

Jaana Takalo

LARP YHTEISÖLLISYYDEN RAKENTAMISEN TYÖKALUNA LUKION TYÖPAJAKURSSILLA

Opinnäytetyö

Humanistisen alan ammattikorkeakoulututkinto

Yhteisöpedagogikoulutus

2021



**Kaakkois-Suomen
ammattikorkeakoulu**

Tutkintonimike	Yhteisöpedagogi (AMK)
Tekijä	Jaana Takalo
Työn nimi	Larp yhteisöllisyyden rakentamisen työkaluna lukion työpajakurssilla
Toimeksiantaja	Roolipeliyhdistys Perkunas ry
Vuosi	2021
Sivut	67 sivua, liitteitä 1 sivua
Työn ohjaaja	Jaakko Pitkänen

TIIVISTELMÄ

Opinnäytetyössä selvitettiin, miten nuorten yhteisöllisyyttä rakennetaan liveroolipelaamisen eli larppaamisen avulla lukion työpajakurssilla. Kyseessä on laadullinen tutkimus, joka toteutettiin havainnointina ja avoimina teemahaastatteluina. Tekijä osallistui larppikurssille nuorten kanssa havainnoiden toimintaa osallistuvalla otteella. Haastateltaviksi tuli neljä vapaaehtoista kurssilaista ja kaksi kurssin edellisenä vuonna suorittanutta opiskelijaa, jotka olivat mukana järjestämässä kurssin päättävää larppitapahtumaa.

Työ pohjaa sosiaalipedagogiseen yhteisöllisyyden määritelmään sekä sosiokulttuurisen innostamisen periaatteisiin, joihin heijasteltiin larppaamista yhteisöllisenä toimintana ja harrastuksena. Larp eli liveroolipelaaminen on improvisaatioteatteriin verrattavaa roolipeliä, jossa osallistujat esittävät hahmojaan konkreettisesti ja eläytyvät niiden kokemuksiin hyödyntäen erilaisia mekaniikkoja esimerkiksi taistelun mallintamiseen turvallisesti. Larp-kokemus luodaan yhdessä muiden osallistujien kanssa, eikä siinä ole ulkopuolista yleisöä. Kokemus puretaan jälkikäteen yhteisesti ja ohjatusti.

Larppikurssia järjestää Roolipeliyhdistys Perkunas ry Savonlinnan Taidelukiossa vapaavalintaisena kurssina, joka on avoin kaikille luokka-asteille. Yhdistys pyrkii kehittämään kurssista laajemmin sovellettavan menetelmän nuorisotyöhön, ja tämä tutkimus on osaltaan tarjoamassa lisätietoa tätä kehittämistyötä varten. Kurssin tarkoitus oli tutustuttaa nuoret larppaamiseen. Siellä harjoiteltiin heittäytymistä, tunnetaitoja ja hahmoon eläytymistä turvallisessa ympäristössä yhdessä muodostetuin säännöin. Yhteisöllisyyttä rakennettiin tietoisesti sekä perinteisin ryhmäytymisen menetelmin että erityisesti larppille tyypillisin keinoin. Tutkimuksen johtopäätös oli, että yhteisöllisyyttä rakentavat tekijät larpp-menetyksessä ovat osallisuus yhteiseen narratiiviin, tunnetaitojen kehittäminen, turvallisuuteen liittyvät mekaniikat tasaveroisen kohtaamisen mahdollistajina sekä immersio eli uppoutuminen larpin maailmaan ja hahmoihin keinona kehittää ymmärrystä toisia ihmisiä kohtaan.

Kurssin kehittämisen kannalta huomio kääntyy sen soveltavuuteen kohderyhmälleen. Larppikurssin osallistujat olivat suhteellisen yhtenäinen kohderyhmä ja taustaltaan erilainen ryhmä voi vaatia enemmän aikaa ja ohjausresursseja. Huomattavaa on myös se, että kurssin päätteeksi oleva larppi vaatii paljon vapaaehtoistyövoimaa ja aikaa.

Asiasanat: yhteisöllisyys, sosiokulttuurinen innostaminen, liveroolipelit, tunnetaidot

Degree	Bachelor of Humanities
Author	Jaana Takalo
Thesis title	Larp as a tool in building communality in upper secondary school workshop course
Commissioned by	Roolipeliyhdistys Perkunas ry
Time	February 2021
Pages	67 pages, 1 page of appendices
Supervisor	Jaakko Pitkänen

ABSTRACT

The objective of the thesis was to find out how the larp (live action role-playing) method is used in building communality in the young people who attend the workshop course at Taidelukio, an upper secondary school in Savonlinna. This qualitative research was done by observing the course in action and interviewing some of the attendees as well as volunteers, who were organising the larp event at the end of the course. The basis of the thesis is on social pedagogy's view on communality as well as sociocultural inspiration, which are compared to larping as a social activity and hobby. It is a role-play where players embody their characters physically, experiencing varying levels of immersion into the story of the larp. Different rules and mechanics are used to create a safe environment and for simulating violence, for example. The larp experience is co-created with other players, and there is no audience. Afterwards there is a guided debrief session.

The role-playing association behind the larp course aims to develop it for further use in youth work. The idea of the larp course is to introduce young people to larping as a method of expression as well as a creator of communality, and a hobby. The workshop course consists of improv exercises, practicing emotional skills and getting to know one's character for the upcoming larp event. A sense of community is built by traditional group building methods as well as larp specific methods, which according to the results, are as follows: being an essential part of the shared narrative, working with emotional skills, safety mechanics for facing each other as equals and immersion into the world and characters of the larp as a way to understand others better.

In order to develop the course, it is relevant to choose appropriate target groups. The group at Taidelukio is relatively homogeneous, and it might be that different groups require more time and resources. It is important to notice that the larp event at the end of the course already needs a lot of volunteer work.

Keywords: communality, sociocultural inspiration, live action role-playing games, emotional skills

SISÄLLYS

1	JOHDANTO.....	6
2	YHTEISÖLLISYYS JA LARP	7
2.1	Yhteisöllisyys	7
2.2	Larp	9
2.2.1	Larp ilmiönä	12
2.2.2	Larp Suomessa.....	13
2.2.3	Larp koulussa	16
2.2.4	Larp tutkimuksen silmin	17
2.3	Omat näkökulmavalinnat	19
3	TUTKIMUKSEN TOTEUTUS.....	20
3.1	Tutkimuksen kohde.....	20
3.2	Tutkimuskysymykset.....	21
3.3	Tutkimusote ja aineistonkeruumenetelmä	21
3.4	Aineiston analyysimenetelmä	26
4	LARPPIKURSSIN ANATOMIA	29
4.1	Tutustumisvaihe.....	29
4.2	Syventymisvaihe.....	31
4.3	Larppivaihe	32
4.4	Larpin jälkeen	33
5	NUORTEN KOKEMUKSET	35
5.1	Yhteisöllisyyden rakennuspalikat.....	35
5.1.1	Yhdessä tekeminen	35
5.1.2	Tunteiden käsittely.....	39
5.1.3	Itsetuntemuksen kehittyminen	42
5.1.4	Yhteiset säännöt ja turvallinen tila	44
5.1.5	Tarina, jolla ei ole loppua.....	48
5.2	Kokemusten tulkintaa ja huomioita havainnoista	52

6	SUURI JA TUNTEELLINEN MATKA – JOHTOPÄÄTÖKSET JA POHDINTA	57
6.1	Tutkimuksen tulokset ja pohdinta.....	57
6.2	Tutkimuksen luotettavuus	60
6.3	Kehittämiskohteet ja jatkotutkimuksen suuntia	61
	LÄHTEET.....	64

LIITTEET

Liite 1. Haastattelun teemat

1 JOHDANTO

Opinnäytetyöni taustalla on yli 20 vuoden kokemukseni larppaamisesta eli liveroolipelaamisesta sekä intohimo tähän harrastukseen ja sen mahdollisuuksiin lisätä itsetuntemusta ja sosiaalisia taitoja.

Tutkimuksen kohteena on larp-työpajakurssi, joka on Roolipeliyhdistys Perkunas ry:n Savonlinnan Taidelukiossa järjestämä vapaavalintainen kurssi. Olen ollut mukana yhdistyksen järjestämässä tapahtumissa ja olin myös avustamassa vapaaehtoisena kyseisellä larp-työpajakurssilla syksyllä 2018. Havaitsin sen potentiaalin nuorten innostajana ja yhteisöllisyyden lisääjänä ja koin, että kurssi lisäsi nuorten yhteenkuuluvuuden tunnetta ja luottamusta itseensä sekä toisiin yhteisten harjoitusten ja kokemusten kautta. Ehdotin kurssin järjestäjälle, että voisin tutkia sitä, miten larp-menetelmän avulla rakennetaan nuorten yhteisöllisyyttä kurssin aikana. Yhdistyksen on tarkoitus kehittää larp-kurssista menetelmä, jota voisi soveltaa nuorten kanssa tehtävässä työssä muuallakin kuin Taidelukiossa, joten ehdotukseni hyväksyttiin ja sovimme, että olisin mukana havainnoimassa ja tutkimassa syksyllä 2019 järjestettävän larp-työpajakurssin toimintaa.

Teoreettinen viitekehyseni on sosiaalipedagoginen näkemys yhteisöllisyydestä, ja tarkastelen työssäni larppaamista sosiokulttuurisen innostamisen näkökulmasta. Larppaamisen osalta pyrin avaamaan nimenomaan liveroolipelaamista ja jättämään roolipeliteorian sivuun. Tutkimusmenetelminä on työpajakurssin toimintaan osallistuva havainnointi sekä kurssilaisten avoimet teemahaastattelut. Tutkimus soveltuu hyvin yhteisöpedagogin työkentälle, sillä yhteisöllisyys on tärkeä elementti esimerkiksi nuorten syrjäytymisen ehkäisemisessä. Larp-menetelmiä on aikaisemmin tutkittu opetuksessa jonkin verran, nuorisotyössä hyvin vähän, eikä tässä kontekstissa tietääkseni lainkaan. Tutkimuksen on siis mahdollista tarjota uutta tietoa kentälle ja hyödyttää laajasti katsottuna niin kouluissa tehtävää kasvatustyötä, nuorisotyötä kuin larp-harrastuspiirejäkin.

2 YHTEISÖLLISYYS JA LARP

2.1 Yhteisöllisyys

Yhteisöllisyyttä voidaan määritellä eri tavoin. Pohjaan tässä työssä yhteisökäsitykseni pitkälti sosiaalipedagogiseen ajatteluun.

Sosiaalipedagogiikan ymmärrän ensisijaisesti sosiaaliseen kasvatukseen liittyvänä teoriana sekä yhteiskunnan läpäisevänä periaatteena, joka korostaa inhimillisyyden ja yhteisöllisyyden edistämistä pedagogisin keinoin (Kurki 2000, 44).

Yhteisöksi voidaan käsittää joukko ihmisiä, joita yhdistää yhteenkuuluvuuden tunne jonkin heitä yhdistävän asian tai tilanteen vuoksi. Keskeistä yhteisön määritelmässä on kokemus yhteen kuulumisesta, joten mikä tahansa joukko ihmisiä ei automaattisesti ole yhteisö. Sosiaalipedagogisesta näkökulmasta todelliseen, myös yhteiskunnan heikoimmat huomioonottavaan yhteisöllisyyteen liittyy oleellisesti dialogisuus. Dialogisuudessa on kyse toisen ihmisen kohtaamisesta ja ihmisten välille syntyvästä tasa-arvoisesta, vastavuoroisesta suhteesta, jossa ollaan vapaaehtoisesti. Yhteisesti muodostettu ymmärrys yhteisestä toiminnasta ja sen tavoitteista määrittää tällaista aitoa yhteisöä, jossa ihmiset ikään kuin ylittävät yksilöllisyytensä rajat yhteisessä toiminnassa luodessaan uuden sosiaalisen todellisuuden. (Kurki 2002, 2008, Ryytäsen 2009,11 mukaan; Kurki 2000, 129–130.) Tällaisessa yhteisössä toimimisen keskeinen osa on yhteisön tai siinä elävän yksilön omien voimavarojen tai kykyjen herääminen. Ryytäsen (2009, 12) kirjoittaa, että Kurjen (2008) mukaan tämä aktivoi ihmisen osallistumaan paitsi oman elämänlaadun parantamiseen, myös oikeudenmukaisemman yhteiskunnan rakentamiseen. Hän nostaa esiin myös Freiren, jonka mukaan dialogille olennaista on maailman tilan kyseenalaistava asenne ja kriittinen ajattelu sekä tietoisuus toisten ihmisten todellisuuksista. (Ryytäsen 2009, 12.)

Freirelaisessä ajattelussa nähdään yksilön voimaantuvan ja kokevan vahvaa osallisuutta toimiessaan vuorovaikutuksessa toisten ihmisten kanssa. Freiren pedagogiikka voidaan määritellä ”kulttuuriseksi toiminnaksi vapauden puolesta”, jossa yhteisöllinen osallistuminen on kasvatuksen ytimessä. (Freire 2016, 199–200; Kurki 2000, 39–40.)

Sosiaalisen kehityksen kannalta keskeiset kokemukset liittyvät tasavertaiseen kohtaamiseen ja jakamiseen, joukkoon kuulumisen ja hyväksytyksi tulemisen tunteisiin sekä hyödyllisyyden kokemuksiin (Ryynänen 2009, 14–15).

Esimerkiksi nuorten näkökulmasta osallisuus on läsnä jokapäiväisessä elämässä ruohonjuuritasolla. Siinä on kysymys johonkin yhteisöön kuulumisen tunteesta, sosiaalisen paikantumisen prosesseista sekä sosiaalisen tuen mahdollistumisesta vertaisyhteisöissä eli toisten nuorten keskuudessa. (Korkiamäki 2013, 158.)

Yhteisöllisyys, osallistuminen ja dialogi ovat keskeisiä käsitteitä myös sosiokulttuurisessa innostamisessa, jossa on tavoitteena parantaa yhteiskuntaa edistämällä ihmisten omaa osallistumista ja toimijuutta niin arki- kuin kulttuurielämässäkin (Kurki 2000, 14). Sosiokulttuurisen innostamisen juuret ovat kuusikymmentäluvun Ranskassa, jossa se on ollut sekä ammatti että vapaaehtoistyön muoto laajalla toiminta-alueella, esimerkiksi kulttuuri- ja nuorisotyössä. Saksalaisella kielialueella innostaminen on liittynyt esimerkiksi yhteisöjen kehittämiseen. Myös Latalaisessa Amerikassa on vahva traditio innostamisesta sosiaalisena toimintana, johon myös Freiren vapautuksen pedagogiikka keskeisesti liittyy. (Kurki 2000, 34–36.)

Innostamisen tarkoitus on herättää ihmisten tietoisuutta ja edistää ihmisten välistä vuorovaikutusta. Leena Kurki (2000, 19–23, 32.) viittaa myös argentiinalaiseen innostamisen puolestapuhuja Ander-Eggiin, jonka määritelmän mukaan ”sosiokulttuurinen innostaminen on – osallistuvaan pedagogiikkaan perustuvien sosiaalisten käytäntöjen yhdistelmä.” Sen tavoite on auttaa ihmisiä osallistumaan omaan kulttuuriseen kehitykseensä mahdollistamalla ihmisten välistä kommunikaatiota ja vuorovaikutusta. Ajatuksena on tukea ihmisten omaan aloitteellisuuteen ja paikallisiin ilmiöihin perustuvaa toimintaa. Innostamisen avulla voidaan edistää yhteisöllisten siteiden syntymistä ja ihmisten kohtaamista. (Kurki 2000, 19–23, 32.)

Sosiokulttuurinen innostaminen näkee ihmisen yhteisöllisenä olentona, joka on yhtä aikaa persoonallinen ja sosiaalinen. Ymmärtääkseen miten muut kokevat maailman ihminen tarvitsee dialogia. (Kurki 2000, 29.) Kurki viittaa Martin Buberin Sinä-suhteeseen, jossa on kyse kahden persoonan välisestä suhteesta, persoona yhdessä toisten persoonien kanssa. Vain aidossa

suhteessa Sinään ihmisestä voi tulla Minä. Buber sanoo, että ”missä ei ole jakamista, siellä ei ole todellisuutta”. (Kurki 2000, 131.)

Innostaminen on kolmitahoista: kasvatuksellista, kulttuurista ja sosiaalista. Toiminnan kasvatuksellisuus suuntautuu lähinnä koulun ulkopuoliseen kasvatukseen, erityisesti vapaa-aikaan. Sen keskiössä on persoona. (Kurki 2000, 42, 47.) Kulttuurinen toiminta tavoittelee monipuolisen ilmaisun ja luovuuden kehittymistä, sosiaalinen ulottuvuus puolestaan keskittyy ryhmään ja yhteisöön (Kurki 2000, 46–47).

Kurjen (2002, 138–139) mukaan ilmaisullisten ja taiteellisten aktiviteettien avulla edistetään inhimillisten kykyjen, esimerkiksi yhteistyön ja jakamisen kehittymistä. Myös vapaa-ajan aktiviteetit, leikit ja pelit, kasvattavat mielikuvitusta ja sosiaalistumista ja niihin on mahdollista siirtää myös sisäiset taistelut ja ristiriidat. (Kurki 2000, 138–139.) Erityinen asema on teatterilla, joka on hänen mukaansa luonteeltaan kommunikaatiota ja luo kohtaamisia eri tasoilla, auttaen ihmisiä itsereflektioon ja kriittiseen ajatteluun. Innostamisessa käytettyjen soveltavan teatterin muotojen, kuten improvisaation, sosiodraaman tai yhteisöteatterin (Kurki 2000, 140–142) voi nähdä olevan myös melko lähellä larppaamista, jota pyrin avaamaan seuraavassa alaluvussa.

2.2 Larp

Larp eli liveroolipelaaminen tulee englanninkielisestä ilmauksesta Live-Action Role Playing (LARP). Suomessa sana esiintyy erityisesti puhekielessä muodossa larppi ja taipuu mm. sanoiksi larpata ja larppaaja. Käytän tässä työssä liveroolipelin sijaan muotoja larp ja larppi, sillä nämä termit ovat harrastajien itsensä arjessa ja tutkimuksessakin käyttämiä termejä. Larpista ja larppaamisesta on kirjoitettu erityisesti uusille harrastajille suunnattuna vuosituhanteen vaihteessa, jolloin on avattu termejä ja määritelty sitä, mistä larppaamisessa on kyse (esim. Käll 1999; Pettersson 2005; Mikkola & Rantanen 2007). Nuorisotutkimusseura julkaisi vuonna 2009 roolipelaamista käsittelevän kirjan, jossa avattiin harrastusta laajemmin sitä aikaisemmin tuntemattomalle yleisölle, kuten esimerkiksi nuorisotyöntekijöille (Leppälähti 2009). Aihe on noussut esiin myös eri alojen opinnäytetöissä, pro graduissa ja myös väitöskirjoissa. Kenties merkittävin larppeja ja larppaamista

monipuolisesti käsittelevää sisältöä ovat tuottaneet pohjoismaiset larpkonferenssit, joissa on julkaistu vuodesta 2003 vuosittain harrastajien artikkelikokoelmia aiheesta. Peruskäsitteet ovat säilyneet melko samanlaisina, mutta tapoja käsitteellistää harrastusta on tullut lisää. Jonkin verran käsitteitä on sovellettu muilta aloilta, kuten elokuvateoriasta. (Stenros & Montola 2019, 20.)

Larpeja saattaa olla helpompi kuvailla kuin määritellä. Perinteisestä roolipelaamisesta larpin erottaa sillä, että siinä pelaajat ovat hahmojaan fyysisellä tasolla. (Harviainen ym. 2018, 2–3.) Larppaamista voidaan kuvata leikin ja teatterin sekoitukseksi, vapaamuotoiseksi improvisaatioksi, jossa mallinnetaan hahmoja ja tapahtumia kokonaisvaltaisella tavalla. Larpissa ei kuitenkaan ole yleisöä, eikä sidottua käsikirjoitusta samaan tapaan kuin teatterissa. (Käll 1999, 10–12; Pettersson 2005, 33–34; Mikkola & Rantanen 2007, 5; Leppälähti 2009, 25.) Larpin käsikirjoitus koostuu pelimaailman ja hahmojen kuvauksista, ja osallistujien tehtävä on toimia niin kuin heidän hahmonsa toimisi suhteessa annettuun tilanteeseen. Tavoitteena on itsenäisten toimijoiden vapaa vuorovaikutus, jota valmistellaan, mutta jota ei varsinaisesti ohjata. (Mikkola & Rantanen 2007, 5; Vesala 2007, 9.) Toki on olemassa myös voimakkaammin ohjattuja larpeja tai ainakin kohtauksia, joiden on sovittu menevän tiettyyn suuntaan.

Larpin voi ymmärtää monella eri tavalla. Sen yksi merkitys on kaikki se kirjoitettu materiaali, jonka tekijät luovat, ja jota mm. Montola ja Stenros (2019) kutsuvat käsikirjoitukseksi. Toisessa merkityksessään larp on tapahtuma, jossa osallistujat eläytyvät hahmoihinsa ja maailmaan luoden kukin oman kokemuksensa larpin kokonaisuudesta. Tapahtumana larp on katoava, eikä sitä voi koskaan toistaa täysin samanlaisena tarinana. Kolmas merkitys sille muodostuu pelin loputtua, kun osallistujat ja järjestäjät kokoontuvat purkamaan larppia, eli keskustelemaan kokemuksista ja tapahtumista yhdessä. Näissä keskusteluissa ja kertomuksissa muotoutuu larp muistoina, tulkintoina ja dokumentaationa – narratiivina. (Stenros & Montola 2019, 16–17.)

Larpin oleellimmat sisäiset käsitteet liittyvät erityisesti roolijakoihin ja toiminnallisuuteen. Vaikka larppi ei ole peli siinä mielessä, että siinä

tavoiteltaisiin voittoa sen perinteisessä merkityksessä, käytetään osallistujasta tyypillisesti termiä pelaaja. Hahmo on se roolihahmo, jota pelaaja esittää ja jonka toimintaan hän eläytyy. Pelin todellisuudelle, pelimaailmassa ja hahmossa tapahtuville asioille on termi *ingame*, mikä tarkoittaa pelinsisäistä ja vastaavasti pelin ulkopuoliset asiat ovat *offgame*. Näiden käsitteiden merkitys liittyy larpin ja hahmojen todellisuuden erottamiseen todellisesta maailmasta, ja ne sallivat esimerkiksi pelin keskeyttämisen ja sen tarkastelemisen ulkopuolelta. (Mikkola & Rantanen 2007, 5; Stenros & Montola 2019, 18.)

Muita keskeisiä termejä larpin ja todellisuuden eron neuvottelemisessa ovat roolipelisopimus ja taikapiiri, *magic circle*. Raja arkisen todellisuuden ja larpin todellisuuden välillä on taikapiiri, metafora sille, että leikki tai peli ovat luonteeltaan erillisiä arjesta. Taikapiirin rajalla merkitys muuttuu ja seuraukset myös. (Stenros & Montola 2019, 17–18.) Tähän liittyy roolipelimaailmassa myös sosiaalinen sopimus, jota kutsutaan roolipelisopimukseksi. Sen ajatus on, että pelaamamme hahmot eivät vaikuta siihen, keitä olemme oikeasti tai toisinpäin, emmekä myöskään voi tehdä toisesta johtopäätöksiä hänen hahmonsa tai tämän toimien perusteella. Tämä antaa alibin toimia larpin maailmassa ja hahmona tavoilla, jotka olisivat outoja tai jopa mahdottomia tosielämässä. Käytännön tasolla sopimus ei tietenkään toimi loputtomiin, esimerkiksi pelaajalta larpissa katkaistu käsi on poikki pelin ulkopuolellakin. (Pettersson 2005, 38; Stenros & Montola 2019, 17–18.) Hahmokaan ei voi tehdä asioita, jotka olisivat vaarallisia pelaajalle tai ympäristölle.

Yhdessä pelaamiseen liittyy siis myös tarve säännöille, mekaniikoille ja metatekniikoille. Säännöt rajaavat yhdessä pelaamista, kuten pelin loppumista tai sitä, miten suhtaudutaan moderneissa vaatteissa kulkeviin järjestäjiin vaikkapa keskiaikaisen larpin keskellä. Mekaniikat liittyvät sellaisten asioiden mallintamiseen, joita ei haluta tai voida tehdä pelissä oikeasti, kuten väkivalta, seksi tai magia. Metatekniikat taas antavat pelaajille mahdollisuuden viestiä asioista hahmonsa ohi esimerkiksi tekemällä hahmon sisäisestä monologistista peliin lisää sisältöä tai säätämällä kohtauksen tai tilanteen voimakkuutta tietyillä sanoilla ilman, että peli keskeytyy. (Stenros & Montola 2019, 18; Westerling & Hultman 2019, 262, 265.)

Edularp on lyhenne sanasta educational larp ja tarkoittaa larppia, jonka tarkoitus on välittää jokin opetuksellinen sisältö osallistujilleen. Josefin Westborg, yksi pohjoismaisen larp-yhteisön johtavista edularp-suunnittelijoista kuvaa, että sen ajatuksena on oppia tekemällä ja kokemalla, sekä ottaa hahmon avulla erilaisia näkökulmia käsiteltäviin asioihin. Erityisen hyvin larpin voisi hänen mukaansa ajatella toimivan konstruktivistisesta ja sosiokulttuurisesta näkökulmasta, sikäli kun oppimisen ajatellaan olevan jotain, mikä tapahtuu sosiaalisessa vuorovaikutuksessa oppijoiden päästessä kokeilemaan ja yrittämään itse tekemistä. Sen sijaan puhdas faktatieto ei ehkä sovellu parhaiten larpin välityksellä opeteltavaksi, vaikka sitä voikin myöhemmin soveltaa larppissa. Keskeistä oppimisen kannalta on kehystää opittava asia niin, että huomio keskittyy siihen. Tässä oleellista on myös se, mitä tapahtuu larpin jälkeen. Kokemus validoidaan eli hyväksytään keskustelemalla siitä yhdessä, luodaan siitä ymmärrys eli varmistetaan kaikkien ymmärtäneen tapahtumat oikein ja lopuksi kontekstualisoidaan eli yhdistetään kokemus todelliseen maailmaan. (Westborg 2019, 355–356.)

2.2.1 Larp ilmiönä

Larppaaminen on lähtökohtaisesti sosiaalinen harrastus, jossa muodostuu löyhiä yhteisöjä ja ryhmiä ihan itsestään, ilman erityistä tavoitettakin. Esimerkiksi Sarah Lynne Bowmanin (2018) mukaan yhteisön luominen on yksi kaikenlaisen roolipelaamisen ensisijaisista funktioista. Hän kirjoittaa, että roolipelaamisen voi nähdä eräänä jaetun mielikuvituksen muotona, ja täten sosiaalinen konteksti on siitä täysin erottamattomissa. Roolipelaajien sosiaalisen immersion eli eräänlaisen syventymisen tai läsnäolon voi nähdä tapahtuvan kolmella eri tasolla: 1) välitön pelaajaryhmä, 2) jaettu kuvitteellinen pelimaailman tila ja 3) laajempi kollektiivinen pelaajidentiteetin jakava yhteisö. (Bowman 2018, 31–32.) Tämä pätee myös larppaajiin.

Roolipelaajia ja larppaajia tutkineen Leppälahden (2002) mukaan jatkuva vuorovaikutus osallistujien välillä on roolipelaamisen peruselementti. Tämä vuorovaikutus tapahtuu monitasoisesti niin yksilön, pelaajan kuin hahmonkin tasolla. Roolipelaaminen on aina sosiaalista toimintaa ja yhtenä sen hyötynä

voidaan pitää sosiaalisten taitojen kehittymistä sekä itsevarmuuden ja esiintymiskyvyn paranemista. Hahmon roolin omaksuminen voi opettaa asettumaan toisen ihmisen asemaan. (Leppälahti 2002, 40, 75.)

Leppälahti viittaa myös Gary Alan Fineen, joka katsoo roolipelaamisen täyttävän alakulttuurin kriteerit: kommunikaatioverkostojen olemassaolon; samastumisen kyseiseen ryhmään; ulkopuoliset erottavat pelaajat omaksi erityiseksi roolipelaajien ryhmäkseen. Ajatusta roolipelaamisesta alakulttuurina vahvistavat vielä pelaajien käyttämät ilmaisut, jotka eivät avaudu ulkopuolisille. Leppälahti näkee roolipelaajien heimottuvan nykyajalle tyypilliseen tapaan uudenslaisiin, löyhiin yhteisöihin, jotka perustuvat valinnaisuuteen ja haluun olla samanmielisten ihmisten kanssa. (Leppälahti 2002, 77–79.)

2.2.2 Larp Suomessa

Suomessa larppaamisesta saa tietoa larp.fi-sivustolta, jossa kerrotaan larppaamisen perusasioista, rohkaistaan aloittelijoita ja kerätään hyödyllisiä linkkejä mm. eri paikallisyhdistyksistä ja tapahtumista. Siellä on myös larppikalenteri, jossa järjestäjät voivat ilmoittaa tulevista peleistä. Harrastajakunnan perheellistyessä on alkanut ilmestyä perhelarppeja ja osittain tai kokonaan lapsille suunnattuja larppeja, joista niin ikään löytyy tietoa sivustolta. (Larp.fi 2020.) Larppaajia kokoontuu larppitapahtumien lisäksi erilaisissa coneissa eli harrastajille suunnatuissa konferensseissa tai messuissa, joista suurin ja tunnetuin on roolipelitapahtuma Ropecon (esim. Ropenomicon 2020).

Suomessa on harrastettu larppaamista jo ainakin yhdeksänkymmentäluvulta lähtien, mutta se ei muodosta kovin suurta tai näkyvää osaa erilaisten peliharrastusten kokonaisuudesta. Tarkkoja lukuja ei ole tietenkään saatavilla laajempien tutkimusten puutteessa, mutta harrastajamäärä lienee laskettavissa joissakin tuhansissa. Asiaa on pohdittu aktiiviharrastajien parissa viimeksi ainakin 2017, kun Merli Juustilan organisoimaan epäviralliseen netissä toteutettuun larppaajakyselyyn vastasi 270 larppaajaa. Näistä merkittävä osa oli aktiivilarppaajia, jotka järjestivät myös itse larppeja. Kyselystä kootun raportin mukaan vuoden 2015 pelaajabarometrin vastaajista 0,3 prosenttia 10–75-vuotiaista sanoi pelaavansa aktiivisesti liveroolipelejä.

Koko väestöön suhteutettuna tämä olisi noin 13 000 larppaajaa, joka vaikuttaa kovin suurelta ollakseen aktiivilarppaajien määrä etenkin, jos sitä vertaa suurimman larppiaiheisen Facebook-ryhmän jäsenmäärään, jossa kyselyn aikaan oli 1470 jäsentä. (Juustila 2017, 1.) Kyselyihin ehkä vastaa erityisesti se aktiivisempien pelaajien joukko, joka näkyy myös Pelaajabarometrissa 2018, jonka mukaan liveroolipelaamista harrastavia olisi jo noin prosentin verran väestöstä (Kinnunen ym. 2018, 84). Vuonna 2019 järjestettiin noin kahdeksankymmentä larppia tai larppeihin liittyvää tapahtumaa, joista ilmoitettiin larp-kalenterissa (Larp.fi 2020) ja tänä vuonna Suomi larp -ryhmän koko on noussut 1847 jäseneseen (Suomi larp 2021). Kyseisessä ryhmässä ei suinkaan ole kaikkia larppaajia, ja melko varmasti Facebookista puuttuu esimerkiksi nykyinen yläasteilla ja toisen asteen kouluissa larppaava sukupolvi, joka ei juuri Facebookissa viihdy.

Larppeja voi olla muutaman ihmisen pienestä yhdessä huoneessa pelattavasta larpista satojen henkilöiden massatapahtumiin. Keskimäärin peleissä arvioidaan olevan 20–30 pelaajaa. Tällainenkin peli vaatii jo helposti useamman kuin yhden järjestäjän. (esim. Leppälahti 2009, 27.) Usein pelejä tehdäänkin nykyään tiimityönä. Tyypillisesti larpin järjestäminen vaatii runsaasti aikaa ja vaivaa, tietysti hieman pelin koosta ja luonteesta riippuen. Järjestelyt alkavat yleensä kuukausia tai jopa yli vuoden ennen tulevaa larppia. Pelin sisäisen maailman lisäksi suunnitellaan käytännön asiat, kuten pelipaikka, ruoka ja majoitukset sekä turvallisuus ja viestintä. (esim. Leppälahti 2009, 27–28; Stenros & Montola 2019, 16.) Peleistä ilmoitetaan nettisivuilla kuten Larp.fi-sivuston Larp-kalenteri, Facebookin erilaisissa larppaajaryhmissä tai mahdollisesti sähköpostitse. Useimmilla larpeilla on myös jonkinlaiset kotisivut. Niihin ilmoitaudutaan tai haetaan etukäteen ja esitetään toiveita siitä, millaista hahmoa halutaan pelata. Pelinjohdon tehtävä on jakaa suunnitellut hahmoroolit sopiville pelaajille. Halukkaita pelaajia olisi usein enemmän kuin hahmoja on jaossa, joten osa jää ulkopuolelle. Mukaan päässeet pelaajat saavat hahmonsa etukäteen ja valmistautuvat hankkimalla tai tekemällä itselleen sopivan vaatetuksen ja muut varusteet eli propit. (Leppälahti 2009, 27.)

Eri maiden larppikulttuureissa painotetaan erilaisia asioita. Tässä työssä nojaan kuitenkin lähinnä *nordic larpiin* eli pohjoismaissa syntyneeseen tapaan

larpata ja vielä tarkemmin suomalaiseen tapaan tehdä larppeja. Yhtenä larppiharrastuksen käynnistäjistä pidetään ensimmäisten kaupallisten pöytäroolipelien julkaisua Yhdysvalloissa, erityisesti valtavan suosittua Dungeons and Dragons -roolipeliä 1974. Pohjoismaissa larp-harrastus on alkanut eri tahoilla samoihin aikoihin kahdeksankymmentäluvun kuluessa. Tähän katsotaan vaikuttaneen monien tekijöiden, esimerkiksi erilaisten historianelävöitys-, partio- ja teatteriharrastusten sekä sen, että pohjoismaissa on ollut vahva perinne nuorten järjestäytymisessä yhdistyksiin ja kerhoihin, joita myös viranomaistahot ovat myös tukeneet rahallisesti ja sallimalla esimerkiksi leirikeskusten ja nuorisotilojen käytön. Oleellisena tekijänä pidetään myös jokamiehenoikeuksia, jotka ovat sallineet ajan viettämisen ja siten myös larppaamisen metsissä ja niityillä. (Stenros & Montola 2010a, 15.)

Harrastus alkoi kasvaa yhdeksänkymmentäluvulla, jolloin järjestettiin myös ensimmäinen pohjoismaisten larppaajien tapaaminen. Solmukohta-konferenssi on epämuodollinen tapahtuma täynnä monipuolista keskusteluohjelmaa, esitelmiä, larppeja ja sisäpiirihuumoria. Konferenssi kiertää Pohjoismaita neljän vuoden syklissä, eikä sillä ole takanaan pysyvää organisaatiota, vaan harrastajat järjestävät sen oma-aloitteisesti. Jopa tapahtuman nimi muuttuu: Knutepunkt (Norjassa), Knutpunk (Ruotsissa), Knudepunkt (Tanskassa) ja Solmukohta (Suomessa). Nykyisin tapahtumaan matkustaa osallistujia kaikkialta maailmasta, jonne pohjoismainen larp on päässyt leviämään. (Stenros & Montola 2010a, 10, 15.) Ominaista pohjoismaiselle larp-perinteelle on tietty kunnianhimo, joka saa järjestäjät kehittämään pelejä niin korkeampien tuotantoarvojen kuin monipuolisten, esimerkiksi poliittisten ja taiteellisten sisältöjen osalta. Toinen merkityksellinen seikka on sitoutuminen, niin järjestäjien osalta kuin itse larpissakin. Tarkoitus on pysyä sisällä pelissä ja hahmossa koko pelin ajan ja panostaa omaan ja muiden kokemukseen. Tyypillisesti pohjoismaiset larpit ovat myös epäkaupallisia, eli niillä ei ole tarkoitus tehdä voittoa. Tämä mahdollistaa myös sitoutumisen taiteellisiin visioihin, kun ei tarvitse tehdä kompromisseja rahoittajien kanssa. Larpeissa on tyypillisesti läsnä ajatus yhdessä tekemisestä, harrastajilta harrastajille. Yhteisö myös keskustelee larpeista aktiivisesti: Mistä larpeissa on kyse, miten tehdä paras mahdollinen larppi, miten ja miksi larpata. Käytännön tasolla pohjoismainen larp on yleensä yksinkertainen, eikä siinä ole paljoa erilaisia ulkoa opeteltavia mekaniikkoja.

Niiden sijaan suositaan luottamusta ja suuremman draaman sääntöä, eli pyritään luomaan dramaattisia kohtauksia vaikkapa taistelutilanteessa sen sijaan, että laskettaisiin taistelupisteitä. Tähän kuuluu myös konsepti *play to lose*, jolla tarkoitetaan paremman ja kiinnostavamman pelin luomista muille sillä, että hahmo esimerkiksi paljastaa salaisuutensa tai muuten häviää tarkoituksella. (Stenros & Montola 2010b, 20; Harviainen ym. 2018, 32–34.)

Pohjoismaisen larppaamisen sisällä on tietenkin koko joukko erilaisia larppiperinteitä. Perinteinen suomalainen larp on tyypillisesti pelinjohdon eli järjestäjien ennalta valmisteleva ja kirjoittama tapahtuma, jossa pelaajat saavat valmiit hahmot. On myös larppeja, joissa pelaajat voivat tehdä hahmonsa osittain tai kokonaan itse, mutta silloinkin tarvitaan joku, joka koordinoi kaiken yhteiseksi kokemukseksi. Tyypillisesti pelin kuitenkin suunnittelee pelinsuunnittelija tai kirjoittaja, joka päättää mistä tässä larpissa on kyse ja kuinka se toteutetaan taustamateriaalien, hahmojen, hahmosuhteiden ja monien muiden seikkojen avulla. (Vesala 2007, 10–12; Stenros & Montola 2019, 16.) Sääntöjen ja mekaniikkojen suhteen suomalainen larppikulttuuri on varsin pohjoismaista, mutta luonnollisesti paikallista variaatiota on paljon. Taidelukion larppikurssin päätöslarpin maailma on kehitetty hyvin pohjoismaista perinnettä mukaillen.

2.2.3 Larp koulussa

Vaikka larppaaminen on alunperin vapaa-ajan harrastus, on sitä sovellettu lyhyen historiansa aikana monenlaisiin asioihin. Edularp on keino oppia larpin (ja laajemmin roolipelin) keinoin, ja Tanskassa sille pohjaa kokonainen oppilaitos. Hobrossa sijaitseva Østerskov Efterskole on sisäoppilaitos 14–17-vuotiaille. Se noudattaa Tanskan opetusministeriön määrittämää opetussuunnitelmaa luokka-asteille 9–10. Koulu perustettiin 2005 tarjoamaan vaihtoehtoinen pedagoginen lähestymistapa, joka perustaa opetuksen roolipeleihin. Koulu määrittelee roolipelit varsin avoimesti mahdollistaakseen laajan skaalan erilaisia oppimismahdollisuuksia. Opetus tapahtuu narratiivisissa yksiköissä, jotka ovat käytännössä kuin monialaisia oppimiskokonaisuuksia. Näihin teemoitettuihin tarinoihin uppoudutaan larppaamisen keinoin. Opetustilanteet eivät suinkaan ole aina täysimittaisia

larppeja, vaan hahmoon ja maailmaan eläytymisen taso vaihtelee sen mukaan, mikä kussakin tilanteessa palvelee oppimista parhaiten. Myös larppitilanteiden valmistelussa ja jälkiarvioinnissa tapahtuu oppimista. (Hyltoft 2008, 12–14.)

Myös Suomessa on käytetty larppia opetusmenetelmänä, mutta kokeilut ovat olleet Tanskan Østerskovin lähestymistapaa kertaluontoisempia ja suppeampia. Tuntemani larppaavat opettajat saattavat käyttää larpeista tuttuja menetelmiä ja eläytymisleikkejä opetuksessaan säännöllisemminkin, mutta tutkimusta aiheesta löytyy melko vähän, ainakaan Suomesta. Tässä voisi listata vaikka kaikki, mutta oman aiheeni kannalta ehkä kiinnostavimmiksi nousivat Mira Suovasen (2016) opinnäytetyö, joka pohtii kasvatuksellisen larpin mahdollisuuksia tukea lapsen sosiaalista kehitystä alakoulun opetuksessa sekä Jori Pitkäsen (2008) pro gradu, joka käsittelee larppia historianopetuksessa alakoulussa.

Larppia käytetään Suomessa myös muussa kasvatustyössä lasten sijaishuollosta rippileireihin ja musiikkipedagogiikkaan.

2.2.4 Larp tutkimuksen silmin

Larppaamista on tutkittu sen historian aikana jonkin verran erityisesti harrastajien omina opinnäytetöinä ja pro graduina. Viime vuosikymmeninä pelitutkimus onkin nostanut profiiliaan. Roolipelejä ja pelaamista ylipäätään on tutkittu paljon larppeja enemmän, mutta rajaan ne jo ihan tilanpuutteen vuoksi pois tästä tarkastelusta. Larpeihin liittyviä opinnäytetöitä löytyy eri aloilta hyvinkin erilaisista näkökulmista, näistä lähimmäksi omaa aihettani osuvista osui silmiini oikeastaan vain kaksi edellä mainittujen lisäksi: Kerttu Lehdon (2016) opinnäytetyö #Näkökulmaa käsittelee larppia nuorisotyön menetelmänä ja Riikka Hatakan (2016) työ Kolme päivää pääsiäiseen syventyy larppaamiseen kristillisen nuorisotyön välineenä. Molemmissa tulokset puhuivat ehdottomasti larppaamisen puolesta nuorisotyön kentällä, mutta ne havaitsivat myös perinteisen larppaamisen varsin työlääksi toteuttaa sellaisenaan.

Yliopistotasolla larp nousee Suomessa esiin yksittäisten alojen pro gradujen lisäksi oikeastaan ainoastaan Tampereen yliopiston pelitutkimuksessa Game Research Lab. Jaakko Stenros on tutkinut leikin, pelin ja leikkimielisyyden ymmärtämisen ja erottelun viitekehystä ja esittänyt malleja sosiaalisen leikin ymmärtämiselle väitöskirjassaan *Playfulness, Play, and Games: A Constructionist Ludology Approach* ja kirjoittanut lisäksi useita kirjoja roolipelii aiheista (Stenros 2019). Markus Montolan väitöskirja *On the Edge of the Magic Circle* käsittelee roolipelaamista ja pervasiivista pelaamista sekä viitekehystä häviävien pelien tutkimiseen (Montola 2019). J. Tuomas Harviainen on kirjoittanut pelitutkimuksen piirissä roolipelaamisesta enemmänkin ja esimerkiksi *Solmukohta*-kokoelmien artikkeleissaan myös larppaamisesta. Harviainen on nostanut mainitussa *Beyond role and play* -teoksessa esiin sen ongelman, että larppeja tutkii lähinnä harrastajista koostuva väki, joka väistämättä lähestyy niitä oman koulutuksensa ja osaamisensa näkökulmasta, eikä ehkä aina täysin objektiivisesti (Harviainen 2004, 131–135). Kiinnostava, mutta vain vähän omaa aiheitani sivuava on Ritva Savonsaaren kanssa kirjoitettu artikkeli larpeista lukiossa liittyen kielenopetukseen (Harviainen & Savonsaari 2014). Larp-teoriasta ylipäätään on kirjoitettu melko vähän, meillä päin lähinnä *Solmukohta*-julkaisuissa, joista esimerkkinä mainittakoon *Beyond role and play* (Montola & Stenros 2004) ja *Larp Design* (Koljonen ym. 2019). Edellä mainitusta löytyy harvinaisen ei-roolipeliharrastaja Merja Leppälähdän artikkeli *About the Community of Role-players*, jossa puhutaan larppaajayhteisöistä. Artikkelin pohjautuu Turun yliopistossa folkloristiikan lisensiaatintutkimukseen *Peli on elämää – Etnografiaa roolipelaamisesta* (2002), jossa Leppälähti tutkii roolipelaamisen tasoja ja kerrostumia myös larppaamisen näkökulmasta. Leppälähti on kirjoittanut myös Nuorisotutkimusseuran ja Nuorisotutkimusverkoston julkaiseman tietopaketin *Roolipelaaminen – Eläytymistä ja fantasiaharrastusverkostoja* (Leppälähti 2009).

Ulkomailla tutkimusta on enemmän, mutta ei sielläkään paljoa tai helposti saavutettavissa. Merkittävin roolipelitutkimusta yhteen koonnut teos *Role-Playing Game Studies: Transmedia Foundations* julkaistiin 2018, ja siinä larp nousee yhdeksi käsiteltävistä aiheista pöytäroolipelien ja tietokoneroolipelien rinnalle. Osa siihen sisältyvistä artikkeleista ovat verkossa saatavilla tekijöidensä julkaisemina aikaisempina versioina. (Arjoranta 2019.) Myös

Sarah Lynne Bowmanin *The functions of role-playing games – How participants create community, solve problems and explore identity* (2010) on mielestäni merkittävä katsaus larppaamiseen ja sen taustalla vaikuttaviin tekijöihin.

Varsinaiseen nuorisotyöhön tai yhteisöllisyyteen suuntaavaa larp-tutkimusta on niin ikään vähäisesti. Yhdysvalloista löytyy opetuspelejä käsittelevässä teoksessa oleva artikkeli, joka kuvaa kourallista muita tutkimuksia Yhdysvalloissa, Tanskassa ja Venäjällä, joissa on tutkittu edularppia tai larpin käyttämistä opetuksessa jollain tavalla. Samalla todetaan kuitenkin, että tutkimusta on tehty hyvin vähän, lukuunottamatta ehkä venäläistä perinnettä, joka on muita vanhempi (Vanek & Peterson 2016, 227–228.) Venäjällä on myös kirjoitettu esimerkiksi erilaisista sosiaalisista ryhmistä, joita larpin eri konteksteissa syntyy (Vorobyeva 2016), mutta valitettavasti materiaali on yhtä artikkelia lukuunottamatta lähinnä venäjänkielistä.

2.3 Omat näkökulmavalinnat

Tutkin larpin yhteisöllistä luonnetta sosiaalipedagogisen ajattelun ja erityisesti sosiokulttuurisen innostamisen viitekehyksestä käsin sekä tarkastelen larppaamista toimintana, joka pyrkii edistämään ihmisten yhteisöllisyyttä ja myös oikeudenmukaisempaa ja parempaa maailmaa.

Perustan tämän näkökulmani osittain larppiyhteisöstä nousseisiin aloitteisiin, jotka ovat tuottaneet larpinjärjestäjille ja larppaajille materiaalipaketteja, joissa ohjeistetaan ja neuvotaan turvallisempiin, kaikki huomioon ottaviin järjestämisen ja osallistumisen tapoihin (Niskanen 2017). Kaikki larppaajat eivät varmastikaan pyri parempaan ja oikeudenmukaisempaan maailmaan, mutta yhteisössä on selvästi voimia, jotka tätä pyrkivät edistämään. Esimerkiksi häirintään liittyvät kysymykset ovat alkaneet vasta nyt nousta moniin muihin yhteisöihin, mutta larpeissa olen kohdannut – ja rekrytoinut – ensimmäiset häirintäyhdyshenkilöni.

Näen larppaamisessa myös yhteyksiä taidelähtöisen toiminnan mahdollisuuteen edistää ilmaisutaitojen ja kommunikaatiotaitojen kehittymistä.

Känkäsen (Känkänen 2013, 33–34) mukaan taidelähtöinen työskentely toiminnallisena sosiaalityönä voi tuottaa terapeuttisia vaikutuksia painottamalla osallisuuden ja yhteisöllisyyden kokemusten vahvistamista sekä innostaa kokemuksellisuuteen ja elämyksellisyyteen.

3 TUTKIMUKSEN TOTEUTUS

3.1 Tutkimuksen kohde

Tutkimuksen kohteena on larp-työpajakurssi ja sille osallistuvat nuoret lukiolaiset ja heidän kokemuksensa. Kurssille ilmoittautui alunperin 30 henkilöä, mutta lopullinen osallistujamäärä oli 26. Tarkoitukseni oli havainnoida kurssin kulkua ja haastatella noin viittä osallistujaa, riippuen hieman siitä, millaista tietoa haastattelut antavat. Inspiraation lähteenä tutkimuksen kohteen muodostumiselle oli mm. Päivi Känkäsen (Känkänen 2013, 42) väitöskirjassa Taidelähtöiset menetelmät lastensuojelussa – kohti tilaa ja kokemuksia noussut ajatus siitä, että nuoret eivät ole vain tutkimuksen kohteita perinteisessä mielessä, vaan he voivat auttaa ymmärtämään toiminnan luonnetta omista lähtökohdistaan käsin.

Alun perin pohdin saturaatiota tavaksi valita haastateltavien määrä, eli haastateltaviksi valikoituneita henkilöitä haastateltaisiin niin kauan, että uutta oleellista informaatiota ei enää tule. Tässä menetelmässä tutkijan täytyy itse kyetä päättämään, milloin aineistoa on kertynyt riittävästi ja tämä saattaa olla vaikeaa, sillä varmuuttahan ei voi koskaan saada. (Hirsjärvi & Hurme 2017, 60.) Haastateltavien valitseminen oli hankalaa. Mietin, valitsisinko ketkä tahansa vapaaehtoiset riippumatta heidän kokemuksestaan kurssin ja larpin aikana vai pyrkisinkö poimimaan haastateltaviksi nuoria, joilla oli ollut kokemuksia yhteisöllisyydestä kurssilla. Tarkoitukseni oli kuitenkin tutkia sitä, miten yhteisöllisyyttä rakennetaan eikä sitä, saavatko kaikki yhteisöllisyyden kokemuksen. Valitsin pitkän pohdinnan jälkeen puhtaasti vapaaehtoisuuden haastattelun perustaksi, sillä näin sen merkittävänä sekä nuorisotyötä että larppaamista ohjaavana arvona. Päädyin haastattelemaan seitsemää henkilöä, sillä sen verran ilmoittautui vapaaehtoisia. Viisi heistä oli kurssille osallistujia ja kaksi edellisen vuoden osallistujia, jotka olivat vapaaehtoisena mukana järjestämässä tämän vuoden larppia. Haastateltavien määrä tuntui sopivalta suhteessa tutkimuksen kokoon ja aikarajoitteeseen etenkin yhdessä

koko ryhmän toiminnan havainnoinnista saatavan aineiston kanssa. Lopulliseen aineistoon päätyi kuusi haastattelua (neljä kurssilaista ja kaksi järjestäjää), sillä yksi äänite katosi siirtäessä.

3.2 Tutkimuskysymykset

Tutkimuskysymykset nousevat paitsi subjektiivisesta yhteisöllisyyden kokemuksestani larp-harrastuksen parissa, myös omista havainnoistani vierailtuani tutkimani työpajakurssin edellisen toteutuksen oppitunneilla. Yhteinen tekeminen ja yhdessä luotu toinen todellisuus näyttivät yhdistävän ihmisiä, jotka eivät ennen kurssia olleet juurikaan olleet tekemisissä toistensa kanssa. Tätä käsitystä ovat vahvistaneet myös kurssin ohjaajan kanssa käymäni keskustelut. Kurssin kehittämisen kannalta on merkittävää hahmottaa sitä, miten nämä yhteisöllisyyden kokemukset rakentuvat ja mikä kaikki niihin vaikuttaa.

Omat ja muiden kokemukset ovat saaneet minut kiinnostumaan siitä, mikä larpeissa ja larppaamisessa tukee yhteisöllisyyttä. Harrastuksen kontekstissa mukana on aina paljon erilaisia tekijöitä, joista osa ehkä jää pois rajatussa työpajakurssin ympäristössä. Tästä muotoutui kaksi tutkimuskysymystä nimenomaan Taidelukiossa järjestettävän työpajakurssin ympäristöön.

Pääasiallinen tutkimuskysymykseni on, miten larp-menetelmän avulla rakennetaan nuorten yhteisöllisyyttä. Toimeksiantaja halusi myös kartoittaa sitä, millainen larp-kurssille osallistuvien nuorten kokemus yhteisöllisyydestä kurssin aikana on. Näillä kysymyksillä pyrin hahmottamaan sitä, millaisia yhteisöllisyyden elementtejä nimenomaan larp voi tarjota.

3.3 Tutkimusote ja aineistonkeruumenetelmä

Tämän tutkimuksen tarkoitus on kartoittaa ja kuvailla sitä, miten yhteisöllisyyttä rakennetaan larpin keinoin. Kartoittamisella tarkoitetaan ilmiön selvittämistä ja sen kuvaamista, mitä tapahtuu. Kuvailemisen tarkoituksena on dokumentoida keskeiset ja kiinnostavat piirteet ilmiöstä. (Hirsjärvi ym. 2008, 134–135.) Tutkimusote on kvalitatiivinen eli laadullinen, sillä pyrkimyksenä on kuvata todellista elämää mahdollisimman kokonaisvaltaisesti (Hirsjärvi ym.

2008, 157). Hain inspiraatiota myös etnografisesta tutkimusperinteestä, jonka pyrkimys on ollut tuoda tietoa yhteiskunnan marginaaleista ja alakulttuureista (Hämeenaho & Koskinen-Koivisto 2014, 24). Lukiolaiset eivät sellaisenaan ole marginaalissa, mutta larppaamisen voi nähdä alakulttuurina osana laajempaa roolipelaamista. Näin asiaa hahmottaa ainakin etnografista tutkimusta roolipelaajista tehnyt Merja Leppälahti (2002, 78–79).

Laadullisessa tutkimuksessa aineisto kootaan luonnollisissa tilanteissa ja suositaan ihmistä tiedon keruun välineenä. Lähtökohtana on luottaa omiin havaintoihin ja keskusteluihin tutkittavien kanssa päästäen tutkittavien näkökulmat ja ääni esiin. Aineistoa tarkastellaan monesta suunnasta ja yksityiskohtaisesti, ja siihen suhtaudutaan ainutlaatuisena. (Hirsjärvi ym. 2008, 160.) Aineistonkeruumenetelminä käytän sekä kurssin toiminnan osallistuvaa havainnointia, jota kirjaan havaintopäiväkirjaan, että kurssille osallistuvien nuorten haastatteluja. Nämä ovat varsin tyypillisiä laadullisen tutkimuksen menetelmiä (Hirsjärvi ym. 2008, 160) .

Haastattelumenetelmänäni on avoin teemahaastattelu, jonka avulla on tarkoitus tuoda nuorten ääni kuuluviin ja saada tietää heidän tulkintansa tilanteesta (Hirsjärvi & Hurme 2017, 48). Haastattelu on vuorovaikutustilanne, joka muistuttaa monin tavoin keskustelua. Se on kuitenkin ennalta suunniteltu tilanne, jossa on tarkoitus saada luotettavaa tietoa tutkimusongelmaan liittyen. Tutkija valmistelee ja ohjaa haastattelutilanteen ja saattaa myös joutua motivoimaan haastateltavaa. Tärkeää haastattelutilanteessa on luottamus siihen, että annettuja tietoja käsitellään asianmukaisesti. (Hirsjärvi & Hurme 2017, 42–43.) Haastattelutyyppinä on erilaisia ja ne soveltuvat erityyppisen tiedon keräämiseen. Esimerkiksi lomakehaastattelulla voidaan kerätä faktatietoa, joka on helppo kvantifioida. Strukturoimatonta haastattelua puolestaan käytetään, kun halutaan saada syvällisempää tietoa. Tällöin haastateltava kertoo vapaasti omasta kokemuksestaan. (Hirsjärvi & Hurme 2017, 44–46.) Näiden välimuotona voi pitää teemahaastattelua, joka on puolistrukturoitu haastattelu. Siinä haastattelu ohjataan tiettyihin, ennalta määritettyihin teemoihin, joista keskustellaan. Teemat ovat samat kaikille haastateltaville, mutta niiden sisällä on tilaa ihmisten omille tulkinnoille ja merkityksille. (Hirsjärvi & Hurme 2017, 47–48.) Haastattelutilanteen vuorovaikutuksessa kielellä on merkittävä rooli ja voikin ajatella, että

merkitykset syntyvät osittain ihmisten välisessä vuorovaikutuksessa.

Haastateltavalla on omat tapansa rakentaa merkityksiä ja ymmärtää maailmaa, mutta myös haastattelijan tapa kysyä ja muotoilla asioita vaikuttaa siihen, kuinka nämä tulevat esille. (Hirsjärvi & Hurme 2017, 48–49.)

Teemahaastattelussa kiinnostus kohdistuu tutkittavan asian perusluonteeseen tai -ominaisuuksiin ja mahdollisten hypoteesien löytämiseen sen sijaan, että pyrittäisiin todentamaan olemassa olevia hypoteeseja (Hirsjärvi & Hurme 2017, 66).

Haastattelu vaatii myös haastattelijalta osaamista. Hänen täytyy tuntea aihepiirinsä, olla kiinnostunut ihmisistä ja näiden kokemuksista ja kyetä ohjaamaan tilannetta niin, että haastateltava kokee luontevaksi jakaa omat ajatuksensa. Tämä vaatii taitoa lukea käyttäytymisvihjeitä ja muuttaa tarvittaessa haastattelutyylä. Kyky tulla toimeen erilaisten ihmisten kanssa ja mukautua erilaisiin sosiaalisiin tilanteisiin on tärkeä. Haastattelijan oman käytöksen tulisi olla niin normaalia, että siihen voi samaistua kuka tahansa haastateltava. Oma osansa on myös haastattelutilanteen järjestäminen niin, että se palvelee haastattelun tarkoitusta mahdollisimman hyvin. Siihen tulee varata riittävästi aikaa. (Hirsjärvi & Hurme 2017, 68.) Tein haastatteluja sekä kasvotusten että puhelimitse, sillä osa haastateltavista koki puhelimesta puhumisen luontevammaksi kuin kasvotusten, ja toisinpäin. Osittain järjestelyt liittyivät myös muihin käytännön asioihin.

Havainnointi kertoo siitä, mitä todella tapahtuu. Sen avulla voidaan saada suoraa tietoa yksilöiden ja ryhmien käyttäytymisestä ja toiminnasta.

Havainnointi sopii vuorovaikutuksen samoin kuin vaikeasti ennakoitavissa olevien tai nopeasti muuttuvien tilanteiden tutkimiseen. (Hirsjärvi ym. 2008, 207–208.) Havainnoinnissa on myös haasteita, kuten se, että havainnoitsija häiritsee tilannetta jollain tavalla. Tutkijalle saattaa myös muodostua tunneside tutkittavaan ryhmään tai tilanteeseen ja se on otettava huomioon. Kaikkia havaintoja ei myöskään saa ehkä kirjoitettua heti ylös, joten on luotettava muistiin niiden kirjaamisessa myöhemmin. Havainnointia voi tehdä eri tavoin riippuen siitä kuinka systemaattista se on ja mikä havainnoijan rooli tilanteessa on. (Hirsjärvi ym. 2008, 208–209.) Olen valinnut osallistuvan havainnoinnin aineistonkeruumenetelmäksi. Siinä havainnoitsija on osa ryhmää ja havainnointi muotoutuu vapaasti tilanteesta riippuen (Hirsjärvi ym.

2008, 209). Tämä palvelee tutkimuksen ja ryhmän luonnetta mielestäni parhaiten, kun kyseessä on kuitenkin yhteisöllisyyden muodostumisen tutkiminen. Ryhmälle kerrottiin, että olen ryhmässä havaintojen tekijänä ja tutkijana, mutta osallistun harjoitteisiin ja ryhmän yhteisöllisyyden rakentamiseen samaan tapaan kuin hekin. Ryhmä ei tiennyt tarkkoja tutkimuskysymyksiäni, sillä en halunnut ohjata heidän ajatuksiaan yhteisöllisyyden miettimiseen, vaikka se sinänsä nousikin teemana esiin heti kurssin alussa liittyen sen tavoitteisiin.

Havainnointini oli käytännössä sitä, että osallistuin yhtä kurssipäivää ja päätöslarppia lukuun ottamatta kaikille oppitunneille, joita kertyi virallisesti yhteensä 21 tuntia. Käytännössä tunnit venyivät aina hieman, joten havainnointiaikaa kertyi lopulta pari tuntia enemmän, arvioni mukaan 23 tuntia. Koko tätä aikaa en kirjannut tapahtuvia asioita muistiin, vaan osallistuin nuorten mukana harjoituksiin erityisesti alkuvaiheessa, jotta he kokisivat minut enemmän osaksi ryhmää ja vähemmän ulkopuoliseksi tarkkailijaksi. Kirjoitin havaintopäiväkirjaani huomioita kunkin opetuskerran rakenteesta ja harjoituksista yrittäen luoda itselleni kokonaiskuvaa siitä, miten erilaiset harjoitukset rytmittyivät pyrkimättä kuitenkaan kirjaamaan ylös kaikkea, mitä tunneilla tapahtui. Havainnoin erityisesti sitä, miten nuoret käyttäytyivät ja millaisia reaktioita heillä oli erilaisiin harjoituksiin. Kirjasin ylös myös tunnelmaan liittyviä havaintoja, sillä se vaihteli välillä voimakkaastikin erilaisten harjoitusten välillä. Havaintopäiväkirjaan kertyi myös piirroksia, joissa yritin hahmottaa sitä, millaisia sosiaalisia kokonaisuuksia larppikurssi sisälsi ja miten ne muuttuivat kurssin kuluessa. Havaintomateriaalia kertyi lopulta 26 sivua käsinkirjoitettua tekstiä sisältäen piirrokset.

Kuusi haastattelua tehtiin kurssin viimeisen oppitunnin jälkeen seuraavien kahden viikon aikana. Niistä kaksi tein kasvotusten samalla viikolla, ja loput neljä puhelimitse samalla ja seuraavalla viikolla. Äänitin haastattelut puhelimeen asennetulla sovelluksella, ja varmistin kaikkien haastattelujen alussa vielä sen, että haastateltava suostui äänitettäväksi. Kaikille kerrottiin jo ennen haastattelutilanteita, että kaikki tunnistetiedot Taidelukiota ja Savonlinnaa lukuunottamatta poistettaisiin, eikä äänitettyyn materiaaliin olisi pääsyä kenellekään muulla kuin minulla. Haastatteluista lyhyin oli 34,5 minuuttia ja pisin 78 minuuttia. Niiden yhteispituus oli noin viisi ja puoli tuntia,

keskimääräinen haastattelupituuden ollessa 55 minuuttia. Haastateltavista neljä oli kurssin opiskelijoita ja kaksi kurssin edellisenä vuonna suorittaneita vapaaehtoisia, jotka olivat järjestämässä kurssilarppia. Haastateltavat olivat kaikki Taidelukion opiskelijoita, ja heistä kolme oli ensimmäisellä luokalla, kolme abivuodellaan. En erittele sukupuolia tai muita tietoja suojellakseni heidän yksityisyyttään.

Haastattelun teemarunko oli haastavaa muodostaa, joten kirjoitin itselleni ajatusten kokoamiseksi kysymyslistan, jonka pohjalta muodostin haastattelujen tueksi seuraavat teemat: kokemus larppikurssista, säännöt ja turvallisuus, kokemukset larppitapahtumasta, hahmoon ja hahmoryhmään eläytyminen, ajatukset jatkosta (liite 1). Lisäksi kahden edellisvuoden opiskelijan haastatteluissa oli vielä teema larpin järjestäminen. Kaikissa haastatteluissa nuoret olivat hyvin innostuneita kuvaamaan omia kokemuksiaan larpista ja kurssista, ja haastattelut olivat hyvin keskustelunomaisia kokonaisuuksia. Pyysin muutamia kertoja erikseen kertomaan niistä teemoista, jotka eivät luontevasti olleet nousseet keskustelussa esiin. Haastattelujen loppuksi kerroin, että minuun voi olla yhteydessä myöhemminkin, jos tulee mieleen jotain lisättävää. Näin ei kuitenkaan tapahtunut.

Havaitsin haastatteluja tehdessäni ja aineistoa litteroidessani, että oma osallisuuteni kurssilla ja kokemukseni käsillä olevasta asiasta tuntui olevan merkittävässä osassa siinä, miten nuoret pystyivät kuvaamaan minulle kokemustaan. He eivät joutuneet selittämään minulle käyttämiään käsitteitä, ja tiesin, mistä larpissa oli ollut kyse, joten keskusteluissa ei tarvinnut käyttää juurikaan aikaa yhteisymmärryksen luomiseksi. Toisaalta oli kiinnostavaa, että nuoret kokivat minut sen verran ulkopuoliseksi ja luotettavaksi, että minulle pystyi puhumaan sellaisistakin asioista, joista ei välttämättä olisi tullut kerrottua läheisemmille ihmisille. Valitsin teemahaastattelun, koska opinnäytetyön tarkoitus oli toiminnan laadun ymmärtäminen ja nuorten kokemusten kuuleminen. Se tuntui haastattelujen perusteella oikealta valinnalta.

3.4 Aineiston analyysimenetelmä

Haastatteluaineisto litteroitiin ja teemoiteltiin. Sama teemoittelu tehtiin myös havainnointipäiväkirjan aineistolle. Teemoittelu on tyypillinen laadullisen aineiston analyysimenetelmä (Hirsjärvi ym. 2008, 219). Laadullisessa tutkimuksessa on vain vähän standardoituja tekniikoita analysointiin ja se nojaakin jonkin verran tutkijan omaan intuitioon. Analysointitapaa on tärkeä pohtia jo aineistoa kerätessä. Aineiston käsittely tuoreena helpottaa työtä, joten haastattelut olisi fiksua litteroida mahdollisimman pian. Jo haastatellessa voi tehdä havaintoja tutkittavasta ilmiöstä ja alkaa hahmotella malleja syntyneistä havainnoista. Myös haastateltava itse voi havaita uusia yhteyksiä asioiden välillä tai havaita merkityksiä, joita ei aikaisemmin ole tullut ajatelleeksi. Tutkija tekee päätelmiä aineiston pohjalta tai mahdollisesti pyrkii todentamaan teoreettisia ideoita aineiston avulla. Joskus aineistoa täytyy sulatella jonkin aikaa, joten purkamiseen ja tarkasteluun kannattaa varata riittävästi aikaa. (Hirsjärvi & Hurme 2017, 135–137.)

Analyysissä aineistokokonaisuus eritellään kokonaisuudesta osiin ja luokitellaan esimerkiksi erilaisiin teemoihin tai luokkiin. Synteesissä näistä edetään takaisin kokonaisuuteen, jota voidaan tulkita ja hahmottaa teoreettisesti. (Hirsjärvi & Hurme 2017, 144.)

Aineiston käsittelyä voi kuvata myös kolmivaiheisena prosessina, johon kuuluvat kuvailu, luokittelu ja yhdistely. Kuvailussa pyritään kuvaamaan tutkimuksen kohteena oleva ilmiö perusteellisesti, mutta menemättä liikaa yksityiskohtiin. Tärkeää on säilyttää kontekstietoa, eli sijoittaa kuvattava ilmiö omaan aikaansa ja paikkaansa. Konteksti on avain merkitysten ymmärtämiseen. Luokittelussa jäsennetään ilmiötä vertailemalla aineiston eri osia toisiinsa. Luokkien avulla voidaan nimetä suuresta määrästä aineistoa keskeiset ja tärkeimmät piirteet, mutta ne on voitava perustella kunnolla. Aineistoa voi luokitella monin eri tavoin pohjaten esimerkiksi teoriaan tai teoreettisiin malleihin, mutta myös tutkijan omaan mielikuvitukseen ja intuitioon. Esimerkiksi teemahaastattelun teemat voivat toimia alustavina luokkina aineistoa jäsentäessä. (Hirsjärvi & Hurme 2017, 145–149.) Lopulta yhdistelyssä pyritään löytämään säännönmukaisuuksia luokkien väliltä.

Yhteyksien ymmärtäminen ja sitominen teoriaan vaatii tutkijalta paljon ajatustyötä. (Hirsjärvi & Hurme 2017, 149–150.)

Oman teemoitteluni pohjana toimi aiemmassa tutkimusharjoituksessa tekemäni larppikurssin ohjaajan haastattelu larppikokemuksista ja larppikurssilla tehdyistä havainnoista. Kyseisen haastattelun teemoittelussa nousi esiin neljä keskeistä teemaa: yhteiset kokemukset, tunteet, turvallisuus ja kommunikaatio. Nämä olivat lähtökohtana, kun aloin käydä litteroitua aineistoa läpi.

Aineiston keräämisen ja sen lopullisen analysoinnin ja tulkitsemisen välille tuli lopulta pidempi aika kuin olin alun perin suunnitellut. Nopeassa analysoimisessa olisi varmasti ollut omat etunsa, mutta havaitsin, että väliin tullut etäisyys itseasiassa hyödytti minua, sillä pääsin irtautumaan jonkin verran siitä tunnesiteestä, minkä larppikurssin osallistuva havainnointi väistämättä loi.

Kävin ensin läpi haastatteluaineiston lukemalla sen useita kertoja ilman mitään merkintöjä, jotta saisin kokonaiskuvan siitä, millaisista asioista haastatteluissa oli puhuttu liittyen kurssin yhteisöllisyyden kehittymiseen. Tämän jälkeen aloin tarkastella haastattelumateriaalia merkiten sieltä kaikki yhdessä tekemiseen liittyvät kohdat. Toistin saman tunteisiin ja niiden käsittelyyn liittyvien asioiden kohdalla, samoin turvallisuutta koskevien. Neljäs alkuteemani kommunikaatio ei tuntunut näkyvän aineistossa niin kuin olin kuvitellut, lähinnä se tuntui liittyvän turvallisuussääntöjen aktiiviseen viestimiseen ja kaiken tekemisen sanoittamiseen. Lähdin lukemaan materiaalia vielä uudestaan hakien muita toistuvia teemoja tai kokonaisuuksia. Sieltä nousi esiin paljon itsetuntemukseen liittyviä huomioita, sekä larppaamisen ja kurssin sekä sosiaalisten kontaktien jatkuvuuteen liittyviä asioita, joten otin nämä teemat mukaan.

Kokosin kaikkien teemojen alle niihin liittyvät kohdat, minkä jälkeen kävin aineiston läpi jokaisen teeman näkökulmasta selvittääkseni, miten ne näkyivät suhteessa haastatteltujen kokemuksiin yhteisöllisyyden muotoutumisesta kurssilla. Sanaa yhteisöllisyys ei suoraan mainittu montaakaan kertaa, joten jouduin hakemaan siihen liittyviä rinnakkaiskäsitteitä tai määritteitä.

Sosiaalipedagogiseen yhteisöllisyyden määrittelyyn nojautuen hain kohtaamiseen, yhteenkuuluvuuteen, tasaveroisuuteen ja yhdessä toimimiseen liittyviä asioita jokaiseen teemaani liittyen.

Tämän jälkeen kävin läpi käsinkirjoitetun havaintopäiväkirjani tekstit samalla periaatteella. Parin lukukerran jälkeen merkitsin tekstiin kaikki löytämiini teemoihin liittyvät huomiot. Havaintopäiväkirjan teksteistä löytyi vielä yksi teema, tarina, joka nousi esiin larpin maailmaan liittyvissä hetkissä, joissa oli kirjaamieni havaintojen mukaan nähtävissä jonkinlaista kohtaamiseen ja yhteenkuuluvuuteen liittyvää tematiikkaa. En ollut tunnistanut tätä tarinan teemaa haastatteluaineistossa, vaikka siihen liittyviä kommentteja oli kyllä tullut vastaan.

Yhdistin haastatteluaineistosta ja havaintopäiväkirjan aineistosta keräämäni materiaalit samaan tekstitiedostoon omien teemojensa alle, pitäen ne kuitenkin toisistaan erotettavina tekstin muotoilun avulla. Luin nämä vielä muutamaan kertaan verraten niitä aineiston kontekstiin, jotta mukana olisi vain asioita, jotka liittyivät mielestäni ryhmän yhteisöllisyyden rakentumiseen. Materiaalista karsiutui siis tässä vaiheessa pois sellaisia haastattelupätkiä, joissa esiintyi esimerkiksi oman itsetuntemuksen kehittymistä, mutta kontekstissa, joka ei suoraan liittynyt kurssiin tai haastateltavan kokemukseen ryhmään kuulumisen lisääntymisestä. Näistä teemojensa alle kootuista asioista muodostin lopulta viiteen osa-alueeseen jaetun kokonaisuuden.

Muodostin haastattelumateriaalin ja havaintopäiväkirjan materiaalin avulla vielä kurssin konkreettisen kaaren. Larppikurssin keskeinen sisältö ja toimintatavat on kuvailtu niin kuin olen ne itse mukana ollessani käsittänyt ja havaintopäiväkirjaan kirjannut, ja niin kuin niitä on haastatteluissa kuvattu täydennettynä tarpeellisilta osin sillä, miten kurssin ohjaaja oli ne suunnitellut (Rinne 2019).

4 LARPPIKURSSIN ANATOMIA

4.1 Tutustumisvaihe

Kurssilla oli yhteensä kahdeksan opetuskertaa, jotka olivat tavallisesti kolmen tai neljän tunnin mittaisia. Se huipentui koko viikonlopun kestävään kurssilarppiin, jonka järjesti joukko kurssin aikaisemmin käyneitä nuoria. Erottelin kurssin neljään eri vaiheeseen: tutustumisvaihe, syventymisvaihe, larppivaihe ja larpin jälkeen -vaihe.

Ensimmäisellä kolmella opetuskerralla, jotka sijoituivat peräkkäisille päiville keskityttiin pääasiassa toisiin kurssilaisiin ja larppaamiseen tutustumiseen. Opetustilana toimi joko koulun sali tai isohko luokkatila. Alkuvaiheen tunneilla tuoteen korostetusti esiin vapaaehtoisuuden ja turvallisen tilan periaatteita.

Ensimmäinen päivä aloitettiin asettamalla ulkoapäin määrityt perussäännöt, joihin kuuluu *opt out* -periaate, liikennevalomekaniikka ja taikaympyrä. Opt out tulee englanninkielisestä ilmauksesta, jonka voi kääntää esimerkiksi jättäytyä pois tai valita jäädä ulkopuolelle, mikä oli myös sen merkitys kurssin sääntönä. Kurssi oli vapaaehtoinen työpajakurssi, joten lähtökohtaisesti kaikki siihen osallistuvat olivat paikalla vapaasta tahdostaan. Sen lisäksi kaikkiin harjoituksiin, kuten myös kurssin huipentavaan larppiin osallistuminen oli vapaaehtoista ja mistä tahansa asiasta sai jäädä sivuun tarvitsematta selittää syytä. Liikennevalomekaniikan ajatus on antaa osallistujille keino ilmaista, miten kokee käsillä olevan tilanteen, esimerkiksi improvisointiharjoituksessa huutamisen tai lähelle tulemisen. Punainen tarkoittaa, että tilanne meni liian pitkälle eikä tuntunut mukavalta, ja se tulee lopettaa ja asia keskustella läpi. Keltainen merkitsee sitä, että nykyinen taso on sopiva, mutta ei pidä mennä pidemmälle. Vihreää voi käyttää kannustamaan toista etenemään ja eskaloimaan tilannetta vielä lisää.

Taikaympyrä on eräänlainen larpin draamasopimus, yhdessä luotu sitoutuminen ryhmään, sen turvallisuuteen ja yhteisiin sääntöihin sekä luottamus siihen, että hahmo ei ole henkilö itse. Kurssilla se näkyy lupana hullutella, heittäytyä ja tehdä noloja asioita ilman pelkoa niiden vuotamisesta sen ulkopuolelle. Sopimuksen muoto oli muuten kurssilaisten vapaasti sovittavissa, mutta ympyrä itse tuli tehdä konkreettisesti piirtämällä suolalla

kehä luokan lattialle kuin rituaalissa. Edellä mainittujen perussääntöjen lisäksi kurssilaisten piti yhdessä keskustellen sopia, millaisia sääntöjä he halusivat kurssilla olevan. Alkuperäinen sääntödokumentti jaettiin rituaalisesti kaikille osallistujille pieninä palasina, joten seuraavaksi listaamani säännöt eivät ole sanatarkka jäljennös, vaan perustuvat muistiinpanoihin.

Kurssilaisten keskenään neuvottelemat säännöt kuuluivat seuraavasti: 1) Sitoudumme yhteisiin turvallisuussääntöihin. 2) Emme kiusaa tai syrji ketään. 3) Kolmioleipien (ja valmislihapullien) tuominen tunneille on kielletty hajuhaitan vuoksi. 4) Kaikki mikä tapahtuu kurssilla, jää kurssille. 5) Kurssilla ei käytetä päihteitä tai olla niiden vaikutuksen alaisena. 6) Kurssilla pätevät Suomen laki ja koulun säännöt. 7) Ei puhelimia harjoituksiin.

Taikaympyrässä seisten luvattiin yhdessä sitoutua sääntöihin. Kaikkien oppitunneille tulevien piti käydä sama rituaali läpi, ja näin tapahtuikin lähes jokaisella kurssitapaamisella. Ryhmä ei pysynyt jokaisella kerralla samankokoisena, sillä osa opiskelijoista joutui olemaan joiltakin tunneilta poissa, ja jo toisella oppitunnilla mukana oli edellisenä vuona larppikurssin käynyt opiskelija, joka oli mukana vapaaehtoisista entisistä kurssilaisista koostuvassa kurssilarpin järjestäjäryhmässä. Järjestäjäryhmä vieraili säännöllisesti kurssilla.

Harjoitukset oppituntien ohjelmassa vaihtelivat niin, että improvisaatioharjoituksia ja tutustumisleikkejä tehtiin välillä koko ryhmän, parin pienemmän ryhmän tai parin kanssa. Ryhmien ja pariin kokoonpano muuttui usein. Toiminnallisia harjoituksia tauotti yhteinen keskustelu, harjoitusten herättämien tunteiden reflektointi ja ohjaajan kertomat tarinat larpin fiktiivisestä maailmasta.

Ennen seuraavaan vaiheeseen siirtymistä pelaajilla teetettiin kysely, jossa sai toivoa teemoja hahmoonsa ja myös kertoa, jos ei halunnut pelata jotain tiettyjä aiheita.

4.2 Syventymisvaihe

Syventymisvaihetta edelsi kolmen päivän tauko. Kolme seuraavaa, jälleen peräkkäisinä päivinä olevaa opetuskertaa jatkettiin samoilla tai samantyyppisillä harjoituksilla, joiden rinnalle nostettiin larppiin liittyvien sääntöjen ja metatekniikoiden harjoittelu. Myös larpin maailmaa avattiin lisää.

Kurssilla vieraili tulevan larpin kirjoittajaryhmä, joka kertoi hieman tulevista hahmoryhmistä, joihin hahmot jaettiin. Tässä vaiheessa pelaajat saivat siis lyhyet kuvaukset hahmoistaan. Hahmot oli jaettu kolmeen hahmoryhmään, joiden välisiä ja sisäisiä suhteita päästiin miettimään ja kehittämään. Opiskelijat saivat myös työstää omaa roolihahmoaan ja sen suhdetta muihin hahmoihin. Erityisesti hahmon ja hahmoryhmien pukeutuminen ja käytös olivat esillä.

Aiemmin yhtenäinen kurssiryhmä jakautui konkreettisesti eri tiloihin ja teki harjoituksia nyt pääsääntöisesti oman pienryhmän kanssa, mikä helpotti tutustumista muihin. Joillakin ennestään tutut kaverit päätyivät eri ryhmiin, mikä aluksi huolta, mutta vaikutti jäävän sivuun larpin ja oman ryhmän tarinan avautuessa yhä enemmän.

Tämän vaiheen merkittävimmäksi harjoitukseksi ainakin haastateltujen muistikuvien perusteella nousi tunneharjoituskokonaisuus, jossa nimettiin ja koettiin tunteita laidasta laitaan, opetellen ilmaisemaan ja näyttämään niitä. Erilaisten tunteiden pohtiminen herätti voimakkaita tunteita, esimerkiksi ihastumisen tunne sai aikaan paljon naurua, supinaa ja valitusta. Harjoitusta reflektointiin paljon sen lopuksi.

Vaiheen lopulla maailmaan ja hahmoihin päästiin vielä hieman syvemmälle harjoittelemalla väkivallan, magian ja läheisyyden mallintamista larpissa. Yksi tärkeä opetus kaikissa näissä liittyi siihen, että larpissa ei ole tarkoitus, eikä voikaan voittaa. *Play to lose* tarkoittaa sitä, että hävitään tarkoituksella, jotta pelistä tai kohtauksesta tulisi kiinnostavampi ja mielekkäämpi kaikille muille. Tätä harjoiteltiin esimerkiksi leikillä, jossa piti kuolla mahdollisimman dramaattisesti huudahtaen, jos sattui katsekontaktiin toisen leikkijän kanssa.

4.3 Larppivaihe

Larppivaiheesta minulla on vain muiden kuvauksia. Larppiviikon alussa pidettiin viimeinen tapaaminen ennen peliä. Siinä keskityttiin yksinomaan larppiin ja siihen, kuinka siitä voi tehdä itselleen ja muille paremman, sekä kuinka sitä käsitellään. Oppitunnilla käytiin vielä kerran läpi pelin sisäiset ja ulkoiset säännöt, pelaajien kysymykset tai huolet peliin liittyen sekä tarpeelliset käytännön asiat. Lisäksi harjoiteltiin metatekniikoita, kuten väkivallan ja taikuuden mallinnusta larmissa. Tässä vaiheessa pelaajilla oli jo lopulliset versiot roolihahmoistaan.

En itse ollut seuraamassa larppitapahtumaa, joten kuvaan sen tässä vain pääpiirteittäin niiltä osin kuin siitä on raportoitu. Larppikurssin päätöstapahtuma eli kurssilarppi tai virallisesti Life Beyond: Jäidenlähtö järjestettiin noin parinkymmenen vapaaehtoisen nuoren voimin. Kurssin ohjaajaa lukuunottamatta kaikki järjestäjät olivat aiempina vuosina järjestettyjen larppikurssien opiskelijoita. Kurssilarppi on yhden viikonlopun kestävä kokonaisuus, joka luodaan yhdessä järjestäjien eli pelinjohdon ja kurssilaisten eli pelaajien kanssa. Pelinjohto on jo aiempina keväänä alkaneessa projektissa kirjoittanut larpin taustamateriaalin, alkutilanteen sekä pelin löyhän käsikirjoituksen. Pelin osallistujilla on tiedossa vain larpin keskeisimmät teemat, eikä käsikirjoitus pakota ketään pelaamaan tietyllä tavalla. Enemmänkin sen tehtävä on tarjota erilaisia tilanteita ja ärsykeitä, joihin pelaajat voivat reagoida ja tarttua. Larpin aikana asiat etenevät paitsi pelaajien omien valintojen ja toiminnan kautta, myös pelinjohdon aloitteella ns. *NPC-hahmojen*, englanniksi Non-Playing Character kautta. Nämä ovat pelinjohdon ohjaamia roolihahmoja, joita avustajat pelaavat. Järjestäjryhmässä oli useita vastuuhenkilöitä tiimeineen eri alueilla, kuten käsikirjoitus ja käytäntö, ja heitä mentoroimassa hieman kokeneemmat henkilöt. Lisäksi ryhmään kuului käsikirjoitusvastaava ja käytännön vastaava, joilla molemmilla oli heitä hiukan kokeneemmat mentorit. Pelin aikana järjestäjryhmässä oli lisäksi valokuvaajia, ensiapuvastaava, halihenkilö/häirintäyhdyshenkilö (pelin ulkopuolella päivystävä henkilö) sekä joukko NPC-rooleja pelaamaan tulleita avustajia.

Peliviikonloppu alkoi erilaisilla valmisteluilla, esimerkiksi pelipaikan proppaamiseen eli lavastamiseen liittyvillä asioilla. Pelaajien saavuttua

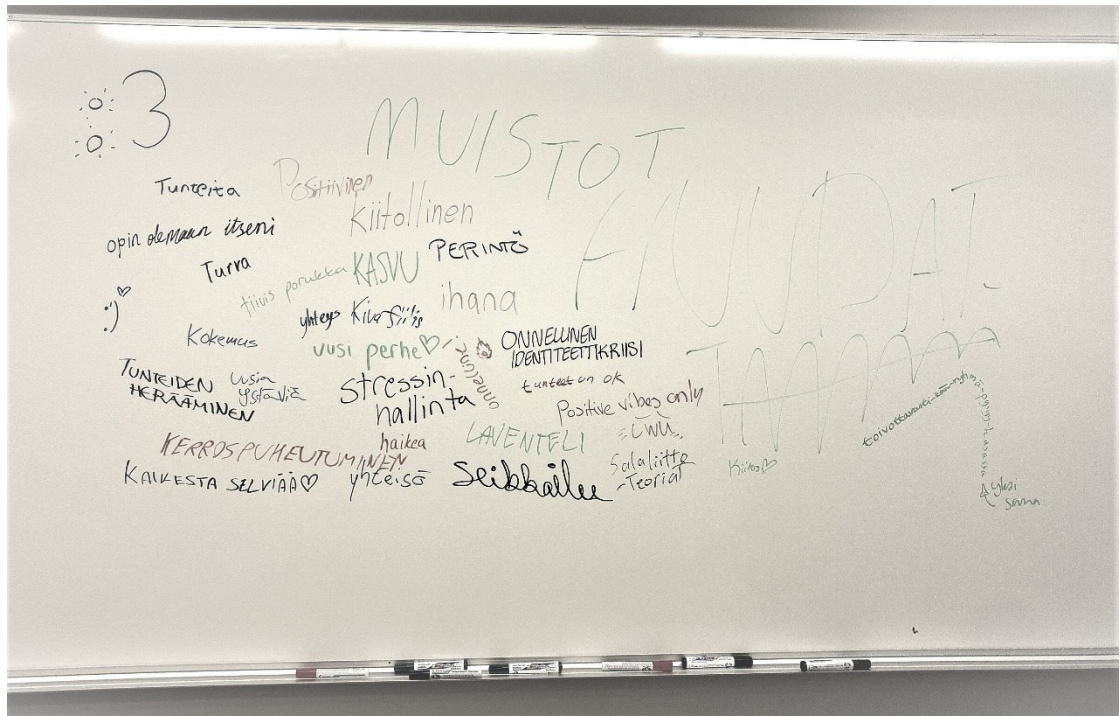
paikalle pidettiin alkuesittely, jossa käytiin läpi jälleen kerran pelin keskeiset säännöt ja mekaniikat. Tämän jälkeen pelattiin itse larppi, joka kesti perjantai-illasta lauantai-iltaan. Peli päättyi yhteiseen tilanteeseen, rituaaliin ja taikaympyrään, jossa olivat läsnä kaikki pelaajat. Pelin jälkeen taikaympyrä rikottiin yhdessä, ja symbolisesti lopetettiin se, mikä oli kurssin alussa yhdessä tehty. Tämän jälkeen seurasi loppurefleksointi. Siinä käytiin ohjattua keskustelua pienryhmiin jaettuna ja käsiteltiin seuraavia kysymyksiä:

- Mikä on päällimmäinen fiilis?
- Ketä pelasit?
- Mikä oli oma kohokohtasi pelissä, entä hahmosi?
- Mitä haluaisit ottaa mukaan hahmosta, mitä jättää taakse?
- Vapaa puheenvuoro, jossa on tarkoitus kehua jotakuta.

Sunnuntaina käytiin yhteisen siivouksen jälkeen vielä toinen pidempi loppukeskustelu, jossa puhuttiin pelikokemuksesta yleisemmin ja käytiin läpi sitä, millaisia tunteita pelin aikana oli koettu. Lopuksi käytiin läpi pelin juoni ja lopputulos sekä keskusteltiin larppiharrastuksen jatkamisesta, jonka jälkeen vapaata keskustelua sai vielä jatkaa.

4.4 Larpin jälkeen

Viimeisellä tapaamisella larpin pelaamisen jälkeen kokoonnuttiin vielä kerran yhteisesti purkamaan pelikokemusta ja siihen liittyviä tunteita. Kurssin ohjaajan mukaan pelin jälkeinen olo on nuorilla usein haikea, pahimmillaan ahdistunutkin, ja kurssilla muodostunut sosiaalinen ryhmä on yhä tiivis. Tämän huomasi myös kurssin viestintään käytetyssä Whatsapp-ryhmässä, joka vilisi uusia viestejä ympärivuorokautisesti. Tapaamisen aikana puhuttiin erityisesti siitä, millaisia tunnekokemuksia osallistujilla oli ollut pelin aikana. Lopulta oma kokemus tiivistettiin yhteen tai kahteen sanaan, jotka kirjoitettiin yhdessä taululle (kuva 1). Näitä käytiin läpi ja pohdittiin, miten mikäkin ilmaus sopi omaan kokemukseen ja käsityksiin.



Kuva 1. Sanapilvi

Taululle kirjoitettiin paljon selvästi positiivisia yhteisestä kokemuksesta kertovia sanoja, kuten *uusia ystäviä*, *uusi perhe*, *yhteisö*, *tiivis porukka*, *turva*, *kokemus*, *seikkailu* ja *stressinhallinta*. Siellä nousi myös esiin tunteiden käsittely kurssin aikana: *tunteita*, *tunteiden herääminen*, *tunteet on ok*. *Positiivinen identiteettikriisi*, *kasvu* ja *opin olemaan itseni* kuvaavat kurssin ja larpin vaikutuksia siihen, miten osallistujat näkivät itsensä. Yksi liikuttavimmista teksteistä taulussa oli minusta *kaikesta selviää* – myös kurssin loppumisesta. Viimeisen kokoontumisen jälkeen larpin ryhmä jäi olemaan ilman ohjausta ja tarkoitusta, mutta sosiaalisen median viestintään tehty Whatsapp-ryhmä pysyi aktiivisena vielä seuraavan vuoden ajan viestien hiipussa pikkuhiljaa kuukausien kuluessa.

Opiskelijoilla on kuitenkin yhä kurssin aikana muodostuneet sosiaaliset suhteet ja lupa olla yhteydessä ohjaajaan, mikäli jokin jää mietityttämään. Sen lisäksi heillä on tietoa ja osaamista larppaamisen jatkamiseen joko omassa porukassa tai muissa laajemmista piireissä. Kurssilaisia ohjataan epävirallisesti mukaan myös Roolipeliyhdistys Perkunaksen muuhun toimintaan, kuten pehmoiekkailuun ja muihin peleihin. Kurssin Whatsapp-ryhmässä riitti aktiivisuutta yli vuoden ajan kurssin loppumisesta. En tiedä millä tavalla ryhmä jäi elämään sen ulkopuolella tai mitä pysyviä ystävyksiä

siitä kumpusi, mutta uskon, että kaikki osallistujat saivat ainakin jotain mukaansa.

5 NUORTEN KOKEMUKSET

5.1 Yhteisöllisyyden rakennuspalikat

Yhteisöllinen tunnelma, uusi perhe, tiivis porukka, uusia ystäviä. Opiskelijat sanoittivat itse yhteisöllisyyden kokemustaan kurssista ja larpista ilman, että sitä tarvitsi mitenkään kysyä. Näin tapahtui haastattelujen lisäksi viimeisellä oppitunnilla ja kurssin jälkeen Whatsapp-ryhmässä. Haastattelemanuoret osasivat myös analysoida ja eritellä omaa kokemustaan häkellyttävän hyvin, ja moni heistä tunnisti ja sanoitti tehtyjen harjoitusten, turvallisen yhdessä toisten kanssa itsensä nolaamisen, tunteiden huolellisen käsittelyn ja larpin ”tunteellisen matkan” vaikuttaneen siihen, kuinka ryhmän jäsenet paitsi lähentyivät ja alkoivat välittää toisistaan, myös oppivat ymmärtämään itseään paremmin ja sitä kautta halusivat myös ymmärtää muita. Haastateltuani myös kaksi edellisvuoden kurssilaista, jotka olivat nyt osa larpin järjestäjätiimiä sain näkökulmaa siihen, miten larppikurssin jatkumo pitää tämän syntyneen yhteisön koossa.

Olen muodostanut näiden lukujen teemaa kuvaavan tekstin havaintopäiväkirjani merkintöjen ja haastattelujen pohjalta, kurssiivilla on lainauksia haastatteluista ja päiväkirjani tekstistä. Haastattelusitaatit on varustettu lainausmerkeillä, päiväkirjalainaukset ovat ilman lainausmerkkejä.

5.1.1 Yhdessä tekeminen

Yhdessä tekeminen on ehkä itsestäänselvin tapa saada erillisistä ihmisistä aikaan ryhmä, ja se näyttäytyy tavalla tai toisella kaikissa muissakin teemoissa. Siinä oli sekä havainnoiden että haastattelujen perusteella useita eri vaiheita, jotka kietoutuivat kurssin vaiheisiin. Alkuvaiheessa ryhmä tutustui toisiinsa erilaisten improvisointiharjoitusten avulla. Näistä taikaympyrän rakentaminen oli ensimmäinen yhdessä tehty harjoitus, jossa opiskelijat joutuivat uuden asian eteen niin, että se oli yhtä outo kaikille.

”Oltiin avoimia ja just tehtiin näitä harjoituksia, vaikka ne oli välillä vähän kummallisia. Niin ne oli vähä kaikille että kehtaako tässä nyt. Mut kaikki silti oli mukana.”

Yhteisiä sääntöjä miettiessä he joutuivat kuuntelemaan toisiaan ja neuvottelemaan siitä, millaisia sääntöjä he itse kaipaavat kurssille.

Opiskelijat miettivät yhdessä.
Vastuun ottivat aktiivisimmat opiskelijat, mutta kaikki osallistuivat.

Muita harjoituksia tehtiin pareittain tai pienemmissä ryhmissä vaihdellen niin, että aina uudet ihmiset tulivat tutummiksi harjoitusten myötä. Mukana oli myös harjoituksia, joissa oli luontevaa koskettaa toisia vaikkapa kädestä pitäen tai nojautuen. Esimerkiksi harjoituksessa, jossa piti pitää käsistä kiinni ja koskettaa seuraavan piirissä olijan jalkaa omalla jalalla päädyttiin aina lopulta siihen, että ihmiset olivat solmussa toinen toistensa varassa. Se saattoi olla kiusallista ja tuntua hankalaltakin, mutta harjoitus herätti myös paljon naurua ja auttoi sanoittamaan asioita ääneen liittyen esimerkiksi omaan strategiaan tai asemaan harjoituksessa. Oppitunneilla puhuttiin myös avoimesti tunteista ja siitä, miten niitä voi ilmaista ja oppia myös hallitsemaan niin larpin kontekstissa kuin muussakin elämässä. Tähän kuului myös jännityksen ja nolouden sietämistä.

”Paljon kaikkia pelejä, joissa kaikki oli niin tyhmän olosia, että sitä ei enää vaan miettiny näyttääkö ite tyhmältä, kun kaikki näytti niin tyhmiltä.”

Yksi iso ryhmähäli, sanoo joku.

”Tietyllä tapaa se jännitys, et kaikki jännitti niinku samoja asioita, joka oli se larppi. Ja sit kun se jännitys tietyllä tapaa vapautu niin sit se on tosi jännää.”

Ryhmäleikki, jossa pidetään käsistä kiinni ja kosketetaan omalla jalalla aina seuraavan jalkaa.

Larpin maailmaan tutustuminen ja hahmoryhmiin jakautuminen toi opiskelijat toisella tavalla yhteen: he pääsivät mukaan johonkin muilta tuntemattomaan ja piilotettuun. Tässä oli kyse paitsi larppaamisen käsitteisiin ja tapohin tutustumisesta, myös tämän nimenomaisen larpin tarinaan uppoutumisesta.

”Mie tykkään tosi paljon siitä että larppi, että se on niinku yks iso kultti.”

Life Beyond -maailmassa magia ja velhot elävät tutun nyky-yhteiskunnan laitamilla ja varjoissa, eräänlaisen verhon takana. Verhoon vajoaminen toimii tarinassa keskeisenä juonielementtinä, mutta sillä on myös symbolisia tasoja, joista yksi on unohtumisen ja syrjäytymisen kierre. Jos kohtaat liian outoja asioita, näet jumalia tai hirviöitä, vajoat verhoon eivätkä läheisesi enää muista sinua. Verhossa on kuitenkin oma yhteiskuntansa ja sosiaalinen järjestyksensä, eikä siellä tarvitse olla yksin. Täytyy vain valita, millaisia asioita pitää tärkeinä.

”Mä rakastan LiBe-maailmassa sitä konseptia, että kun vajoaa, niin elämä tavallaan alkaa aivan alusta. Pitää keksiä kaikki alusta ja rakentaa uus sosiaalinen ympyrä. Itselle uus sosiaalinen status, kaikki menee ihan uusiks.”

”Kyllä se oli vähä pelottava varsinki alussa vähä ajatella, että kun me tullaan asettumaan ihmisen rooliin, joka on niinku tässä tilanteessa – – siitä tuli jotenkin ilonen olo, että semmosessakin maailmassa, missä tuntuu että kaikki on unohtanu sut ja tälleen, on silti joku paikka minne sä voit kuuluu. – – tai et siinä on sellanen et sä et oikeesti oo ikinä yksin.”

Kurssin larpissa oli kolme verhossa olevaa ryhmittymää, joihin pelaajahahmot jaettiin. Näillä oli keskenään hyvin erilaiset visuaaliset tyyliä ja käytöstavat, mutta myös tavoitteet ja keinot niiden saavuttamiseen. Hahmoryhmään kuulumisen antoi opiskelijoiden tutustua paremmin pienempään ryhmään, jolla oli enemmän tai vähemmän radikaaleja tapoja erottua toisistaan. Tässä vaiheessa opittiin myös erilaisia tapoja mallintaa kohtaamisia larpissa, kuten väkivaltaa ja läheisyyttä.

Ryhmässä on yhteisiä tervehdyksiä, varoituksia ja muuta, joita saadaan edellisen vuoden kurssilaisilta – – suunnitellaan omaa visuaalista tyyliä.

”Tossa oli tosi paljon sellasta yhteistä opettelua, et just kaikki säännöt ja miten voit lyödä ystäväsi oikein – – piti suunnitella kaikkee.”

”Tehtiin niitä niinku yhdessä paljon, se ei jotenki ollu niin hurjaa.”

”Halus avata sitä että jos hahmo kuuluu [hahmoryhmään] niin sen pitää just asennoitua niin.”

Tässä ryhmässä yhteisöllisyys nousee esille, samoin sen tarjoama turvallisuus.

Pienemmät ryhmät auttoivat luomaan läheisempiä suhteita ehkä jonkinlaisen ryhmien välisen vastakkainasettelun kautta. Uppoutumisen larpin maailmaan täydensi jokaisen oma hahmo, jolla oli valmiiksi kirjoitettu tarina taustallaan.

Ryhmäytymisessä uusi vaihe, kolme fiktiivistä ryhmää yhden kurssiryhmän sijaan.

”Kaikilla ryhmillä on tietyllä tapaa omat inside läpät, et ihan hauskaa, kun tehtiin silleen erillisiä ryhmiä nii pääsi tutustumaan siihen omaan ryhmään vähä paremmin. Ää, sit niinku bondaa niiden ihmisten kaa. Mut kuitenkin silleen, että pääsi tutustumaan niihin ryhmän ulkopuolisiin ihmisiin.”

”No siis [hahmoryhmän] yhteishenki oli älyttömän ...aika hyvä – – kaikilla on vahva yhteys muihin ja se on enemmän perhe.”

”Mun hahmo oli vähän oman tien kulkija et silleen, mut kaikki sen läheiset kaverit oli [omasta ryhmästä], että niinku oli silleen tiiviimpi porukka.”

Itse larppitapahtuma oli kuitenkin haastattelujen perusteella merkittävin yhteinen kokemus koko kurssin kokonaisuudessa. Sen aikana pelaajat pääsivät eläytymään maailmaan, kohtaamaan NPC-rooleissa olevia kokeneempia pelaajia ja ratkomaan eteen tulevia haastaita ja moraalisia ongelmia niin käytännöllisissä kuin sosiaalisissakin yhteyksissä. Lopulta larppi huipentui rituaaliin, jossa hahmojen kohtalo ratkesi pelaajien itsensä tekemällä päätöksellä. Kuvaukset larpin aikana tapahtuneista asioista olivat tunteellisia ja koskettivat joskus hyvinkin syvältä.

”Ni se oli tosi vapauttavaa, kun niin monet ihmiset itki ja mie pääsin siitä [itkemisen] pelosta ainakin niiden ihmisten kanssa.”

Vajoaminen vertauskuvana ryhmäytymiselle.

”Se tavallaan vetää, kun on ollu muita, jotka on ollu siinä samassa kokemuksessa, että ne tavallaan tietää, niin se on tosi yhistävä.”

”Musta kans tuntuu, että koska larppaajien pitää yrittää ymmärtää sitä heidän hahmon ajatusmaailmaa, niin monille on ehkä jo entuudestaan tai ehkä larpin kautta kehittynyt taipumus yrittää ymmärtää, että mistä ihmiset pitää tai ei pidä, ja miks ne aattelee

niinku ne aattelee. Joten ehkä sen takia ne on niinku haluavaisempia puhumaan asioista pidempään, vaikka ite eivät niinku tietäis asiasta mitään tai ei välttämättä kiinnostaiskaan... koska ne haluaa ymmärtää.”

Pelaajat kokivat myös ymmärtävänsä toisiaan ja itseään paremmin jouduttuaan eläytymään toisenlaiseen maailmaan. Yhdessä koettu ja tehty kokemus ja tarina yhdistivät pelaajia toisiinsa tavalla, jolla pelkät harjoitukset eivät vielä olleet heitä toisiinsa kytkeneet.

5.1.2 Tunteiden käsittely

Läpi koko kurssin tunteiden ilmaiseminen, nimeäminen ja käsitteleminen oli yksi keskeisimpiä teemoja itse larppaamisen ja larpin maailman ohella. Monien harjoituksen jälkeen kokoonnuttiin pohtimaan sitä, miltä harjoitus tuntui yhdellä sanalla ilmaistuna.

Viimeisenä fiilisrinki yhdellä sanalla kuvaamaan omaa oloa juuri nyt.

”Oli myös tärkeätä että tehtiin draamaa, huutamista ja muuta sellasta, että uskaltaa niinku näytellä, ilmasta niitä tunteita.”

Päivä päätettiin reklektiohetkeen, jossa istuttiin piirissä ja kuvattiin omaa oloa yhdellä sanalla. Larpin maailmaan liittyvien tarinoiden kuuntelemisen jälkeen keskusteltiin siitä, millaisia tunteita ja ajatuksia se herätti. Mitkään vastaukset eivät olleet vääriä, eikä ohjaaja arvottanut mitään tunteita paremmiksi kuin toisia, päinvastoin koko ajan tehtiin selväksi, että kaikki tunteet ovat sallittuja.

Tarinan jälkeen ohjaaja kyselee, mitä ajatuksia tai tunteita sen kuuleminen herätti.

”On tosi suuri merkitys, koska tässä tuli tän kurssin aikana tosi paljon koettua. Ja kun käsiteltiin paljon tunteita ja mitä tää pelaaminen on, ja tässä panostettiin siihen, että tässä pystyy oppimaan itsestä ja tunteita, ja oppia tunteiden käsittelystä.”

Tunnelma on vakava ja hiljainen. Ohjaaja sanoittaa, että asia on vaikea ja se saa tuntua pahalta.

Syventymisvaiheessa tehtiin iso tunneharjoitus, jonka tarkoituksena oli tulla tutuksi tunteiden ja niiden tuntemisen sekä ilmaisun kanssa. Harjoitus koostui

pienemmistä osista, joiden tehtävänä oli tunnustella larppiin ja hahmoon liittyviä tunteita, miettiä miltä tietyt tunteet tuntuvat ja missä päin kehoa ne voivat tuntua. Tunnistamalla kunkin tunteen erityispiirteet sen pystyy nimeämään helpommin, ja myös tuomaan larpissa hahmolleen tarvittaessa. Tämä ei ollut opiskelijoille helppo harjoitus, mutta se oli painunut selvästi kaikkien haastateltavien kurssilaisten mieleen.

Opiskelijoita pyydetään sanomaan joku tunne – ohjaaja kysyy mitä tähän tunteeseen yhdistetään. Erilaisia fyysisiä tuntemuksia nousee esiin aluksi. Opiskelijat jakavat omia kokemuksia ko. tunteesta.

”Selvimmin jäi mieleen tää yks harjoitus, missä mietittiin sitä, että miltä erilaiset tunteet tuntuu ja missä päin kehoa tuntuu. Muutamat puhu, että se oli jotenki ahdistava, koska siinä oli sellaisia tunteita ku rakkaus tai ahdistus... niin monet sano, että tuli vähä niinku tunteet pintaan. Itselle se oli niinku hyvä tilaisuus oikeasti ajatella, että miltä ne tunteet niinku tuntuu, mitä ei hirveen usein tuu ajateltua...”

”Itseasiassa se tunneharjoitus – – meidän piti miettiä niitä erilaisia tunteita et miltä ne tuntuu. Siis se oli, osa tunteista oli vähä epämielisiä – kukaan ei varmaan tykänny ajatella sitä niinku miltä niinku se ihastuneisuuden tunne ... aivan kamalaa, oikeesti. Kaikki alko vähän kärsimään siinä vaiheessa.”

Ryhmässä kannustettiin tunneilmaisuun myös jakamalla omia tunteita. Ohjaaja näytti esimerkkiä ja sanoitti omia tunteitaan kurssin vetämiseen liittyen. Opiskelijoista osa puhui hyvin avoimesti tunteistaan, peloistaan ja vaikeista kokemuksistaan, osa tietysti jakoi vähemmän henkilökohtaisia asioita. Opiskelijoita näytti koskettavan se, kun kurssin loppuvaiheessa ohjaaja jakoi oman tunteellisen larppikokemuksensa. Kenties tämän rohkaisemina heistä suuri osa kertoi omista tunteistaan larpin aikana ja sen jälkeen hyvin avoimesti.

”Öö, liikaa tunteita... siis se oli aivan älyttömän ihana mahdollisuus päästä tuntemaan ja kokemaan asioita, joita ei muuten tuu ikinä vastaan – – se oli oikeesti aika sydäntäsärkevää ja pelottavaa itelleki.”

”Oli tosi outoa, että pystyy kokemaan jotain tunteita niin vahvasti, vaikka se on ihan keinotekoinen se tilanne.”

”Tunnemaailmaltaan mun hahmo oli hyvin paljon raivoisaaan, ja niinku tosi vahvoja tunteita. Surua tosi paljon ja semmosta...”

vuoristorataa. – – monet tunteet oli samoja mitä ite vois ehkä kokea vastaavassa tilanteessa, mut ne oli silleen kertaa kymmenen. Se oli siinä pysäyttävää, että ne tuli niin helposti, että yhtäkkiä on ihan raivoissaan jostakin, huutaa jollekin.”

Ohjaaja jakaa oman tunteellisen larppikokemuksen, se vetää ryhmän hiljaiseksi. Tunnelma on intiimi ja se purkautuu pian nauruna ja levottomuutena.

Tunteiden käsittely oli reflektovaa myös ajallisesti: Toisena kurssipäivänä tehty tunnejana toistettiin viimeisellä kerralla ja pohdittiin sitä, miten oma tunnetila on muuttunut kurssin suhteen verrattuna ensimmäiseen päivään. Larpin jälkeen sen herättämiä tunteita käsiteltiin ja puhuttiin ääneen useammassa tilanteessa pyrkien erottelemaan pelaajan ja hahmon tunteita ja kokemuksia toisistaan.

”Loppubriiffissä kun oli ne pienet ryhmät niin siellä käytiin sellasia vahvoja tunteita läpi, niin sit just puhuttiin, että mitä koki hahmona ja mitä koki pelaajana.”

”Kyllä se auttaa siinä, että tunnistaa tunteita... mut se sekotus johtuu ehkä siitä, että mitkä on omia tunteita ja mitkä on hahmon tunteita.”

Pienryhmissä: Kurssilainen itkee kuvatessaan omaa kokemustaan ja muut pöydässä istuvat tukevat häntä sanallisesti ja kädestä kiinni pitämällä.

Tunteille oli tilaa myös spontaanimmalla tavalla. Kurssilla huumori ja nauru olivat usein läsnä. Osittain se liittyi ohjaajan tapaan kertoa vakavistakin asioista rennosti ja helposti lähestyttävästi sekä usein varsin humoristisesti. Opiskelijat taas omalta osaltaan käsitelivät asioita luontevasti huumorin ja erityisesti meemikuvien kautta, mikä sai aikaan sen, että kurssilla ja larpissa syntyi valtavasti vain ryhmän itsensä ymmärtämiä vitsejä. Naurun avulla käsiteltiin myös harjoituksissa koettuja nolouden ja jännittävyyden tunteita.

Humoristinen tyyli saa aikaan naurua ja supinaa.

”Rohkeemmille oli tällaset harjotukset helpompia, mutta siis en sanois että oon itse sieltä ujommasta päästä ja mulle tällaset harjotukset oli vähä silleen jännittäviä. En sanois ahdistavia, mut että noloja. Joku ihminen jota ei tunne, ja hänelle pitäis nauramatta sanoa jotain loitsua!”

Oma ahdinko ilmaistaan huumorilla ja jopa ylpeydellä.

5.1.3 Itsetuntemuksen kehittyminen

Hahmon kehittäminen ja sen pelaaminen näyttäytyi haastatteluissa merkittävänä kokemuksena, joka antoi uutta perspektiiviä itsetuntemukseen. Ohjaaja näki myös vaivaa kannustaakseen luovuuden käyttämiseen ja omaan tulkintaan luottamiseen.

Kukaan ei tiedä miltä sinun hahmosi pitäisi näyttää tai kuulostaa, ohjaaja sanoo.

Opiskelijoiden kyky reflektoida omaa kokemustaan ja hahmon kokemusta yllätti minut kerta toisensa jälkeen, samoin heidän valmiutensa kokea tunteita, kasvaa ihmisenä ja viimeisenä, mutta ei suinkaan vähäisimpänä heidän uskalluksensa puhua näistä asioista minulle. Kunnioittaakseni heidän luottamustaan olen valinnut tähän haastatteluista sellaisia lainauksia, jotka ovat vähemmän henkilökohtaisia. En ollut havainnoimassa larppia, joten nojaan haastatteluissa esiin tulleisiin asioihin. Haastateltavien kokemukset hahmoistaan olivat monisävyisiä.

”Se eka päivä oli just sitä, että mä yritin niinku tottua että kuinka sitä hahmoa käytetään, et niinku mikä on (hahmon) ja mun ero – – ajattelin että se on aika dramaattinen.”

”Varsinki sit pelin jälkeen, ku sai vaihdettua vaatteet – – ni kyllä musta tuntuu, että tuli aika nopeesti sillee, että hahmon tarina loppu siinä rituaalissa. Ja nyt on minä. Kyllä mä olin tosi kiintynyt siihen, ja vasta eilen mie pystyin sanoa sille... no hyvästelemään sen hahmon. Kun soitettiin se biisi tunnin aikana. Olin kiintynyt siihen hahmoon ja ikävöin sen olemista.”

”Ja aattelin, että tää kuulostaa hieman itseltäni. Kun sain sen hahmon niin mietin, että onko tässä hirveesti mitään hahmoa, kun se on niin samanlainen kuin mitä on itse – – Onnistuin hyvin erottamaan itseni ja hahmon sit kuitenkin aika hyvin, että siinä pelatessa huomasin, että ei me oltukaan niin samanlaisia kuin siinä aluks luuli.”

Hahmoon eläytymisellä oli nuorten kokemuksen mukaan vaikutusta siihen, miten näki itsensä ja millaiset asiat tuntuvat itselle mahdollisilta. Yksi

haastateltava kuvasi kokemusta jopa terapeutiksi. Osalle tuntui helpommalta olla yhteydessä muihin ihmisiin larppikokemuksen jälkeen.

”Tietyl tapaa mä koin ton larppikokemuksen silleen osittain terapeutisena – – niin sit mä ajattelin tosi paljon mitä [hahmo] ajattelee, ku sitä ärsyttää, eikä tietyllä tapaa et mitä minä ajattelen. Ni se oli jotenki, ehkä... vapauttavaa.”

”Siinä pääsee niin vahvasti heittäytymään ja testaamaan rajoja ja miettimään oikeesti sitä mitä ite on.”

”Musta tuntuu, että pystyin paljon rohkeemmin olemaan muualla ja ihmisten kanssa – – mun hahmo siellä kurssilla oli erittäin räväkkä ja uskalsi mennä juttelemaan ihmisille, niin mä ehkä otin siitä osan mukaan. Ja nyt uskallan jopa mennä puhumaan ihmisille eri tavalla kuin ennen peliä.”

Hahmoon eläytyminen sai aikaan syvällistä pohdintaa siitä, millainen ihminen itse loppujen lopuksi on tai haluaa olla.

”Miusta tuntuu, että vähän niinku idolisoin sitä hahmoa, mut sen ja toisen hahmon suhde muistutti minnuu tosi paljon sellasesta, mitä mie olin aiemmin. – – Se oli muistutus siitä, miten pitkälle mie oon ihmisenä päässy.”

”Ehdottomasti itsetuntemusta – ne on antanu just tutkia osia itsestäni, mitä oon just jossain välissä pyöritelty mielessäni, että ei hitsi, enkö mä vois olla vähän enempi tämmönen. – – miks mä oon minä, enkä tällainen henkilö? Just se, että on päässy oikeesti koettamaan sitä, ja nähä ihmisten reaktiot sekä hahmoissa että sitten jälkikäteen puhuessa, niinkun offgamesti, niin se on auttanu mua tuntemaan itseni tosi paljon paremmin.”

”Musta tuntuu, että oon parempi ihminen kuin se hahmo. Se on varmaan ihan positiivinen juttu.”

”Minä rakastin sitä hahmoa, se oli tavallaan sellasta, mitä mä toivoisin että mä voisin itse olla. – – Ne on sellasia asioita, mitä mä yritän edelleen löytää itsestäni. Miusta tuntuu, että se saatto auttaa tosi paljon, että mie pääsin näyttelemään hahmoa, jolla oli ne asiat, ni mä tiedän niinku paremmin, että ne on ne asiat mitä mie yritän tavoitella.”

Kurssilarpin järjestäminen vapaaehtoisena oli seuraava askel monille kurssin edellisestä vuonna käyneille. Sitä kuvattiin saamassani kahdessa haastattelussa erilaiseksi kokemukseksi monella eri tasolla, mutta erityisesti omien taitojen kehittyminen nousi haastatteluissa esiin. Järjestäjiä oli mukana

kurssin aikana myös kertomassa larppaamisesta ja auttamassa harjoitusten vetämisessä.

Mukana tänään on edellisen vuoden kurssin käynyt opiskelija – ottaa vetovastuun harjoituksesta.

”Mmm oon jotenki myös kasvanu ja rohkaistunu. Oon saanu itseluottamusta tuosta järjestämisestä ainakin. Siitä että pystyn.”

”Ja siinä kun mua pyydettiin uuteen projektiin niin sanottiin, että olen kehittänyt hyvin tämän taidon kyseenalaistaa asioita ja ottaa asioita esille, sanottiin, että se on niinku tosi tärkeä olla. Ja voin kyllä sanoa, että oon ylpee itsestäni siinä.”

”Sit kans se, että kommunikaatio, se on semmonen mitä vaan pitää oppia paremmaks ja musta tuntuu, että kaikki tuossa projektissa mukana olleet on oppineet sen tavalla tai toisella.”

Itsetuntemuksen kehittyminen yhteisöllisyyden edistäjänä on vaikeammin hahmottava tekijä. Se liitettiin uskallukseen mennä ottamaan kontaktia muihin, samoin kuin kykyyn olla enemmän oma itsensä ryhmässä. Omien ominaisuuksien hahmottuminen oli myös syy mennä mukaan ryhmään, joka järjesti larppia toisille.

5.1.4 Yhteiset säännöt ja turvallinen tila

Kurssilla oli ensimmäisestä oppitunnista alkaen voimakas painotus turvalliseen tilaan ja sääntöihin, joilla pyrittiin varmistamaan kaikkien mahdollisuus osallistua itselle sopivalla tasolla.

Rajojen rikkominen ei ole tavoite vaan omien rajojen tunnistaminen, ohjaaja sanoo.

Ohjaajalta tulevat säännöt liittyivät osallistumisen vapaaehtoisuuteen ja osallistumisen intensiteetin säätelyyn sekä tietynlaisiin muotoseikkoihin. Kurssin varsinaiset säännöt opiskelijat päättivät yhdessä keskustellen. Niihin liittyi erityisesti kaikenlaisen kiusaamisen, arvostelun ja syrjinnän kieltäminen ja toisten tarpeiden huomioonottaminen sekä kurssilla käsiteltävien asioiden luottamuksellisuus.

Yksi ensimmäisistä asioista, joita ohjaaja selittää perusteellisemmin on turvallisuus – – opt out ja

liikennevalomekaniikka sekä taikaympyrä – – taikaympyrä luodaan yhdessä yhteisesti sovituista säännöistä, joita ryhmän jäsenet haluavat noudattaa ja joilla luodaan turvallinen ilmapiiri – ohjaaja sanoo, että opiskelijoiden oma sana on tärkeä.

”Musta tuntuu että ne [turvallisuuksäännöt] toi sellasen turvallisemman olon, että ei oikeesti tartte pelätä mitään.”

”Vitsillähän siellä vaan suurin osa asioista tehtiin siellä improharjotuksissa varsinkin. Ja siis... se oli sellanen turvallinen ympäristö.”

Halusin omalta osaltani rakentaa kurssin turvallisuutta ja lupasin, että havainnointipäiväkirjaani saa tulla lukemaan ja katsomaan, ja jos ei tahdo jonkun huomion olevan siellä, voin poistaa sen. Yksi opiskelija tuli toisena päivänä katsomaan, mitä olin siihen mennessä kirjoittanut.

Ensimmäinen opiskelija tulee kysymään, saako katsoa mitä olen kirjoittanut.

Osallistumisen vapaaehtoisuus eli mahdollisuus jättäytyä pois harjoituksista oli käytössä ensimmäisestä päivästä saakka. Jotkut opiskelijat olivat selvästi taipuvaisempia jäämään sivuun siinä missä toiset osallistuivat kaikkiin harjoituksiin kurssin aikana, mutta variaatiotakin oli. Monesti kävi niin, että pois jääneet tulivat kesken harjoituksen mukaan, ehkä havaittuaan sen turvalliseksi. Kaikki otettiin aina mukaan harjoituksen lopulla käytyyn keskusteluun, eikä heidän näkemyksiään harjoituksesta kyseenalaistettu.

Pari opiskelijaa jättäytyi aluksi pois, mutta tuli mukaan kesken harjoituksen.

”Itsekin vähän mietin että hmm haluunko mennä mukaan, mut kyllä mie sit menin, eikä siitä aiheutunu mitään harmia”

Kaksi opiskelijaa on sivummalla, mutta seuraa aktiivisesti.
”Musta se oli tosi tärkeä sääntö [opt out], vaikka jos ois heti ekana päivänä ollu joku harjoitus johon joku ei ois millään halunnu osallistua ni hän ois saattanu jättäytyä sit koko kurssilta pois.”

Myös harjoituksen ulkopuolelle jäänyt on mukana ringissä.

Sääntöihin sitoutumisen symbolina toimi kurssin ensimmäisenä päivänä tehty taikaympyrä, joka piirrettiin lattiaan suolalla. Taikaympyrän rituaaliin kuului sääntöjen lukeminen ääneen ja niihin sitoutuminen yhdessä, ja se toistettiin

joka kerta, kun tunnille tuli joku uusi henkilö. Yhteinen rituaali toimi monella eri tasolla. Perustasolla siinä oli kyse yhteisiin sääntöihin sitoutumisesta. Kirjoitettujen sääntöjen lisäksi se toimi draamasopimuksena, jossa annettiin lupa hullutella, tehdä normaaliarjessa nolostuttavia asioita ja heittäytyä leikkimään kurssin harjoitteisiin vailla tarvetta pelätä tuomitusta tulemista. Tulevaan larppiin valmistautumisen tasolla se toimi myös roolipelisopimuksena, eli sosiaalisena sopimuksena, jossa ymmärrämme, että pelaamamme hahmot eivät ole sama kuin me itse, eikä toisesta voi vetää johtopäätöksiä hänen hahmonsa perusteella. Tähän suolalla piirrettyyn ympyrään astuttiin kuin taikapiiriin, joka salli muutoksen arjesta leikiksi (Stenros & Montola 2019, 17–18) – ja lukiolaisista larppaajiksi.

”Siinä pidettiin huolta siitä että kaikki on samalla aaltopituudella – – tuli sellanen olo että ei oo ulkopuolinen.”

”Kyllä musta tuntuu että siinä oli joku sellanen bondaamme yhdessä nyt kaikki, teemme tällaisen hauskan jutun ja sit ehkä niinku ...tunnelma – – tietyllä tapaa kun siinä on se rituaali, niin ne säännöt tuntuu virallisemmilta.”

”Pointti oli sellasen turvallisen yhteisön luominen, että me ollaan nyt tämmönen porukka, se jotenki symbolisesti teki meistä semmosen yksikön, mitä myö ei oltu ennen sitä.”

”Kaikki sai ees jollain tavalla sen kokemuksen, että tässä on nyt nämä säännöt ja niitä pitää noudattaa.”

”Omasta mielestä on tosi hyvä idea että tehdään nää säännöt yhdessä koska siinä tulee se idea että näillä säännöillä on oikeesti merkitystä että ne ei oo vaan lista asioista.”

”Tietyllä tavalla siihen suolaympyrään tuli huumoriarvoa – – kun ne kaikki muut [säännöt] oli sellasia, että ei saa kiusata”

Kurssilarpissa oli paljon magiaa ja rituaaleja, joihin tämä kurssin alussa tehty toimi eräänlaisena johdantona. Myös larpin loppukohtauksessa oli samanlainen suolalla piirretty rituaaliympyrä, joka rikottiin yhdessä larpin loputtua. Sillä oli ollut monelle iso symbolinen merkitys.

”Oli vähän jännää – – Se oli vähä niinku ensimmäinen askel, ku pelissä oli sit paljon näitä tämmösiä rituaaleja, ni se ehkä auttoi pääsemään siihen maailmaan.”

”Oli just hyvä että se alko ja loppu niinku samaan, se oli sellanen tosi looginen lopetus.”

”Kauheeta sen taikaympyrän hajottaminen lopuks!”

Kurssilla käytettiin myös erilaisia mekaniikkoja ja tapoja mallintaa todellisen maailman ilmiöitä turvallisesti. Ohjaajan tuoma liikennevalomekaniikka tarjosi opiskelijoille mahdollisuuden säädellä harjoitusten ja larpin aikana pelattujen kohtausten intensiivisyyttä ja tunnustella omia rajoja esimerkiksi oman tilan suhteen. Liikennevalomekaniikka pidettiin hyvänä systeeminä, mutta lopulta sitä ei juurikaan ollut tarvetta käyttää, tai se ei tullut oikeassa kohtaa mieleen.

”Siinä kohtaa ois pitäny varmaan käyttää niitä liikennevaloja, mut mä en ihan oikeesti muistanu niitä siinä kohtaa.”

”En kuullu pelin aikana tai muutenkaan kenenkään käyttävän näitä, mutta oli ne silti hyvä olla. Kun niistä kerrottiin ja muistuteltiin paljon, niin et kaikki varmasti ties.”

”Oisin kyllä käyttäny jos ois tarvinnu.”

”En oo ikinä ite käyttänyt mut ajatuksena tosi hyvä.”

Liikennevalomekaniikka käytettiin apuna myös mallinnustekniikoissa, eli konfliktissa ja läheisyydessä. Väkivaltaworkshop, eli tavat näytellä taistelua oli joukko erilaisia teatteritekniikkoja, joilla pystyy näyttelemään konfliktinmallinnusta tavoilla, joissa kohteelta näyttävä henkilö onkin oikeasti kontrollissa liikkeestä. Näitä harjoiteltiin paljon, ja ohjaaja kannusti luvan kysymiseen ja pois jäämiseen, jos yhtään siltä tuntui. Osa opiskelijoista jättäytyikin sivuun tai teki vain toisen rooleista. Ryhmä kehitti myös lievempiä sovellutuksia tekniikoista. Läheisyyden mallintamiseen larpissa oli kehitetty ennalta kolme tasoa 1) kädestä pitäminen, 2) hartiakosketus (esim. tiiviisti vierekkäin istuminen) ja 3) poskien koskettaminen (esim. halaus poski poskea vasten). Tasolta toiselle edettiin niin, että molemmilla oli oltava aikaa miettiä onko asia ok, ja sanoa ”keltainen” kun päästiin itselle hyvällä tasolla. Keltaisen sai sanoa jo ennen kädestä kiinni ottamista. Näille ei ilmeisesti ollut pelissä juurikaan käyttöä, vaan pelaajat sopivat etukäteen läheisissä kontakteissa siitä, kuinka halusivat mahdolliset kohtaukset pelattavan.

Osa opiskelijoista jättäytyy pois tai tekee vain toisen rooleista. Ohjaaja kannustaa luvan kysymiseen ja pois jäämiseen. Lievempiä sovellutuksia tekniikoista keksitään aktiivisesti.

5.1.5 Tarina, jolla ei ole loppua

Jatkumoksi nimeämäni teema näkyi larppikurssilla kahdella eri tasolla, jotka ovat sosiaalinen ja tarinallinen jatkuvuus. Larppikurssin ja larpin kokemus vetää ryhmän yhteen poikkeuksellisella tavalla, eikä ryhmä hajoa välittömästi kurssin loputtua, vaikka se ei enää sellaisenaan kokoonnukaan. En tietenkään päässyt enää tätä osuutta havainnoimaan virallisessa mielessä, mutta esimerkkinä toimii se, että ryhmän keskinäinen viestintä jatkui kurssin loputtua yli vuoden ajan Whatsapp-ryhmässä. Siellä sovittiin myös yhteisistä peli-illoista ja muista tapahtumista. Ryhmän sisällä syntyi myös ystävyksiä sellaisten ihmisten välillä, jotka eivät samassa lukiossa opiskelemisesta huolimatta olleet koskaan puhuneet toisilleen. Kurssilla oli myös useita lukion juuri aloittaneita, joilla ei vielä ollut muodostunut juurikaan sosiaalisia suhteita lukiossa.

Tunnin päätteeksi jaetaan kutsuja liittyä mukaan seuraavien päivien aktiviteetteihin. Yhteistä kirpputorireissua aletaan suunnitella.

Opiskelijat vaihtavat yhteystietoja.

”Saattaa olla että stressasin ihan superpaljon että mä en saa kavereita ikinä, mutta no, nyt tällä viikolla mie oon hengannu jo kahdesti niinku uusien larppiystävieni kanssa. Jee.”

”Mie en ois tutustunut muuten ykkösiin varmaan ollenkaan, mikä oli siis tosi kiva juttu.”

”En varmaan olis ilman kurssia lähteny juttelemaan.”

”Monille tää on ensimmäinen iso porukka, missä tuntuu, että oikeesti kuuluu johonkin ja kaikki hyväksyy.”

Myös olemassaolevat ystävyudet ja tuttavuudet syvenivät yhteisten kokemusten ja aktiivisemmän yhdessäolon myötä.

”Larppi ainakin lähensi meitä.”

”Löysin vielä paremmin sen mun oman porukan – – ne on mun ihmisiä.”

”Tutustuin paremmin niihin ja sit myös ihan uusiinki ihmisiin.”

”Täällä on tullu tosi hyviä kavereita. Kun aamulla lähtee kouluun ni pääsee oikein odottamaan sitä että jee, pääsee olemaan kavereitten kaa. Kun nää suhteet on syventyny ja on yhteisiä kokemuksia ja ni se on vielä syventäny sitä ystävyyttä tosi paljon.”

”Kyllä tuli uusia tuttuja paljonkin, toisilta vuosiluokilta ja järjestäjienki kanssa ollaan tultu juttuun niinku pelin jälkeenkä vielä, ja vanhat tutut on tullu vielä läheisemmäks.”

Kurssilaisista osa lähti suoraan mukaan kurssin järjestäjänä toimineen Roolipeliyhdistys Perkunaksen muuhun toimintaan, kuten boffaamiseen eli pehmomiekkailuun ja softaamiseen, airsoft-aseilla käytävään taistelupeliin.

”Portti silleen muihinki harrastuksiin niinku softaamiseen ja boffaamiseen.”

Kurssilaiset ovat kiinnostuneita kuulemaan yhdistyksen leireistä. Boffaaminen herättää ihmetystä ja innostusta.

Kiinnostavin jatkumo muodostui kuitenkin kurssin omasta jatkuvuudesta: Larppikurssia on järjestetty vuosittain ja ensimmäistä vuotta lukuunottamatta kurssin päätöslarppi on aina ollut edellisvuosien kurssilaisten järjestämä. Larppikurssi on työpajakurssi, josta saa opintopisteitä, mutta kurssilarppi on epävirallinen ja täysin vapaaehtoinen osa, josta kukaan ei saa lisäpisteitä opintoihinsa. Siitä huolimatta järjestäjryhmään on ollut joka vuosi tunkua jopa niiden taholta, jotka ovat jo valmistuneet. Haastattelemani kaksi edellisvuoden kurssilaista olivat kullanarvoinen löytö, ja ilman heidän kertomuksiaan en olisi ehkä oivaltanut tämän jatkumon koko merkitystä larppikurssin yhteisöllisyydessä.

”Ei halunnu tavallaan, että se juttu loppuu siihen.”

”Siinä oli neljä larppaajaa autossa, kaikki sellasia joiden kaa hän ei ollu ikinä ennen kurssia tyyliin ees jutellu, ja heillä oli hauskaa. He koki kaikki niinku kuuluvansa siihen. Ja mä oon vaan niin ilonen ja ylpee siitä, että tää ei ollu vaan meidän kurssin juttu vaan tää levitty nyt tälle uudellekin kurssille, että heistäkin monet – – on löytäny uusia ystäviä.”

”Kun se larpikurssi oli ohi nii tavallaan vähän niinku keino tavallaan pidentää sitä.”

”Ja mä oon niin ilonen kun musta tuntuu, että nää tän kurssin pelaajat käy tätä samaa juttua läpi. Eilen istuttiin vaikka miten pitkään koululla ihan vaan hengailmassa ja höpöttämässä larpista ja elämästä ja emmätiedä, meidän lempisarjoista ja -leffoista. Tänään on ollu ihan sama juttu, siinä vaiheessa kun sä soitit, niin mä lähin sieltä luokasta, joka oli ihan täynnä larppaajia, ihan vaan pelaamassa hitto ristiseiskaa, kuuntelemassa rokkia ja höpöttämässä. Ei ees välttämättä larpista vaan ihan mistä tahansa. Hekin on lähentyny niin paljon.”

Tälläkin tunnilla on mukana innokkaita vapaaehtoisia edellisen vuoden kurssilta.

Järjestäjätiimin vapaaehtoiset ottavat paljon kontaktia kurssilaisiin, tarjoavat neuvoja ja kertovat, ettei ”tämä ole niin vakavaa”.

Nyt larpikurssin käyneissä opiskelijoissa oli saman tien intoa lähteä sekä larppaamaan uudestaan että myös mukaan seuraavan vuoden kurssilarpin järjestämiseen.

”Voitas lähtee vaikka npc:ks, se ois ihan huisaa ja joo, larppaisin jos voisin.”

”Se avas miulle larpin maailman ja haluan larpata vielä.”

”Ihan mielellään järjestämään seuraavalle larpikurssille sitä peliä.”

”Voi iteki lähtee miettimään, että oisko tää sellasta mitä vois lähteä tulevaisuudessa tekemään niinku harrastuksena.”

”Kaikki pelaajat jotka oli tällä kurssilla nyt on sanonu et voi kun mä haluun tulla järjestäjäks mukaan tälle kurssille ens vuonna.”

Jatkumon toinen taso oli mielenkiintoinen havainto, joka liittyy larpin maailman ja tarinan jatkuvuuteen. Tavallisessa larpissa yhdessä koettu tarina ja sen prosessointi on kertaluontoista, ellei kyseessä ole larpikampanja, jossa pelaajat voivat pelata samoja hahmoja samaan maailmaan sijoittuvassa larpissa uudelleen. Pöytäroolipeleissä tällaiset jatkumot ovat tyypillisiä. Harvassa ovat kuitenkin Life Beyondin kaltaiset maailmat, joihin voi kirjoittaa larppeja, roolipelejä tai tarinoita, joiden ei tarvitse päättyä.

”Oon välillä vähä kirjoitettu just jotain semmosia pieniä tekstejä jotka sijottuu siihen.”

”Se että joku on antanu tollasen maailman ni se on tosi kivaa.”

”Mahdollistaa sellasta luovuutta, se koko juttu.”

Liben maailma kiinnostaa opiskelijoita ja kiinnostusta muihin sinne sijoittuviin larppeihin olisi paljonkin. Keskustelu siirtyy mahdollisiin tuleviin peleihin.

Jonkun hahmon tarina saattaa loppua larpissa, mutta muut hahmot ja maailma monikerroksisine juonineen jatkaa olemassaoloaan. Life Beyondin maailmaan on kirjoitettu lukuisia larppeja vuodesta 2007. Parhaillaan meneillään, joskin koronan tauottamana, on pitkä larppikampanja Green Nights, johon on jo lähtenyt mukaan larppikurssin käyneitä nuoria.

”Kaikki järjestäjät tuntee toisensa ja tulee toimeen, on ystäviä ja silleen, että jos saa jonku hullun idean ni sitä sitä ei heti lytätä.”

”Mulla ei ole pelkoa tuomitukseksi tulemisesta niiden ihmisten kanssa, jotka kävi larppikurssin tai joille mä oon vetäny peliä. Koska musta vaan tuntuu, että ne ymmärtää mua eri tavalla. Et se on siinä mielessä vaikuttanu, että en niin paljoo välitä enää siitä, mitä muut ajattelee, koska tiän, että mulla on niitä ihmisiä, jotka kuitenkin tykkää musta. Ja ne ihmiset on just näitä larppaajia.”

”Tuossa tehdessä ehkä paremmin tutustuu ihmisiin.”

”Varsinkin pelin jälkeen tuli se suurin impakti, koska oli käyny niin suuren ja tunteellisen matkan niiden ihmisten kanssa – – ties että on ihmisiä, jotka oli käyny sen saman tunteellisen matkan, ja tietää mitä mun hahmolle kävi, niin oli niin helppo puhua siitä. Ja sitten no, siinä tuli juteltua muistakin asioista ja yhtäkkiä boom, siinä onkin monta hyvää kaveria ympärillä.”

Larppikurssin päätöslarpin tekeminen on paitsi konkreettinen mahdollisuus jatkaa kurssilla saatua yhteisöllistä kokemusta, myös tilaisuus jatkaa oman hahmon tarinaa tai palata maailman pariin uuden hahmon kanssa.

Kurssilarpissa vanhoilla pelaajilla ja heidän hahmoillaan on tietysti NPC-rooli, eli heidän tarkoituksensa on tukea ja elävöittää kurssilaisten peliä, mutta tämä ei estä kokemasta itseään osana suurempaa tarinaa. Kurssilta saadun yhteisön keskellä, hahmon turvin uskaltaa kokea tunteita, puhua niistä ja siinä samalla syventää omia sosiaalisia taitoja ja suhteita.

5.2 Kokemusten tulkintaa ja huomioita havainnoista

Larppikurssin kokemukset olivat sekä havainnoijan näkökulmasta että haastattelujen perusteella monitasoisia ja niistä riittäisi ammennettavaa paitsi moneen muuhunkin tutkimuskysymykseen, myös oman larppaajakokemuksen tunnelmointiin. Leppälahden tutkimuksessa oli paljon puhuva lainaus: ”Kukapa ei muistaisi sitä pilveä, jossa leijaili ensimmäisten larppiensa jälkeen: ”Tänne minä kuulun! Nämä ovat minun ihmisiäni!”” (Prauda 1998, 4, Leppälahden 2002, 79 mukaan.) Tämä toteamus voisi olla suoraan omasta suustani, tai larppikurssilaisten suusta. Larppaamisen yhteisöllisestä luonteesta (ja sen ihanasta jatkumosta) kertoo ehkä sekin, että tämä sattumalta silmiini osunut lainaus on peräisin larppaajalta, joka harrastaa vielä tänäkin päivänä ja joka minulla on ilo tuntea henkilökohtaisesti.

Palaan kuitenkin yhteisöllisyyden ydinkysymysten äärelle, ja mietin Freiren ja Kurjen ajatuksia dialogisuudesta. Dialogissa on kyse vapaaehtoisesta, vastavuoroisesta kohtaamisesta. En voi tietää kokivatko kurssilaiset olevansa tasaveroisia kurssin aikana olevissa kohtaamisissa, mutta yhdessä muodostettu sopimus säännöistä ja uskallus astua taikapiiriin antoi sille ainakin hyvät puitteet. Kurjen mukaan aidossa yhteisössä ihmiset ikään kuin ylittävät yksilöllisyytensä rajat yhteisessä toiminnassa luodessaan uuden sosiaalisen todellisuuden. (Kurki 2002, 2008, Rynänen 2009,11 mukaan; Kurki 2000, 129–130.) Larpin kontekstissa yksilöt luovat yhdessä uuden sosiaalisen todellisuuden hyvin konkreettisesti mielessä.

Larpin maailmassa ja hahmoon eläytyessä mahdollistuu myös oman yksilöllisyyden murtuminen ja kasvu ihmisenä, kuten nuoret haastatteluissa kertoivat. Sarah Lynne Bowman (2018) kirjoittaa roolipelien immersiota käsittelevässä artikkelissaan siitä, miten kuvitteelliseen narratiiviin voi uppoutua niin, että tarina muodostaa ikään kuin virtuaalisen todellisuuden sitä kokeville pelaajille. Larpeissa immersio tarinaan liittyy erityisesti siihen, että pelaaja on sekä toimijan että yleisön roolissa yhtä aikaa. Uppoutuminen voi johtaa itsetietoisuuden hetkelliseen katoamiseen sekä empatian ja ymmärryksen kokemiseen paitsi muiden ihmisten, myös oman perspektiivin suhteen, kun sitä reflektoidaan pelin päätyttyä. (Bowman 2018,19–21, 27) Nuoret kuvasivat hienosti myös larppaajien ominaisuudeksi mieltämänsä tai

larppihahmoon eläytymisestä kumpuavaa halua ymmärtää toisten ihmisten todellisuutta, mitä myös Freire pitää dialogilleen olennaisena piirteenä. Yhteisössä toimimisen keskeinen osa on omien voimavarojen tai kykyjen herääminen. (Ryynänen 2009, 12.) Tämä näkyi kurssilla itsetuntemuksen lisääntymisenä, mutta myös haluna osallistua larpin tekemiseen jälleen uusille aloittelijoille, muista oheisharrastuksista puhumattakaan.

Larp on harrastuksena kiinnostava, koska se elää ainakin Suomessa täysin harrastajilta harrastajille suunnattuna orgaanisena, löyhänä yhteisönä. Pienellä paikkakunnalla se korostuu niin, että saatavilla on vain niitä larppeja, joita paikallinen yhteisö itse päättää järjestää. Larppikurssi avaa ovet ruohonjuuritason kulttuuriseen toimintaan, johon kuka tahansa voi lähteä ei vain osallistujaksi vaan myös toimijaksi. Siinä on aina kyse yhdessä kokemisesta ja yhdessä tekemisestä. Larppaaminen on siis nähtävissä lähtökohtaisesti yhteisöllisenä toimintana. Bowmanin (2010) mukaan roolipelit ovat ytimeltään rituaalista toimintaa ja vastaavat sellaisiin yhteisön ja sosiaalisuuden tarpeisiin, jotka moderni maailma on ainakin joiltain osin pettänyt. Hänen mukaansa yhteiset rituaalit vahvistavat sosiaalisia siteitä, vaikka ne eivät olisikaan uskonnollisia tai muuten merkittäviä siirtymäriittejä. Roolipelien ja larppien pienissä yhteisöissä pääsee osalliseksi sellaisista merkityksellisistä jaetuista narratiiveista, joita kipeästi tarvitsemme nykymaailman individualismin keskellä. (Bowman 2010, 15, 48.) Näkisin, että larppaamisen yhdessä tekeminen rakentuukin pienistä palasista, jotka korostavat yhteisön ja yhteisen hyvän merkitystä, kuten esimerkiksi play to lose -ajatus, jossa saavutetaan enemmän luopumalla omasta edusta.

Larppikurssilla yhteisöllisyyden rakentumista korosti alusta asti rakennettu ryhmäytyminen, joka teki tilasta ja ryhmästä toisilleen turvallisen. Aalto (2000) kirjoittaa ryhmäyttämistä erilaisista toiminnallisista tehtävistä rakentuvana prosessina, jonka kautta ryhmän turvallisuus kehittyy. Hänen mukaansa ryhmän turvallisuuden tavoitetaso riippuu ryhmästä ja sen tarkoituksesta. Turvallisuuden hän määrittelen ryhmän tai yksilön tilana, jossa on mahdollisimman vähän tekijöitä, jotka voisivat uhata ihmisen minuutta tuottamalla pelkoa, häpeää, arvottomuuden tunnetta tai syyllisyyttä. Hyvä ja turvallinen ryhmä auttaa ihmistä tulemaan itsekseen ja edistää itsetunnon parantumista. (Aalto 2000, 15, 22, 69–70.) Larppikurssin ryhmä pääsi

alkuvaiheessa ryhmäytymisessään melko pitkälle, sillä jo ensimmäisillä oppitunneilla merkittävä osa opiskelijoista uskalsi jakaa pelkoja ja haasteita. Osa ryhmän jäsenistä tiesi tai tunsu toisensa etukäteen, mutta paikalla oli myös paljon toisilleen täysin tuntemattomia nuoria. Kaikki tulivat kuitenkin samasta viitekehuksesta Taikkarissa, joten heitä yhdisti jo ennalta ainakin tietty yhteenkuuluvuus. Aallon ryhmän turvallisuuden asteikolla kurssilaisten ryhmän voisi katsoa aloittaneen jostain tuntemattoman perusturvallisen ja tutun, turvallisen ryhmän välimaastosta, mikä on tyypillistä jollekin kurssille kokoontuvalle ryhmälle (Aalto 2000, 22). Kurssin loppua kohti ryhmässä uskallettiin jakaa jo syvempiä kokemuksia ja tunteita, kuten häpeää, surua ja vihaa. Larpin jälkeisessä viimeisessä kokoontumisessa ryhmässä uskallettiin itkeä ja kohdata toisten vaikeitakin tunteita. Ryhmän turvallisuuden asteikolla puhuttaisiin ehkä heikkoutta hyväksyvästä tai haavoittuvuutta sallivasta ryhmästä (Aalto 2000, 23). Näin turvallinen ja salliva ryhmä mahdollistaa voimakkaiden tunteiden kokemisen ja niiden jakamisen ryhmässä, ja larpin konteksti voi auttaa siinä, että tunteita on helpompi käsitellä, kun ne pystyy mieltämään hahmon tunteiksi. Yhdessä koetut tunteet yhdistävät osallistujia entisestään.

Mitä tulee hahmoon ja sen tunteisiin eläytymiseen ja uppoutumiseen, pelaajat voivat saada katharttisen kokemuksen päästessään tuntemaan hahmossa hyvinkin voimakkaita ja negatiivisiksi tavallisesti leimattuja tunteita. Larpin jälkeinen käsittely ja reflektointi – ja väittäisin, että ryhmän hyväksyntä – auttaa rekisteröimään kokemuksen kuitenkin pohjimmiltaan positiivisena ja omaa identiteettiä kartoittavana tapauksena. Bowman (Bowman 2018, 24, 27) pitääkin oman identiteetin tutkimista yhtenä roolipelaamisen pääasiallisena funktiona. Life Beyondin hahmoissa on tyypillisesti teemoja, jotka ovat nuorille tuttuja ja joihin on helppo samaistua. Erityisesti kasvavalle nuorelle hahmo voi toimia kanavana tunneilmaisun kehittämiseksi. Monien itseä lähellä olevien aiheiden käsittely voi olla helpompaa, kun saa mahdollisuuden tarkastella niitä itsestä erillisessä hahmossa. (Rinne 2019.)

Korostan vielä jatkuvan reflektoinnin merkitystä yhteisöllisyyden kokemuksen rakentamisessa. Kurssin aikana tehtiin aktiivisesti oman kokemuksen, tunteiden ja ajatusten reflektointia ja ilmaisua jopa niin, että sitä voisi sanoa omaksi harjoitustyypikseen. Tämä nostaa larpin harrastuksen

opettamisesta pedagogiseksi toiminnaksi. Näkisinkin, että larppikurssi on kokonaisuutena kulttuurisen innostamisen periaatteiden mukainen, eli siinä on kasvatuksellista, kulttuurista ja sosiaalista ulottuvuutta. Vaikka kurssi toteutuu koulun sisällä ja siitä saa opintopisteitä, on se vapaaehtoisesti valittavissa ja luonteeltaan muutenkin hyvin vapaamuotoinen – esimerkiksi vapaus jättäytyä harjoituksista pois halutessaan on tässä mielestäni tärkeässä asemassa. Kulttuurisena toimintana larppikurssilla kehitetään ilmaisua ja luovuutta ja tarjotaan siihen monipuolisia mahdollisuuksia myös kurssin loputtua. Sosiaalinen ulottuvuus on läsnä kurssilla muodostuvassa ryhmässä ja yksilöiden välisissä suhteissa. Tämä ei tapahdu tyhjiössä, vaan se nivoutuu larpin maailman kautta yhteiskuntakritiikkiin ja hankalienkin yhteiskunnallisten ongelmien, kuten syrjäytymisen käsittelyyn. Larpin tarkoitus ei varsinaisesti ollut välittää mitään opetuksellista sisältöä pelaajilleen, eikä se ollut määritelmällisesti edularp, mutta siinä on havaittavissa kasvatuksellisia elementtejä liittyen erityisesti moraaliin ja valintoihin ihmisen elämässä.

Huomiotta ei voi jättää myöskään sitä, että ohjaajan tyyllillä ja persoonalla on aina merkitystä. Larppikurssilla on erityisen tärkeää, että sitä ohjaa ihminen, jolla on syvä ymmärrys paitsi larppaamisesta myös tunnetaidoista ja ryhmädynamiikasta. Ohjaajalta vaaditaan kykyä lukea ryhmää tarkasti ja tuoda sille hetkeen ja tunnelmaan sopivia harjoituksia. Tämän lisäksi ohjaaja toimii yhteytenä kurssilaisten ja kurssilarpin välillä, ja hänen on pystyttävä viestimään larpin suunnittelijoille se laatu, mikä kullakin kurssilla on. Kaikki ryhmät eivät noudata samaa logiikkaa ja variaation ymmärtäminen ja ohjauksen hienosäätö sen mukaisesti on ammattitaitoa, joka ei synny hetkessä. Tämän työn tavoitteisiin ei kuulunut ohjaajan työn seuraaminen tai arviointi, eikä siitä juurikaan haastatteluissakaan käsitelty, mutta pitäisin tärkeänä kurssin kehittämisen kannalta vähintään pohtia sitä, mitä kurssin vetäminen muissa olosuhteissa vaatisi.

Vaikka pidän larppia lähtökohtaisesti yhteisöllisenä ja osallistavana toimintana, on huomioitava vielä, että larppikurssin kontekstissa tämän ryhmän yhteisöllisyyden kokemuksiin vaikuttavat muutkin tekijät. Näistä nuoret nostivat itse esiin sen, että Taidelukio eli Taikkari on oma maailmansa ja larppikurssi sen sisällä ehkä erityisen hyvä pohja yhteenkuuluvuuden syntymiselle.

”Taikkariin tullessa menee niinku yhen siivilän läpi. Tänne hakee vaan tietynlaisia ihmisiä ja niistä ihmisistä vaan tietty porukka on kiinnostunu tämmösistä niinku pöytäropeista ja larppaamisesta ja boffaamisesta – – yleisesti tosi nörttimäisen ja ennakkoluulolla lähestytyistä jutuista. Ja ne menee toisen siivilän läpi, ja ne tyypit jotka menee siitä siivilästä läpi, kokee lähes automaattisesti olevansa toisiaan lähempänä, koska he ymmärtää toisiaan paremmin.”

On tosin tärkeää nostaa esiin se, ettei kaikilla ole aina pelkästään hyviä kokemuksia, eikä mikään tila ole kaikille absoluuttisen turvallinen hyvistä aikomuksista huolimatta. Kurssilla oli tilanteita, joissa oli potentiaalia ulkopuolelle jäämisen kokemuksiin esimerkiksi harjoituksista ulos jäämisen vuoksi, tai siksi ettei sattunut pääsemään mukaan ensimmäisille oppitunneille. Myös itse larpissa joku joutui lähtemään kesken kaiken kotiin. Kurssille oli ilmoittautunut alunperin noin kolmekymmentä henkilöä, ja lopulta larpissa oli paikalla noin parikymmentä. Jätän tässä työssä tarkemmat kuvaukset kirjoittamatta suojellakseni kurssilaisten yksityisyyttä. Lohdullista on, että myös eräät haasteita kohdanneet kurssilaiset kokivat tulleen ihan oikeaan paikkaan.

”Minnuu vähän harmittaa, etten pysty tuntemaan niin vahvasti tästä porukasta – – oon kyllä kiintyny, mut en niin paljo kuin vois in olla.”

”Oli vähän epämukavaa välillä – – epämukavaa pelata, mutta siitä sai paljon irti.”

”Oli huoli että jään hirveesti jälkeen – – pääsin kyl tosi hyvin mukaan.”

Ei niin onnistuneelle kokemukselle tai osallistumiselle on tärkeää antaa tilaa yhtä lailla kuin menestyksellekin. Tätä sanoitettiin kurssilla ja myös larpin jälkeen paljon. Kurssin toimintaa havainnoidessa panin myös merkille, että harjoitusten jälkeiseen reflektointiin osallistuivat usein hekin, jotka seurasivat vain sivusta. Se on mielestäni pieni, mutta hyvin tärkeä yksityiskohta, joka viestii, että kaikki voivat olla mukana omien resurssiensa puitteissa. Tasaveroinen kohtaaminen ei vaadi sitä, että kaikki tekevät samoja asioita.

6 SUURI JA TUNTEELLINEN MATKA – JOHTOPÄÄTÖKSET JA POHDINTA

6.1 Tutkimuksen tulokset ja pohdinta

Larppaamisen yhteisöllinen luonne tekee siitä harrastuksena erinomaisen ainakin sosiaalisten taitojen, ilmaisutaitojen ja oman identiteetin tutkimiseen ja kehittämiseen. Nuorten kanssa käytettävänä menetelmänä tutkimani larppikurssin tai sen kaltaisen kokonaisuuden kohdalla yhteisöllisyyttä rakennetaan tietoisesti. Kurssilla rakennettava yhteisöllisyys muodostuu nähdäkseni kahdesta eri kokonaisuudesta, jotka toki limittyvät toisiinsa: 1) **huolellinen ryhmäyttäminen** harjoituksin, keskusteluin ja reflektoinnein ja 2) **larpin maailmaan ja työkaluihin sekä tarinaan tutustuminen ja uppoutuminen**.

Ryhmäyttäminen liittyy yhteisöllisyyden muodostumisen perusrakenteisiin. Siinä luodaan harjoitusten avulla turvallinen tila, jossa osallistujat ovat tasaveroisia yhteisessä toiminnassa. Yhteiset keskustelut ja kokemusten reflektointi pyrkivät varmistamaan, että osallistujat tulevat kuulluiksi ja kohdatuiksi, ja heidät hyväksytään. Tämä vastasi myös nuorten haastatteluissa kuvaamia kokemuksia.

Eryteisesti larp-menetelmään liittyviä, keskeisiä yhteisöllisyyttä edistäviä piirteitä voisi jäsentää varmasti monin tavoin, tässä olen jakanut ne neljään eri kokonaisuuteen: osallisuus yhteiseen narratiiviin, tunnetyöskentely, turvallisuus ja immersio.

Osallisuus yhteiseen narratiiviin korostaa osallistujan toimijuutta tarinan eli tässä tapauksessa larpin toteutumisen kannalta. Osallisuus ryhmässä ja vaikuttamismahdollisuus esimerkiksi ryhmän konkreettisiin tapoihin on merkittävä tekijä yhteisöllisyyden kokemuksen syntymisessä. Yhdessä tekeminen alkaa maailmaan tutustumisesta ja erilaisten larppiin liittyvien mekaniikkojen harjoittelusta ja etenee hahmoihin ja hahmoryhmiin tutustumiseen. Narratiivin sisällä pelaajat ryhmäytyvät toisella tasolla jakautuessaan hahmoryhmiin. Tämä näkyi esimerkiksi siinä, että haastateltavat kokivat tutustuneensa paremmin ihmisiin, joiden kanssa olivat

samassa ryhmässä. Itse larpin aikana tarinaa päästään luomaan ja edistämään yhdessä tehdyillä päätöksillä ja valinnoilla. Laajennettuna voisi ajatella, että osallistujat pääsivät mukaan suurempaan tarinaan ja jatkumoon astuessaan Life Beyondin maailmaan ja larppaamiseen harrastuksena. Haastatteluissa tätä kokemusta kuvattiin esimerkiksi kuin yhtenä isona kulttina, yhdistävänä pohjana. Yhteinen viitekehys lähentää ihmisiä samaan tapaan kuin minkä tahansa harrastuksen yhteinen konteksti tekisi, mutta tarinallisuus vie sen ehkä tasoa pidemmälle, kun leikkikenttänä ei ole vain konkreettinen yhdessä toiminen vaan myös jaetun toisen todellisuuden muotoutuminen.

Tunnetyöskentely larppikurssilla liittyi erityisesti siihen, että tunteita voi olla helpompi käsitellä, kun ne pystyy mieltämään hahmon tunteiksi. Kurssin aikana harjoiteltiin paljon tunteiden tunnistamista, nimeämistä ja ilmaisemista. Larpin aikana hahmossa voi kokea hyvinkin voimakkaita ja arjessa negatiivisiksi koettuja tunteita. Larpin jälkeinen reflektointi yhdessä saman kokemuksen kokeneen ryhmän kanssa voi muuntaa tunteet lopulta positiiviseksi, itsetuntoa ja identiteettiä kasvattavaksi kokemukseksi.

Haastatteluista voi päätellä, että yhteiset, tunnepitoiset kokemukset yhdistävät ihmisiä toisiinsa voimakkaammin sitein kuin pelkkä yhteinen tekeminen. Tämä näkyy tietysti muissakin harrastuksissa vaikkapa joukkueen voittaessa tai hävitessä ottelun, mutta larpeille tyypillinen tunnekokemusten hakeminen hyvin laajalla skaalalla mahdollistaa ehkä voimakkaampien yhdistävien kokemusten syntymistä. Larpeissa voi kokea esimerkiksi läheisen kuoleman ja siihen liittyvät voimakkaat tunteet, käsitellä ne yhdessä ja saada kokemuksesta vahvemman yhteyden mukana olleisiin ilman että kenenkään täytyy oikeasti kuolla. Toisaalta hahmon kuoleman herättämät voimakkaat tunteet sai käsitellä larpin jälkeen niin, että ryhmä otti ne vastaan ja hyväksyi tällaisen haavoittuvuuden, kuten kävi hahmonsa kohtaloa itkevän kurssilaisen kohdalla, kun häntä lohdutettiin pitkällisesti ja monin tavoin.

Turvallisuus on ryhmäyttämisen tavoite ja seuraus, joka korostuu larpin kontekstissa yhteisten sääntöjen ja larpissa tarvittavien mallinnusmekaniikkojen opettelemisessa. Haastatteluissa nousi monin tavoin

esiin opiskelijoiden turvallisuuden kokemus yhtenä tekijänä ryhmän omalta tuntumisesta. Larppikurssilla psyykkistä turvallisuutta rakennettiin ensimmäisestä tunnista alkaen yhteisellä taikapiiirillä ja opiskelijoiden tarpeista nousevilla säännöillä sekä monipuolisilla harjoituksilla. Keskeisimmät turvallisuussäännöt olivat valmiiksi olemassa ja kurssin osallistujat kokivat ne haastattelujen perusteella merkittäviksi, vaikka niille ei käytännön tarvetta juuri vaikuttanutkaan syntyvän. Yhteisten sääntöjen muodostaminen ja selkeiden, kaikkien turvallisuuteen pyrkivien mekaniikkojen käyttäminen tekee tilaa yhteisöllisyydelle, jossa kaikki voivat olla osallisina, vaikka eivät voisikaan osallistua konkreettisesti kaikkiin harjoituksiin. Mahdollisuus olla mukana ryhmässä, vaikka valitsee jättäytyä pois tietystä tehtävästä on merkittävä kokemus siitä, että saa kuulua johonkin yhteisöön juuri sellaisena kuin on. Tätä rakennettiin tietoisesti niin, että keskusteluihin ja reflektointeihin osallistuivat havaintojeni perusteella aina kaikki, riippumatta siitä olivatko kaikki tehneet ko. harjoitusta.

Viimeiseksi hahmottelen **immersion** eli larpin todellisuuteen uppoutumisen merkitystä yhteisöllisyyden rakentumiselle. Larpissa pelaaja on toimijan ja yleisön roolissa yhtäaikaan, mikä voi edistää hahmoon sulautumista niin, että tietoisuus itsestä katoaa hetkeksi samaan tapaan kuin flow-tilassa. Tässä tilassa pääsee kokemaan maailmaa toisten näkökulmasta ja kohtaamaan toisia tavalla, joka voi olla vapaa oman persoonan ja ehkä egonkin rajoitteista, kuten haastatteluissakin kuvattiin. Hahmossa voi saada mahdollisuuden toimia sosiaalisessa tilanteessa toisin kuin on omissa aikaisemmissa rooleissaan tottunut toimimaan, yhden opiskelijan sanoin jopa terapeutisessa mielessä. Haastatteluissa kuvatulla itsen ja muiden ymmärryksen kokemuksella voisi olla potentiaalia edistää sosiaalista koheesiota eli ryhmän yhteenkuuluvuutta myös näin, ja ainakin se edisti haastateltavien kokemusta siitä, että heidän oli helpompaa olla tekemisissä muiden ihmisten kanssa ja mennä juttelemaan toisille, verrattuna siihen mikä tilanne oli ennen larppikurssia. Halu ymmärtää muiden lähtökohtia ja eläytyä toisen asemaan liittyy toisen ihmisen aitoon kohtaamiseen, joka mahdollistaa yhteisöllisyyden kehittymistä niin välittömässä viiteryhmässä kuin ehkä laajemminkin.

Luonnollisesti kokemuksiaan kuvasi haastatteluissa vain osa nuorista, enkä voi tietää millainen kokemus yhteisöllisyyden muodostumisesta lopuilla

osallistujilla oli. Saamani vaikutelma kurssia havainnoidessa kuitenkin tukee haastatteluissa esiin tulleita viitteitä.

6.2 Tutkimuksen luotettavuus

Tutkimus on tehty opinnäytetyön eettisiä ohjeita noudattaen, ja koska kyseessä oli oppilaitoksen sisällä tapahtuva tutkimus, sille haettiin asianmukainen tutkimuslupa. Kaikkien alaikäisten haastateltavien vanhemmille kerrottiin tutkimuksesta ja pyydettiin lupa haastattelun järjestämiseen. Aineiston keräämisessä, käsittelemisessä ja käyttämisessä on käytetty äärimmäistä huolellisuutta ja varovaisuutta, ja kaikki jäljet liittyen kurssille osallistuneiden ja haastatteluja antaneisiin henkilöihin tai heihin liittyviin henkilökohtaisiin asioihin on pyritty poistamaan. Olen myös viitannut lähdeaineistoihin tarkasti ja huolellisesti.

Olen tehnyt parhaani erottaakseni oman tulkintani haastatteluaineistosta ja lähdemateriaaleista, mutta silti on huomautettava, että olen auttamattomasti naimisissa aiheeni kanssa. Larppaaminen on minulle pitkäaikainen ja rakas harrastus, joka on antanut minulle todella paljon. Oleellista on myös se, että tunnen kurssin suunnittelija ja ohjaajan hyvin. Kokemukseni larppaamisen yhteisöllisyydestä on henkilökohtainen ja puolueellinen, ja olen hirveän iloinen siitä, että larppikurssilaiset saivat sen kokemuksen, jonka vilpittömästi uskoin heidän saavan. Kysymykseni ei koskaan ollut, että syntyykö larppaamisen avulla yhteisöllisyyttä vaan nimenomaan miten se syntyy. En näistä kaikista vuosista huolimatta ollut ihan varma, mitkä ne taikasanat oikein olivat.

Lukija saa ja hänen pitääkin kyseenalaistaa se, ovatko tulokseni toisinnettavissa muissa olosuhteissa, sillä pystyn vastaamaan vain siitä, millaisia kokemuksia nuorilla – ja minulla itselläni – oli tämän larppikurssin puitteissa. Niitä olen kuvannut parhaan taitoni mukaan. Oma roolini tutkijana oli hyvin osallistuva, ja varmasti kurssi olisi ollut erilainen ilman läsnäoloani siellä. Jouduin tasapainottelemaan tutkija ja tarkkailijan roolin sekä yhteisöpedagogin ja kasvattajan roolin välillä enemmän kuin osasin ennakoida. Tulkitsen, että nuoret kokivat minut kurssin toisena aikuisena, joka tutkijan asemastaan riipumatta oli olemassa heitä varten. Osallistuin moniin

harjoituksiin heidän kanssaan tasaveroisena, mutta minulla oli aikuisena myös velvollisuus ja kunnia antaa tietoa ja tukea, kun sitä minulta tultiin hakemaan. Tämä nousi esiin paitsi kurssin aikana, myös sen jälkeen haastattelutilanteissa, joissa nuoret pääsivät purkamaan kokemustaan ja tunteitaan luottamuksellisessa tilanteessa. Päädyinkin lopulta rajaamaan haastattelumateriaalia merkittävästi ollakseni tämän luottamuksen arvoinen ja suojellakseni heidän yksityisyyttään. Se on varmasti vaikuttanut osittain siihen, millainen kuva nuorten kokemuksista on syntynyt, mutta olen pyrkinyt kuvaamaan suuria linjoja niin totuudenmukaisesti ja autenttisesti kuin on ollut eettistä.

Näistä kertomuksista ja kokemuksista vetämäni johtopäätökset yhteisöllisyyden rakennuspalikoista ovat alustava hahmotelma, luonnos, jonka toivon tulevaisuuden tutkijoiden, niin larppaajien kuin muidenkin, laittavan testiin. Jos hyvin käy, pääsen testaamaan löydöksiäni itsekin tulevassa työssäni yhteisöpedagogina. Olen varma, ettei tässä työssä ole saatu mitään lopullisia tuloksia, mutta uskon, että jo näistäkin on hyötyä yhteisöllisyyden edistämässä tulevissa projekteissa.

6.3 Kehittämiskohteet ja jatkotutkimuksen suuntia

Pohdin luvussa 5.2 jo hieman sitä, millaisia vaatimuksia larppikurssin vetäminen ohjaajalle asettaa, ja näkisin että tässä on kurssin kehittämisen yksi keskeinen haaste. En pitäisi ylimitoitettuna harkita erillistä koulutusta kurssin mahdollisille tuleville ohjaajille. Kurssin viemisessä Taikkarista toisaalle on myös omat kehityskohtansa, sillä taidelukiolaiset ovat omasta mielestäänkin erityinen kohderyhmä larppikurssille. Jos kurssi pidettäisiin jollekin toiselle, ei niin yhtenäiselle kohderyhmälle, olisi tarpeellista miettiä ainakin sitä, miten paljon pidemmän tutustumisvaiheen se vaatisi. Tällä kurssilla päästiin melko korkealle luottamuksen tasolle, mutta sitä ei voi odottaa kaikilta ryhmiltä, etenkin sellaisilta, joilla larppikurssin yhteisöllisyydellä olisi kaikkein eniten tarvetta. Esimerkiksi maahanmuuttajataustaisten nuorten ja ns. kantaväestöön kuuluvien nuorten yhteinen larppikurssi voisi olla tärkeä, mutta vielä enemmän luottamuksen rakentamista vaativa kokonaisuus. Bowman (2010) kuitenkin kirjoittaa, että

roolipelit voivat auttaa muodostamaan ihmisten välille sidoksia, jotka ilman niitä jäisivät syntyväksi. Roolipelaamista voi käyttää hyvinkin moninaisten ryhmien kanssa, sillä jaettu todellisuus auttaa asettamaan tosimaailman erimielisyydet sivuun ja jopa parantamaan aikaisempia ennakkoluuloja tai haavoja eri ihmisryhmien välillä. (Bowman 2010, 60–61.)

Kuten aikaisemmissa larppia nuorisotyön kontekstissa tarkastelleissa opinnäytetöissä oli todettu, larpin järjestäminen on työläs projekti. Kurssilarpin suunnittelu ja järjestäminen jossakin toisessa kontekstissa vaatisi myös enemmän suunnittelua ja työvoimaa, elleivät Taikkarin kurssien alumnit päättäisi innostua larppien järjestämisestä muillekin kuin omilleen. Tässä voisi olla luontevaa kehittää yhteistyökuvioita muiden harrastajien kanssa. Pitäisin kuitenkin tärkeänä niin kurssille osallistujien kuin harrastuksen elinvoimaisuuden kannalta sitä, että kurssilaiset jatkaisivat muissakin konteksteissa perinnettä larpin järjestämisestä seuraavalle ryhmälle. Larpin järjestäminen voi olla iso kynnyks, mutta tutun ryhmän kanssa se ylittyy helpommin kuin yksin. Taikkarin larppikurssin merkittävä meriitti onkin se, että siinä luodaan itseään ruokkiva larppaja- ja larpinjärjestäjäyhteisö, jos kurssi vain saa toteutua jatkumona riittävän monta vuotta. Mielestäni tämä on nuorisotyötä parhaimmillaan, sillä se tekee itse itsensä pikkuhiljaa tarpeettomaksi. Kurssin kehittämisen suhteen haluan vielä nostaa tähän erään haastateltavani antaman palautteen:

”Pelin tekijät ois voinu ehkä harkita sitä, että hahmoja ois voinu kehittää pelaajien kanssa – – jos pelaajat ois voinu olla vähä enempi mukana näiden hahmojen luomisessa niin uskon, että moni olisi tykännyt. Jos ois ollu pidemmällä ajalla, niin oishan näillä kirjoittajillakin ollu enemmän aikaa niinku kehittää tätä, ja kurssilaisilla ois ollu aikaa miettiä näitä hahmoja.”

Kurssilaisten osallistaminen hahmojen luomiseen voi vaatia enemmän resursseja, mutta sitäkin olisi ehkä hyvä harkita kurssin kehittämisessä.

Tärkeä huomioitava asia on myös kurssiin liittyvän keskustelun leviäminen sosiaaliseen mediaan. Jos olisin nyt tekemässä päätöstä aineistosta, olisin ottanut huomioon myös kurssin Whatsapp-keskusteluryhmän. Siellä käytiin todella mielenkiintoista keskustelua kokemuksista, joita nuorilla oli kurssin ja larpin aikana. En kuitenkaan ollut kertonut käyttäväni sitä aineistona, joten en

voinut kesken kurssin muuttaa suunnitelmiani. Koin kuitenkin, että ryhmän viestit vahvistivat haastatteluista ja havainnoista saamaani vaikutelmaa kurssilla syntyneestä yhteisöllisyydestä. Sosiaalisen median keskustelua saattaisi kuitenkin olla syytä myös seurata tarkemmin.

Mitä tulee muuhun jatkotutkimukseen, näkisin, että pelkästään yhteisöllisyydestä larppikontektissa saisi ammennettua vielä paljon enemmän kuin tässä on ollut mahdollista. Itseäni kiinnostaa ehkä eniten larpin jaetun tarinan kautta syntyvä yhteisöllisyyden kokemus ja sen pitkäaikaisuus. Kuinka pitkälle larppikurssilla tai larpissa rakennettu yhteisöllisyyden kokemus kantaa ryhmän luontaisen hajoamisen jälkeen? Millaisia eväitä se todella antaa osallistujilleen pidemmällä tähtäimellä? Tällaisen ajallisesti haastavan tutkimuksen tekeminen on selvästi opinnäytetyön tason ulottumattomissa, mutta ehkä ajatus joskus päättyy mukaan johonkin isompaan tutkimukseen!

LÄHTEET

Aalto, M. 2000. Ryppäästä ryhmäksi. Turvallisen ryhmän rakentaminen. Tampere: My Generation.

Arjoranta, J. 2019. Role-playing game studies: Transmedia Foundations. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://jonne.arjoranta.fi/2019/role-playing-game-studies/> [viitattu 30.1.2021].

Bowman, S. L. 2010. The Functions of Role-Playing Games. How Participants Create Community, Solve Problems and Explore Identity. Jefferson, N.C.: McFarland and Company.

Bowman, S. L. 2018. Immersion and Shared Imagination in Role-Playing Games. Teoksessa Zagal, José P. and Deterding, S. (toim.) Role-Playing Game Studies: Transmedia Foundations. New York: Routledge, 379–394. PDF-dokumentti. Saatavissa: https://www.academia.edu/39519974/22_Immersion_and_Shared_Imagination_in_Role_Playing_Games [viitattu 27.1.2021].

Freire, P. 2016. Sorrettujen pedagogiikka. 2. painos. Tampere: Vastapaino.

Harviainen, J. T. 2004. Deconstructing Larp Analysis. Teoksessa Montola, M. & Stenros, J. (toim.) 2004. Beyond role and play. Tools, toys and theory for harnessing the imagination. Solmukohta 2004. Helsinki: Ropecon ry, 131–135. PDF-dokumentti. Saatavissa: <https://nordiclarp.org/w/images/8/84/2004-Beyond.Role.and.Play.pdf> [viitattu 30.3.2019].

Harviainen, J. T. & Savonsaari, R. 2014. Larps in high schools. Teoksessa Moseley, A. & Whitton, N. (toim.) New traditional games for learning. A case book. New York: Routledge, 134–145.

Harviainen, J. T., Bienia, R., Brind, S., Hitchens, M., Kot, Y., MacCallumStewart, E., Simkins, D. W., Stenros, J. & Sturrock, I. 2018. Live-Action Role-Playing Games. Teoksessa Zagal, José P. and Deterding, S. (toim.) Role-Playing Game Studies: Transmedia Foundations. New York: Routledge, 87–106. PDF-dokumentti. Saatavissa: https://jiituomas.files.wordpress.com/2019/06/harviainen_et_al_live-action_role-playing_games.pdf [viitattu 4.2.2021].

Hatakka, R. 2016. Kolme päivää pääsiäiseen. Live-roolipeli kristillisessä nuorisotyössä. Diakonia-ammattikorkeakoulu. Diak Etelä. Sosiaalialan koulutusohjelma. Opinnäytetyö. PDF-dokumentti. Saatavissa: https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/117757/Hatakka_Riikka.pdf?sequence=1 [viitattu 30.12.2019].

Hirsjärvi, S., Remes, P. & Sajavaara, P. 2008. Tutki ja kirjoita. 13.–14. painos. Helsinki: Tammi.

Hirsjärvi, S. & Hurme, H. 2017. Tutkimushaastattelu: teemahaastattelun teoria ja käytäntö. Helsinki: Gaudeamus.

Hyltoft, M. 2008. The Role-Players' School: Østerskov Efterskole. Teoksessa Montola, M. & Stenros, J. (toim.) Playground worlds. Creating and evaluating experiences of role-playing games. Solmukohta 2008. Helsinki: Ropecon ry, 12–25.

Hämeenaho, P. & Koskinen-Koivisto, E. 2014. Etnografian ulottuvuudet ja mahdollisuudet. Teoksessa Hämeenaho, P. & Koskinen-Koivisto, E. (toim.) Moniulotteinen etnografia. Tallinna: Ethnos ry, 7–31.

Niskanen, N. 2017. Kohti turvallisempaa larppaamista. Roolipeliloki. Blogi. Saatavissa: <https://roolipeliloki.com/2017/03/21/kohti-turvallisempaa-larppaamista/> [viitattu 24.2.2021].

Juustila, M. 2017. Larppibarometri. Suuren larppaajakyselyn tulokset. PDF-dokumentti. Saatavissa: <https://drive.google.com/file/d/1BY375Sf5V2ltCVOpl19bbAQOGnw-A9c9/view?fbclid=IwAR15wTiWA1fhTk9kg42VJGI6SkmfgTnwjnW2oa2TFfi1saH7mWkqp53mijQ> [viitattu 26.1.2021].

Kinnunen, J., Lilja, P. & Mäyrä, F. 2018. Pelaajabarometri 2018: Monipuolistuva mobiilipelaaminen. Tampereen yliopisto. TRIM Research Reports 28. PDF-dokumentti. Saatavissa: <http://tampub.uta.fi/bitstream/handle/10024/104293/978-952-03-0870-4.pdf?sequence=1&isAllowed=y> [viitattu 28.3.2019].

Koljonen, J., Stenros, J., Grove Serup, A., Skjonsfjell A. D. & Nilsen, E. (toim.) 2019. Larp Design. Creating Role-Play Experiences. Knudepunkt 2019. Kööpenhamina: Bifrost.

Korkiamäki, R. 2013. Kaveria ei jätetä. Sosiaalinen pääoma nuorten vertaissuhteissa. Tampereen yliopisto. Akateeminen väitöskirja. Nuorisotutkimusverkosto/Nuorisotutkimusseura. Julkaisuja 137. PDF-dokumentti. Saatavissa: <http://tampub.uta.fi/bitstream/handle/10024/68124/978-951-44-9124-5.pdf> [viitattu 30.3.2019].

Kurki, L. 2000. Sosiokulttuurinen innostaminen. Tampere: Vastapaino.

Käll, H. 1999. Matka keskiaikaan. Opas live-roolipelaajalle. Helsinki: Otava.

Känkänen, P. 2013. Taidelähtöiset menetelmät lastensuojelussa – kohti tilaa ja kokemuksia. Helsingin yliopisto. Valtiotieteellinen tiedekunta. Sosiaalitieteiden laitos. Väitöskirja. Tutkimus 109. PDF-dokumentti. Saatavissa: https://www.julkari.fi/bitstream/handle/10024/104494/URN_ISBN_978-952-245-911-4.pdf?sequence=1 [viitattu 31.12.2020].

Larp.fi. 2020. Tervetuloa larppaamisen maailmaan. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://larp.fi/> [viitattu 12.01.2021].

Lehto, K. 2016. #Näkökulmaa, Larp nuorisotyön menetelmänä. Humak. Kansalaistoiminnan ja nuorisotyön koulutusohjelma. Opinnäytetyö. PDF-dokumentti. Saatavissa:

http://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/107840/Lehto_Kerttu.pdf?sequence=1&isAllowed=y [viitattu 30.3.2019].

Leppälahti, M. 2002. Peli on elämää. Etnografiaa roolipelaamisesta. Turun yliopisto. Folkloristiikka. Lisensiaatintutkimus. PDF-dokumentti. Saatavilla: <https://www.utupub.fi/bitstream/handle/10024/37272/lisensiaatintyo2002Leppalahti.pdf?sequence=1&isAllowed=y> [viitattu 23.1.2021].

Leppälahti, M. 2009. Roolipelaaminen. Eläytymistä ja fantasiaharrastusverkostoja. Nuorisotutkimusverkosto/Nuorisotutkimusseura. Nuorisotutkimusseuran julkaisuja 93. Helsinki.

Mikkola, K. & Rantanen, T. 2007. Liveroolipelaamisen peruskäsitteistä. Teoksessa: Rantanen, T. (toim.) Larpinjärjestäjän Käsikirja. Helsinki: Suomen live-roolipelaajat ry.

Montola, M. 2019. Markus Montola. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://www.markusmontola.fi/> [viitattu 29.3.2019].

Montola, M. & Stenros, J. (toim.) 2004. Beyond role and play. Tools, toys and theory for harnessing the imagination. Helsinki: Ropecon ry. PDF-dokumentti. Saatavissa: <https://nordiclarp.org/w/images/8/84/2004-Beyond.Role.and.Play.pdf> [viitattu 30.3.2019].

Pettersson, J. 2005. Roolipelmanifesti. Jyväskylä: Like.

Ryynänen, S. 2009. Yhteisöistä ja yhteisöllisyydestä. Sosiaalipedagoginen aikakauskirja 10. Suomen sosiaalipedagoginen seura ry., 11–15.

Pitkänen, J. 2008. Pedagoginen roolipelaaminen historian opetusmetodinä. Helsingin yliopisto. Käyttäytymistieteellinen tiedekunta. Soveltavan kasvatustieteen laitos. Pro gradu -tutkielma. PDF-dokumentti. Saatavissa: <https://helda.helsinki.fi/bitstream/handle/10138/20093/pedagogi.pdf?sequence=1&isAllowed=y> [viitattu 30.3.2019].

Rinne, J. 2020. Ohjaaja. Haastattelu 23.2.2021. LARP01 työpajakurssi. Savonlinnan Taidelukio.

Stenros, J. 2019. Bio. Blogi. Saatavissa: <https://jaakkostenros.wordpress.com/about/> [viitattu 29.3.2019].

Stenros, J. & Montola, M. 2010a. Introduction. Teoksessa Stenros, J. & Montola, M. (toim.) 2010. Nordic Larp. Tukholma: Fëa Livia, 10–11.

Stenros, J. & Montola, M. 2010b. The Paradox of Nordic Larp Culture. Teoksessa Stenros, J. & Montola, M. (toim.) 2010. Nordic Larp. Tukholma: Fëa Livia, 15–28.

Stenros, J. & Montola, M. 2019. Basic Concepts in Larp Design. Teoksessa Koljonen, J., Stenros, J., Grove, A. S., Skjonsfjell A. D. & Nilsen, E. (toim.) 2019. Larp Design. Creating Role-Play Experiences. Knudepunkt 2019. Kööpenhamina: Bifrost, 16–21.

Suomi larp. 2021. Facebook-ryhmä. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://www.facebook.com/groups/534608616611095/members> [viitattu 26.1.2021].

Suovanen, M. 2016. Oppiminen on seikkailu! Kasvatuksellinen liveroolipeli lapsen sosiaalisen kehityksen tukena alakoulun opetuksessa. Hämeen ammattikorkeakoulu. Ohjaustoiminnan koulutus. Opinnäytetyö. PDF-dokumentti. Saatavissa: http://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/113641/Suovanen_Mira.pdf?sequence=1&isAllowed=y [viitattu 30.3.2019].

Ropenomicon. 2020. Tämä on Ropecon. Blogi. Saatavissa: <https://blog.ropecon.fi/tama-on-ropecon/> [viitattu 12.01.2021].

Vanek, A. & Peterson, A. 2016. Live Action Role-Playing (Larp): Insight into an Underutilized Educational Tool. Teoksessa Schrier, K. (toim.) Learning, Education and Games Volume Two: Bringing Games into Educational Contexts. ETC Press, 219–240. PDF-dokumentti. Saatavissa: https://www.researchgate.net/profile/Karen_Schrier/publication/321609221_Learning_Education_Games_Volume_2_Bringing_Games_into_Educational_Contexts/links/5a28e7eca6fdcc8e8671ca59/Learning-Education-Games-Volume-2-Bringing-Games-into-Educational-Contexts.pdf [viitattu 28.3.2019].

Vesala, E. 2007. Larpin käsikirjoitus. Teoksessa: Rantanen, T. (toim.) Larpinjärjestäjän Käsikirja. Helsinki: Suomen live-roolipelajaajat ry.

Vorobyeva, O. 2016. Constructing of Group Identity During Live-Action Role-Playing Games. *Russian Social Science Review* 57, 181–193. Verkkolehti. Saatavissa: <http://search.ebscohost.com.ezproxy.xamk.fi:2048/login.aspx?direct=true&db=afh&AN=116198966&site=ehost-live> [viitattu 28.3.2019].

Westborg, J. 2019. How to run edularp. Teoksessa Koljonen, J., Stenros, J., Grove, A. S., Skjonsfjell A. D. & Nilsen, E. (toim.) 2019. Larp Design. Creating Role-Play Experiences. Knudepunkt 2019. Kööpenhamina: Bifrost, 355–358.

Westerling, A. & Hultman, A. 2019. Metatechniques. Teoksessa Koljonen, J., Stenros, J., Grove, A. S., Skjonsfjell A. D. & Nilsen, E. (toim.) 2019. Larp Design. Creating Role-Play Experiences. Knudepunkt 2019. Kööpenhamina: Bifrost, 262–268.

Liite 1. Haastattelun teemat

Kokemus larppikurssista

Säännöt ja turvallisuus

Kokemukset larppitapahtumasta

Hahmoon ja hahmoryhmään eläytyminen

Ajatukset jatkosta

Teemat muodostuivat tämän kysymyslistan perusteella, mutta listaa ei käytetty haastatteluissa.

1. Mikä sai sinut tulemaan larppikurssille?
2. Miten kuvaisit omaa kokemustasi larppikurssista? (Omat kokemukset, muut ihmiset, harjoitukset)
3. Millainen ryhmä larppikurssilaisista on mielestäsi muodostunut ja millainen oma roolisi on ollut ryhmässä? Miltä jako larpin maailman kolmeen ryhmään tuntui ja miten se sinusta onnistui?
4. Miltä larpin maailmaan tutustuminen on sinusta tuntunut? Voit kertoa mitä vain tarinoihin, maailmaan tai hahmoihin liittyvää.
5. Mitä mieltä olet ollut kurssin säännöistä ja turvallisuusasioista? Tuntuivatko ne toimivilta ja oliko sinulle henkilökohtaisesti käyttöä opt out- tai liikennevalo-säännöille? Entä mikä taikaympyrän merkitys sinulle oli?
6. Mitä ajattelit siitä, että kurssilla vieraili edellisvuoden larppikurssin osallistujia/larpin järjestäjiä?
7. Millaisia ajatuksia itse larppitapahtuma on sinussa herättänyt? Jos vastaat tähän ennen sitä, voit kertoa odotuksista ja ajatuksista, jos jälkeen, niin siitä millainen kokemus se oli ihan niin pitkäksi kuin haluat.
8. Mitä ajattelet omasta hahmostasi? Entä ryhmästä, johon hahmo kuuluu?
9. Millaisia vaikutuksia larppikurssilla on ollut sinuun ja/tai opiskeluusi? Arveletko, että tulet jatkamaan larppiharrastusta jossakin muodossa tulevaisuudessa?
10. Mitä ajatuksia tai tunteita larppikurssin loppuminen sinussa herättää?
11. Onko jotain muuta, josta haluaisit kurssiin, sen tapahtumiin, muihin opiskelijoihin, larppaamiseen tai mihin tahansa muuhun asiaan liittyen sanoa?