekä pelinjärjestäjien että pelaajien tuntemus tapahtuman turvallisuudesta. Mielestäni onkin ensiarvoisen tärkeää järjestää turvallinen ja reflektiivinen purku kaikissa nuorisotyöllisissä live-roolipeleissä. Tällä tavoin voidaan varmistaa, ettei pelaajalle jää käsittelemättömiä negatiivisia tunnekokemuksia. Tätä silmällä pitäen tapahtuman ajaksi on hyvä myös nimetä erillinen vastuhenkilö.

5.4 Tekemällä oppii

Pelin materiaalin kirjoittaminen oli saman aikaisesti sekä hyvin antoisaa, että kuluttavaa. Ilman asiantuntijan apua jouduin itse lukemaan paljon kirjallisuutta Jeesuksen aikaisesta maailmasta ja työstämään lähdekirjoista pelaajille helposti luettavaa pelimateriaalia. Monesti törmäsin myös siihen, etten löytänyt vastauksia kysymyksiini, kun kirjoitin hahmoja tai pelimateriaalia. Haasteelliseksi tämän teki myös se, etten ollut aikaisemmin kirjoittanut live-roolipeliä, mikä vaikeutti hahmottamaan sitä, mitkä asiat olisivat olleet pelaajille ehdottoman oleellisia tietää Jeesuksen ajan maailmasta. Työsarkaa helpotti vapaaehtoisilta saatu apu, mutta huolimatta siitä osa pelimateriaalista jäi kirjoittamatta työmäärän takia. Tämän takia näkisinkin vapaaehtoistyön sekä vertaisohjaajuuden olevan tärkeässä roolissa kasvatuksellisen liveroolipelitoiminnan mahdollistajina.

Pelin aikana kykenin pysymään valppaana pelin kulun ja turvallisuuden suhteen. Huomasin kuitenkin, etten aina osannut auttaa pelaajaa viemään hahmonsa juonia eteenpäin. Tällaisessa tilanteessa onkin hyvä pyytää apua toiselta pelinjärjestäjältä, tai pohtia etukäteen ratkaisuja pelaajien hahmojen juonten edistämiseksi.

Kehittyäkseen ammatillisesti ei kuitenkaan tarvita täydellistä onnistumista, vaan oman toimintansa ratkaisujen ymmärtämistä ja kokemuksesta oppimista. Live-roolipelin järjestäminen oli kokonaisuudessaan itselleni valtava kokemus, josta opin jotain, mutta huomasin samalla, kuinka paljon lisää minulla oli sisäistettävää kasvatuksellisen live-roolipelin käytöstä, sekä kuinka valtava potentiaali kyseisellä menetelmällä onkaan. Tässä mielessä onnistuneempi live-roolipeli ei välttämättä olisi ollut ammatillisen kasvun kannalta yhtä hedelmällinen. Live-roolipelin järjestäminen mahdollisti itselleni kokemuksen kautta oppimisen siitä, miten kristillistä live-roolipeliä voisi järjestää, ja millaisia asioita on hyvä huomioida peliä tehdessä.

Opinnäytetyössä haasteellisinta oli teorian rajaaminen. Sen lisäksi työsarkaa vaikeutti opinnäytetyöprosessin keskeytyminen ja pitkittyminen. *Kolme päivää pääsiäi-*

seen -live-roolipelistä on jo neljä vuotta, mikä hankaloitti työhön uudelleen tarttumista. Kuten edellä mainitsin, produktioni jälkeen olen ollut mukana järjestämässä kolmea muuta live-roolipeliä Nurmijärven seurakunnalla. Ne ovat auttaneet minua näkemään mitkä kohdat produktiossa onnistuivat ja missä kohdissa on kehitettävää.

Opinnäytetyöprosessin myötä minulle heräsi kysymyksiä liittyen hengellisyyteen live-roolipelaamisessa. Produktiossa osallistuvilta kysyimme, halusivatko he kuinka uskonnollisen hahmon. Jäin pohtimaan, millä tavoin live-roolipeleissä käsitellään hahmojen uskonnollisuutta – olivat ne sitten keksittyjä tai todellisia uskontoja –, miten pelaajan oma hengellisyys vaikuttaa hengellisten teemojen pelaamiseen sekä voiko live-roolipelaaminen vahvistaa tai heikentää hengellisyyttä. Näiden lisäksi minulla heräsi opinnäytetyöprosessin myötä kiinnostus tutkia lisää viitekehyksessä mainittujen pedagogisten menetelmien yhdistelmiä ja niissä käytettyjen toimintamuotojen soveltamista kasvatuksellisen live-roolipelin prosessissa.

Jos live-roolipelaamista halutaan käyttää pedagogisena työmenetelmänä, pelkkä live-roolipelin järjestäminen ei itsessään riitä. Perehtyminen kasvatukselliseen ja opetukselliseen live-roolipelaamisen mahdollistaa erilaisten roolipelien muotojen käytön työmenetelmänä. Haluttaessa käyttää live-roolipelejä kasvatuksellisesti, on tärkeää kiinnittää huomiota live-roolipelin suunnitteluun sekä reflektion merkitykseen kasvatuksellisten tavoitteiden onnistumiseksi. Live-roolipelaamisen kautta voidaan opettaa tiedollisia tai taidollisia asioita, mutta tämän työmenetelmän onnistumisen mittaaminen voi olla työlästä, sillä pedagogisen live-roolipelin teorian mukaan tärkein oppimista suuntaava tekijä on yksilön henkilökohtainen motivaatio.

Live-roolipelaaminen on mielenkiintoinen ja hauska harrastus, joka kerää harrastajia lapsista aikuisiin. Sillä on mahdollista käsitellä monenlaisia teemoja ja tarjota toimintaa ja elämyksiä erilaisille yksilöille ja ryhmille. Seuratessani Nurmijärven seurakunnan nuorisotyön Nurkan pelikerhon järjestämien live-roolipelileirien osallistujia, olen myös huomannut, että harrastuksesta kiinnostuneet nuoret aikuiset ja ei-

paikkakuntalaiset osallistuvat kyseiseen toimintaan, vaikka he olisivat muuten jääneet pois seurakunnan nuorisotyön piiristä. Live-roolipelin järjestämiseen on mahdollista ottaa myös mukaan vapaaehtoisia nuoria aikuisia, jotka toimivat lisäresursseina toiminnan järjestämisessä. Ehkä juuri näistä syistä kasvatuksellisen live-roolipelaamisen käyttö näyttää jatkuvasti lisääntyvän nuorisotyön kentällä.

LÄHTEET

- Bowman, Sarah Lynne 2016. Edu-Larp: A Literature Review.
<https://www.dropbox.com/s/21joevxngibiz2v/Edu-Larp%20Literature%20Review.pptx?dl=0>
- Eskola, Jari & Suoranta, Juha. 2000. Johdatus laadulliseen tutkimukseen.
 Jyväskylä: Gummerus kirjapaino OY.
- Gothoni, Raili 2016. Osallistavan ja tutkivan kehittämisen opas: Eettiset periaatteet
 tutkivassa ja kehittävässä työssä. Viitattu 24.11.2016
<http://libguides.diak.fi/c.php?g=389856&p=2793510>
- Hakkarainen, Pentti 1990. Motivaatio, leikki ja toiminnan kohteellisuus. Helsinki:
 Orienta Konsultit
- Hakkarainen, Pentti & Brédikyté, Milda 2013. Kehittävän leikkipedagogiikan
 perusteet. Majavesi: Kogni Oy
- Heikkinen, Hannu 2005. Draamakasvatus – opetusta, taidetta, tutkimista!
 Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy
- Helander, Jaakko 2002. Draamakasvatus – onnistumisen pedagogikkaa.
 Näkökulma draamakasvatukseen ihmistyön ammatillisessa koulutuksessa.
 Saarijärvi: Saarijärven Offset Oy
- Helenius, Aili & Lummelahti, Leena 2013. Leikin käsikirja. Jyväskylä: PS-kustannus
- Huizinga, Johan 1984. Leikkivä ihminen. Yritys kulttuurin leikkiaineksen
 määrittelemiseksi. 1984. 3. painos. Suomentaja Sirkka Salomaa Porvoo;
 Helsinki; Juva: WSOY
- Jyväskylän ammattikorkeakoulu. Oppimiskäsitykset. Viitattu 30.10.2016
<http://oppimateriaalit.jamk.fi/oppimiskasitykset/oppimiskasitykset/humanistinen-kokemuksellinen-oppiminen/>
- Karppinen, Seppo J.A. & Latomaa, Timo 2015. Seikkailen elämyksiä III.
 Suomalainen seikkailupedagogikka. Vantaa: Hansaprint.
- Kauppila, Maija-Sisko & Ruotsalainen, Jukka 2007. Avartti nonformaalisen
 oppimisen menetelmänä. Teoksesta Tommi Hoikkala & Anna Sell (toim.)

- Nuorisotyötä on tehtävä. Menetelmien perustat, rajat ja mahdollisuudet.
Helsinki: Hakapaino, 485–473.
- Kinnunen, Kari Pekka 1997. Teoksesta Martti Mäkisalo (toim.) Bibliodraama.
Draamaa vaan ei näytelmää. Saarijärvi: Gummerus Kirjapaino Oy, 10–18.
- Kirkon nuorisotyöntekijöiden liitto. Eettiset ohjeet. Viitattu 1.11.2016
<http://www.knt.fi/liitto/perustietoa/eettiset-ohjeet/>
- Larp.fi 2013. Larp-sanasto. Viitattu 21.4.2016 <http://larp.fi/index.php/Main/Larp-sanasto>
- Larp.fi 2013. Mitä larppaaminen on? Viitattu 21.4.2016
<http://larp.fi/index.php/Main/Larppaaminen>
- Larp.fi 2013. Ilmoittautuminen. Viitattu 1.11.2016
<http://larp.fi/index.php/Wiki/Ilmoittautuminen>
- Launonen, Pekka 2007. Kirkon nuorisotyö - Hengelliset, pedagogisen ja
sosiaalisen kolmiyhteys. Teoksesta Tommi Hoikkala & Anna Sell (toim.)
Nuorisotyötä on tehtävä. Menetelmien perustat, rajat ja mahdollisuudet.
Helsinki: Hakapaino Oy, 78–89.
- Leppälahti, Merja 2009. Roolipelaaminen. Eläytymistä ja fantasiaverkostoja.
Helsinki: Hakapaino.
- Lieberoth, Andreas 2008. Are You the Daddy? Comparing Play in Children and
Adults through Vivian Gussin Paleys's A Child's Work. Julkaisija Ropecon
ry. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy.
- Martin, Gehard Marcel (2007). Pyhä ja karkea bibliodraama - teoria ja käytäntö.
Suomentanut Päivi Lukkari. Julkaisija Suomen Piipilaseura. Speedmaster.
Saksankielinen alkuteos 2. painos 2001.
- Mikkola, Kalle 2007. Pelinjohtaminen. Teoksesta Teemu Rantanen (toim.)
Larpinjärjestäjän käsikirja. Helsinki: Yliopistopaino, 122–128.
- Mikkola, Kalle & Rantanen, Teemu 2007. Liveroolipelaamisen peruskäsitteistä.
Teoksesta Teemu Rantanen (toim.) Larpinjärjestäjän käsikirja. Rantanen,
Teemu (toim.) Helsinki: Yliopistopaino, 5–6.

- Mikkola, Kalle; Rantanen, Teemu & Vesala, ELF 2007. Pelaajien hallinta ja osajako. Teoksesta Teemu Rantanen (toim.) Larpinjärjestäjän käsikirja. Helsinki: Yliopistopaino, 114–117.
- Muhonen, Mervi & Tirri, Kirsi 2008. Mitä on kristillinen kasvatustieteet? Teoksesta toim. Jouko Porkka Johdatus kristilliseen kasvatukseen. Porvoo 2008: WS Bookwell Oy, 63–82.
- Myllö, Tuomo & Rassa, Mia 1997. LARP kasvatuksen keinona : tutkimus live-roolipelaamisen pedagogisesta luonteesta ja live-roolipelaamisen soveltamismahdollisuuksista kasvatustieteet- ja opetustieteet. Tampereen yliopisto. Opettajankoulutuslaitos. Pro gradu.
- Nordiclarp.org 2016. What is Nordic Larp. Viitattu 21.4.2016
<https://nordiclarp.org/what-is-nordic-larp/>
- Nummi, Anna 2007. Puvustava pelinjohtaja. Teoksesta Teemu Rantanen (toim.) Larpinjärjestäjän käsikirja. Helsinki: Yliopistopaino, 111–113.
- Owens, Allan & Barber, Keith 2014. Draamakompassi. Prosessidraaman suunnittelu, käytännön työskentely, arviointi ja reflektointi. Helsinki: Picaset Oy.
- Piaget, J. 1972. Play, Dreams and Imitations. London. 2007 digital
- Pitkänen, Jori 2008. Pedagoginen liveroolipelaaminen historian opetusmetodinä. Helsingin yliopisto. Soveltavan kasvatustieteetn laitos. Pro gradu-työ.
- Pitzele, Peter 2001. Valkoinen tuli. Suomentanut Riitta Virkkunen. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy. Englanninkielinen alkuteos 1988.
- Petterson, Juhana 2005. Roolipelimanifesti. Jyväskylä: Gummeruksen Kirjapaino Oy.
- Pruuki, Lassi 2010. Rippikoulun pikkujättiläinen. Hämeenlinna: Kariston Kirjapaino Oy
- Pulkamo, Hannele 2007. Seikkailukasvatustieteet ja elämyspedagogiikka nuorisotyössä: vallan välinen vai osallisuuden ja sosiaalisen vahvistamisen menetelmä? Teoksesta Hoikkala, Tommi & Sell, Anna (toim.) Nuorisotyötä on tehtävä. Menetelmien perustat, rajat ja mahdollisuudet. Helsinki: Hakapaino Oy, 496–520

- Raamattu. Suomen evankelis-luterilaisen kirkon kirkolliskokouksen vuonna 1992 käyttöön ottama suomennos. Helsinki: Kirjapaja.
- Reivo, Juho 2007. Larp-tapahtuma järjestelyn ja tuottamisen näkökulmasta. Teoksesta Teemu Rantanen (toim.) Larpinjärjestäjän käsikirja. Helsinki: Yliopistopaino, 63–105.
- Räisänen, Heikki 1997. Teoksesta Martti Mäkisalo (toim.) Bibliodraama. Draamaa vaan ei näytelmää. Saarijärvi: Gummerus Kirjapaino Oy, 86–101.
- Sakasti i.a. Helsinki: Kirkkohallitus. Viitattu 10.9.2016
<http://sakasti.evl.fi/sakasti.nsf/sp?open&cid=Content43EA4D>
- Salmela, Matti & Sihvo, Rami 2003. Hyvää älyllistä pakoa arjesta. Liverpoolipelit seurakunnan nuorisotyössä. Diakonia-ammattikorkeakoulu. Pieksämäen yksikkö. Sosiaali- ja kasvatustieteiden tutkimuskeskus. Opinnäytetyö.
- Seikkailukasvatusverkosto 2013. Helsinki: Suomen nuorisokeskushdistys. Viitattu 21.3.2016 <http://www.seikkailukasvatus.fi/fi/etusivu/>
- Solmukohta 2016. Edularp Conference. Viitattu 21.4.2016
<http://solmukohta.org/index.php/Edularp/Edularp>
- Solmukohta 2016. Press Release March 2016. Viitattu 21.4.2016
<http://2016.solmukohta.org/index.php/Contact/Press>
- Suomen Bibliodraama yhdistys i.a. Bibliodraama. Viitattu 23.4.2016
<http://www.bibliodraama.fi/132454521>
- Suomen evankelisluterilainen kirkko, 2012. Nuoret seurakuntalaisina. Viitattu 20.9.2016
[http://sakasti.evl.fi/sakasti.nsf/0/D369F10AF9D44A9FC22577A500368BD5/\\$FILE/KH_nuoret_www.pdf](http://sakasti.evl.fi/sakasti.nsf/0/D369F10AF9D44A9FC22577A500368BD5/$FILE/KH_nuoret_www.pdf)
- Suomen evankelisluterilainen kirkko. Aamenesta öylättiin. Jeesus Nasaretilainen. Viitattu 15.10.2016
http://www.evl2.fi/sanasto/index.php/Jeesus_Nasaretilainen
- Tampereen ev.lut seurakunnat, 2014. Voiko riparin viettää larpaten? Viitattu 25.10.2016
https:// tampereenseurakunnat.fi/sivustot/etsikko/blogit/nuorisokiusaaja/voiko_riparin_viettaa_larpaten.17136.blog

Tulijoki, Juha-Pekka 2007. Ekronin porteilla – seikkailu ja larppausleiri. Diakonia-ammattikorkeakoulu. Kauniaisten yksikkö. Sosiaali- ja kasvatusalan koulutusohjelma. Opinnäytetyö.

Vesala, ELF 2007. Käsikirjoittaminen. Teoksesta Teemu Rantanen (toim.) Larpinjärjestäjän käsikirja. Helsinki: Yliopistopaino, 9–51.

Verhiö, Johanna 2012. Kevät ei koittanut Hitlerille – larppaaminen voimautumisen välineenä. Hämeen ammattikorkeakoulu. Ohjaustoiminnan koulutusohjelma. Opinnäytetyö.

LIITE 1: Larpin mainos

Pääsiäisjuhla lähestyy ja monet juutalaiset matkustavat kaukaakin pyhään kaupunkiin Jerusalemiin. Kuitenkin tämä pääsiäinen vaikuttaa olevan erilainen: Jeesus, profeetta Galilean Nasaretista on saapunut Jerusalemiin ja kansa on ottanut hänet vastaan kuninkaana, huutaen Hoosiannaa. Mies, josta puhutaan monenlaista ja jonka kerrotaan parantaneen sairaita ja tehneen ihmeitä, on viimeisimpien huhujen mukaan riehunut pyhän temppelin alueella ja hämmentänyt ihmisiä opetuksillaan ja puheillaan. Monet pitävät häntä jopa messiaana, Daavidin Poikana, Juutalaisten kuninkaana.

Jopa Jerikon läheisyydessä sijaitsevaan Rimmonin majapaikkaan on kuulunut puheita tästä miehestä. Tämä majapaikka, joka sijaitsee päivämatkan päästä Jerusalemistä, on Aaron Rimmonilaisen ja hänen perheen ylläpitämä matkalaisten suosima. Rimmonin alue on kallioista ja vaarallista seutua, eikä ulkona ole turvallista yöpyä. Lähialueelle on kaiken lisäksi majoittunut Roomalainen armeijan joukko-osasto.

Peli tapahtuu Nisan-kuun 12. päivänä (maalis-huhtikuu) ja on viimeinen päivä ennen kuin Rimmonista juutalaisten täytyy lähteä valmistelemaan pääsiäisjuhlaa Jerusalemiin. Juutalainen pääsiäisjuhla alkaa Nisan-kuun 14. päivä.

"Kolme päivää pääsiäiseen" on Raamatun aikaan ja maailmaan sijoittuva edu-larppi. Hahmot ovat fiktiivisiä, mutta pyrimme rakentamaan maailman kuvauksen historiallisesti mahdollisimman uskottavaksi. Peli pidetään 15.-16.9 Nurmijärven seurakunnan leirikeskuksella Sääksissä (Sääksjärventie 144, Kiljava). Leiri alkaa lauantaina aamupäivästä ja lopetamme sunnuntaina puoleen päivään mennessä. Peli itsessään kestää 6-8h, lauantai-iltapäivällä. Muu aika kuluu pelin valmisteluun ja purkamiseen, sekä yhteiseen illanviettoon pelin jälkeen. Pelimaksu on 20e ja se sisältää majoituksen (omat lakanat), kaksi lämmintä ruokaa, iltapalan, tukevan aamiaisen, saunan sekä laadukkaan edu-larpin.

Perjantaina 14.9. on mahdollisuus kokoontua Hellaksen nuorisotilalle (Kievarintie 14 C, Rajamäki), 'Hellaksen pelikerhon' yhteyteen, ihmettelemään Raamatun ajan maailmaa. Tämä on suositeltavaa kaikille, jotka vain pääsevät saapumaan paikalle.

Pelin toteuttavat opiskelija Riikka Hatakka, nuorisotyönohjaaja Timo Liimatta ja Nurmijärven seurakunnan nuorisotyö. Peli on osa Riikan opinnäytetyötä aiheesta 'edu-larppaaminen'.

LIITE 2: Ilmoittautuminen

Ilmoittautuminen Kolme päivää pääsiäiseen -larppiin on auki. Ilmoittautuminen päättyy su 2.9. Mikäli ilmoittaudut ajoissa, saat todennäköisesti tietää jotain hahmostasi jo ennen tuota. Pyrimme lähettämään kaikki hahmot viimeistään 3.9. Peliin otetaan pelinjohdon lisäksi noin 25 pelaajaa.

Virallisen ilmoittautumisen lisäksi voit liittyä osallistujaksi pelin tapahtumasivulle Facebookissa. Facebook-tapahtumasivulla saat uusimmat tiedot peliin liittyen ja pääset häröilemään muiden peliin tulijoiden kanssa. Jos et ole vielä varma tulemisestasi, voit toki liittyä FB:ssä tapahtumaan. FB-tapahtumasivulla osallistujaksi merkkäminen ei ole virallinen ilmoittautuminen! Virallinen ilmoittautuminen tapahtuu sähköpostitse seuraavien ohjeiden mukaisesti.

Pelimaksu, 20e, maksetaan laskulla, joka kilahtaa postiluukusta kotiin. 6.9. jälkeen osallistumisensa peruneet pelaajat joutuvat maksamaan koko pelimaksun. Tätä ennen osallistumisensa peruneet eivät joudu maksamaan. Sairastapaukset ja muut hyvät syyt huomioidaan tapauskohtaisesti.

Ilmoittautuminen tapahtuu mailitse osoitteeseen kpp (a) punaparta.net. Kopioi alla oleva "lomake" viestipohjaksi ja täytä se. Laita viestin otsikoksi "KPP - Oma Nimi". Ilmo menee sekä Timolle että Riikalle.

Nimi (etu- ja sukunimi):

Postiosoite:

Puhelinnumero:

Sähköposti:

Syntymäpäivä, kuukausi ja vuosi:

Ruoka-aine allergiat / ruokavalio:

Huomioitavat sairaudet:

Muuta huomioitavaa:

LARP-pelikokemus (vuodet ja pelit):

*Merkkaa "1-5 tai X" seuraavien kohtien eteen minkäläistä hahmoa haluaisit pelata.
(1=en halua, 2=ei mielellään, mutta käy, 3=ihan sama, 4=kyllä kiitos, 5=tämä mulle
heti nyt! X=en osaa sanoa)*

Esimerkki:

5 Olen ymmärtänyt tehtävänannon

Vahvasti uskonnollinen hahmo

Vahvat taustatiedot omaava hahmo

Pelin kannalta merkittävässä roolissa oleva hahmo

Johtavassa asemassa oleva hahmo

Hahmo, jolla on paljon tekemistä

Romantiikkaa

Petturi

Sotilas

Miespuolinen hahmo

Muuta sanottavaa:

LIITE 3: Leirikirje

Hei!

Olet ilmoittautunut Nurmijärven seurakunnan 'Kolme päivää pääsiäiseen' -liverooli-pelileirille. Leiri pidetään 15.-16.9. Nurmijärven seurakunnan leirikeskuksella Sääksissä (Sääksjärventie 144, Kiljava). Leiri alkaa lauantaina aamupäivästä ja lopeamme sunnuntaina puoleen päivään mennessä. Peli itsessään kestää 6-8h, lauantai-iltapäivällä. Muu aika kuluu pelin valmisteluun ja purkamiseen, sekä yhteiseen illanviettoon pelin jälkeen. Pelimaksu on 20e ja se sisältää majoituksen (omat lakanat), kaksi lämmintä ruokaa, iltapalan, tukevan aamiaisen, saunan sekä laadukkaan edu-larpin.

Timo ja Riikka ovat paikalla Sääksissä lauantaina heti yhdeksän jälkeen järjestelmässä paikkoja. Toivomme kaikkia saapuvaksi paikalle viimeistään klo 11-maissa erinäisiä valmisteluja, alkubriiffejä ja muita käytännönjärjestelyjä varten.

Aikataulu:

LAUANTAI

- 9.30 Pelinjohto paikalla, saa saapua
- 11.00 Viimeinen saapumisaika, lounas
- 12.00 Alkubriiffi
- 13.00 Peli alkaa
- 17.00 Päivällinen, in-game (tapahtuu pelissä)
- 19-21 Peli loppuu, loppubriiffi, palautetta pelistä
Iltapala, sauna, lautapelailua pitkin yötä

SUNNUNTAI

- 9.00 Herätys, brunssi
Siivoilua, lautapelailua
- 11.00 Kotiin

Ota mukaasi tarvitsemasi vaihtovaateet, hammasharja, halutessasi pyyhe ja muu saunomisvarustus, käyttämäsi lääkitys, makuupussi tai pussilakana - ja aluslakana + tyynyliina (myös makuupussin kera tarvitset aluslakanan ja tyynyliinan). Jos mahdollista, ota mukaan myös tulostettu hahmosi. Mikäli olet alaikäinen, niin tuothan mukana myös huoltajasi allekirjoittaman turvatietolomakkeen tai muun lapun, mistä ilmenevät samat tiedot. Turvatietolomake on saman viestin liitteenä, missä tämä kirjekin on saapunut.

Pelimaksu on 20e ja se sisältää majoituksen, jo mainitut kaksi lämmintä ruokaa, iltapalan, tukevan aamiaisen, saunan sekä yhden larpin. Pelimaksu maksetaan laskulla, joka kilahtaa pelin jälkeen postiluukusta kotiin. 6.9. jälkeen osallistumisensa peruneet pelaajat joutuvat maksamaan koko pelimaksun. Tätä ennen osallistumisensa peruneet eivät joudu maksamaan. Sairastapaukset ja muut hyvät syyt huomioidaan tapauskohtaisesti.

Nurmijärven seurakunnan nuorisotyön leirit ovat savuttomia ja päihteettömiä.

Peli itsessään sijoittuu Raamatun aikaan ja maailmaan, vuoteen 30. Kolme päivää ennen sitä pääsiäistä, kun Jeesus nautitaan ristille. Pelissä ei ole ihmeiden todistajia tai Raamatun henkilöitä, eikä peli itsessään ota kantaa uskonasioihin. Pelin ajatuksena on pitää hauskaa liveroolipelaamisen merkeissä ja samalla tutustua paremmin Raamatun ajan maailmaan ja kulttuuriin. Tätä varten olemme keränneet ja osittain itse kirjoittaneet erinäisiä artikkeleita tähän liittyen. Suosittelemmekin, että tutustut hieman "pelimaailmaan": <http://kpp.punaparta.net/maailma>

Vaikka emme aloitakaan leiriä vielä perjantaina 14.9., on silti silloin mahdollisuus kokoontua Hellaksen nuorisotilalle (Kievarintie 14 C, Rajamäki), 'Hellaksen pelikerhon' yhteyteen, ihmettelemään Raamatun ajan maailmaa. Tämä on suositeltavaa kaikille, jotka vain pääsevät saapumaan paikalle.

Mikäli sinulla on kysyttävää tai jotain muuta asiaa, ethän epäröi ottaa yhteyttä.

Terveisin,

Timo ja Riikka

LIITE 4: Esimerkki pelimaailman tiedoista

Palestiinan historia ja tärkeimmät tapahtumat

Palestiinan valloitus

Aleksanteri Suuri (356-323 eaa.) valloitti Palestiinan 332 eaa. ja kuolemansa jälkeen hallitseminen Palestiina oli kuninkaiden taistelulenttänä. Lopulta vuonna 63 eaa. roomalainen sotapäällikkö Pompeius valtasi Palestiinan Rooman alaisuuteen Herodes Suuren avustuksella. Herodes Suuri asetettiin Juudan kuninkaaksi vuonna 40/37 eaa, mutta valloitti Jerusalemin hasmonealaiselta Antigonokselta 37 eaa., ja jatkoi Palestiinan alueen valtaamista.

Herodes Suuri oli Rooma myönteinen ja sen vuoksi sai Roomalta monia etuuksia, mutta tämä aiheutti sen, että juutalaiset suhtautuivat epäluuloisesti Herodeksen toimintaan. Herodes tunnettiin epäluuloisena ja vallanhaluisena miehenä, joka vanhemmiten pelkäsi salaliittoja ja sen vuoksi surmautti monia sukulaisia.

Neljännesruhtinaiden ja maaherrojen aika

Herodes Suuren kuoleman jälkeen (4 eaa.) hänen hallitsemansa alueensa jaettiin hänen kolmen poikansa kesken: Arkhelaos sai Juudean ja Samarian alueen, Antipas sai Galilean ja Peraan ja Filippos sai Iturean ja Trakonioksen alueet (sijaitsevat Gennesaretin järven koillispuolella). Sisarelleen Salomelle hän oli antanut ennen kuolemaansa rannikkokaupungit Jamnia ja Azotus ja Fasaelin kaupungin, joka sijaitsee Jordanin laaksossa.

Arkhelaos hallitsi vain 6 jaa. asti, sillä kansa syytti Arkhelaosta julmuudesta ja hänen toimintansa hallitsijana ei miellyttänyt keisari Augustusta. Tällöin keisari Augustus karkotti Arkhelaoksen Gallian Viaan ja Juudea, Samaria ja Idumea liitettiin osaksi Syyria-provinssin hallinta-alueelle. Juudealle määrättiin ensimmäinen roomalainen maaherra, joka oli Coponius.

Juudean maaherrat

Coponiuksen ollessa Juudean maaherrana (6-9 jaa.) maassa syntyi kapina verotuksen yhteydessä. Kuitenkin kapina loppui nopeasti, sillä juutalaisten ylimmäinen pappi Joasar kehotti kansansa maksamaan veronsa Roomalle. Coponiuksen jälkeen roomalaisia maaherroja oli Marcus Ambibulus, Annius Rufus, Valerius Gratus ja nykyinen maaherra Pontius Pilatus.

Valerius Gratusen aikaan juutalaisten ylimmäinen pappi vaihtui monesti, mutta lopulta Joosef Kaifas sai ylimmän papin toimen 18 jaa.

Pontius Pilatus aloitti virkansa Juudean maaherrana 26 jaa. keisari Tiberiuksen aikana. Pilatus on keisarin toimia tekevän Sejanuksen suojatti. Hän nyt jo lyhyessä ajassa onnistunut monesti suututtamaan juutalaiset loukkaamalla näiden uskonnollisia tapoja. Pilatus on muun muassa tuonut virkansa alussa legioonan tunnukset, jossa on jumalana palvottu keisarin kuva. Pilatuksen nähdessä juutalaisen vastuksen - he olivat jopa valmiita kuolemaan lakinsa puolesta - poistatti hän tunnukset. Pilatus on rakennuttanut Jerusalemiin vesijohdon, joka sai myös osakseen vastusta, jota rankaistiinkin voimalla.

Neljännesruhtinaat Filippos ja Antipas

Filippoksen hallitusalueella on vallinnut rauha hänen alkuajoista asti. Suurin osa alueiden asukkaista ovat pakana-kansoja ja monet juutalaistaustaisetkin ovat Babylonista palanneista siirtolaisia. Filippos on hyvin hellenistismyöteinen ja onkin ainoa Herodes Suuren pojista, joka löytää Rooman mallin mukaisia rahoja.

Antipas menestyy myös hallitsemallaan alueellaan, mutta on suututtanut alkuvaiheessa paikallista juutalaisväestöä rikkomalla juutalaisia perinteitä. Kuitenki on selvää, että keisari Tiberius ja Antipas ovat hyvissä väleissä. Viime aikaisimpina tapahtumina on ollut Johannes Kastajan teloitus, jonka Antipas toteutti. Virallisena syynä on ollut Johannes Kastajan epäilyttävä kansanliike, mutta huhutaan, että Antipaan vaimo Herodias olisi vaatinut Johannes Kastajan mestausta, kun tämä kritisoi heidän avioliittoaan, sillä Herodias oli ollut aikaisemmin Antipaksen velipuolen Filippoksen kanssa naimisissa ja kaiken päälle on vielä heidän kuolleen veljensä Aristobuloksen tytär.

LIITE 5: Lyhytkuvaukset hahmoista

Majatalon väkeä

Aaron Rimmonlainen, Majapaikan isäntä

Aaron pitää huolta, että majapaikassa asiakkaan viihtyvät ja maksavat laskunsa. Ei välttämättä pidä kaikista ihmisistä, mutta rahan nähdessään ja saadessaan muuttuu mitä auttavimmaksi ihmiseksi maan päällä. On jo yli vuoden ajan yrittänyt saada tyttärtään naimisiin, mutta jostain syystä ei ole vielä onnistunut siinä.

Elisa, Aaron Rimmonlaisen vaimo ja majapaikan emäntä

Elisa huolehtii majapaikan yleensä siisteydestä, mutta miehensä Aaronin ollessa poissa hoitaa myös majapaikan asioita. Avulias ja ystävällinen majatalon vieraille. Katsoo tyttärensä, miehensä ja tarinankertojan lisain perään.

Adina, Aaron Rimmonlaisen ja Elisan tytär

Majapaikan tytär Adina on toimelias nuori nainen, mutta viime aikoina vaikuttanut poissaolevalta. Ei ole innostunut isänsä yrityksistä saada häntä ties kenelle ohikulkijalle naimisiin.

Iisai Rimmonlainen, Majapaikan vakkari

Puhelias mies, joka on kiinnostunut kuulemaan erilaisia tarinoita ja viime aikaisemmista tapahtumista.

Roomalaisten seurue

Sadanpäämies Cassius Rufus, Roomalainen sadanpäämies

Roomalainen sadanpäämies, joka on tullut mukaan saattamaan roomalaista kauppiasta ja kirjuria vaimoineen. Suhtautuu moneen ihmiseen hyvin epäluuloisesti, mutta ehkä juuri tämän piirteen takia onkin sadanpäämies.

Fabius Sextus Scipio, Roomalainen sotilas

Roomalainen Fabius Sextus on hyvä ja luotettava sotilas. Herkästi hymyilevä nuori sotilas, joka kuikuilee usein hameväen puoleen.

Gaius Aurelius Regulus, Roomalainen kauppias

Roomalainen kauppias Gaius Aurelius Regulus on vierailut paljon Jerusalemissa ja tuntee paikallisten tavat ja kaupankäynnin. Pukeutuu mielellään näyttävästi ja etsii mahdollisia uusia liiketuttavuuksia.

Sofia Curia, Roomalaisen kirjurin vaimo

Kirjuri Alexius Curiuksen vaimo Sofia Curia on lähtenyt miehensä mukaan tutustumaan juutalaiseen kulttuuriin ja komeaksi kehuttuun Jerusalemin kaupunkiin. Sofia vaikuttaa jakavan miehensä kiinnostuksen ja uteliaisuuden eri kulttuureihin ja tapahtumiin. Valitettavasti miehensä on kuumetaudin kourissa, joten juutalaiseen kulttuuriin tutustuminen jäänee Sofian harteille tänään.

Judas, Simon Hebronilaisen poika, Juutalainen veronkerääjä

Judas liikkuu roomalaisten kanssa, sillä toimii veronkerääjänä. Tietää olevansa halveksittu monien juutalaisten mielestä, mutta pitää silti rahakkaasta työstään, jolla voi helposti turvata oman ja läheisten elämän.

Seurue Galilean Kapernaumista

Ari Kapernaumlainen

Hurskas juutalainen rakennusmies Galilean Kapernaumista. Jokavuotisella pyhiinvaellusmatkallaan Jerusalemin temppelille pääsiäistä viettämään. Ari Kapernaumlainen vaimoineen on tuttuja vieraita majapaikassa, koska pysähtyvät täällä aina jokavuotisella Jerusalemin matkallaan.

Raakel, Ari Kapernaumlaisen vaimo

Ari Kapernaumlaisen vaimo. Huolehtivainen nainen, joka pitää huolta miehestään ja muustakin matkaseurueesta. Majapaikan väelle tuttu nainen.

Ira, Ari Kapernaumlaisen sisko

Ari Kapernaumlaisen sisko. Vaikuttaa levottomalta nuorelta naiselta.

Noam Kapernaumlainen

Noam on Arin oppipoika rakennustöissä. Jo pidempään nämä kaksi rakennusmiestä ovat kiertäneet Galileaa ja Juudeaa tehden yhdessä, jos jonkinlaisia rakennustyötä. Noam on käynyt useamman kerran majapaikassa Arin perheen mukana.

Vieraita Jerusalemin kaupungista

Sakarias, Juutalainen temppelipappi

Juutalainen temppelipappi Jerusalemin temppeliltä. Sakarias on tunnettu sujuvana puhujana ja ylipappi Kaifaksen politiikan ylläpitäjänä.

Daniel Leeviläinen, Temppelipalvelija

Daniel kuuluu leeviläisten sukuun ja on yksi ylemmistä temppelipalvelijoista. Hän

vartioi pappi Sakariasta ja toimii palvelijana tämän tarpeiden mukaan. Juutalaisena temppeleipalvelijana hänellä on erikoislupa juutalaisena kantaa asetta.

Asher, Barnabas Jerusalemlaisen poika, Rikas juutalainen kauppias

Asher on rikas kauppias Jerusalemistä. Ikää Asherilla alkaa olla jo, onhan hänellä täysi-ikäinen poikakin. Asher on jättämässä bisneksiään pojalleen Gabrielille ja suuntaa mielenkiintoaan jo toisaalle. Asher on myös tuttu kasvo myös Jerusalemin poliittisissa piireissä ja on tunnettu siitä, että hän on tukenut roomalaismyönteisiä saddukeuksia.

Gabriel, Asher Jerusalemlaisen poika

Gabrielin isä, Asher, on menestyvä kauppias, samoin oli hänen isoisänsä. Isä on juuri jättänyt kaupanteon Gabrielille. Miten mahtaa poika mahtua isänsä suuriin saappaisiin?

Roni, Asherin taloudenhoitaja

Roni on orja, mutta ylpeä ja ammattimainen orja. Hän on kunnianhimoinen ja luotettava ja onkin saanut lunastettua mestarinsa Asherin luottamuksen. Roni on vassannut kauppoihin liittyvistä käytännönjärjestelyistä ja muista Asherin talon luottoasioista jo vuosia. Perinteisesti naisorjan on mahdotonta kohota tällaiseen asemaan. Miten mahtaa käydä nyt, kun Gabriel on ottanut asiat johdettavakseen.

Ram, Gabrielin ystävä

Tämä nuori mies on suunnilleen saman ikäinen kuin ystävänsä Gabriel. Vaikka on selvää, että hän ei ole rikasta kauppiassukua, tuntuu hänellä ja Gabrielilla olevan läheinen suhde.

Hannah, aatelin Herodes Antipaksen hovista

Tämä nainen liikkuu juutalaisen kauppiaan Asherin kanssa. Hannahista näkyy selvästi, että hän kuuluu Herodes Antipaksen hoviin ja nauttii nykyisestä asemastaan. Hän naimisissa varakkaan ja vaikutusvaltaisen Ben nimisen aatelin kanssa, joka on Asherin ystävä.

Jeesuksen seuraajia

Leevi, Aamos Rimmonlaisen poika, Jeesuksen seuraaja

Leevin perhe on maanviljelijöitä lähellä Rimmonin majapaikkaa, mutta Leevi on perheen nuorin poika. Leevi on seurannut Jeesus Nasaretilaista jo vuoden verran ja kuunnellut tämän opetuksia. Jeesuksen mukana matkatessa Leevi on pitänyt omaa pientä leiriä ja kerännyt leiriinsä muutamia ystäviä. Leevi on Aaronin veljenpoika.

Jemina, Jeesuksen seuraaja

Jemina on yksi Jeesuksen naispuolisista seuraajista. Jemina oli joskus prostituoitu, mutta ei ole tehnyt sen alan töitä sen jälkeen, kun liittyi seuraamaan Jeesusta Leevin leirin mukana. Hän tahtoo kertoa muillekin naisille Jeesuksen suhtautumisesta naisiin ja hänen vapauttavasta opetuksestaan.

Ruut Betsaidalainen, Johannes Kastajan ja Jeesuksen seuraaja

Ruut on kalastajan tytär Betsaidan kylästä. Hän lähti seuraamaan profeetta Johannes Kastajaa noin viisi vuotta sitten. Herodes Antipaksen vartijoiden otettua kiinni Johannes Kastajan, siirtyi Ruut seuraamaan Jeesus Nasaretilaista Leevin leirin mukana.

LIITE 6: Esimerkki hahmokuvauksesta

Leevi, Aamos Rimmonlaisen poika, Jeesuksen seuraaja 25v

Olet iloinen palatessasi Rimmoniin, sillä olet kotoisin alueelta ja isäsi Aamos lähetti sinut juuri setäsi Aaronin majapaikkaan auttamaan, kun olit 13 vuotta vanha. Olet perheesi nuorin poika seitsemästä lapsesta ja huomaisit olevasi hyvin onnellinen, kun Aaron suhtautui sinuun kuin omaan poikaansa. Aaronille ja hänen vaimolleen Elisalle oli syntynyt vain pikkuinen Adina-tyttö, jonka huomia häiritsi sinua välillä, mutta kasvaessaan vanhemmaksi huomaisit hänen olevan hyvin toimeliaan ja päätäväinen. Et aina pitänyt hänen ideoistaan, jotka hän toteutti muita kuuntelematta.

Aaronin majapaikassa opit hyödyllisiä taitoja olemaan erilaisten ihmisten kanssa ja vanhan lisain, joka oli majapaikan vakiokävijä - välillä toki tuntui siltä, että hän asui siellä lähes, mistä Aaron ei ollut kovinkaan mielissään - innosti sinua kiinnostumaan muista ihmisistä, tarinoista ja erilaisista tavoista.

Olit Aaronin perheellä töissä 20-vuotiaaksi. Tällöin täyttäessä päätit lähteä kiertämään Juudeaa. Aaron ei ollut tästä kovinkaan mielissään, mutta isäsi Aamoksen luvalla ja tuella päätit silti lähteä.

Suuntasit ensimmäiseksi päivämatkan päässä olevaan Pyhään kaupunkiin, Jerusalemiin. Astellessasi pyhän temppelin luokse, sinut valtasi suuri kunnioitus paikkaa ja Jumalaa kohtaan. Vietitkin aikaasi oppineiden parissa kuunnellen ja pohtien asioita elämästä ja Jumalasta. Pystyit helposti tutustumaan uusiin ihmisiin ja aina halutessasi jonnekin uuteen paikkaan, josta olit kuullut kehuja kaupungin ominaisuuksista tai huhupuheita ihmisistä, jotka olivat näkemisen tai tapaamisen arvoisia, matkustit sinne. Yleensä sinulle kävi hyvin valitessasi matkaseurueesi, mutta muuttaman kerran tuli huijatuksi tai jopa ryöstetyksi. Näiden kokemusten jälkeen päätit oppia taistelemaan. Et kuitenkaan kantanut miekkaa mukana, sillä tiesit, että roomalaiset olivat kieltäneet sen ja koit muutenkin, että miekan kantaminen aiheuttaisi enemmän harmia kuin hyötyä.

Alle kolme vuotta sitten käydessäsi Kapernaumissa aloit kuulla miehestä, joka puhui Jumalan valtakunnan tulosta ja teki ihmeitä. Halusitkin nähdä tämän miehen ja vaelsit Genesaretin järven rannalle kuulemaan tätä miestä. Jo ensimmäisten puheiden kohdalla vaikutuit syvästi tästä miehestä, Jeesus Nasaretilaisesta. Tämän kohtaamisen jälkeen halusit seurata häntä, minne hän kulkikin, mutta matkatessasi Jerusalemiin, kohtasit erään sukulaisesi, joka kertoi äitisi kuolleen. Lähdit mitä pikimmiten kohti Rimmonin kylään.

Vietit aikaa perheesi luona ja vierailit Aaronin majapaikassa muutamaan otteeseen, mutta kuullessasi, että Jeesus oli saapunut Jerusalemiin, matkustit sinne. Hänen opetuksiaan kuullessasi vakuutuit, että tässä on Jumalan lupaama Messias. Tapa-sit myös Jeminan, naisen, joka innokkaasti kuunteli Jeesusta ja siitä lähtien sinun palatessasi Jerusalemiin vietit aikaa hänen kanssaan ja jutellen Jeesuksen opetuksista. Jeminan kautta tutustuit Ruuthiin, joka oli rikas leski ja ennen Johannes Kastajan seuraaja.

Vuosi sitten Jemina paljasti sinulle asian, jota olit epäillytkin. Hän oli prostituoitu, mutta oli vannonut, ettei enää Jeesuksen kohtaamisen jälkeen tehnyt niitä töitä. Vaikka jostain syystä tämä oli sinulle vaikea hyväksyä ensiksi, uskoit häntä. Näit hänen helpottuneen seurassasi, mutta edelleen, tänäkin päivänä se vaivaa häntä.

Kun Jeesus ratsasti Jerusalemiin, olitte häntä vastassa huutamassa hoosiannaa. Kuulitte myös, kuinka Jeesus oli riehunut temppeleissä. Väkeä tuntui seuraavan häntä kaikkialle, minne hän läheisimpineen opetuslapsineen menivät. Muutama päivä sitten sinulle syttyi halu lähteä takaisin Aaronin majapaikkaan kertomaan tapahtumista. Olet kyllä Elisalle, Aaronille ja lisaille puhunut Jeesuksesta, mutta nyt ensimmäistä kertaa tahdot kertoa kaikille vastaantulijoille, kuka Jeesus on ja puhua hänen opetuksistaan. Lähdettekin yhdessä Jeminan ja Ruutin kanssa kohti Rimmonin majapaikkaa houkuttelemaan ihmisiä lähtemään Jerusalemiin tapaamaan tätä Jumalan miestä.

Tuntemiasi henkilöitä

Elisa, Aaron Rimmonlaisen vaimo ja majapaikan emäntä

Elisa on Aaronin vaimo ja sinun tätisi. Hän ei ollut sinulle erityisesti läheinen asuessasi heillä, mutta äitisi kuoltua hänestä muodostui sinulle kuin toinen äiti. Elisa on usein huolissaan siitä, kuinka selviät maailmalla.

Olet monesti ollut apuna majapaikassa lähtemisesi jälkeen ja kuullessasi setäsi Aaronin lähteneen isäsi luokse auttamaan, joten voit uskoa, että sinun apuasi majatalossa tarvitaan. Tämä tuskin haittaa sinua, sillä sitä kautta voit kertoa kaikille majapaikassa oleville Jeesuksesta.

Adina, Aaron Rimmonlaisen ja Elisan tytär

Adina on sinulle kuin pikkusisko, johon sinulla on leikkimielinen suhde. Tiedät, että hänen isänsä Aaron on yrittänyt naittaa häntä jo vuoden ajan. Uskot, että Adinasta tulee mainio vaimo, kunhan hän malttaa käyttäytyä ja sulkea suunsa ajoissa. Adina on puhelias ja tomera nuori nainen.

Isai Rimmonlainen, Majapaikan vakkari

Tämä mies on innostanut sinua lähtemään maailmalle tutustumaan moniin asioihin. Uskot, että ilman häntä et olisi koskaan nähnyt Jeesusta Galileassa ja elämäsi tästä syystä olisi kovin tyhjää. Haluat vakuuttaa hänet lähtemään näkemään Jeesuksen itse eikä vain aina kuulemaan sinulta asioista, jotka ovat tapahtuneet.

Aaron Rimmonlainen, Majapaikan isäntä

Aaron on setäsi ja pitää huolta, että majapaikassa asiakkaan viihtyvät ja maksavat laskunsa. Hän ei välttämättä pidä kaikista ihmisistä, mutta rahan nähdessään ja saadessaan muuttuu mitä auttavimmaksi ihmiseksi maan päällä. On jo yli vuoden ajan yrittänyt saada tyttärtään naimisiin, mutta jostain syystä ei ole vielä onnistunut siinä. Miksiköhän hän on mennyt isäsi luokse? Elisa varmasti tietää.

Ari Kapernaumlainen

Hurskas juutalainen rakennusmies Galilean Kapernaumista. Jokavuotisella pyhiinvaellusmatkallaan Jerusalemin temppelille pääsiäistä viettämään. Ari Kapernaumlainen vaimoineen on tuttuja vieraita majapaikassa, koska pysähtyvät täällä aina jokavuotisella Jerusalemin matkallaan.

Noam Kapernaumlainen

Noam on Arin oppipoika rakennustöissä. Jo pidempään nämä kaksi rakennusmiestä ovat kiertäneet Galileaa ja Juudeaa tehden yhdessä, jos jonkinlaisista rakennustyötä. Noam on käynyt useamman kerran majapaikassa Arin perheen mukana.

Jemina, Jeesuksen seuraaja

Jemina on yksi Jeesuksen naispuolisista seuraajista. Jemina oli joskus prostituoitu, mutta ei ole tehnyt sen alan töitä sen jälkeen, kun liittyi seuraamaan Jeesusta. Hän tahtoo kertoa muillekin naisille Jeesuksen suhtautumisesta naisiin ja hänen vapauttavasta opetuksestaan. Haluat olla hänen tukenaan, jos jotain tapahtuu hänelle.

Ruut Betsaidalainen, Johannes Kastajan ja Jeesuksen seuraaja

Ruut on kalastajan tytär Betsaidan kylästä. Hän lähti seuraamaan profeetta Johannes Kastajaa noin viisi vuotta sitten miehensä kuoltua. Herodes Antipaksen vartijoiden otettua kiinni Johannes Kastajan, siirtyi Ruut seuraamaan Jeesus Nasaretilaista Leevin leirin mukana. Et tiedä paljoa hänestä, etkä tiedä onko hänellä aina hyvät aiheet mielessään.

LIITE 7: Sähköpostilla lähetetyt kysymykset pelaajille

- Ketä pelasit ja mikä oli pelin kohokohta? (Voit myös selostaa hahmon tekemisiä, jos et osaa valita jotain tiettyä kohtaa)
- Oliko hahmossasi jotain puutteita tai mikä oli parhautta? (esim. liian vähän juonia, epäselviä historian tapahtumia, riittävästi kontakteja eli hahmosi tuntemia hahmoja) Eli risut ja ruusut hahmosta.
- Osallistuitko perjantaina (14.9.) tapaamiseen Hellaksella? Jos osallistuit, niin autoiko tapaaminen pääsemään sisälle pelimaailmaan?
- Luitko pelimateriaalia (1 = en lainkaan tai todella vähän - 5= kaiken)? Oliko materiaalista apua? Jäikö jotain puuttumaan?
- Jotain muuta palautetta, mitä en tajunnut kysyä tässä?
- Mitä opit pelimaailmasta? (oivallukset, heränneet kysymykset maailmasta yms.)