

Koulutusala: Sosiaalialan koulutusohjelma	
Koulutusohjelma: Sosionomi (AMK)	Suuntautumisvaihtoehto: Sosiaalikasvatus
Työntekijä/tekijät: Milla Porkka ja Minttu Salmikari	
Työn nimi: Pöytäroolipelaaminen nuorisotyön menetelmänä – Toimintatutkimus Iisalmessa vuonna 2009	
Päiväys: 24.11.2009	Sivumäärä/liitteet: 51/21
Ohjaaja/ohjaajat: Mira Polón ja Sirpa Kärnä	
Toimeksiantaja: Iisalmen vapaa-aikapalvelukeskus/nuorisotyö	
<p>Tiivistelmä:</p> <p>Nuorisotyössä tarvitaan erilaisia menetelmiä, jotta jokainen nuori voi löytää itseään kiinnostavaa toimintaa kasvatuksellisessa ympäristössä. Tässä opinnäytetyössä tutkittiin pöytäroolipelaamisen soveltuvuutta nuorisotyön menetelmänä Iisalmessa ja tuotiin sitä tutuksi Pohjois-Savossa. Tutkimus toteutettiin toimintatutkimuksena; pöytäroolipeliä pelattiin Iisalmen nuorisotalon tilassa viiden viikon ajan, yhteensä kahdeksan pelikertaa. Pelissä kehitettiin nuoruusiän kehitystehtävien mukaan esimerkiksi tunteiden käsittelytaitoa, vuorovaikutustaitoja ja moraalikäsitystä.</p> <p>Opinnäytetyön kirjallinen osio koostuu kasvatuksellisen teorian liittämistä pöytäroolipeliin, toimintatutkimuksen kulusta sekä tutkimuksen tuloksista. Tutkimuksessa kerrotaan kuinka nuoruusiän kehitystehtävistä luotiin teemat pelattavaan peliin ja perustellaan pöytäroolipelaamisen käyttöä sosiaalialalla. Tutkimuksen viitekehys on nuoruusiän kehitystehtävät. Rinnastamme pöytäroolipelaamista draamakasvatukseen, sadutukseen ja sosiokulttuuriseen innostamiseen, koska pöytäroolipelaamisesta nuorisotyön menetelmänä emme löytäneet teoriatietoa. Tutkimuksessa kuvataan ryhmän muotoutumista ja toimintaa sekä pelin juonen kulkua. Työssä tarkastellaan mainontaa, kuluja ja riskejä. Tuloksissa esitellään sekä nuorten että heidän huoltajiensa kyselylomakevastauksia. Lisäksi tuomme esille nuorten kanssa työskentelevien sosiaalialan asiantuntijoiden arviointia menetelmän käytöstä.</p> <p>Nuorille ja heidän huoltajilleen tehdyt kyselyt antoivat käsityksen pöytäroolipelaamisen vaikutuksista nuoreen. Nuorten mukaan pöytäroolipelaaminen voi kehittää puhe- ja ryhmätyöskentelytaitoja sekä itsetuntemusta. Huoltajat kertoivat nuoren saaneen roolipelien kautta kavereita ja mukavan harrastuksen. He arvioivat roolipelin kehittäneen esimerkiksi nuorten vuorovaikutustaitoja ja itsetuntoa. Nuorten ja heidän huoltajiensa kyselyjen ja havainnoinnin mukaan pöytäroolipelin käytössä on myös haasteita ja riskejä. Liika ajankäyttö ja ”koukuttuminen” koettiin riskeinä pöytäroolipelissä.</p> <p>Tämän tutkimuksen mukaan pöytäroolipelaaminen nuorisotyön menetelmänä tukee nuorta kehitystehtävissään. Haasteena tämän työmenetelmän käytössä koettiin ajan- ja tiedonpuute. Jatkotutkimusaiheena voisi tutkia ja kehittää pöytäroolipelaamista pidemmällä aikavälillä nuorisoi- tai sosiaalialan työmenetelmänä. Myös pöytäroolipelin ohjaajan opas sosiaalialan työhön ja koulutustilaisuudet olisivat hyödyllisiä.</p>	
Avainsanat: Roolipelaaminen, kehitystehtävät, sosiaalinen nuorisotyö, nuorisotyö	
Luottamuksellisuus:	

Field of study: Degree programme of social services	
Degree Programme: Bachelor of Social Sciences	Option: Early Childhood Education
Author(s): Milla Porkka and Minttu Salmikari	
Title of Thesis: Roleplaying As a Method of Youth Work – Action research in Iisalmi in a year 2009	
Date: 23.11.2009	Pages/appendices: 61/17
Supervisor(s): Mira Polón and Sirpa Kärnä	
Project/Partners: Iisalmi youth work	
<p>Abstract:</p> <p>There are needs for different kinds of working methods in youth work that there could be provided activities for everyone in a pedagogical environment. The aim of the thesis was to investigate the suitability of roleplaygaming as a method of youth work and make roleplaying familiar as a work method in Northern Savo. The research was implemented as an action research and we were leading the roleplaygame during five weeks, eight times in total, in the space of youth work in Iisalmi. The aim for the game was to improve the skills of processing the emotions, interactional skills and the sense of morality according to the development tasks.</p> <p>The literary part consists of connecting the pedagogical theory into the roleplaygame, the process of the research and its results. We tell how we made the themes for the game and we argue the usage as a method in social career. The context of this research is development tasks of youth. There is no theory of roleplaygame as a method of youth work. We assimilate roleplaygame to drama pedagogy, socio-cultural motivation and storytelling. We also tell about the formation and action of the group and storyline of the game. We describe advertisement, outgoings and risks. In the conclusion we introduce our discoveries, the content of the game and the answers of survey of the youth and their parents. We also present the evaluation of the specialists of social career work about the roleplay method.</p> <p>The information that we collected from the parents gave understanding about how the parents experienced the affections of roleplaygaming for the youth. According to the young roleplaygame can improve self-esteem, rhetorical skills and working in a group. The parents told that the young have gained friends and a good hobby through roleplaying games. They also estimated that roleplaygame could develop young's interaction skills and self-esteem. The feedback of the game was mostly positive but there are also challenges and risks in using roleplaygame as a method. According to the parents the risks of roleplaygame were addiction and using too much time.</p> <p>According to this research roleplaying as a youth work method could support young on his development tasks. As a challenge of this working method is that orientation to this method takes time. Subject for further research could be testing the roleplay gaming during a longer time period in youth or social work. Also courses and mentor's guide to the roleplay gaming in social career work could be useful.</p>	
Keywords: Roleplaying, development tasks, social youth work, youth work	
Confidentiality:	

SISÄLTÖ

TIIVISTELMÄ

ABSTRACT

1 JOHDANTO	4
2 PÖYTÄROOLIPELI NUORISOTYÖN MENETELMÄNÄ.....	6
2.1 Nuorisotyö ja uusien työmenetelmien kehittäminen	6
2.2 Nuoruusiän kehitystehtävistä kasvatukselliseksi peliksi	7
2.3 Pöytäroolipelaaminen – harrastuksesta nuorisotyön menetelmäksi	10
3 TOIMINTATUTKIMUKSEN TOTEUTTAMINEN	15
3.1 Tavoitteet, kohderyhmä ja hyödynsaajat	15
3.2 Mainonta, ryhmän muotoutuminen ja työn kustannukset.....	16
3.3 Riskit ja niihin varautuminen	17
3.4 Ryhmätoiminnan toteutus	19
3.5 Toimintatutkimus sekä tiedonkeruu- ja analyysimenetelmät.....	25
4 TULOKSET	30
4.1 Sisäinen arviointi	30
4.2 Ulkoinen arviointi.....	36
4.3 Yhteenvedo tuloksista.....	40
5 POHDINTA	42
5.1 Työn eettisyys ja tulosten luotettavuus.....	42
5.2 Johtopäätökset ja kehittämisideat	43
LÄHTEET	47

LIITTEET

Liite 1 Informaatiokirje ja kyselylomake huoltajille

Liite 2 Tutkimuslupa huoltajille

Liite 3 Hahmolomake

Liite 4 Paikat ja tavoitteet

Liite 5 Kyselylomake nuorille 1

Liite 6 Kyselylomake nuorille 2

Liite 7 Kyselylomake nuorille 3

Liite 8 Teemahaastattelurunko asiantuntijoille

Liite 9 Asiantuntijahaastattelut – Pöytäroolipelien hyödyt ja haasteet vastakohtien välisessä ulottuvuudessa

1 JOHDANTO

Elämme aikaa, jolloin nuorisotyössä luodaan uutta ja kehitetään uusia pedagogisia menetelmiä. Toimintaympäristöjen muuttuessa nuorisotyön filosofiaa ja pedagogiikkaa tulee tarkastella kriittisesti ja uudistaen. (Mitä on kulttuurinen nuorisotyö?.) Nuorisotyön tärkeä tehtävä on tarjota jokaiselle nuorelle tukea ja onnistumisen kokemuksia (Horelli, Haikkola & Sotkasiira 2008, 217). Nuorten tarpeiden ja elämäntapojen muuttuminen yhteiskunnassa on tuonut uusia haasteita nuorisotyön menetelmien kehittymiselle. Kaikkia ei kiinnosta urheiluseurat tai diskot, ja onkin tärkeää tarjota erilaisia osallisuutta lisääviä menetelmiä. Tässä tutkimuksessa kehitettiin uudenlaista menetelmää, jotta jokainen nuori voisi löytää itseään kiinnostavaa toimintaa kasvatuksellisessa ympäristössä. Petterssonin (2009, 6) mukaan esimerkiksi luovan tekemisen saatavuus ja sosiaalisten suhteiden luonne vaikuttavat nuoren pärjäämiseen.

Pöytäroolipelaaminen on vuorovaikutuksellista tarinankerrontaa roolihahmon kautta. Roolihahmolla tarkoitetaan pelinsisäistä henkilöä tai olentoa, johon pelaaja eläytyy. Nuorisotyön työmetodeina on käytetty hyvin samankaltaisia menetelmiä kuin pöytäroolipelaaminen, kuten esimerkiksi draamakasvatus. Pöytäroolipelaamisen käsitettä avataan enemmän kappaleessa 2.3.

Nuorisotyö on aktiivista kansalaisuuden edistämistä liittyen nuorten omaan ajankäyttöön, sosiaalista vahvistamista, nuoren itsenäistymisen ja kasvun tukemista sekä sukupolvien välistä vuorovaikutusta (Nuorisolaki 72/2006). Sosiaalisessa nuorisotyössä yksi tärkeimmistä oppimisen tavoitteista on ihmisten väliseen vuorovaikutukseen liittyvät sosiaaliset taidot (Linnossuo 2004, 5–7). Pöytäroolipelaaminen nuorisotyön menetelmänä tarkoittaa kasvatuksellista tapaa toimia nuorten parissa pöytäroolipeliä hyödyntäen. Voidaan puhua myös kasvatuksellisesta roolipelistä, jolloin pelin tavoitteet on rakennettu tukemaan nuoren tasapainoista kasvua ja kehitystä.

Tämän opinnäytetyön tarkoitus oli tutkia pöytäroolipeli-menetelmän hyötyjä ja haasteita nuoren kasvun ja kehityksen kannalta. Tarkoituksena oli tukea nuoren kasvua ja kehitystä keskustelevan ilmapiirin avulla. Idea opinnäytetyöhön lähti omasta kiinnostuksestamme aiheeseen sekä pöytäroolipelaamiseen liittyvästä sosiaalisuudesta ja vuorovaiku-

tuksesta. Pöytäroolipelaamisesta voisi löytyä eri-ikäisille ja erilaisille ryhmille sopiva työmenetelmä, mutta tässä tutkimuksessa aihe on rajattu koskemaan nuorisotyötä. Esittelimme aiheitamme Iisalmen nuorisotyölle ja saimme siitä toimeksiantajamme.

Tämä opinnäytetyö on toimintatutkimus, johon kuului ryhmätoiminta. Kevään 2009 aikana ohjasimme pöytäroolipeliä Iisalmen kaupungin nuorisotilassa viiden viikon ajan, yhteensä kahdeksan pelikertaa. Roolipeliryhmään osallistui viisi nuorta. Ryhmätoiminnan aikana toteutettiin kolme puolistrukturoitua informoitua kyselyä nuorille. Lisäksi huoltajat täyttivät kyselylomakkeen ryhmätoiminnan loputtua ja palauttivat sen postitse. Kyselyjen avulla saatiin nuorten ja heidän huoltajiensa kokemuksia menetelmän toimivuudesta. Ulkoisen arvioinnin saamiseksi haastattelimme kuutta sosiaalialan ammattilaista, joista osalla oli asiantuntemusta myös roolipelaamisesta. Asiantuntijahaastattelujen tarkoituksena oli saada arviota menetelmän hyödyistä ja haasteista sekä käyttömahdollisuuksista nuorisotyössä. Tämän tutkimuksen mukaan pöytäroolipelaaminen soveltuu nuorisotyön menetelmäksi huomioon ottaen perehtymiseen vaadittavan ajan.

2 PÖYTÄROOLIPELI NUORISOTYÖN MENETELMÄNÄ

2.1 Nuorisotyö ja uusien työmenetelmien kehittäminen

Nuorisotyö tarkoittaa aktiivisen kansalaisuuden edistämistä liittyen nuorten omaan ajankäyttöön. Lisäksi se on sosiaalista vahvistamista, nuoren itsenäistymisen ja kasvun tukemista sekä sukupolvien välistä vuorovaikutusta. (Nuorisolaki 72/2006.) Nuoruus ikävaiheena käsittää 11–25-vuotiaat (Nurmi 1997, 257). Nuorten ikäskala onkin haaste nuorisotyössä, koska eri-ikäisillä on erilaisia mielenkiinnon kohteita. Nuorisotyö on kohtaamista eri-ikäisten lasten ja nuorten kanssa. Nuorisotyön historiassa eletään uutta luomisen ja pedagogisen kehittämisen aikakautta (Mitä on kulttuurinen nuorisotyö?). Toiminnallisuus on tärkeä osa työtä nuorten parissa. (Linnossuo 2004, 5.) Nuorisotyössä käytetään monenlaisia toiminnallisia menetelmiä esimerkiksi seikkailukasvatus, draama ja sosiokulttuurinen innostaminen. Pöytäroolipelaaminen voisikin olla yksi menetelmä muiden joukossa.

Nuorisotyön perustana eivät ole nuorten ongelmat. Nuoret ovat henkilökohtaisia mahdollisuuksia omaavia ihmisiä, jotka saavat nuorisotyön kautta turvaa, ohjausta ja toimintamahdollisuuksia. Nuoret käyttävät nuorisotyön palveluita useimmiten vapaa-ajallaan, mutta nuorisotyön tarjoama vapaa-ajan sisältö ei ole ainoastaan viihdettä. (Nieminen 2008, 39.)

Sosiaalisessa nuorisotyössä yksi tärkeimmistä oppimisen tavoitteista on ihmisten väliseen vuorovaikutukseen liittyvät sosiaaliset taidot. Sosiaalisessa nuorisotyössä toiminnallisuus tarkoittaa sitä, että työssä kehitetään ja käytetään nuorten positiivisia voimavaroja etsiviä ja tukevia toimintamalleja. (Linnossuo 2004, 5–7.) Pöytäroolipelaaminen vaatii sosiaalisia taitoja ja kehittää niitä koko ajan. Pöytäroolipelaamalla voidaan kehittää nuorten voimavaroja etsiviä ja tukevia toimintamalleja, kun pelille luodaan tavoitteet siten, että peli tukee nuoren kasvua ja kehitystä.

2.2 Nuoruusiän kehitystehtävistä kasvatukselliseksi peliksi

Nuoruusikä voidaan jaotella varhaisnuoruuteen (11–14-vuotiaat), keskinuoruuteen (15–18-vuotiaat) ja myöhäisnuoruuteen (19–25-vuotiaat) (Nurmi 1997, 257). Nuoruusiässä ihminen kehittyy fyysisiltä, sosiaalisilta ja psyykkisiltä ominaisuuksiltaan kohti aikuisuutta ja rakentaa identiteettiään. Nuoren sosiaalinen ympäristö muuttuu, mikä näkyy etääntymisenä vanhemmista ja lähenemisenä ystävien kanssa. Nuoruusiässä korostuu yhteenkuuluvuuden tunne ja vertaisryhmien muodostuminen. Vertaisryhmien sisällä vallitsee konformistisuus eli ryhmäpaine, mikä näkyy painostuksena samankaltaisuuteen. Ryhmä asettaa normit käyttäytymiselle ja palkitsee suotavasta sekä rankaisee ei-toivotusta käytöksestä. Nuoren vastuu ja itsenäisyys lisääntyvät, jolloin hän muokkaa minäkäsitystään näiden muutosten mukaisesti. Minäkäsitys kehittyy oman itsen pohdiskelun ja erilaisten kokeiluiden kautta. (Eronen ym. 2003, 112–127.) Kristina Kelly Bergin (2007, 1390) mukaan nuoruusiän muutoksiin kuuluvat esimerkiksi identiteetin, ruumiinkuvan ja emotionaalisuuden muokkaantuminen. Petterssonin (2009, 6) mukaan esimerkiksi luovan tekemisen saatavuus ja sosiaalisten suhteiden luonne vaikuttavat nuoren pärjäämiseen. Kaikkia ei kiinnosta urheiluseurat tai diskot, ja onkin tärkeää tarjota erilaisia osallisuutta lisääviä menetelmiä, jotta mahdollisimman monelle nuorelle löytyisi mielekästä tekemistä.

Rajasimme pelin teemat nuoruusiän kehitystehtävien mukaan. Ohjaamamme pöytäroolipelin tavoitealueet nuoruusiän kehitystehtävien mukaan olivat:

1. Tunteiden käsittely
2. Moraaliajattelun kehittäminen
3. Vastuu omasta ja ympäristön hyvinvoinnista
4. Voimavarojen löytyminen itsestä
5. Elämäntarkoituksen ja mielekkyyden hahmottaminen
6. Sosiaalisten ja vuorovaikutustaitojen kehittyminen
7. Minäkäsityksen tukeminen (ks. Aaltonen, Ojanen, Vihunen ja Vilén 1999, 24–25.)

Tunteiden käsittelyyn ja moraalijattelun kehitykseen liittyvät vahvasti itsenäisempi tunteiden hallinta ja omien arvojen hahmottaminen. Ryhmässä voi oppia paljon, esimerkiksi arvoja ja ratkaisumalleja pelihahmoilta. Pelatessa voi oppia sietämään pettymyksiä, esimerkiksi oman hahmon vahingoittumisen kautta. Jokaisella pelaajalla on myös vastuu omista teoistaan, jolloin on myös pystyttävä sietämään tekojensa seuraukset.

Vastuuta omasta ja ympäristön hyvinvoinnista voidaan käsitellä esimerkiksi korostamalla yhteistä päämäärää ja yhteistyötä. Pelatessaan nuoren on huomioitava muita pelaajia ja heidän hyvinvointiaan. Luumin (2006, 50) mukaan elämäntarkoituksen ja mielekkyyden löytämiseen tarvitaan mielikuvituksen voimaa. Elämäntarkoituksen ja mielekkyyden löytämistä voidaan kehittää yhteisellä päämäärällä ja elämyksillä. Mielikuvilla käsitellään kokemuksia ja suhdetta maailmaan (Latomaa 2007, 25). Eläytymällä ja mielikuvitusta käyttäessään nuori voi saavuttaa abstraktimpaa ja joustavampaa ajattelua sekä etsiä elämäntarkoitusta. Suullinen esitys antaa kuulijalle mahdollisuuden harjoittaa visualisointikykyään, koska kuvaileminen tapahtuu ainoastaan verbaalisesti. (Luumi 2006, 50.) Elämäntarkoitusta ja -mielekkyyttä lisää myös ystävyysuhteet ja omien arvojen selkiytyminen itselle. Elämäntarkoituksen ja -mielekkyyden löytämiseen ihmiset tarvitsevat monia sellaisia kokemuksia, joita voi kutsua kasvukokemuksiksi (Luumi 2006, 55). Roolipelissä kasvukokemus voi toteutua ryhmässä toimiessa ja elämysten avulla.

Sosiaaliset taidot tarkoittavat halua ja kykyä olla vuorovaikutuksessa muiden ihmisten kanssa. Positiivinen sosiaalinen käyttäytyminen perustuu mielenkiintoon toista ihmistä kohtaan, toisen huomioon ottamiseen, ristiriitojen ratkaisemiseen ja muiden auttamiseen. Lisäksi positiivisen sosiaalisen käyttäytymisen perusasioita ovat yhteistoiminta ja yhteisten sääntöjen noudattaminen. (Sosiaaliset taidot ja viestintä 2009.) Pöytäroolipelaaminen voi erityisesti kehittää sosiaalisia ja vuorovaikutustaitoja. Pelaajat oppivat jatkuvasti lisää vuorovaikutus- ja ongelmanratkaisutaitoja, joista voi olla hyötyä myös arkielämässä. Pöytäroolipelaaminen on ennen kaikkea suullista viestintää, joten sen aikana pelinjohtajan ja muiden pelaajien kuunteleminen on tärkeää. Hyvät vuorovaikutustaidot voivat ehkäistä ristiriitatilanteita (Helenius, Rautava, & Tuovinen 1998, 47). Roolipelissä voidaan tukea nuoren laajemman sosiaalisen verkoston muodostumista sekä sosiaalisesti vastuullisen käyttäytymisen kehittymistä.

Aallon (2000, 26) mukaan ihmisten välisessä kanssakäymisessä tärkeimpiä taitoja ovat vuorovaikutustaidot, kyky olla eri mieltä, taito helpottaa toisen paha oloa, oman pahan olon ilmaiseminen, oman virheen myöntäminen ja niin kriittisen kuin myönteisenkin palautteen antaminen ja vastaanottaminen. Roolipelaamisessa voidaan oppia juuri näitä vuorovaikutuksen tärkeimpiä taitoja, vaikka ne ovat mielikuvitusta ja roolisuorituksia. Myös Aaltonen ym. (1999, 77–78, 88) korostavat vuorovaikutuksen merkitystä ihmissuhteisiin. Heidän mukaansa sosiaalisessa vuorovaikutuksessa yksilön tunnepitoisilla havainnoilla, minäkäsityksellä ja tavalla suhtautua muihin ihmisiin on suuri merkitys. Esimerkiksi jos nuoren itsetunto on heikko, hän suhtautuu ristiriitaisesti itseensä ja muihin ihmisiin. Jokainen nuori on lahjakas jollakin tavalla ja on tärkeää löytää nuoren vahvuuksia. On myös tärkeää auttaa ja tukea häntä tunnistamaan itsessään olevia taitoja ja kykyjä, koska nuori on epävarma ja peilaa itseään suhteessa muihin nuoriin ja aikaisempiin kokemuksiin. Omien taitojen tiedostaminen luo turvallisuuden ja elämänhallinnan tunnetta (Helenius ym. 1998, 24).

Pöytäroolipelissä voidaan kehittää minäkäsitystä. Pöytäroolipelatessaan nuorella on mahdollisuus saada positiivisia kokemuksia ryhmän jäseniltä, mikä tukee ja vahvistaa nuoren minuutta. Saadessaan positiivista palautetta ja tuntiessaan tulevansa hyväksytyksi nuori saavuttaa positiivista minäkuvaa, mikä auttaa jatkossakin ihmissuhteiden rakentamista (Aaltonen ym. 1999, 154). Kaverit edustavat nuorelle nuorten omaa maailmaa, jonka avulla hän muokkaa oman minuutensa. Nuoret tarvitsevat yhteisön tukea minuuttaan etsiessään. Minuuden hapanoivakin etsiminen luo kontaktia omiin tunteisiimme ja auttaa aitouteen sekä kanssakäymiseen muiden ihmisten kanssa (Helenius ym. 1998, 24).

Nuoren on opittava tuntemaan itseään entistä paremmin, jolloin hän kykenee ymmärtämään myös toisia ihmisiä ja lopulta muodostamaan heidän kanssaan merkityksellisiä ja tyydyttäviä suhteita (Luomi 2006, 55). Toisen henkilön ymmärtäminen tarkoittaa, että ihmiset jakavat taitojaan, mielenkiinnonkohteitaan tai sisäisiä kokemuksiaan. Samalla on ymmärrettävä, että jokaisella on erilainen persoonallisuus. (Damon 1983, 253.) Roolipelaaminen voi olla kasvattavaa toimintaa, koska sen kautta voidaan kannustaa pohtimaan elämänarvoja ja auttaa ymmärtämään kulttuurisia muutoksia ja eroja. Roolipe-

laaminen voi kehittää myös empatiakykyä, taitoa olla eri mieltä sekä niin korjaavan kuin positiivisen palautteen antamista ja vastaanottamista.

Sosiaalisia taitoja voivat kehittää uudet kontaktit ja ystävyysuhteet sekä pelin sisällä että ulkopuolella. Pöytäroolipelaaminen kehittää myös kommunikointitaitoja ja suullista esittämistä. Näitä taitoja ja niiden kehittymistä tukevat ryhmän tasa-arvoisuus ja keskusteleva ilmapiiri, jotka ottavat huomioon iänmukaisen kehityksen. Oman hahmon eläminen sekä muiden hahmojen ja niiden toiminnan ymmärtäminen kehittää empatiataitoja.

2.3 Pöytäroolipelaaminen – harrastuksesta nuorisotyön menetelmäksi

Hieta (1994, 5) kuvailee kirjassa Roolipeliopas roolipelaamista seuraavasti:

Kuvittele seikkailunäytelmää, kirjaa tai elokuvaa, jossa on vauhdikas ja tapahtumarikas juoni. Ajattele sitten että olisit ITSE yksi sen päähenkilöistä; tarinan sankareista. Mutta tässä tarinassa sinun ei tarvitsisikaan olla kuten tavallinen näyttelijä, joka toimii ohjaajan, käsikirjoittajan ja roolivihon mukaan. Sen sijaan voisit toimia täysin vapaasti ja omien päätösteni mukaisesti tuossa mielikuvitusmaailmassa.

Pöytäroolipelaamista on tutkittu ja hyödynnetty nuorisotyön menetelmänä Suomessa jonkin verran, mutta aihe on vielä suhteellisen tuntematon. Pöytäroolipeli ei ole yhtä näyttävää kuin larppi (Live-action roleplay), joka on hahmoon eläytymistä kokonaisvaltaisesti asuilla ja improvisoidulla näyttelemisellä. Larppaaminen on pöytäroolipelaamista tunnetumpi roolipelin muoto ja sitä käytetään jonkin verran muun muassa rippileireillä. Myös pöytäroolipelaaminen tarjoaa laajasti sovellettavan ja monille eri ikäryhmille sopivan toiminnallisen elämys- ja opetusmenetelmän. Roolipeliä tuntemattoman silmissä pöytäroolipeli voi näyttää siltä, että kolmesta viiteen ihmistä istuu pöydän ääressä ja puhuu. Pöytäroolipelaamisessa peliin osallistutaan verbaalisesti pelihahmon kautta. Peli tapahtuu pelinjohtajan ja pelaajien pään sisällä (Pettersson 2005, 22). Pelinjohtajan tehtävänä on luoda maailma, jossa pelaajat toimivat ja viedä tarinaa eteenpäin sekä asettaa

pelille tavoitteet. Larpin ja pöytäroolipelin lisäksi roolipeleiksi luetaan lauta- ja tietokoneroolipelit.

Saadaksemme pelistä iänmukaisen ja kasvatukselliset tavoitteet sisältävän suunnitelimme sen nuoruusiän kehitystehtävien ympärille. Roolipelit voivat olla samalla tavalla ikärajoitettuja, kuin elokuvat ja tietokonepelit. Nuorille tarkoitettuun kasvatukselliseen roolipeliin voidaan lisätä esimerkiksi alkoholin käytön mukanaan tuomia ongelmia. Pelissä ei kuitenkaan pitäisi yrittää valistaa nuoria liikaa, vaan antaa heidän käsitellä asiaa oman kiinnostuksensa mukaan. Ammattitaitoisesti ohjatussa pelissä voidaan käsitellä hankaliakin asioita.

Tässä tutkimuksessa käytettiin ”World of Darkness - Dark Ages” – sääntöjärjestelmää soveltaen (ks. Bough ym. 2002). Dark Ages -sääntöjärjestelmälle ominainen synkkyys jätettiin pois ja hahmolomake muokattiin suomenkieliseksi ja yksinkertaisemmaksi. Jokainen pelaaja loi itselleen hahmon, jota ohjaa pelimaailmassa. Pelinjohtajan tehtävänä on luoda pelattava maailma ja ohjata sivu- eli NPC-hahmoja (Non player character) sekä pitää huolta sääntöjärjestelmästä. Peli etenee siten, että pelinjohto kertoo pelin lähtöasetelman ja kysyy pelaajilta, miten he haluavat toimia. Jokainen pelaaja kertoo vuorollaan oman hahmonsa toiminnasta. Voi olla, että pelaajat tekevät odottamattomia valintoja, jolloin pelinjohto mukautuu tilanteeseen improvisoimalla pelinkulkua ennalta asetettujen tavoitteiden pohjalta. Erityisen vaativat tilanteet, kuten konfliktit ratkaistaan noppaa heittämällä. Nopanheitto tuo peliin jännitystä ja puolueettomuutta, koska nopan lukuun pelinjohtajakaan ei voi vaikuttaa.

Roolipelaaminen sai alkunsa Amerikassa 1960-luvulla suosituista sotastrategiapeleistä, jossa siirrettiin laudalla sotayksiköitä. Yksi roolipelaamisen merkittävimpiä varhaisvaikuttajia oli Gary Gygax. 1971 ”Chainmail” -pelin myötä siirryttiin pelaamaan peliyksiköistä yksittäisiin hahmoihin, jolloin huomattiin, että pelaajat samastuivat pelaamiinsa hahmoihin vahvemmin kuin kokonaiseen yksikköön. (Pettersson 2005, 51–55.)

Perimätieto kertoo, että sosiaalinen vuorovaikutus, ja se, miksi roolipelaaminen nykyään pitkälti ymmärretään, lähti käyntiin Gygaxin vetämässä pelissä, jossa pelasi myös hänen poikansa Ernie. Muun ryhmän valmis-

tautuessa taisteluun Ernie päätti kokeilla jotain ennenkuulumatonta. Hän halusi neuvotella. (Pettersson 2005, 51–55.)

Suomessa roolipelaamiseen tutustuttiin 1980-luvulla ilmeisesti vaihto-oppilaiden ja huhupuheiden myötä. Roolipelaajien määrä nousi huimasti vuonna 1988, kun kirja nimeltä ”Dungeons & Dragons” käännettiin suomeksi. Vielä nykyäänkin Suomessa on paljon tahoja, jotka eivät tiedä roolipelaamisesta tai heillä on siitä harhaanjohtava käsitys. Joskus roolipelaaminen liitetään jopa satanismiin tai saatananpalvontaan (Pettersson 2005, 62, 74). Usein roolipeleissä näkyy vahvasti fantasiaelementtejä, kuten zombeja tai vampyyrejä, jotka ehkä voitaisiin liittää tuon puoleiseen ja sitä kautta saatananpalvontaan. Tätä puolta ei tässä tutkimuksessa käsitelty aiheen rajauksen vuoksi. Todettaneen kuitenkin, että roolipelaamisesta on useita erilaisia mielipiteitä ja uskomuksia, joiden todenmukaisuudesta on kiistelty paljon ja kiistellään edelleen.

Elämäntapaliitto on järjestänyt vuosina 1998–1999 hankkeen ”Roolipeli itsetuntemuksen ja oppimisen välineenä nuorten terveyden ja elämönhallinnan edistämässä”. Hankkeen tavoitteena oli kehittää roolipelimenetelmää opettajien käyttöön. Hankkeessa kokeiltiin menetelmän toimivuutta yhteistyökouluissa, tuotettiin ohjaajan opas sekä koulutusohjelma menetelmän käyttäjille. (Roolipeli itsetuntemuksen ja oppimisen välineenä nuorten terveyden ja elämönhallinnan edistämässä -hanke). Tuulikki Helsti-Towalskin (2009) mukaan Elämäntapaliitolla on ollut roolipeli käytössä muun muassa terveystiedon opettamisen välineenä vuodesta 2006 lähtien nimellä ”Kertomuspaja”. Kertomuspaja on perinteisen pöytäroolipelin kaltainen, mutta siitä puuttuu sääntöjärjestelmä.

Roolipelaamisen vaikutusta ystävyys-suhteisiin on tutkinut Juha-Matti Laaksonen vuonna 2003 opinnäytetyössään ”Matka mielikuvitukseen - Roolipeliharrastus, sen vaikutus ystävyys-suhteisiin sekä mahdollisuudet nuorisotyössä”. Laaksonen tutkimuksen mukaan roolipelaamisella on positiivinen vaikutus ystävyys-suhteisiin ja se mahdollistaa tutustumisen uusiin ihmisiin. Aineistonsa Laaksonen keräsi haastattelemalla sekä kyselylomakkeilla usealla eri paikkakunnalla. (Laaksonen 2003, 66, 79–80.)

Ville Mankinen (2004, 21) on tehnyt Humanistisen ammattikorkeakoulun Lohjan yksikössä opinnäytetyön ”Roolipelit nuorisotyön välineenä”. Mankisen mukaan nuoruusiän

kehitystehtäviä ratkottaessa roolipelaamisesta voi olla hyötyä. Mankinen (2004, 28–30) ohjasi roolipelikerhoa 11–13-vuotiaille nuorille Kajaanissa kesällä 2003. Pelikertoja oli yhteensä kahdeksan. Hänen tutkimuksensa tavoitteena oli ennaltaehkäistä kerhoon osallistuvien nuorten syrjäytymistä, testata roolipelien soveltuvuutta syrjäytymisen ehkäisemisessä sekä tarjota roolipelikerhoon osallistuville nuorille mahdollisuus tutustua roolipeleihin ja nauttia niiden pelaamisesta. Mankinen arvioi, että tutkimuksen aikana syrjäytymistä ennaltaehkäistiin vähintään kelvollisesti. Hänen mukaansa osassa pelaajista oli huomattavissa muutoksia, esimerkiksi uskallus osallistua itseilmaisua vaativiin tilanteisiin oli noussut. Mankisen tutkimuksen mukaan roolipelit kerhomuotoisena harrastuksena soveltuvat hyvin nuorisotyöhön. Kolmannen tavoitteensa Mankinen kertoo saavuttaneensa erinomaisesti; kaikki kerhossa loppuun asti mukana olleet nuoret nauttivat pelaamisesta ja antoivat positiivista palautetta kerhon sisällöstä.

Jaana Lähteenmaa ja Teija Strand (2008) ovat tehneet tutkimuksen ”Etelä- ja Keski-Pohjanmaan suomenkielisten 9.-luokkalaisten nuorten kulttuuriharrastukset ja harrastuksiin liittyvät toiveet”. Heidän mukaansa roolipelaamista harrastetaan jonkin verran nuorison keskuudessa Suomessa. Roolipelien suosio on ollut 2000-luvulla nousussa; tytöistä noin 20 % ja pojista noin 30 % on harrastanut tai kokeillut sitä. Tämän lisäksi on nuoria, jotka haluaisivat kokeilla roolipelaamista. Roolipelit tukevat ja voivat kehittää luovuutta monipuolisella tavalla. Pöytäroolipelejä pelaavat enimmäkseen pojat, kun taas larpit ovat tyttöjen suosiossa. Tutkimuksen mukaan pienikin kiinnostus roolipelaamiseen on myönteinen merkki kulttuuriharrastusten ja niiden kehittämisen kannalta. (Lähteenmaa & Strand 2008, 18.)

Tässä tutkimuksessa pöytäroolipelaaminen rinnastetaan draamakasvatukseen, sosiokulttuuriseen innostamiseen ja sadutukseen. Tarinan kertominen on narraatiota ja draamaa (Luumi 2006, 37). Tarinankerronnallisuuden lisäksi pöytäroolipelaamisella on paljon yhtäläisyyksiä edellä mainittuihin muun muassa eläytymisessä ja toisen roolin ottamisessa. Mankinen (2004, 21) rinnastaa tutkimuksessaan roolipelaamista draama- ja seikkailukasvatukseen. Hän perustelee sen mahdollisuutena tuottaa nuorille tunne- ja elämyksellisen oppimiskokemuksia roolipelien avulla. Lisäksi roolipeli voi vaikuttaa muun muassa sosiaalisten taitojen oppimiseen, minäkäsityksen tarkentumiseen, itsetunnon paranemiseen ja mielikuvituksen kehittymiseen.

Hannu Heikkisen (2005, 38) mukaan draamakasvatuksessa roolien kautta koetaan tunnetiloja ja ymmärretään roolihahmon asenteita, tunteita, motiiveja ja asemaa. Kyseisessä menetelmässä tulee usein esille se, että aina ei ole mahdollisuutta erottaa oikeaa ja väärää toisistaan, eikä aina ole yhtä ainoaa oikeaa ratkaisua. Suurimpana erona pöytäroolipelin ja draaman välillä on se, että draamassa toimintaa esitetään koko keholla, kun taas pöytäroolipelissä hahmon toimintaa kuvailtaan sanoin. Pöytäroolipelin kannalta tämä on myös suojaava keino, koska nuoren ei tarvitse täysin ”laittaa itseään likoon”. Pöytäroolipelaaminen on helpompi vaihtoehto, jos nuoren on vaikeaa esiintyä tai hän on liikuntarajoitteinen.

Sosiokulttuurisessa innostamisessa pyritään asenteiden ja ihmisten väliseen muutokseen. Toiminta perustuu aktiivisiin pedagogisiin menetelmiin, jotka eivät ole ohjaavia. Innostaminen on yhteisöllistä toimintaa, kasvatusta ja tietojen välittämistä. Sosiokulttuurisessa innostamisessa korostetaan ei-ohjautuvuutta, joka tarkoittaa sitä, ettei ohjaaja tee asioita henkilön puolesta. Sen sijaan henkilöä ohjataan toimimaan itsenäisesti ja tekemään päätöksiä itse eli olemaan oman elämänsä subjekti. Sosiokulttuurisen innostamisen avulla pyritään myös parantamaan ihmisten elämänlaatua. (Kurki 2000, 19–25.) Roolipelaamiseen liittyvät samat asiat, koska pelinjohtaja ohjaa pelaajia ajattelemaan, ratkomaan ongelmia ja toimimaan itse, muttei anna pelaajille valmiita vastauksia. Innostajana pelinjohtajan on luotettava pelaajien kykyihin ja motivoitava heitä pyrkimään pelissä eteenpäin. Roolipelaamisessa sosiokulttuurinen innostaminen näkyy lisäksi siten, että tarkoituksena on luoda ja parantaa ryhmän välistä vuorovaikutusta ja kommunikaatiota.

Sadutuksessa toinen osapuoli kertoo tarinaa ja toinen kirjoittaa sen ylös. Lopuksi kirjoittaja lukee tarinan sen kertojalle (Sadutus 2006). Erona sadutuksen ja roolipelaamisen välillä on se, että roolipelaamisessa pelinjohtaja ohjaa tapahtumien kulkua ja luo pelattavan maailman, kun taas sadutuksessa kertoja päättää itse kaiken. Sadutus on yleensä lyhytkestoista ja kertaluonteista. Pöytäroolipelissä yleensä kokoonnutaan useita kertoja.

3 TOIMINTATUTKIMUKSEN TOTEUTTAMINEN

3.1 Tavoitteet, kohderyhmä ja hyödynsaajat

Roolipelaamista voidaan menetelmänä käyttää kaikkien sosiaalialan asiakasryhmien kanssa. Aiheen rajasimme siten, että se käsittelee vain nuorisotyötä ja pöytäroolipelaamista. Tässä tutkimuksessa tutkittiin pöytäroolipelaamisen hyötyjä ja haasteita sekä menetelmän käyttömahdollisuuksia. Jatkuvan havainnoinnin ja keskustelun sekä kyselylomakkeiden avulla saimme nuorilta arvokasta empiiristä tietoa menetelmän toimivuudesta. Vaikutuksia tutkimme lisäksi kyselyin, joihin nuorten huoltajat vastasivat.

Iisalmen nuorisotyössä tarjoamamme tutkimusidea otettiin vastaan mielenkiinnolla ja avoimesti suhtautuen. Tutkimuksen välittömänä, eli lyhyen aikavälin, tavoitteena oli tuoda pöytäroolipelaamista tutuksi Pohjois-Savossa ja arvioida sekä kehittää sitä nuorisotyönmenetelmänä. Tutkimuksen välillisenä, eli pitkän aikavälin, tavoitteena oli rohkaista sosiaalialan työntekijöitä kokeilemaan itse pelaamista ja hyödyntämään roolipelaamista työmenetelmänä. Pöytäroolipelaamista harrastavat alkavat rohkeammin käyttää erityisosaamistaan myös työssään, kun pöytäroolipelaaminen tulee tutummaksi sosiaalialan työssä. Menetelmälle on kuitenkin sitä ennen saatava luonteeltaan siirrettävää tutkimustietoa sen vaikuttavuudesta sekä soveltuvuudesta. Ryhmätoiminnan eli roolipeliryhmän päätavoite oli vuorovaikutuksellisuuden, osallisuuden ja yhteisöllisyyden luomisessa sekä kehityshaasteiden tukemisessa.

Kohderyhmämme koostui 15–18-vuotiaita nuorista, sekä tytöistä että pojista. Kaikki tutkimukseemme osallistuneet nuoret olivat pelanneet aikaisemmin harrastuspohjalta, jolloin he pystyivät vertaamaan tavoitteellista kasvatuksellista pelaamista. Ryhmä oli suljettu eli kesken pelin mukaan ei voinut enää ilmoittautua. Näin tuimme ryhmäytymistä ja loimme turvallisen ja tutun ympäristön jokaiselle. Tutkimuksemme pääasiallisia hyödynsaajia olivat peliin osallistuneet nuoret, koska he saivat tavoitteellista toimintaa vapaa-ajalleen. Lisäksi nuorten kanssa työskentelevät sosiaalialan ammattilaiset kuuluvat hyödynsaajiin, koska tutkimuksemme tuo tietoa uudesta työmenetelmästä. Näin roolipeliä harrastaneet saavat rohkeutta käyttää erityisosaamista työssään. Lisäksi

raportistamme löytyy lähtökohdat nuoruusiän kehitystehtävät sisältävälle tarinalle, jota voidaan hyödyntää kasvatuksellista peliä suunniteltaessa.

3.2 Mainonta, ryhmän muotoutuminen ja työn kustannukset

Roolipelaaminen sosiaalialan työmenetelmänä -suunnitelma esitettiin Iisalmen Savonia-ammattikorkeakoulussa joulukuussa 2008. Saatuamme tutkimussuunnitelman valmiiksi alkuvuodesta 2009 aloitimme mainonnan ja ryhmänohjaustoiminnan esittelyn. Suunnitelimme, että käymme pelaamassa talolla itse ja kerromme kiinnostuneille mitä teemme ja mahdollisuudesta liittyä peliryhmään. Totesimme kuitenkin, että pelaamisen toteuttaminen ”yleisölle” oli vaikeaa, joten sen sijaan kävimme nuorten avointen ovien iltana Peltosalmen monitoimitilassa kertomassa toiminnan alkamisesta. Kerroimme toiminnastamme myös Juhani Ahon ja Kauppi-Heikin koululla aamunavauksessa sekä nuorisotalon nuorten kesätyöinformaatio-tilaisuuksissa. Lisäksi laitoimme ennakoilmoituksia pelaamisesta Iisalmen nuorisotilojen, seurakunnan, kauppojen ja yläkoulujen ilmoitustaululle.

Helmikuussa 2009 oli tarkoitus aloittaa roolipeliryhmä, jota ohjataan suunnitelman mukaan huhtikuun 2009 puoleen väliin saakka vähintään viikoittain. Ryhmään suunnitelimme ottavamme ennakoilmoittautumisella aluksi noin kahdeksan henkilöä, sillä osa nuorista saattaisi myöhemmin jättäytyä pois toiminnasta. Pöytäroolipelin ohjaaminen suuremmalle ryhmälle olisi ollut ongelmallista, koska osallisuus ei välttämättä toteutuisi niin suuressa ryhmässä. Osallistujia oli kuitenkin yllättävän vaikeaa saada mukaan toimintaan useista yrityksistä huolimatta.

Haimme kohderyhmäämme ensin 13–14-vuotiaita nuoria. Valitsimme tämän ikäryhmän, jotta pelaajat olisivat jokseenkin samalla kehitysasteella ja kiinnostuneita samoista asioista. Emme saaneet ryhmää suunnitellusta ikäryhmästä, joten nostimme ikärajan. Lopulta saimme kokoon ryhmän 15–18-vuotiaista nuorista. Peliin osallistuminen ei ollut sukupuolisidonnaista. Ryhmään kuului kaksi tyttöä ja kolme poikaa. Huoltajille lähetettiin kirje (liite 1), jossa kerrottiin toiminnasta ja pyydettiin kirjallinen suostumus nuoren osallistumisesta toimintaan, pelaamiseen ja kyselyihin. Jokaisen alaikäisen huol-

tajalta saimme kirjallisen luvan (liite 2) nuoren osallistumiseksi peliin. Roolipeliä voi pelata paikasta riippumatta, esimerkiksi lattialla istuskellen tai pöydän äärellä. Iisalmen nuorisotyö luovutti tutkimuksen käyttöön nuorisotalon alakerran Montun, mikä oli ihanteellinen paikka tutkimuksellemme; tila on sopivan kokoinen ja rauhallinen, jolloin välttyimme ulkopuolisilta häiriötekijöiltä. Montun käyttö oli maksutonta.

Roolipelaaminen itsessään on halpaa; meidän ei tarvinnut hankkia mitään välineitä, vaan pelaaminen onnistui jo omistamallamme sääntökirjallisuudella ja nopilla sekä keskustelemalla. Lisäksi tarvittiin myös kyniä ja papereita hahmolomakkeisiin (liite 3). Opinnäytetyömme kopiointikustannukset olivat muutamia kymmeniä euroja. Yhteensä työn kustannukset olivat noin 100 euroa, johon sisältyi mainostus-, postitus- sekä painokulut.

3.3 Riskit ja niihin varautuminen

Kuviossa 1 esitellään pöytäroolipelaamiseen liittyviä riskejä ja ratkaisuehdotuksia niihin. Jokainen riski ratkaisuihin on käsitelty laajemmin kuvion jälkeen. Esitetyt riskit perustuvat omaan kokemukseemme pöytäroolipelaamisesta sekä aiemmista opinnäytetöistä (Mankinen 2004 ja Laaksonen 2003) saatuihin tietoihin.

Riskinä roolipelaamisessa on nuorten liiallinen samaistuminen hahmoon ja liian syvälinen tieto nuorelta, esimerkiksi jos hänelle muistuu mieleen menneisyyden huonot kokemukset. Riskinä on myös pelaajan kokema epämukavuus ja paikalta poistuminen. Jokaisen pelikerran jälkeen pysähdyimme hetkeksi miettimään peliä ulkopuolelta tarkasteltuna, jotta jokainen pääsisi irtautumaan hahmostaan ja kertomaan omista ajatuksistaan. Pelatessa korostimme sitä, että jokaisen tulisi pysyä hahmossaan. Päätöksiä tehdessään pelaajan tulisi miettiä toimintaansa pelihahmonsa kannalta. Näin saimme myös kuulla ajatuksia ja mielipiteitä esimerkiksi pelin kulkuun ja sisältöön liittyen, joiden mukaan suunnittelimme seuraavaa pelikertaa.

Riski	Ratkaisu
Liiallinen samastuminen hahmoon	Rooleista irtautuminen ja pelin purkaminen jokaisen pelikerran jälkeen.
Pelaajan kokema epämukavuus	Vältämme nuorille arkoja aiheita, esim. raaka väkivalta ja seksi.
Paikalta poistuminen	Toinen pelinjohtajista lähtee selvittämään tilannetta nuoren kanssa.
Sopivaa ryhmää ei saada kasaan	Luomme mielenkiintoisen pelin. Tarvittaessa nuorisotalon työntekijät auttavat ryhmän kasaamisessa.
Keskustelevaa ilmapiiriä ei saada luotua	Tutustuminen, ohjaajien rentous, kannustaminen. Tarjotaan kaikille mahdollisuus osallistua.
Peli ei etene toivotulla tavalla (sääntöjen rikkominen, pelaajien väliset konfliktit, juonen kulku estyy)	Säännöt selviksi. Selvitämme nuorten väliset ristiriitatilanteet heti. Pelikerrat suunnitellaan etukäteen. Etenemättömän pelin ”kiskottaminen”.
Väkivaltaisuus	Korostetaan verettömyyttä, taistelut selvitetään nopan heitolla. Ks. edellinen riski: sääntöjen rikkominen.

KUVIO 1. Roolipelissä esiintyvät riskit ja ratkaisusuunnitelma

Pelin oli tarkoitus olla nuorille viihdyttävä, miellyttävä ja osittain humoristinen, mikä vähentää riskiä nostaa pintaan ikäviä asioita. Ikäviä asioita nousi esille, mutta käsitelimme ne pelissä sekä pelikerran jälkeen. Riskinä oli myös nuoren poistuminen paikalta ahdistavan tilanteen aikana. Tällöin toinen ohjaajista olisi lähtenyt selvittämään tilannetta nuoren kanssa. Ryhmän kokoamista saattaa vaikeuttaa menetelmään kohdistuvat ennakko-oletukset. Sitoutuminen toimintaan tai se, etteivät huoltajat anna lupaa osallistua toimintatutkimukseen liittyy ryhmän kokoamista hankaloittaviin tekijöihin. Riskinä oli, että keskustelemaa ilmapiiriä ei saada luotua. Tärkeää on tutustuminen ryhmän jäsenten välillä, ohjaajien rentous ja kannustaminen. Koimme tärkeänä antaa kaikille mahdollisuuden osallistua.

Pelaajat voivat vaikuttaa pelin juonen kulkuun ja erilaisten tarjottujen vaihtoehtojen kautta kehittää ongelmanratkaisutaitojaan. Pelin kulkuun liittyviä ongelmia voivat olla muun muassa sääntöjen vastaisesti pelaaminen, pelaajien väliset konfliktit ja juonen kulun estyminen. Kerroimme ryhmän ja pelimaailman säännöt pelin alussa. Hyvistä ratkaisuista palkitaan ja sääntöjen rikkojaa rankaistiin pelissä, esimerkiksi asialla, josta on pelihahmolle haittaa (vankilaan joutuminen, jolloin pelaaja joutuu pelistä hetkeksi

ulos). Ohjasimme nuoria selvittämään pelilliset ristiriitatilanteet ja sen jälkeen purkaessamme pelikertaa. Suunnittelimme etukäteen pelikerrat ja nuoria kiinnostavan juonen. Etenemättömän pelin viimeinen vaihtoehto on ”kiskottaminen”, jolloin pelinjohtaja kuvailee tapahtumat ja kuljettaa pelihahmot tarkoituksen mukaiseen suuntaan. Nuoret itse eivät voineet tuona aikana vaikuttaa pelin kulkuun. Tätä vältimme, koska se rajoittaa pelaajia päättämästä pelin juonen etenemisestä. Pöytäroolipeli saattaa nostaa esiin myös negatiivisia tunteita, jopa väkivaltaa. Pöytäroolipeleihin kuuluvat taistelut käytiin verettömästi; fantasiaolento esimerkiksi liukeni maahan tai haihtui ilmaan eikä taistelu kestänyt pitkään.

3.4 Ryhmätoiminnan toteutus

Pelaamamme kasvatuksellinen peli oli niin sanottu minikampanja. Minikampanja on suunniteltu kestämään rajallisen ajan ja pelikerrat ovat ainakin osittain ennalta määritellyjä (Pettersson 2005, 33). Pelimaailma sijoittui keskiaikaiseen miljööseen, joka oli täynnä seikkailua ja sisälsi hieman fantasiaa. Peli rakennettiin tukemaan nuorten osallisuutta ja yhteishenkeä erilaisilla teemoilla. Pelin edetessä nuoret kokosivat samalla karttaa (kuvio 2), jonka palasia he löysivät matkan varrelta.

Jokaisella hahmolla oli erityiskykynsä, jonka pelinjohto oli antanut hänelle pelin alussa. Erityiskykyjä olivat esimerkiksi tuulenlailla juokseminen ja erityisen hyvä suostuttelutaito. Kartanpalat olivat paikoissa, jonne vain yksi ryhmän jäsen pääsi käyttämällä erityiskykyään. Hahmot näkivät myös enneunia, jotka antoivat vihjeitä siitä, minne ryhmän tulisi seuraavaksi mennä. Kartanpalojen ja enneunien tarkoituksena oli luoda ryhmähenkeä ja yhteenkuuluvuuden tunnetta: selvittääkseen ryhmä tarvitsee kaikkia sen jäseniä.

Pöytäroolipelissä juonen kulkua ei voi tarkkaan ennalta määrätä, koska silloin estyisi nuorten vapaus tehdä päätöksiä. Tästä syystä seuraava pelikerta suunniteltiin tarkemmin vasta edellisen päätyttyä. Mikäli koko kampanja olisi suunniteltu ennalta, olisimme todennäköisesti joutuneet muuttamaan suunnitelmia useasti ja olisimme näin tehneet turhaa työtä. Eri alueilla kartassa oli omat tehtävänsä (liite 4), sekä juonellisesti että kehitystehtävien osalta turvataksemme kuitenkin pelin tavoitteiden toteutumisen. Ryh-

mätoiminnan tavoitteiden ja peliin rakennetun juonen takia peli oli ajoittain vahvasti ohjattua, eikä niin vapaata kuin pöytäroolipelaaminen monesti on. Usein pöytäroolipelissä on jonkinlainen alkuasetelma. Peli lähtee kehittymään pelaajien ja pelinjohdon mielikuvituksen ja improvisaation varassa. Loppuasetelmaa ei välttämättä harrastuspeleissä ole suunniteltu ollenkaan. Meidän ohjaamassamme pelissä loppuasetelmaa oli suunniteltu siten, että nuoria kannustettiin etsimään kadonneita läheisiään ja lopuksi he löytyisivät ”varjomaailmasta”.



KUVIO 2. Kartta

Ensimmäisellä pelikerralla keskityimme tutustumiseen ja yhteishengen luomiseen, joka antaisi pohjan tulevalle ryhmätoiminnalle. Kerroimme säännöistä ja nuoret täyttivät ensimmäisen kyselylomakkeen (liite 5). Kuvailimme pöytäroolipelin lähtöasetelman ja nuoret täyttivät avustuksellamme hahmolomakkeen, johon he merkitsivät pelihahmonsa ominaisuudet (ks. liite 3). Nuorten pelihahmot olivat tavallisia ihmisiä, eivät fantasiaolentoja. Hahmonluomisen jälkeen aloitimme varsinaisen pelaamisen. Ryhmä oli aluksi hieman varautunut, mutta rennon ilmapiirin ja huumorin avulla vuorovaikutteisuus lisääntyi.

Peli sijoittui saarelle, jolta pois pääsystä ei tiedetty. Nuorten hahmojen kerrottiin viettävän iltaa Eldyr-kylänsä juhlissa, missä he voivat tutustua toistensa hahmoihin. Pelinjohdon ohjaama sivuhahmo tuli nuoria vastaan ja aiheutti kaaosta juhlissa huutelemalla maailmanlopun tulosta. Illan lopuksi kaikki hahmot nukauttivat. Kun he aamulla heräsivät, kylä oli tyhjä. Vain nuorten hahmot olivat jääneet kylään ja kaikki hahmojen sukulaiset ja tutut olivat hävinneet. Nuoret saivat paperinpalan käsiinsä, jonka toisella puolella oli karttaa, jolle hekin sijoittuivat. Toisella puolella paperia oli tuntematonta kirjotusta. Helppointa nuorille oli lähteä tutkimaan aluetta, joka näkyi heille annetussa kartanpalassa. He olisivat halutessaan saaneet myös lähteä seikkailemaan kartanpalan ulkopuolelle. Kuitenkin nuoret pysyivät kartan alueella. Pelin aloitus oli sujuva, ehkä siitä syystä, että nuorilla oli jo aiempaa roolipelikokemusta.

Toisella pelikerralla tarina jatkui siitä, mihin se ensimmäisellä pelikerralla päättyi. Nuoret päättivät lähteä etsimään kadonneita asukkaita läheisestä Dunder-nimisestä kaupungista. Nuoret kohtasivat matkalla ihmisiä, jotka tarvitsivat apua. Nuoret päättivät auttaa apua tarvitsevat Dunderiin. Dunderista he suuntasivat laivalla kohti tuntematonta. Nuoret voittivat leikkimielisessä kilpailussa sivuhahmon ja palkinnoksi saivat toisen kartanpalan. He eläytyivät hahmoihinsa hyvin ja pelasivat niiden kykyjen mukaisesti. Nuoret osasivat myös ehdottaa toimintoja muille hahmoille oppiessaan tuntemaan näiden kykyjä ja taitoja.

Kolmannella pelikerralla hahmot saapuivat Myrnchiin. Emme tienneet ennalta yhden nuoren poissaolosta, mutta improvisoimme hahmon tilanteen pöytäroolipelille tyypilliseen tapaan. Poissaolleen nuoren hahmo iskettiin sivuhahmon toimesta tajuttomaksi. Tämä siksi, että nuoren olisi helppo jatkaa pelaamista seuraavalla pelikerralla; kun hahmo ei tiedä tapahtuneista asioista mitään, ei tarvitse pelaajankaan tietää. Muu ryhmä päätti, että tajuttomasta toverista on huolehdittava; hahmoa kannettiin mukana koko pelikerran ajan. Matka jatkui kohti kartalla näkyvää aavikkoa. Eräs hahmoista näki unta sienimetsästä, kaksi muuta kadonneista sukulaisistaan suuren hiekkalinnan portailla. Hahmot huomasivat kartassa Sandcastle-kaupungin. He suuntasivat kohti Sandcastlea läpi hiekka-aavikon, koska ajattelivat läheistensä olevan siellä. Sandcastlessa ryhmä sai paikalliselta kuninkaalta tehtäväkseen nujertaa kaupunkia häiritsevän hiekkamadon.

Neljännellä pelikerralla hahmot nujersivat kaksi hiekkamatoa. Edellisellä kerralla poissaolleen nuoren hahmo virkosi tietämättä mitään edellisen pelikerran tapahtumista. Poissaolleen nuoren palaaminen peliin sujui luontevasti. Taistelun tiimellyksessä eräs hahmoista sai madon myrkkyä silmilleen ja menetti näkönsä. Muu ryhmä piti huolta sokeutuneesta ystävästään. Konfliktitilanne hiekkamadon kanssa lisäsi ryhmän yhteenkuuluvuutta, koska kaikki ryhmän jäsenet olivat samalla puolella yhteistä vastustajaa vastaan. Matkaa jatkettiin kohti Sandcastlea, jotta sokeutunut hahmo saisi apua. Matkalla hahmot huomasivat kartanpalan, joka näkyi lentohiekan keskeltä. Tämä tilanne oli ennalta suunniteltu ja sen tarkoituksena oli saada ryhmä tekemään yhteistyötä; ryhmä voisi tukea erityiskyvyn omaavaa jäsentä. Ryhmä myös pelasti lentohiekan varaan joutuneet hahmot muutaman yritettyä tavoittaa kartanpalaa ja epäonnistuttua.

Päästyään Sandcastleen kaksi hahmoista päätti myrkyttää kylän kaivon tikarilla, jossa oli hiekkamadon myrkkyä. Hetkeä myöhemmin vartijat löysivät tikarin, jossa oli toisen hahmon nimikirjaimet ja koko ryhmä joutui luopumaan varusteistaan. Tämän seurauksena eräs hahmo suuttui tikarin kaivon heittäneelle hahmolle. Hetki kului osan ryhmästä kinastellessa keskenään, jolloin toinen osa ryhmää varustautui jatkuvaa matkaa varten. Lopulta koko ryhmä jatkoi matkaa kohti kartanpalalla näkyvää Mushroom Forestia. Kahden hahmon tekemä päätös heittää tikari kaivon aiheutti ristiriitaa hahmojen välille. Tilanne ei mennyt nuorten välisiin henkilökohtaisuuksiin, joten emme nähneet tarpeelliseksi puuttua siihen.

Viidennen pelikerran alussa nuoret täyttivät toisen kyselylomakkeen (liite 6). Hahmot matkan varrella poikkesivat tyhjään kylään. Yksi nuori oli poissa ja hänen hahmonsa katosi tämän pelikerran ajaksi. Toinen hahmo päätti sytyttää talon palamaan saadakseen valoa. Osa ryhmästä alkoi sammuttaa paloa, mutta turhaan. Palon sytyttänyt hahmo, joka oli yleensä välinpitämätön muita kohtaan, päätti pelastaa kaksi ryhmän jäsentä palavasta talosta. Muutaman mutkan kautta ryhmä saapui Mushroom Forestiin, jossa asui suuria puhuvia sieniä ja etanoita. Sienipoppamies paransi aikaisemmin hiekkamadon myrkyistä sokeutuneen hahmon. Etanoiden johtajan kerrottiin muuttuneen ilkeäksi samalla kun sen selkään oli muotoutunut kova kuori. Hahmot ratkaisivat tilanteen rikkomalla kovan kuoren etanalta erään hahmon erityiskyvyllä. Kuoren sisältä löytyi uusi kartanpala. Tämän pelikerran aikana nuorten yhteistyö sujui hyvin ja juoni eteni nopeasti.

Kuudennella pelikerralla ryhmä poistui Mushroom Forestista päätettyään sodan etanoiden ja sienten välillä. Edellisellä kerralla poissaollut nuori liittyi peliin hahmon herätessä joesta muun ryhmän matkan varrelta. Eräs hahmo uskotteli itselleen ja ryhmälle kadonneen hahmon sytyttäneen talon hänen sijastaan. Muut uskoivat ja kyseinen hahmo joutui muiden epäilyjen kohteeksi. Tässä vaiheessa sekä hahmojen että nuorten välillä oli havaittavissa erimielisyyksiä ja turhautumista. Lopulta matka jatkui Balandeirin kautta Yin-kylään. Yinissä epäilyjen kohteena olevan hahmon pelaajaa tuettiin tuomalla peliin sivuhahmoja, jotka puolustivat hahmoa ja todistivat väitteet vääriksi. Sekä nuorten että hahmojen välillä ristiriidat jatkuivat. Pelinjohto määräsi ylimääräisen tauon, jonka aikana korostettiin pelaajan ja hahmon välistä eroa. Peli jatkui hahmojen saadessa kuulla pienen tytön kadonneen. Yksi hahmoista näki unta pikkusiskostaan, joka oli eksynyt labyrinttiin. Ryhmä lähti kohti Mines-kaivosta etsimään kadonnutta tyttöä. Eräs hahmo jäi kaivoksen ulkopuolelle muun ryhmän kadotessa sen sisään. Tämän pelikerran aikana huomasimme viimeksi poissaolleen nuoren alkavan suuttua hahmonsa tilanteeseen.

Pelitalanteen ollessa kireimmillään viimeksi poissaollut nuori uhkasi toimia niin, että hänen hahmonsa saisi surmansa. Tilannetta selvitettiin sekä pelinjohdossa että nuoren kanssa ja lopuksi yhteisesti ryhmässä. Saimme tietää, että aikaisemmissa roolipeleissä jotkut nuorista olivat tottuneet siihen, että ”tappamalla” hahmonsa pelaaja pääsisi eroon epämiellyttävästä tilanteesta; hahmo heräisi kuitenkin pian henkiin uudelleen tai pelaaja saisi uuden hahmon. Teimme ryhmälle selväksi, että tässä pelissä hahmon kuolema olisi lopullinen, koska pelasimme tavallisilla ihmisillä, emme satuolentoilla. Pöytäroolipeleissä on yleistä, että hahmo voi kuolla ja olla taas pian hengissä tai pelaaja voi liittyä peliin uudella hahmolla. Kasvatuksellisen pelin tarkoituksen mukaista ei ollut päästä hankalista tilanteista tappamalla hahmonsa. Emmehän mekään enää itsemurhan jälkeen palaisi elämään uudelleen. Tuimme jatkuvasti hahmoa pelin ”sisällä” ja tauoilla motivoimme nuorta jatkamaan. Nuori aikoi jo jättäytyä pois toiminnasta, jolloin muu ryhmä alkoi muuttaa toimintaansa. Muu ryhmä esimerkiksi pelasi hahmojensa ominaisuuksien vastaisesti saadakseen kyseisen nuoren pysymään ryhmässä; poissaolleen nuoren hahmoa ei enää syytetty tulipalosta. Nuori päätti jatkaa pelaamista ja tilanne rauhoittui toistaiseksi.

Seitsemännellä pelikerralla yksi hahmoista näki enneunta kadonneesta pikkusiskostaan. Ryhmä pelasti kaivoksesta kadonneen tytön, joka kuitenkin osoittautui heille tuntemattomaksi. Ryhmä kohtasi sokkeloisessa kaivoksessa vihaisen miehenvartaloisen ja härnäpäisen otuksen, jonka he nujersivat pelastaakseen tytön. Hahmot näkivät unia varjomaailmasta, pahasta velhosta ja sukulaisistaan. He kysyivät tietä varjomaailmaan äkäiseltä tietäjältä, joka neuvoi ryhmää ”seuraamaan karttaa ja painumaan suolle”. Hahmot suunnistivat kartan avulla läheiselle suolle, josta löysivät aarteita, mutta alkoivat voida myöhemmin pahoin ja menettivät tajuntansa. Ryhmä heräsi tyrmästä.

Kahdeksannella eli viimeisellä pelikerralla ryhmä pakeni tyrmästä yhteistyön voimin ja suuntasi kohti Damburia. Damburista ryhmä sai mukaansa armeijan taistellakseen paha velhoa vastaan varjomaailmassa. Annoimme ryhmän avuksi armeijan, koska nuoret olivat toivoneet peliin enemmän vuorovaikutteisuutta toisessa kyselylomakkeessa. Yhdessä suunnattiin kohti Fruuta, jossa tiedettiin olevan lisää apuvoimia. Matkatessaan laivalla ryhmä joutui haaksirikkoon ja rantautui Frosticelandiin. Ryhmä jakautui kahtia pelin ”sisällä” erimielisyyksien takia. Toinen osa ryhmästä jäi kylpemään kuumiin lähteisiin, kun toinen osa ryhmää lähti etsimään Frosticelandin kaupunkia.

Myöhemmin kaupunkia etsimään lähteneet hahmot pelastettiin jäätävästä autiomaasta ja ryhmä sai käsiinsä viimeisen kartanpalan. Kaksi nuorta oli aiemmin tutkinut karttaa tarkemmin ja huomannut toiselle puolelle muodostuvan tekstin. Yksi nuorista tavasi tekstin ja samalla ryhmän eteen ilmestyi ovi keskelle autiomaata. Ryhmä astui ovesta sisään ja huomasi olevansa varjomaailmassa, josta olivat nähneet unia. Varjomaailmassa harhaili tuttuja hahmoja päämäärättömästi, kuin aaveina. Ryhmä kohtasi pahan velhon, joka osoittautui nuoreksi pojaksi. Ryhmä yritti nujertaa velhon väkivalloin, mutta huomasi etteivät aseet vahingoita tätä. Hahmot keskustelivat velhon kanssa ja puhuivat tämän ympäri palauttamaan kaiken entiselleen. Hahmot heräsivät kylästä sadonkorjuujuhlan jälkeisenä päivänä ja kaikki oli ennallaan. Kylään saapui ryhmä vieraita, jotka anoivat yöpaikkaa, koska heidän kylänsä oli mystisesti palanut yön aikana. Pelin puoli välissä alkaneet erimielisyydet jatkuivat ryhmätoiminnan loppuun saakka, vaikka ”loputaistelu” onnistuikin yhdessä toimien. Pelikerran loppuksi nuoret täyttivät kolmannen kyselylomakkeen (liite 7).

3.5 Toimintatutkimus sekä tiedonkeruu- ja analyysimenetelmät

Opinnäytetyö tehtiin toimintatutkimuksena. Toimintatutkimukseen liittyy yksilöiden oppiminen ryhmässä. Ihmiset ovat aina yhteydessä toisiinsa ja ihmissuhteet ovat tärkeitä. Toimintatutkimusta tehdään kun halutaan tutkia mitä on tapahtumassa tietyssä tilanteessa ja halutaan kehittää sitä. Siinä ei pelkästään tarkkailla ja kuvailla mitä tapahtuu, vaan myös osallistutaan toimintaan. (McNiff, Lomax & Whitehead 2003, 12-14.) Tämä tutkimus toteutettiin, jotta pöytäroolipelaamista voitaisiin kehittää nuorisotyön menetelmänä. Toimintatutkimuksen tarkoituksena on parantaa sosiaalisia käytäntöjä ja ymmärtää niitä syvällisemmin sekä ratkaista erilaisia käytännön ongelmia. Toimintatutkimus on tilanteeseen sidottua, yleensä yhteistyötä vaativaa, osallistuvaa ja itseään tarkkailevaa toimintaa. Tämä menetelmä on tarpeen, kun halutaan löytää ratkaisu tietyssä tilanteessa havaittuun ongelmaan, halutessa lisätä näkökulmia työskentelyyn. Lisäksi sitä käytetään, kun halutaan parantaa kommunikaatiota tutkijoiden ja osallistujien välillä tai antaa mahdollisuus subjektiiviselle lähestymistavalle ratkaista ongelmia. (Metsämuuronen 2001, 28–29.)

Toimintatutkimuksen kolme piirrettä näkyvät tässäkin tutkimuksessa:

- Tutkimuksen kohteena on sosiaalinen käytäntö eli tässä tapauksessa nuorisotyö ja siinä käytettävät menetelmät. Tämän käytännön on oltava altis muutoksille. Nyky-yhteiskunnassa on tarvetta kokonaisvaltaisen ja laaja-alaisen näkemyksen kehittämiseen sosiaalisiin ongelmiin sosiaalipedagogisen työn lähtökohdista. Tämän vuoksi nuorisotyötä tulee kehittää koko ajan. (Filander 2008, 96).
- Toiminta etenee suunnittelun, havainnoinnin ja reflektoinnin eli itsearvioinnin kehänä. Tässä tutkimuksessa on suunniteltu ja arvioitu tutkimuksen tavoitteiden toteutumista sekä ryhmätoimintakerroittain että kokonaisuudessaan.
- Osallistujat ovat joka vaiheessa vastuullisia toiminnastaan. Tutkijoina meidän tuli olla tarkkoja työn eettisyydestä. (ks. Metsämuuronen 2006, 103.)

Usein sosiaalinen nuorisotyö on projektiluonteista, mikä tarkoittaa, että työlle määritellään alku ja loppu, toimintatavat ja -muodot, tavoitteet, pelisäännöt ja arviointiprosessi (Linnossuo 2003, 9). Tekemämme tutkimus onkin hyvin projektimainen. Projektin vaiheisiin kuuluvat ideavaihe, esivaihe, suunnitteluvaihe, toteutus ja viimeistelyvaihe sekä

hyödyksikäyttövaihe. Kaikki nämä vaiheet eivät välttämättä sisälly projektiin vaan varsinainen projektivaihe sisältää erityisesti suunnittelu-, toteutus- ja hyödyksikäyttövaiheen. (Salonen 1998, 17.) Tutkimuksessamme toteutuivat projektin vaiheet hyödyksikäyttövaihetta lukuun ottamatta. Kohderyhmämme nuorten voidaan nähdä hyötynneen toimintatutkimuksestamme. Mielestämme tässä tapauksessa olisi tarvinnut tuottaa ohjaajan opas, jotta menetelmää olisi voitu hyödyntää laajemmin Iisalmen nuorisotyössä.

Aineistonkeruun ja -analyysin menetelmät ovat pääasiallisesti kvalitatiivisia eli laadullisia, joista käytimme haastattelua ja havainnointia. Sen sijaan kyselylomake on kvantitatiivisen eli määrällisen tutkimuksen menetelmä (ks. Metsämuuronen 2006, 134). Kysely on menettelytapa, jossa tiedonantajat itse täyttävät kirjallisen kyselylomakkeen kotonaan tai valvotuissa olosuhteissa (Tuomi & Sarajärvi 2002, 75). Nuoret täyttivät kolme puolistrukturoitua kyselylomaketta pelikertojen yhteydessä ja huoltajat yhden puolistrukturoidun kyselylomakkeen, joka toimitettiin nuoren mukana kotiin viimeisin kokoontumiskerran jälkeen. Huoltajat palauttivat kyselylomakkeen postitse valmiiksi maksetussa kirjekuussa. Kyselyiden vastausprosentti oli 100.

Valitsimme kyselyn tiedonkeruumenetelmäksemme kyselylomakkeen, koska sen avulla voimme kerätä tietoa, jota nuori ei halua ryhmässä kaikkien kuullen kertoa. Pelikertojen ohessa käytiin monesti keskustelua ryhmän kanssa roolipelin vaikutuksista ja käyttömahdollisuuksista. Nuoret täyttivät ensimmäisen kyselylomakkeen ennen pöytäroolipelaamisen aloittamista. Siinä kysyttiin muun muassa nuorten odotuksia, ennakkokäsityksiä ja aikaisempaa pelikokemusta. Pelin keskivaiheilla he täyttivät toisen kyselylomakkeen. Siinä kysyttiin, onko nuori saanut uusia kavereita ja miten nuorten käsitykset roolipelaamisesta ovat muuttuneet, ovatko he saaneet uusia ystäviä ja mitä he odottavat jatkolta. Kolmannen kyselylomakkeen nuoret täyttivät viimeisen pelikerran jälkeen. Tarkoituksena oli saada informaatiota siitä, miten nuoret kokivat pelaamisen vaikuttaneen sosiaalisiin suhteisiinsa ja vuorovaikutustaitoihinsa tässä pelissä ja yleensäkin pöytäroolipeli-harrastuksessaan. Kaikissa kolmessa kyselylomakkeessa oli sama strukturoitu kysymyssarja, jossa selvitimme ohjaamamme pelin vaikutusta nuoreen. Jokaiseen kyselylomakkeeseen jätettiin vapaata tilaa nuoren omille ajatuksille ja kommentteille, mikäli joku nuorista olisi halunnut lisätä jotakin. Kyselylomakkeisiin nuoret kirjoittivatkin avoimesti esimerkiksi siitä, miltä ryhmän keskeiset ristiriidat olivat tuntuneet.

Huoltajille lähetetyssä kyselylomakkeessa selvitettiin heidän ennakkokäsityksiään roolipelaamisesta ja ajatuksiaan siitä, miten pelaaminen oli heidän mielestään vaikuttanut esimerkiksi nuoren sosiaalisiin suhteisiin ja osallisuuteen. Huoltajat näkevät mahdolliset muutokset nuoren käytöksessä paremmin kuin me ulkopuolisina tarkkailijoina. Näin saimme laaja-alaisemmin tietoa roolipelaamisen mahdollisista vaikutuksista. Koimme tärkeäksi kysyä huoltajien ajatuksia siitä, kuinka pöytäroolipelaamisen harrastaminen oli näkynyt nuoren käyttäytymisessä kyseisen harrastuksen aikana ylipäätään.

Havainnoimalla voidaan saada tietoa siitä, toimivatko ihmiset kuten he sanovat toimivansa (Hirsjärvi, Remes & Sajavaara 1998, 209). Tämän tutkimuksen ollessa toimintatutkimus havainnointi oli osallistuvaa. Tämä tarkoittaa sitä, että olimme itse mukana ryhmän toiminnassa (Metsämuuronen 2006, 117). Havainnoidessamme kirjoitimme koko ryhmätoiminnan ajan tutkimuspäiväkirjaa, jossa pohdimme tavoitteidemme toteutumista ja kirjoitimme havaintoja myös nuorten käyttäytymisestä. Lisäksi tutkimuspäiväkirjaan kirjattiin jokainen pelikerta tiivistetysti, jotta seuraavalla kerralla tapahtumat oli helppo palauttaa mieleen. Tutkimuspäiväkirjaan edellisellä kerralla kirjoitetut pelin tapahtumat luettiin yhteisesti aina ennen uuden pelikerran aloittamista.

Ulkoista arviointia tutkimukseen saimme Pohjois-Savon sosiaalialan asiantuntijoilta teemahaastattelun avulla (liite 8). Teemahaastattelu sopi työmme aineistonkeruumenetelmäksi, koska tarkoituksena oli saada asiantuntijoiden mielipiteitä ja kokemuksia menetelmän vaikutuksesta ja käyttömahdollisuuksista. Mielipiteitä voidaan kartoittaa paremmin menetelmällä, jossa ei ole tarkasti määritelty kysymysten muotoa tai esittämisjärjestystä. Teemahaastattelussa kysymyksiä voidaan tarkentaa haastattelun kuluessa. (ks. Metsämuuronen 2006, 115.) Valitsimme etukäteen keskeiset teemat ja niihin liittyvät tarkentavat kysymykset. Teemahaastattelun metodologiaan kuuluu se, että siinä korostetaan ihmisten tulkintoja asioista ja heidän antamiaan merkityksiä asioille sekä merkitysten syntymistä vuorovaikutuksessa. Tarkoituksena on löytää merkityksellisiä vastauksia tutkimuksen ongelmanasettelun tai tutkimustehtävän mukaisesti. Etukäteen valitut teemat luodaan tutkimuksen viitekehyksen mukaan. (Tuomi & Sarajärvi 2002, 76–78.) Kaikilla haastatelemillamme sosiaalialan työntekijöillä, jotka työskentelevät lasten ja nuorten kanssa, ei ollut aiempaa kokemusta pöytäroolipelaamisesta. Näin toimimme samalla tutuksi pöytäroolipeli-menetelmää Pohjois-Savon alueella.

Kyselylomakkeet koottiin tietokoneella analysoitaviksi niin, että kaikki vastaukset koottiin kysymyskohdittain yhteen. Jokainen kyselyajankohta analysoidaan, jotta muutosta ryhmätoiminnan alusta keskivaiheille ja siitä pelin päättymiseen voitaisiin arvioida kattavasti. Nuoret täyttivät kaikki kyselyt informoituina ja niin, että ohjaaja oli aina saatavilla, mikäli heille tulisi mieleen jotain kysyttävää.

Nuorten ja huoltajien kyselyt sekä asiantuntijahaastattelut analysoitiin teorialähtöisesti. Teorialähtöisessä eli deduktiivisessa sisällönanalyysissä aineiston luokittelu perustuu aikaisempaan viitekehukseen. Tässä tutkimuksessa viitekehys on nuoruusiän kehitystehtävät. Muodostimme kehitystehtävistä analyysirungon, jossa ilmiön ominaisuuksina lueteltiin roolipelin vaikuttavuus niihin. Analyysirungon ulkopuolelle jäi pöytäroolipelin menetelmän muita hyötyjä ja haittoja, joista muodostimme omat luokkansa. (ks. Tuomi & Sarajärvi 2003, 116.)

Ensin teemoittelimme sekä litteroidut teemahaastattelut että kyselylomakkeiden vastaukset sen mukaan, mitä kustakin teemasta, eli roolipelin vaikutuksesta kuhunkin kehitystehtävään, oli kyselylomakkeissa tai haastattelussa sanottu. Teemahaastatteluiden osalta kehitystehtäviä koskeva tieto jaettiin vastakohtien väliseen ulottuvuuteen taulukoksi (liite 9). Sisäistä arviointia koskeva aineisto, eli nuorten ja huoltajien kyselyt ja havainnointi pelkistettiin lauseista yksittäisiksi ilmaisuiksi. Yksittäiset ilmaukset ryhmittelimme yhtäläisten ilmaisujen joukoiksi, jonka jälkeen luokittelimme ne kehitystehtävien mukaan. Kirjoitimme analyysin tulkiten näitä luokkia. (ks. Tuomi & Sarajärvi 2003, 102.)

Muodostaaksemme tutkimuksen aineistoista yhtenäisen tuloksen kirjoitimme sisäisen arvioinnin triangulaatio-menetelmällä. Triangulaatio tarkoittaa saman ilmiön tarkastelamista monesta suunnasta (ks. Metsämuuronen 2006, 134). Tämän tutkimuksen ilmiöitä ovat pöytäroolipelin vaikutus nuoreen ja menetelmän käyttömahdollisuudet. Teoreettisena lähtökohtana ovat nuoruusiän kehitystehtävät. Ilmiötä tarkastellaan nuoren omasta, huoltajan, tutkijan sekä ulkopuolisen asiantuntijan näkökulmasta. Tässä tutkimuksessa käytetyn triangulaation muoto on menetelmätriangulaatio. Menetelmätriangulaatiossa yhdistellään erilaisia menetelmiä, joita tässä tutkimuksessa olivat kyselylomakkeet ja havainnointi. (ks. Eskola & Suoranta 1999, 69.) Triangulaation käyttöä voidaan

perustella sillä, että yksittäisellä aineistolla tässä tutkimuksessa ei olisi voitu saada kattavaa kuvaa tutkimuskohteesta (Eskola & Suoranta 1999, 69).

4 TULOKSET

4.1 Sisäinen arviointi

Analysoidessamme sisäisen arvioinnin aineistoja tulokset menivät muutamissa kohdissa useammille kehitystehtäväalueille. Esimerkiksi ongelmanratkaisutaito liittyy sekä moraaliajattelun kehittämiseen että voimavaroihin. Näin ollen olemme käsitelleet tuloksia sen kehitystehtävän kohdalla, joka mielestämme parhaiten vastaa saatua tulosta. Tämän tutkimuksen mukaan roolipelaaminen vaikuttaa nuoren kehitykseen positiivisesti, mutta sillä saattaa olla myös negatiivisia vaikutuksia.

Tietoa toiminnasta nuoret olivat saaneet koululta ja kavereilta. Nuoret kokivat roolipelaamisen merkitsevän eläytymistä, aktiivista tarinankerrontaa, hauskan pitämistä ja keskustelua. He odottivat toiminnalta hauskaa ajanvietettä ja huumoria. Nuoret lähtivät mukaan toimintaan hyvällä mielellä ja innolla odottaen. Osa nuorista oli kuitenkin hieman varuillaan, mutta uskoivat pelin voivan olla hauska. Aiempaa pöytäroolipelikokemusta oli kaikilla osallistujilla. Lisäksi osalla oli kokemusta myös tietokone- ja lautaroolipeleistä. Huoltajat olivat kiinnostuneita roolipelaamisesta ja suhtautuivat siihen myönteisesti. Omakohtaista kokemusta pelaamisesta ei ollut, mutta aihe oli tuttu nuoren kautta. Nuori päästettiin mukaan roolipeliryhmään myönteisellä ja luottavaisella mielellä. Turvallisuudentunnetta toi sosiaalialan työntekijöiden valvoma ympäristö.

Havaintojemme mukaan nuoret olivat aluksi hieman epävarmoja toistensa seurassa, mutta rennon tunnelman ja nuorten positiivisen asenteen ansiosta ilmapiiri alkoi muuttua viihtyisämmäksi. Havaintojemme mukaan huumori oli yhdistävä tekijä ja loi yhteenkuuluvuuden tunnetta nuorten välillä. Nuoret hyödynsivät koko ryhmätoiminnan ajan hyvin unissa näkemiään vihjeitä ja peli eteni juonellisesti. Välillä nuoret olivat huolissaan siitä, miten tutkimuksemme onnistuu, jos he vain vitsailevat pelin aikana. Pelin edetessä nuoret alkoivat ottaa muuta ryhmää enemmän huomioon ja vetivät toisiinsa mukaan peliin ja juonikuvioihin. Lyhyessäkin ajassa sosiaaliset ja vuorovaikutustaidot voivat siis kehittyä.

Tunteiden käsittelyn kehittämistä tuettiin koko pelin ajan. Loimme lisäksi erityistä pohdintaa vaativia tilanteita, esimerkiksi kun pelinjohdon ohjaama hahmo petti ryhmän tai käyttäytyi erityisen ärsyttävästi. Noin puolivälissä peliä oli vaihe, johon kuului ristiriitailanteita. Tässä vaiheessa havaintojemme mukaan ryhmän yhteishenki heikkeni, mikä vaikutti ilmapiiriin kiristävästi. Muutama nuori oli hieman hämmästyksissä tällöin pelissä ilmi tulleesta suuttumuksesta. Keskeytimme pelin tilanteen näyttäessä siltä, että tunteet alkoivat olla nuoren omia ja kohdistua suoraan muihin nuoriin. Tällöin kävimme läpi tuntemuksia omana itsenämme ja nuoret kertoivatkin tunteistaan avoimesti. Ristiriitailanteen aikana nuoret pystyivät kehittämään ongelmanratkaisutaitojaan, koska ohjasimme heitä ratkaisemaan tilanteen itse. Se, että nuori kiinnittää huomiota siihen, kuinka ilmaisee itseään kehittää muiden huomioon ottamista. Muut huomioonottavaan ilmaisuun on tärkeää kiinnittää huomiota, kun ollaan ristiriitailanteessa.

Havaintojemme mukaan pettymysten sietäminen ja vastuu omista teosta tuli hyvin selkeästi esiin muutaman pelikerran ajan. Havainnoimme, että ryhmässä nousi esille esimerkiksi suuttumusta, myötätuntoa ja hämmästyneisyyttä. Tunteista keskusteleminen on yksi tärkeä osa tunteiden käsittelytaitoja. Yksi nuori kertoi tunteneensa syyllisyyttä siitä, kun hänen hahmonsa toimii muuta ryhmää vastaan. Nuori oli luonut itselleen kieron ja manipuloivan hahmon, joka loi salaliittoja muita vastaan. Mielestämme kyseisen hahmon pelaaminen antoi kasvukokemuksia nuorelle; hän alkoi pohtia hahmonsa tekojen vaikutuksia muihin hahmoihin.

Harmitti toimia välillä niin kuin hahmo toimi.

Keskustellessamme tilanteesta ryhmän kanssa saimme selville, että jokainen oli luonut jonkin verran itseään muistuttavan hahmon. Tällöin pelaaminen voi mennä henkilökohtaisuuksiin, koska jokainen pelaa kuin omana itsenään. Olisi eduksi, mikäli pelinjohto tuntee pelaajat niin, että kykenee vaikuttamaan rakentavasti hahmon luomiseen. Mielestämme nuoret pysyivät hahmoissaan muutamaa haasteellista tilannetta lukuun ottamatta.

Moraaliajattelun kehittämiseen liittyy kysymys sääntöjen rikkomisesta. Kirjoittamattomien sääntöjen rikkomista oli havaittavissa jonkin verran pelissä, mikä oli odotettavaa. Mielestämme hahmon toiminnan kautta nuori voi kokeilla rajojaan turvallisesti ja oppia

elämän syy-seuraus -suhteita. Ryhmän sosiaalinen paine vaikuttaa kohderyhmämme käytökseen, koska jäsenet olivat nuoria. (ks. Eronen ym. 2003, 112–127). Näin ollen jonkun jäsenen toimiessa epäeettisesti rangaistiin koko ryhmää. Ryhmä alkoi kiinnittää huomiota muiden hahmojen toimintaan, kun sitä rangaistiin ensimmäisen kerran yksittäisen jäsenen teosta. Pelatessaan nuoret kehittivät moraaliajatteluaan pohtimalla mitä tekevät ja miksi. Havaintojemme mukaan moraaliset ongelmat pitivät myös yllä nuorten mielenkiintoa.

Vastuu omasta ja ympäristön hyvinvoinnista tavoitteena huomioitiin koko pelin ajan. Huomasimme, kuinka ryhmä kannusti jokaista jäsentään toimimaan yhteisen hyvän eteen. Ryhmästä löytyi aina joku, joka muistutti ryhmää siitä, miksi he olivat lähteneet matkalle. Yhden nuoren suututtua hän halusi tappaa hahmonsä. Tällöin keskustelimme siitä, että pelatessamme ihmishahmoilla ne eivät kuoltuaan heräisi henkiin. Tämä keskustelu liittyy vastuuseen omasta hyvinvoinnista siten, ettei ongelmien pakeneminen ole ratkaisu.

Voimavaroihin liittyivät esimerkiksi ryhmän yhteenkuuluvuuden tunne, ongelmanratkaisutaito ja mielikuvitus. Huoltajat arvioivat hyvän juonen kehittävän ongelmanratkaisutaitoa. Havaintojemme mukaan ryhmän yhteenkuuluvuutta lisäsi hahmojen oli yhteinen päämäärä. Erityiskykyä avulla jokainen voi tehdä jotain erityislaatuista ja näin auttaa ryhmää yhteistä tavoitetta kohti. Havaitimme nuorten innostuvan huomattavasti tilanteen, jossa hahmon erityiskykyä voi käyttää.

Elämäntarkoitusta ja -mielekkyyttä kehitettiin muun muassa päämäärän ja mielikuvituksen keinoin. Huoltajat olettivat mielikuvituksen kehittyvän pöytäroolipelatessa. Yksi huoltaja pohti, että roolipelaamalla päästään helpommin fiktion maailmaan verrattuna esimerkiksi koulun ainekirjoitukseen. Hän koki roolipeliharrastuksen vaikuttavan positiivisesti äidinkieleen erityisesti poikien kohdalla. Koko ryhmätoiminnan ajan jokainen nuori ilmoitti pitävänsä ryhmätoiminnasta paljon tai jonkin verran. Nuorten mielestä peli oli hauska. Tämän perusteella voimme väittää ryhmätoiminnan tuoneen nuorten elämään mielekkyyttä mukavan harrastuksen kautta. Huoltajat kokivat nuoren kiinnostuksen tärkeäksi. Heidän mukaansa roolipelaaminen on harrastus muiden joukossa ja se on uudenlaista, vaihtoehtoista toimintaa. Pöytäroolipelaaminen oli huoltajien mielestä

esimerkiksi tietokoneella pelaamista parempi vaihtoehto, koska se on sosiaalista toimintaa.

– – En tiedä miten he siinä ryhmässä todella toimivat. Suhtaudun kuitenkin tähän harrastukseen positiivisesti, terveempi vaihtoehto kuin ”kekku-lointi kaljan kanssa”.

Sosiaalisia ja vuorovaikutustaitoja kehitettiin koko pelin ajan. Sosiaalisten ja vuorovaikutustaitojen kehittymistä selvitettiin kysymyksellä ystävyys-suhteista. Kyselyjen mukaan nuorilla oli ystäviä jonkin verran tai paljon, eivätkä vastaukset muuttuneet ryhmätoiminnan aikana. Jos aikaa pelaamiseen olisi enemmän, voisivat myös ystävyys-suhteet kehittyä. Nyt huoltajat arvioivat nuoren saaneen uusia tuttavuuksia, muttei varsinaisia kaverisuhteita. Myös nuoret ajattelivat saaneensa lähinnä uusia tuttuja. He mainitsivat myös saaneensa uusia tuttavuuksia roolipeleissä ylipäätään.

Pelissä hahmot loivat kontakteja vastaantuleviin hahmoihin, mutta samalla pelaajien kesken. Havaintojemme mukaan nuoret toimivat pelatessaan yhtenä ryhmänä, mutta esimerkiksi kahvitauoilla ryhmä jakaantui kahtia. Tämä saattoi johtua siitä, että ryhmä muodostui kahdesta toisilleen ennestään tutusta kaveriporukasta. Nuoret olivat vastaanottavaisia toisiaan kohtaan, mutta vapaa-ajalla juttuseuraa löytyi helpommin tutusta porukasta. Tutkimuksemme mukaan kahdeksan kokoontumiskertaa ei vielä välttämättä riitä uusien ystävyys-suhteiden muodostamiseen. Ystävyys-suhteiden muodostumista voi hidastaa myös ryhmän sisäiset jo olemassa olevat klikit. Kommunikointitaidot ja suullinen esittäminen vahvistuivat koko ajan nuorten saadessa kertoa mitä heidän hahmonsä tekevät ja kuinka ne reagoivat eri tilanteisiin.

Nuoret arvioivat pöytäroolipelaamisen voivan kehittää puhe- ja ryhmätyöskentelytaitoja kaikkien pelaajien osallistuessa ja toimiessa yhteisen päämäärän eteen. Samanhenkisen ryhmän he mainitsivat kehittävän kyseisiä taitoja, erihenkisen heikentävän. Huoltajat ajattelivat pöytäroolipelaamisen opettavan sosiaalista kanssakäymistä ja kehittävän vuorovaikutustaitoja. Heidän mielestään myös kommunikointitaidot olivat kehittyneet nuoren roolipeliharrastuksen myötä, mutta he eivät osanneet sanoa mikä siihen oli vaikuttanut. Huoltajat pohtivat, että konkreettisesta tapaamisesta nuori oppisi erilaisuuden hyväksymistä. Muun ryhmän hyväksynnän kautta voisi oppia myös oman itsensä arvos-

tamista. Huoltajat arvioivat ryhmätyöskentelytaitojen kehittyvän roolipelaamisen myötä, koska siinä tulee osata toimia ryhmässä ja ottaa muut huomioon.

Roolipelin keinoin voidaan tarjota nuorille mahdollisuus saada tukea minuuden etsimisessä. Minäkäsitykseen liittyen omien taitojen tiedostaminen, ongelmanratkaisu- ja vuorovaikutustaitojen löytäminen itsestään sekä oman olemuksen hyväksyminen kehittyvät. Nämä taidot kehittyvät nuoren huomatessa itsessään taitoja ja pelinjohdon sekä muun ryhmän antaessa palautetta hänelle. Näitä taitoja kehitettiin pelissä koko ajan. Huoltajat arvioivat pöytäroolipelaamisen kehittävän itseilmaisua ja esiintymistaitoja sekä lisäävän uskallusta olla oma itsensä. Huoltajat eivät uskoneet esiintymisrohkeuden kasvaneen ryhmätoiminnan aikana. Sen sijaan yksi nuori kertoi saaneensa ryhmätoiminnan aikana lisää rohkeutta olla muiden ihmisten kanssa. Havaintojemme mukaan tämä nuori sai selvästi lisää rohkeutta toimia ohjaamassamme ryhmässä. Emme kuitenkaan voi olla varmoja siitä, vaikuttiko ryhmätoiminta nuoren esiintymisrohkeuteen yleisellä myös tasolla.

Osa nuorista ajatteli itsetuntemuksen kehittyvän pelatessa erilaisilla hahmoilla, osa taas koki omanlaisen hahmon kehittävän itsetuntemusta. Huoltajat ajattelivat, että tappajan rooli ei aina ollut suotavaa itsetunnon kehittymisen kannalta. Nuorten mukaan mietittäessä hahmon toimintaa, joutuu ajattelemaan myös itseä. Huoltajat olettivat minäkuvan kehittyvän, koska roolipelaamisen tuo heidän mielestään lisää itsevarmuutta, itsetuntoa, keskittymiskykyä, aikuisempaa suhtautumista maailmaan ja ihmisiin sekä tietoa omista taipumuksista.

Nuoret kokivat tullessa pelissä huomatuksi ja mainitsivat samalla, että tuntuisi pahalle jäädä ryhmän ulkopuolelle. Mielestämme itsetuntemuksen kehityksen kannalta on tärkeää kokea tulevansa huomatuksi. Tärkeää on myös tunnistaa itsessään asioita, joissa on hyvä. Nuorten kyselylomakkeessa kysyimme, tunnistavatko he itsessään tällaisia asioita. Kukaan nuorista ei pitänyt itseään arvottomana ja yli puolet nuorista piti itseään erittäin arvokkaana. Kokonaisuudessaan tulokset itsetuntemuksen ja minäkäsityksen osalta olivat positiivisia. Nuorilla oli hyvä itsetunto jo ennestään, eikä ohjaamamme ryhmätoiminta vaikuttanut siihen.

Nuoret ajattelivat roolipelin sopivan nuorisotyön menetelmäksi jos ihmiset saataisiin kiinnostumaan aiheesta. Huoltajat ajattelivat roolipelaamisen vaikuttaneen nuoreen positiivisesti. Yhden huoltajan mielestä roolipeli-harrastus oli vaikuttanut hieman negatiivisesti nuoreen. Huoltajat arvioivat yleisesti roolipelaamisen negatiiviseksi puoleksi ”koukuttumisen”, liiallisen ajankäytön pelaamiseen ja pelimaailmoin muun kustannuksella. He pitivät mahdollisena riskinä liiallista uppoutumista pelimaailmaan ja pakoa arjesta.

Negatiivisuus on näissä yhteyksissä koukuttumista ja liikaa ajankäyttöä pelaamiseen muun kustannuksella.

Liiallinen ajankäyttö ja uppoutuminen voi olla riski harrastusmuotoisessa pelissä. Harrastusmuotoisessa pelissä ajankäyttöä ei yleensä ole rajoitettu, eikä tavoitteita ole luotu nuoren kehittymistä ajatellen. Kasvatuksellisenä pelinä ja ammattilaisen ohjaamana emme kuitenkaan usko liialliseen ajankäyttöön tai koukuttumiseen.

Tunnelma muuttui ryhmätoiminnan loppuvaiheilla mielestämme hieman kiireiseksi ajanpuutteen takia. Myös nuoret ja huoltajat kokivat ryhmätoimintaan varatun ajan olleen liian lyhyt. Pelissä oli suunniteltuja tapahtumia ja tavoitteita, joiden toteutumiseen olisi tarvittu enemmän aikaa. Kuitenkin ohjasimme pelin läpi siitäkin huolimatta, että jouduimme ohjailemaan paljon pelin kulkua. Pidemmällä aikavälillä olisi voitu saada ryhmätoiminnan osalta tuloksia myös siitä, kuinka pöytäroolipelaaminen kehittää esimerkiksi minäkäsitystä.

Nuoret kokivat pelin onnistuneeksi ja mielenkiintoiseksi, mutta hieman ”putkimaiseksi”, jolla he tarkoittivat liian ohjattua. Nuoret kaipasivat peliin enemmän tilanteita, joista selviytyäkseen tarvitsee puhetaitoja. Parhaaksi he kokivat itse pelaamisen, ihmiset, kaikkien osallistumisen ja eläytymisen hahmoon, sekä pelin tietyt tarinalliset tapahtumat. Nuorten odotuksena oli erityisesti mukavaa ja hauskaa ajanvietettä ja he arvioivat odotustensa toteutuneen. Epämiellyttäväksi nuoret mainitsivat sen, että aluksi muut pelaajat olivat ventovieraita ja että oman hahmon toiminta aiheutti syyllisyydentunnetta. He kokivat ryhmän olevan aluksi hajanainen. Nuoret mainitsivat, että ryhmätoiminta oli mukavampaa tutkimusjakson lopussa. Havaitimmekin ryhmätoiminnan mielekkyyden lisääntyneen toimintajakson loppua kohden.

4.2 Ulkoinen arviointi

Tutkimukseen koimme tärkeäksi saada ulkoista arviointia, jota hankittiin asiantuntija-haastatteluin. Asiantuntijoiksi valittiin Pohjois-Savon alueelta sosiaalialan ammattilaisia, jotka työskentelevät nuorten parissa: kaksi nuorisotyöntekijää, koulukuraattori, seurakunnan nuorisotyönohjaaja, perhekotityöntekijä sekä lastenkotityöntekijä. Valitsimme haastateltavat siten, että joukossa oli sekä itse pöytäroolipelaamista harrastaneita, siihen vähän tutustuneita ja sellaisia, jotka eivät olleet tutustuneet aiheeseen. Näin saimme mahdollisimman monipuolisesti arviota ja mielipiteitä siitä, kuinka menetelmää voisi nuorten kanssa tehtävässä työssä hyödyntää. Sekä koulukuraattorilla että nuorisotyöntekijöillä oli pitkäaikainen työkokemus työstä lasten ja nuorten kanssa. Kirkon nuorisotyönohjaaja, perhekotityöntekijä ja lastenkotityöntekijä olivat toimineet työssään alle kuusi vuotta.

Asiantuntijat arvioivat pöytäroolipelaamisen vaikuttavan tunteidenkäsittelytaitoihin enimmäkseen positiivisesti. He näkivät tunteidenkäsittelytaitojen kehittyvän, kun nuori pelaa itsestään poikkeavalla hahmolla. Näin nuori joutuu ajattelemaan asioita jonkun muun näkökulmasta ja arvioimaan tekojensa vaikutuksia. Roolipelaamisen arvioidaan vaikuttavan positiivisesti muiden ajatusten ja tunteiden huomioimiseen sekä helpottavan omien tunteiden tunnistamista. Se, että nuori eläytyy hahmoonsa, auttaa löytämään keskusteluihin syvällisemmän tason. Pöytäroolipelaamalla arvioitiin löytyvän myös keinoja varautua ennalta erilaisiin asioihin ja tapahtumiin elämässä. Asiantuntijat mainitsivat roolipelaamisen haasteiksi tunteiden käsittelytaitojen kehittymiseen nähden esimerkiksi äärimmäisen ujot tai mielenterveydeltään heikot ihmiset. Ujoutta saattaa lisätä omalle kohdalle osuva kritiikki ja mielikuvitusmaailman uppoutuminen saattaa sekoittaa jo horjunutta mielenterveyttä. Haittana nähtiin myös riski koukuttua roolipeleihin.

Roolipelaamalla voidaan vaikuttaa asiantuntijoiden mielestä nuorten arvomaailmaan sekä kehittävästi että haitallisesti. Terve arvomaailma ja tasa-arvoisuus nähtiin tärkeinä tekijöinä pelissä, jonka halutaan rakentavan nuoren moraalijattelua. Roolipelimaailmassa on asiantuntijoiden mukaan mahdollisuus miettiä omien tekojen seurauksia ja asioita eri näkökulmista. Haasteena nähtiin kuitenkin pelinjohtajan omat patoutumat

esimerkiksi jotain ihmisryhmää kohtaan. Tällöin esimerkiksi tummaihoisten ihmisarvoa loukkaava kohtelu saattaa välittyä pelissä pelaajille. Pelinjohtajan toiminta ja pelin arvomaailma nähtiin merkityksellisinä.

– – Se, että liikutaan koko ajan joko lain väärällä puolella tai muuten moraalisesti väärällä puolella. Niin siitä tulee sitten ennen pitkää niille pelaajille normaalia. Ja jos tää alotetaan jossain tosi varhaisessa vaiheessa, jossain 10–11-vuotiaana, jatkuvasti ryöstellään pankkeja näissä peleissä, niin ei se vanhemmiten tunnu se pankkiryöstö niin hirveen isolta jutulta.

Asiantuntijat kokivat pöytäroolipelin hyödyt ja haasteet liittyen vastuuseen omasta ja ympäristön hyvinvoinnista haasteellisimmaksi arvioitavaksi. He huomioivat kuitenkin, että pöytäroolipelaaminen vaatii muiden huomioon ottamista. Pelaamalla voi myös oppia tunnistamaan toisten rajoja. Mukava harrastus näkyy nuoren hyvinvoinnissa, mikä lisää myös ympäristön hyvinvointia.

Asiantuntijat kokivat, että voimavarojen löytyminen pöytäroolipelaamisen menetelmin on mahdollista. He arvioivat, että kun nuori löytää pelissä ratkaisuja hän kokee voimaantumisen ja hyvänolon tunnetta, joka näkyy voimavarana. Onnistuneesta pelistä voi saada arkeen jaksamista kuten muustakin harrastuksesta. Pelatessa saa myös kavereita ja kaverit itsessään ovat voimavara nuorelle.

– – että kun pääsee siihen ryhmään hyvin sisälle, niin se ryhmä on semmonen kantava voima sitten. Meille kaikillehan on hirmu tärkeää kuulua johonkin.

Roolipelaamalla nuori voi löytää itsestään esiintymis- ja itsevarmuutta tai tunnistaa itsestään sosiaalista lahjakkuutta. Roolipelaamisen nähtiin voivan vaikuttaa myös vaikeiden asioiden ja tilanteiden käsittelyyn. Kun pelissä on kohdannut vaikean asian, saattaa sen käsittely arjessa olla helpompaa. Asiantuntijoiden mielestä pelinjohtajan vastuu on se, ettei peli vie voimavaroja esimerkiksi epätasa-arvoisuudella.

Elämäntarkoituksen ja -mielekkyyden hahmottamisessa pöytäroolipelaaminen koettiin yleisesti positiivisesti vaikuttavana toimintana. Ei niinkään peli itsessään, vaan sen

kautta saadut kaverisuhteet ja onnistumisen kokemukset lisäävät elämän mielekkyyttä sosiaalisuuden ja vuorovaikutuksen keinoin. Mielekäs tekeminen tuo asiantuntijoiden mukaan elämään sisältöä, mielekkyyttä ja tarkoitusta. Nuoren elämänmielekkyyden ja tarkoituksen hahmottamiseen saattaa vaikuttaa negatiivisesti pelin moraalisesti arveluttava arvomaailma.

Pöytäroolipelaamisen koettiin enimmäkseen kehittävän sosiaalisia ja vuorovaikutustaitoja. Sanallinen ilmaisu kehittää hahmotuskykyä ja pelatessaan nuori voi löytää ”uuden vaihteen” itsestään. Esimerkiksi hiljainen, vetäytyvä persoona voisi ottaa yliaktiivisen roolin ja löytää uusia puolia itsestään ja näin vahvistaa sosiaalisuutta ja vuorovaikutusta. Pelinjohtajan tulee asiantuntijoiden mielestä seurata, että jokainen pelaaja saa puheenvuoron ja jokaisen sanoilla ja teoilla on merkityksensä ja seurauksensa.

Ihan ehdottomasti kaikista eniten semmosiin, mihin roolipelaaminen minun mielestä vaikuttaa hyödyllisesti, on sosiaalisissa vuorovaikutustaidoissa kehittävällä tavalla. Elikkä se on nimenomaan sosiaalista toimintaa, paljon keskustelevaa toimintaa.

Et mitenkä erilaisia tunteita ilmastaan, mitenkä on turvallista ilmasta niitä tunteita ja myöski havainnoida sitä, miten ne muut niitä ilmasee ja oppia niiltä muilta.

Pöytäroolipelaamisesta voi olla haittaakin, mikäli pelinjohtaja suosii tiettyjä pelaajia tai ei pidä huolta siitä, että jokainen pelaaja saa osallistua peliin. Haasteellisena nähtiin se, jos nuori on esimerkiksi koulukiusattu tai muuten syrjäytetty ja joutuu mielekkäässä harrastuksessakin joukon ulkopuolelle. Tämä saattaa aiheuttaa negatiivisia vaikutuksia, esimerkiksi masennusta.

Hyvin suunniteltu ja eteenpäin viety peli voi auttaa nuorta kehittämään itseään ja minäkuvaansa. Turvallinen ryhmä ja sosiaalinen toiminta onnistumisen kokemuksineen kehittävät asiantuntijoiden mukaan itsetuntoa. Se, että sisäistetään hahmon arvomaailma, eikä tarvitse miettiä omaa minää osaltaan toimii suojaavana elementtinä. Minäkuvan kehittämiseen nähden asiantuntijat kuvasivat monta negatiivistakin puolta. Yksi asiantuntijoista arvioi, että esimerkiksi mielenterveysongelmista kärsivän nuoren minäkuva

saattaa säröytyä roolipelatessa. Hän mielestään sairaan nuoren kohdalla riskinä voi olla toden ja mielikuvitusmaailman sekoittuminen ja liiallinen uppoutuminen pelimaailmaan. Minäkuva saattaa vahingoittaa myös se, että pelissä tapahtuvat asiat otetaan henkilökohtaisesti. Haasteena nähtiin myös se, jos nuori kokee, ettei hän tule ymmärretyksi oikein ja olevansa mielikuvitukseltaan riittämätön pöytäroolipelaaminen.

Pöytäroolipelimenetelmän käytettävyyttä arvioitaessa asiantuntijat olivat erimieltä menetelmän käyttömahdollisuuksista; yksi näki pöytäroolipelin soveltuvan nimenomaan perhe- tai lastenkotityöhön, toinen mieluummin ehkäisevään nuorisotyöhön, kolmas ajatteli menetelmän olevan parhaiten sovellettavissa järjestö- tai muussa vastaavassa toiminnassa. Myös ohjaajan rooli koettiin hyvin eritavoin; yksi näki ohjaajan roolin ulkopuolisena valvojana ja avunantajana, toinen ajatteli, että ohjaajan tulee olla läsnä peliä purettaessa ja kolmannen mielestä ohjaajan tulisi olla kokoajan tiiviisti läsnä, jotta tehtävän työn ”punainen lanka” pysyy mukana pelissä.

Haasteena asiantuntijat kokivat ajan puutteen työyhteisöissä ja ohjaajan sitoutumisen ryhmään pelin ajaksi. Tällöin tarvittaisiin toinen ohjaaja valvomaan ja ohjaamaan muita nuoria. Myös tiedon puute koettiin esteeksi pöytäroolipeli-menetelmän käytölle, koska pöytäroolipeliin kuuluu sääntöjärjestelmä, jota tulee käyttää, jotta peliä voidaan sanoa puhtaaksi pöytäroolipeliksi. Mikäli ohjaaja olisi ulkopuolinen tai vaikkapa joku nuorisista, toimintaan tarvitaan käynnistäjä. Asiantuntijat ajattelivat, että tällöin on mahdollista, että jokin vaikea asia jää käsittelemättä ja näin pelaaminen voisi olla vahingollista nuorelle. Ohjaajan tulisi myös pystyä erottamaan, kenelle menetelmästä olisi hyötyä ja kenelle haittaa. Yksi asiantuntijoista ajatteli, ettei pöytäroolipeli sovi työmenetelmänä alle 12-vuotiaiden kanssa tehtävään työhön. Lasten keskenään pelaamista hän ei kuitenkaan koe sopimattomana. Hän ajatteli myös, ettei roolipeli välttämättä toimisi vahvan uskonnollisen taustan omaavan henkilön kanssa, koska jossain saatetaan yhä ajatella roolipelin liittyvän saatananpalvontaan. Tärkeäksi koettiin ryhmän koko; ryhmän koon tulisi olla sellainen, että jokainen pelaaja pääsee toteuttamaan itseään ja pelaamaan aktiivisesti. Enimmäkseen pöytäroolipelin käyttöä työmenetelmänä pidettiin mielenkiintoisena vaihtoehtona. Tärkeänä nähtiin tarjota jokaiselle nuorelle mielekästä toimintaa ja siksi työmenetelmiä tulisi olla tarjolla monenlaisia.

Mikäli sitä roolipelaamista käytäs niin siinä pitäis ehkä se alkusähellys saada siitä pois näitten henkilöitten kans, jotka ei oo ennen kokeillu. Esimerkiks valmiita hahmoja tarjota tai alottaa semmosesta valmiista maailmasta, jonka kaikki tuntee.

4.3 Yhteenveto tuloksista

Mankisen (2004) tutkimuksessa tuli esille, että roolipelaaminen voi vaikuttaa esimerkiksi sosiaalisten taitojen oppimiseen, itsetunnon paranemiseen ja minäkäsityksen tarkentumiseen. Tämän tutkimuksen mukaan kasvatukselliset tavoitteet sisältävä ryhmä, joka koetaan turvalliseksi ja mieleiseksi vaikuttaa positiivisesti sosiaalisiin taitoihin ja itsetuntoon. Laaksohen (2003) tutkimuksen mukaan roolipelaamisella on positiivinen vaikutus ihmissuhteisiin, ystävyysuhteisiin ja sen avulla on mahdollista tutustua uusiin ihmisiin. Tämän tutkimuksen mukaan nuoret saavat pöytäroolipeliharrastuksesta uusia tuttavuuksia ja kokea olevansa osa ryhmää. Varsinaisten ystävyysuhteiden muodostuminen tulisi tutkia pidempikestoisessa pelissä. Sekä nuoret että huoltajat olivat yhtä mieltä siitä, että kyseinen ryhmätoimintaan käytetty ajanjakso oli liian lyhyt kehittääkseen huomattavasti itsetuntemusta tai minäkäsitystä. Aikaa tulisi olla mielellään ainakin noin puoli vuotta. Tämän tutkimuksen mukaan pöytäroolipelaaminen kehittää itsetuntemusta, kun sisäistetään hahmon arvomaailma ja mietitään hahmon toimintaa.

Mankisen (2004) mukaan roolipelatessa voidaan kehittää itseilmaisua ja tuottaa nuorelle tunne- ja elämystason oppimiskokemuksia. Tämän tutkimuksen tulokset tukevat Mankisen tutkimusta: turvallisessa ryhmässä jokainen uskaltaa ilmaista itseään. Tutkimuksemme mukaan pelinjohtajan rooli turvallisen ympäristön luomisessa on keskeisellä sijalla. Mankisen tutkimuksessa tuli esille, että roolipelaaminen voi vaikuttaa minäkäsityksen tarkentumiseen ja mielikuvituksen kehittymiseen. Tämä tutkimuksen mukaan erilaisten roolien kokeileminen kehittää minäkäsitystä ja mielikuvitusta. Itseen muistuttava hahmo kehittää erityisesti omaa moraaliajattelua. Pelaajasta poikkeava hahmo sen sijaan kehittää empatiataitoja, koska on asetettava toisen asemaan ja pohdittava asioita tämän näkökulmasta. Esimerkiksi ujolle pelaajalle kasvukokemuksen voisi tarjota hahmo, joka uskaltaa tehdä asioita. Nopeasti kiihtyvän ja tulistuvan pelaajan taas kannattaisi kokeilla pelaamista rauhallisella ja sovitelevalla hahmolla. Näin pelaaja ei

toisi omia henkilökohtaisia tunteitaan ja toimintatapojaan esiin pelissä, vaan hänen tulisi nimenomaan eläytyä hahmoonsa ja keksiä vaihtoehtoisia ratkaisumalleja. Pelissä koetut tilanteet auttavat varautumaan ennalta elämän erilaisiin haasteisiin. Pöytäroolipelissä tapahtumat kuvitellaan ja kuvaillaan sanoin, joten siihen tarvitaan mielikuvitusta. Mielikuvituksen käytön kautta kehittyä abstraktimpi ajattelu.

Tutkimuksemme mukaan mahdollisuus miettiä omien tekojen syitä ja seurauksia sekä asioita eri näkökulmista kehittää moraalijattelua. Vastuu omasta ja ympäristön hyvinvoinnista kehittyä tutkimuksemme mukaan ryhmätoiminnassa. Ryhmässä joudutaan ottamaan muut huomioon ja on myös tärkeää tuntee itsensä huomatuksi. Voimavarojen löytymistä itsestä kehittävä ongelmanratkaisutaidon käyttäminen ja kehittyminen. Elämäntarkoituksen ja -mielekkyuden hahmottamista kehittää mielekäs ja hauska tekeminen. Tutkimuksemme mukaan pöytäroolipelaten voi saada rohkeutta ja oppia itsensä hyväksymistä.

Pöytäroolipelimenetelmän käytettävyyttä arvioitaessa asiantuntijat olivat erimieltä menetelmän käyttömahdollisuuksista. Meidän mielestämme pöytäroolipelaamista voi käyttää sekä nuorisotyössä että korjaavassa ja ehkäisevässä lastensuojelutyössä. Myös ohjaajan rooli koettiin hyvin eritavoin. Meidän mielestämme kasvatuksellisen pöytäroolipelin ohjaajan tulee olla sosiaalialan ammattilainen. Harrastusmuotoista peliä pelatessa esimerkiksi nuorisotiloissa ohjaaja voisi kuitenkin toimia tukijana haastavissa tilanteissa. Tutkimuksessamme tuli esille että menetelmän käyttö vaatii perehtymistä ja ihmiset tulisi saada kiinnostumaan aiheesta. Pöytäroolipeli menetelmä on vielä suhteellisen tuntematon. Ajattelemme, että jos ihmiset saadaan kiinnostumaan aiheesta, he haluavat perehtyä siihen. Tällöin pöytäroolipelaamista voisi hyödyntää laajemmin.

5 POHDINTA

5.1 Työn eettisyys ja tulosten luotettavuus

Tärkeitä kysymyksiä tässä tutkimuksessa olivat työn eettisyys ja tutkimuksesta saadun tiedon luotettavuus. Hyvä tutkimus kunnioittaa ihmistä ja yksityisyyttä, vaikka toisaalta onkin tärkeää kerätä todellista tietoa tutkimuskohteesta (Tuomi & Sarajärvi 2003, 125). Emme paljasta tutkimusraportissa tutkimukseen osallistuneiden nuorten, heidän huoltajiensa tai asiantuntijoiden henkilöllisyyttä.

Tutkimusetiikan ongelmat liittyvät yleensä itse tutkimustoimintaan: tutkimukseen tulevien informointi, aineiston keräämisen ja analysoinnin luotettavuus, anonymiteettiongelma, tutkimustulosten esittäminen ja se, millaisia keinoja tutkija saa käyttää niitä esittäessään. Eettistä pohdintaa kaipaa myös se, miten tutkimusaiheet valitaan ja mitä pidetään tärkeänä. (Tuomi & Sarajärvi 2003, 125.) Tutkimuksemme osallistuvien nuorten informointiin kiinnitimme erityisesti huomiota. Nuorten osallistumiseen pyydettiin huoltajilta lupa, koska ryhmä koostui alaikäisistä.

Luotettava aineisto saadaan mielestämme keräämällä informaatiota monialaisesti:

- Sisäisellä arvioinnilla keräten tietoa nuorilta ja heidän huoltajiltaan sekä itse havainnoimalla.
- Asiantuntijahaastatteluin, tutkimuksemme nähden ulkoisesti, arvioida saamiamme tuloksia, menetelmän mahdollisuuksia ja kehitysideoita.

Haasteena oli, että aineistoa analysoitaessa oli kyettävä säilyttämään saadun informaation todellinen luonne sekoittamatta siihen omia havaintojamme tai olettamuksiamme. Jari Metsämuurosen (2006, 116–117) mukaan toimintatutkimuksessa havainnoinnin subjektiivisuuden aste saattaa olla korkea. Nuorissa näkyvien muutosten, ryhmän klikkien ja ryhmätoiminnan tavoitteisiin pääseminen tai sen estymisen arvioiminen ovat alueita, joiden havainnoinnissa näkyy tutkijan subjektiivinen arvio. Siksi olikin tutkimuksen luotettavuuden kannalta tärkeää saada tietoa myös suoraan nuorelta ja hänen huoltajaltaan.

Luotettavuuteen vaikuttaa myös kyselylomakkeiden lievä keskeneräisyys. Kyselylomakkeissa olisi pitänyt kiinnittää enemmän huomiota kehityshaasteisiin ja kysymysten aseteluun. Mielestämme etenkin nuorten kyselylomakkeista puuttui kysymyksiä, joilla olisi voitu selvittää paremmin tavoitteiden toteutumista. Kiinnitimme huomiota siihen, että kyselyistä saadut tiedot säilyivät sellaisina, kuin vastaaja oli ne tarkoittanut. Lisäksi saimme kerättyä tietoa nuorilta jokaisen pelikerran jälkeen, kun kävimme yhdessä läpi pelin tapahtumia ennen kotiinlähtöä. Palautekeskustelujen kirjaamisessa kiinnitimme huomiota siihen, että paperille kirjoitettiin asiat, niin kuin nuoret ne tarkoittivat. Ajan ollessa rajallinen jouduimme kirjoittamaan tutkimuspäiväkirjan useimmiten nuorten lähdettyä. Näin saimme aikaa purkaa pelin tapahtumia. Kirjoittamamme tutkimuspäiväkirja käytiin yhdessä läpi aina seuraavan pelikerran alussa, jotta nuorilla oli mahdollisuus antaa palautetta siitä.

Asiantuntijahaastatteluisissa esitimme kysymykset siten, että ne olisivat mahdollisimman neutraaleja. Kysymyksissä ei tulisi näkyä haastattelijan mielipide. Suhtauduimme kuitenkin saamaamme aineistoon kriittisesti, koska osalla haastatelluista ei ollut tietoa pöytäroolipelaamisesta. Näissä tapauksissa avasimme käsitettä heille ja antamamme tieto oli subjektiivinen kokemus pöytäroolipelaamisesta.

Saamamme tieto pöytäroolipelin vaikuttavuudesta ei ole yleistettävissä tai siirrettävissä, koska kohderyhmä oli pieni. Pöytäroolipelaamisen vaikutuksia nuoreen tulisi tutkia laajemmin siten, että tieto olisi siirrettävissä. Kuitenkin tutkimuksestamme saatua tietoa voi hyödyntää, kun menetelmä otetaan jossakin käyttöön. Tämä edellyttää kuitenkin, että pelinjohtajalla tai ohjaajalla tulee olla perustietoa pöytäroolipelaamisesta ja sen sääntöjärjestelmästä. Työtämme voisi hyödyntää esimerkiksi siirrettäessä kehitystehtäviä pöytäroolipelin teemoiksi tai pohdittaessa millaisia riskejä ja hyötyjä menetelmän käytössä voi olla.

5.2 Johtopäätökset ja kehittämisideat

Tässä tutkimuksessa kokeiltiin ryhmätoiminnan avulla pöytäroolipelaamista nuorisotyön menetelmänä Iisalmissa. Iisalmen nuorisotiloilla pöytäroolipelaaminen on tullut tutuksi nuorten oman harrastuneisuuden kautta. Tämän tutkimuksen mukaan roolipe-

laaminen on harrastus muiden joukossa. Tarkoituksena oli myös tutkia pöytäroolipeli-menettelmän hyötyjä ja haasteita nuoren kasvun ja kehityksen kannalta. Sekä nuorilta että heidän huoltajiltaan ja asiantuntijahaastatteluista saimme tietoa roolipelin vaikutuksista nuoreen. Pöytäroolipelaaminen jo harrastuksena kehittää monia alueita, mutta kasvatuksellisenä toimintana sillä voidaan tukea nuoren kehitystä vielä monipuolisemmin.

Tavoitteena oli kehittää uudenlaista menetelmää, jotta jokainen nuori voisi löytää itseään kiinnostavaa toimintaa. Kohderyhmämme nuorille pöytäroolipelaaminen oli ennalta tuttua toimintaa. Kuitenkin pelaajat kokivat kasvatuksellisen pelin mieluisaksi. Nuorten ennako-oletuksiin saattaa vaikuttaa se, että menetelmä on uusi ja suhteellisen tuntematon. Nuoret saattaisivat kiinnostua pöytäroolipelaamisesta, mikäli nuorten kanssa tehtävässä työssä tarjottaisiin tätä menetelmävaihtoehtoa. Tavoitteena oli tuoda pöytäroolipeli-menettelmää tutuksi Pohjois-Savossa. Tehdessämme haastatteluja asiantuntijoille toimme menetelmää tutuksi. Myös ryhmätoimintailmoitusten myötä ihmiset Iisalmessa saivat tietoa siitä, että pöytäroolipeliä voidaan käyttää kasvatuksellisenä menetelmänä.

Kirjallisuutta pöytäroolipelaamisesta nuorisotyön menetelmänä oli hyvin vaikea löytää ja sitä oli vähän. Työmme alkuvaiheessa löysimme aiemmin tehdyn opinnäytetyön, joka oli täsmälleen samasta aiheesta mitä alun perin olimme suunnitelleet eli tutkimus pöytäroolipelaamisen soveltuvuudesta nuorisotyön menetelmäksi. Kyseinen opinnäytetyö olikin niin kattava, että päätimme muokata aiheitamme kokeiluksi Iisalmen alueella ja keskittyä siihen, miten roolipelaaminen vaikuttaa nuoriin.

Meillä oli omia ennako-oletuksia toiminnasta, mutta pian huomasimme, ettei kaikki mennytkään täysin suunnitelmien mukaan. Esimerkiksi ryhmän kokoaminen oli yllättävän haasteellista, vaikka ilmoitimme ryhmätoiminnan alkamisesta kouluilla, kaupoissa ja nuorisotiloilla. Kenties osallistujia ryhmätoimintaan oli vaikea saada, koska pöytäroolipelaaminen on menetelmänä niin uusi ja tuntematon. Tästä opimmekin, että ryhmän kokoamiseen kannattaa varata aikaa kahdesta kolmeen kuukauteksi. Tehdessämme asiantuntijahaastatteluja keskustelimme myös siitä, että menetelmä kiinnostaa ehkä enemmän vanhempia nuoria. Toiminnan aikana huomasimme pöytäroolipelaamisessa menetelmänä asioita, joita voitaisiin hyödyntää nuorisotyössä, mutta myös tiettyjä haasteita. Haasteena on esimerkiksi pöytäroolipelimenettelmän vaatima perehtyneisyys ja se, että toiminnan suunnittelu ja toteutus vievät paljon aikaa.

Nuorten aiemmasta pöytäroolipelikokemuksesta oli se hyöty, että sen ansiosta nuoret eläytyivät hahmoonsa hyvin heti pelin alussa. Mikäli pelaajilla ei olisi ollut aiempaa kokemusta pöytäroolipelaamisesta, jotkin tavoitteistamme olisivat voineet toteutua erityyppisesti. Olisimme voineet saada erilaista näkökulmaa pöytäroolipelaamisen vaikuttavuudesta, koska nuorilla ei olisi ollut siitä aiempia ennakkokäsityksiä. Todennäköisesti tässä tapauksessa myöskään nuorten huoltajilla ei välttämättä olisi ollut tietoa pöytäroolipelaamisesta. Todettaneen, että nuorten aikaisempi pelikokemus vaikutti tutkimuksemme tuloksiin ja tulokset aiemmin pelaamattoman ryhmän kanssa tulokset olisivat voineet olla erilaiset.

Tarkoituksena oli tukea nuoren kasvua ja kehitystä keskustelemaan ilmapiirin avulla. Ryhmätoiminnan aikana vallitsi rento ilmapiiri ja humoristisuus. Joidenkin tavoitteiden käsitteleminen olisi ollut haasteellisempaa, mikäli ryhmä olisi ollut hiljainen ja sisänpäin kääntynyt. Olimme iloisia siitä, että nuoret kokivat tutkimuksemme tärkeäksi, mutta toisaalta huolenamme oli, että nuorten tavoitteellinen pyrkiminen hyviin tuloksiin voisi vaikuttaa tutkimustuloksiin ei-toivotulla tavalla. Tällä tarkoitamme sitä, että nuorten tarkkaillessa liikaa omaa toimintaansa he eivät käyttäydy luonnollisesti, mikä puolestaan ei anna oikeaa kuvaa tilanteista. Emme kuitenkaan kokeneet, että tästä olisi ollut merkittävää haittaa ja kehotimmekin nuoria vain keskittymään pelaamiseen.

Tämä tutkimus osoittaa, että hahmoja luodessa tulisi kiinnittää erityistä huomiota siihen, että jokainen pelaaja saisi itselleen sopivan hahmon. Havaintojemme mukaan nuorten temperamentti näkyi tämän ryhmätoiminnan aikana myös hahmon toiminnassa. Sopiva hahmo määräytyy pelin tavoitteiden mukaan; mitä peliltä halutaan ja miten sen toivotaan vaikuttavan pelaajiin. Aloitettaessa roolipeliä tuntemattoman ryhmän kanssa ohjaajan olisi hyvä päästä edes hieman selville jokaisen nuoren temperamentista. Petterssonin (2005, 139) mukaan pelinjohtajan pitää kiinnittää huomiota siihen, kuka hahmoa pelaa. Näin ollen pelinjohtajalla pitää jollain tavalla tuntee pelaajat. Pettersson lisää, että hyvä hahmo on ”elävä, muuttuva, todentuntuinen ihminen, jonka pelaaminen on kiinnostavaa ja joka on tarpeeksi henkilökohtainen muuttaakseen pelaajaansa”. Tutkimuksessa tehtyjen havaintojen perusteella pelin sisällöstä ja tavoitteista riippuu, onko tarkoituksellista pelata itsestään poikkeavalla vai itseään muistuttavalla hahmolla. Molemmissa tapauksissa on omat hyötynsä ja riskinsä. Kasvatuksellisessa pöytäroolipelis-

sä tarvitaan vahva ja ammattitaitoinen ohjaus. Tällöin peli rakentaa eikä aiheuta pelaajalleen vahinkoa.

Tämän opinnäytetyö prosessin aikana opimme projektiluonteisen työn haastavuudesta. Tutkimuksen kautta saimme erityisosaamista nuoruuteen ikävaiheena ja kehitystehtäviin sekä uuden menetelmän kehittämiseen. Tulevaisuudessa olemme valmiita käyttämään ja tuomaan tutuksi pöytäroolipelimenetelmää omassa työssämme. Kehittämisideana ehdottaisimme pöytäroolipelaamisen tutkimista pidemmällä aikavälillä nuorisoi- tai sosiaalialan työmenetelmänä. Tutkimus, jossa olisi laajempi tutkimusryhmä ja enemmän aikaa, antaisi luotettavampaa ja siirrettävämpää tietoa. Lisäksi pöytäroolipeliohjaajan opas olisi hyödyllinen. Siinä voisi olla esimerkiksi valmiit hahmot, juonirunko ja kasvatukselliset tavoitteet pelille. Asiantuntijahaastatteluissa tuli esille, että mikäli pöytäroolipelaamista käytettäisiin nuorisotyön menetelmänä, siitä tulisi saada ”alkusähellys” pois. Alkusähellyksellä asiantuntija tarkoitti juuri hahmon luomista, joka vie yleensä aikaa tunnin tai pari. Tuona aikana nuori saattaa turhautua odottamaan. Myös koulutustilaisuudet olisivat hyödyllisiä, koska menetelmän käyttö vaatii perehtymistä.

LÄHTEET

- Aalto, M. 2000. Ryppäästä ryhmäksi. Turvallisen ryhmän rakentaminen. Tampere: Tammer-Paino Oy.
- Aaltonen, M., Ojanen, T., Vihunen, R. & Vilén, M. 1999. Nuoren aika. Helsinki: Werner Söderström Osakeyhtiö.
- Bough, B., Butler, M., Hartford, C., Kenson, S., Kiley, J., Asheim, J., Timworth, A., Rein, M., Achilli, J., Boule, P., Kalif, M., Roark, S., Soulban, L., Suleiman, C.A. & Vanyo, M. 2002. Dark Ages Vampire. Canada: Whitewolf publishing, inc.
- Damon, W. 1983. Social and Personality Development. New York: W.W.Norton & Company.
- Eronen, S., Kanninen, K., Katainen, S., Kauppinen, L., Lähdesmäki, M., Oksala, E. & Penttilä M. 2003. Persoona – Kehityspsykologia. Helsinki: Edita Prima Oy.
- Eskola, J. & Suoranta, J. 1999. Johdatus laadulliseen tutkimukseen. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy.
- Filander, K. 2008. Sosiaalipedagogiikan uusi ajankohtaisuus. Teoksessa Hoikkala, T. & Sell, A. (toim.) Nuorisotyötä on tehtävä. Menetelmien perustat, rajat ja mahdollisuudet. Helsinki: Hakapaino Oy. 90–114.
- Heikkinen, H. 2005. Draamakasvatus: opetusta, taidetta, tutkimista! Jyväskylä: Minerva.
- Helenius, E., Rautava, M. & Tuovinen, R. 1998. Eväitä elämään – Keinoja nuorten elämäntaitojen vahvistamiseksi. Porvoo: WSOY-Kirjapainoyksikkö.
- Hieta, J. 1994. Roolipeliopas. Perustietoa roolipeleistä ja -pelaamisesta. Tampere: Arctic Ranger Production.

Hirsjärvi, S., Remes, P. & Sajavaara, P. 1998. Tutki ja kirjoita. Tampere: Tammer-Paino Oy.

Horelli, L., Haikkola, L. & Sotkasiira, T. 2008. Osallistuminen nuorisotyön lähestymistapana. Teoksessa Hoikkala, T. & Sell, A. (toim.) Nuorisotyötä on tehtävä – Menetelmien perustat, rajat ja mahdollisuudet. Helsinki: Hakapaino oy. 217–234.

Kurki, L. 2000. Sosiokulttuurinen innostaminen. Tampere: Tammer-Paino Oy.

Latomaa, T. 2007. Mieli elämys-, merkitys-, ja kokemusmaailmana –Psyko(loginen ja) semioottinen tarkastelu. Teoksessa Karppinen, S. & Latomaa, T. (toim.) Seikkaillen elämyksiä. Seikkailukasvatuksen teoriaa ja sovelluksia. Tampere: Juvenes Print. 21–52.

Linnossuo, O. 2003. Sosiaalinen ja toiminnallinen nuorisotyö. Teoksessa Linnossuo, O. (toim.) Sosiaalinen ja toiminnallisterapeuttinen työ nuorten kanssa. Turku: Turun kaupungin painatuspalvelut. 6–14.

Linnossuo, O. 2004. Sosiaalisen ja toiminnallisen nuorisotyön tarkastelua. Teoksessa Linnossuo, O. (toim.) Sosiaalisen nuorisotyön toimintamalleja. Turku: Turun kaupungin painatuspalvelut. 5–8.

Luumi, P. 2006. Kertojan käsikirja. Saarijärvi: Saarijärven Offset Oy.

Metsämuuronen, J. 2001. Laadullisen tutkimuksen perusteet. Metodologia-sarja 4. Painettu Virossa.

McNiff, J., Lomax, P. & Whitehead, J. 2003. You and Your Action Research Project. Great Britain: MPG Books Ltd, Bodmin, Cornwall.

Nieminen, J. 2008. Vastavoiman hahmo – Nuorisotyön yleiset tehtävät, oppimisympäristöt ja eetos. Teoksessa Hoikkala, T. & Sell, A. (Toim.) Nuorisotyötä on tehtävä. Menetelmien perustat, rajat ja mahdollisuudet. Helsinki: Hakapaino Oy, 21–43.

Nurmi, J.-E. 1997. Nuoruusiän kehitys: etsintää, valintoja ja noidankehiä. Teoksessa Lyytinen, M., Korhonen, M. & Lyytinen, H. (Toim.) Näkökulmia kehityspsykologiaan –kehitys kontekstissaan. Porvoo: WSOY –Kirjapainoyksikkö, 256–274.

Petterson, J. 2005. Roolipelimanifesti. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy.

Salonen, L. 1998. Let's do a project. Kauniainen: Tummavuoren kirjapaino oy.

Tuomi, J. & Sarajärvi, A. 2002. Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi. Helsinki: Tammi.

Tuomi, J. & Sarajärvi, A. 2003. Laadullisen tutkimus ja sisällönanalyysi. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy.

Painamattomat lähteet

Berg, K. 2007. Promoting adolescent health. Acta Pædiatrica 96, 1390.

Helsti-Towalski, T. 2009. Suunnittelija, kouluttaja Elämäntapaliitto. Sähköpostihaastattelu 3.9.2009.

Laaksonen, J.-M. 2003. Matka mielikuvitukseen – Roolipeliharrastus, sen vaikutus ystävyyssuhteisiin sekä mahdollisuudet nuorisotyössä. Humanistinen ammattikorkeakoulu: Haapaveden koulutusyksikkö. Opinnäytetyö.

Lähteenmaa, J. & Strand, T. 2008. Etelä- ja Keski-Pohjanmaan suomenkielisten 9.-luokkalaisten nuorten kulttuuriharrastukset ja harrastuksiin liittyvät toiveet. Nuorisotutkimusverkosto/Nuorisotutkimusseura Verkkojulkaisuja 20. [Viitattu 11.9.2009]. Saatavissa: <http://www.nuorisotutkimusseura.fi/julkaisuja/pohjanmaa.pdf>.

Mankinen, V. 2004. Roolipelit nuorisotyön välineenä. Humanistinen ammattikorkeakoulu: Lohjan koulutusyksikkö. Opinnäytetyö. [Viitattu 2.11.2008]. Saatavissa: http://www.humak.edu/kirjasto_ja_julkaisut/kirjasto/opinnaytetotyotietokanta.html.

Mitä on kulttuurinen nuorisotyö? Haapanen, S. [Viitattu 13.11.2009] Saatavissa: <http://www.alli.fi/tieto/nuorisotyö/haapanen.html>.

Nuorisolaki 72/2006. Finlex. [Viitattu 13.11.2009] Saatavissa: [http://www.finlex.fi/fi/laki/ajantasa/2006/20060072?search\[type\]=pika&search\[pika\]=nuorisolaki](http://www.finlex.fi/fi/laki/ajantasa/2006/20060072?search[type]=pika&search[pika]=nuorisolaki).

Pettersson, C. 2009. Positive Psychology. Reclaiming journal vol.18 Issue 2, 6. [Viitattu 3.8.2009]. Saatavissa: <http://web.ebscohost.com.ezproxy.savonia-amk.fi:2048/ehost/pdf?vid=4&hid=102&sid=ca165c3e-5d7a-4605-a8e9-7e9e7e940834%40sessionmgr111>.

Roolipeli itsetuntemuksen ja oppimisen välineenä nuorten terveyden ja elämänhallinnan edistämiseksi -hanke. Elämäntapaliitto. 1998–1999. Hankerekisteri. [Viitattu: 16.6.2009]. Saatavissa: http://www.elamantapaliitto.fi/index.php?option=com_content&task=view&id=167&Itemid=92.

Sadutus. 2006. Työvälineitä. Varttua. Stakes. [Viitattu 11.2.2009]. Saatavissa: <http://varttua.stakes.fi/FI/Sisallot/todentuva/tyovalineita/sadutus/Sadutus.htm>.

Sosiaaliset taidot ja viestintä. 2009. Helsingin yliopisto. [Viitattu 21.1.2009]. Saatavissa: <http://kampela.it.helsinki.fi/apumatti/lcms.php?am=81-81-1&page=99>.

INFORMAATIOKIRJE JA KYSELYLOMAKE HUOLTAJILLE

Saate 2.5.2009

Kasvatuksellinen roolipeli Nuorisotalolla 4.4.-2.5.2009

Olemme Milla Porkka ja Minttu Salmikari. Opiskelemme sosionomiksi 3. vuotta Savonia ammattikorkeakoulussa Iisalmissa. Teemme opinnäytetyötä toimintatutkimuksena Iisalmen kaupungin vapaa-aikapalvelukeskukselle/nuorisotyölle. Aiheemme on Roolipelaaminen nuorisotyön menetelmänä Iisalmissa. **Nuorene on osallistunut** (mahdollisesti alaikäinen Teidän kirjallisella suostumuksellanne) **4.4.-2.5.2009 kasvatukselliseen roolipeliin nuorisotalon tiloissa**. Pelikertoja on ollut 1-2 viikoittain, lauantaisin klo 12-16 ja muutamina keskiviikkoiltoina.

Mitä odotamme Teiltä huoltajana?

Olemme teettäneet nuorilla kolme kyselylomaketta pelikertojen ohessa, joiden avulla pyrimme arvioimaan roolipelin toimivuutta nuorisotyön menetelmänä. Pelin aikana olemme myös havainnoineet sekä kysyneet nuorten omia mielipiteitä toiminnasta. **Toivomme, että Te huoltajana voisitte vielä täyttää oheisen kyselylomakkeen** ja palauttaa sen meille postitse oheisella valmiiksi postimaketulla kirjekuorella.

Mitä roolipelaaminen on?

”Kuvittele seikkailunäytelmää, kirjaa tai elokuvaa, jossa on vauhdikas ja tapahtumarikas juoni. Ajattele sitten että olisit ITSE yksi sen päähenkilöistä; tarinan sankareista. Mutta tässä tarinassa sinun ei tarvitsisikaan olla kuten tavallinen näyttelijä, joka toimii ohjaajan, käsikirjoittajan ja roolivihon mukaan. Sen sijaan voisit toimia täysin vapaasti ja omien päätötesi mukaisesti tuossa mielikuvitusmaailmassa.” (Hieta, J. 1994. Roolipeliopas. Perustietoa roolipeleistä ja -pelaamisesta.)

Tämän roolipelin tavoitteena oli tukea nuorten sosiaalisia suhteita ja osallisuutta. Tavoitteena oli myös positiivisen itsetuntemuksen kehittäminen ja omien vahvuuksien tunnistaminen. Lisäksi roolipelaaminen voi kehittää ilmaisutaitoa, mielikuvitusta, luovuutta. Roolipelaaminen tarjoaa pelaajille elämyksiä, mahdollisuuden tutkia täysin vieraita maailmoja ja kokeilla erilaisia rooleja ja ratkaisumalleja (luovaa ajattelua ja -toimintaa, havaintoja.)

Pelimaailma sijoittui keskiaikaiseen miljööseen, joka oli täynnä seikkailua ja jossa oli ripaus fantasiaa. Erilaisilla teemoilla pyrimme tukemaan nuorten osallisuutta ja yhteishenkeä. Periaatteena oli, että ryhmä tarvitsee jokaista jäsentään ja kaikki tuntevat itsensä tarpeelliseksi juonen etenemisen kannalta.

Mikäli teillä on jotain kysyttävää toimintaamme liittyen, voitte ottaa yhteyttä puhelimitse tai sähköpostilla.

Milla Porkka
044-3281898
milla.porkka@student.savonia.fi

Minttu Salmikari
040-5473550
minttu.salmikari@student.savonia.fi

**KYSELYLOMAKE ROOLIPELIRYHMÄÄN
OSALLISTUNEEN NUOREN HUOLTAJALLE****2.5.2009**

Hyvä huoltaja! Nuorene on osallistunut opinnäytetyömme toimintatutkimukseen ”Roolipelaaminen nuorisotyön menetelmänä Iisalmessa”. Olemme pelanneet kasvatuksellista roolipeliä jaksolla 4.4.-2.5.2009 Iisalmen nuorisotalon tiloissa noin kerran - kaksi viikossa. Pyrimme selvittämään roolipelin soveltuvuutta nuorisotyönmenetelmäksi Iisalmen seudulla sekä tukemaan nuoren sosiaalisia suhteita.

Oheisessa haastattelussa pyrimme selvittämään mielipiteitänne roolipeli-menetelmän toimivuudesta ja sen mahdollisista vaikutuksista nuoreenne. **Korostamme juuri Teidän vastaustenne tärkeyttä**, koska kokonaisuudessaan haastattelemme vain viittä (5) huoltajaa, näin ollen jokaisen vastaus on ensiarvoisen tärkeä tutkimuksemme kannalta. Vastaattehan jokaiseen kysymykseen huolellisesti.

Mikäli Teillä on jotain kysyttävää, voitte ottaa yhteyttä saatekirjeessä mainittuihin sähköpostiosoitteisiin tai puhelintiloihin.

Kiitos,

Milla Porkka ja Minttu Salmikari

Savonia-ammattikorkeakoulu, Iisalmi

HUOLTAJAN SUHTAUTUMINEN ROOLIPELAAMISEEN JA TIETÄMYS AIHEESTA

1. Mitä mielestänne roolipelaaminen on?

2. Kuinka ajattelette roolipelaamisen vaikuttavan nuoreen?

3. Millä mielellä annoitte nuorelleen luvan lähteä mukaan tutkimukseen ”Roolipelaaminen nuorisotyön menetelmänä lisäsalmissa”?

4. Oletteko itse koskaan kokeillut roolipelaamista? Jos kyllä, niin milloin ja miten?

5. ROOLIPELIRYHMÄN VAIKUTUS NUOREEN

	Paljon	Jonkin verran	Vähän	Ei lainkaan	En osaa sanoa
Onko ryhmätoiminta vaikuttanut nuoreen positiivisesti?					
Onko ryhmätoiminta vaikuttanut nuoreen negatiivisesti?					
Onko nuori saanut uusia kavereita?					

5b. Voitte kommentoida yllä rastittamianne vaihtoehtoja vapaasti seuraavaan tilaan:

6. Nuorene on pelannut roolipelejä aiemminkin. Kuinka roolipelaaminen kokonaisuudessaan mielestänne on vaikuttanut nuoreen? Kuvailkaa omin sanoin.

7. Onko roolipelaaminen nyt tai aiemmin vaikuttanut nuorene itsetuntemukseen? Kuvailkaa omin sanoin.

8. Onko roolipelaaminen nyt tai aiemmin vaikuttanut nuorene puhe- ja yhteistyötaitoihin? Kuvailkaa omin sanoin.

9. Vapaata tilaa ajatuksille, omille pohdinnoille ja arveluttamaan jääneille kysymyksille:

Palautattehan kyselyn 31.5.2009 mennessä.

Suuri kiitos vastauksestanne, se auttaa meitä paljon tutkimuksemme loppuun saattamisessa!

TUTKIMUSLUPA HUOLTAJILLE

Hei!

Olemme Milla Porkka ja Minttu Salmikari ja opiskelemme sosionomiksi 3. vuotta Savonia ammattikorkeakoulussa Iisalmissa. Teemme opinnäytetyötä toimintatutkimuksena Iisalmen kaupungin vapaa-aikapalvelukeskukselle/nuorisotyölle. Aiheemme on Roolipelaaminen nuorisotyön menetelmänä Iisalmissa. Ohjaamme roolipeliryhmää Iisalmen nuorisotalon tiloissa helmikuun viimeiseltä viikolta (23.2.2009) huhtikuuhun (13.4.2009) saakka.

Pelikertoja on vähintään kerran viikossa ja jaksoon sisältyy kolme (3) kirjallista kyselyä nuorille sekä yksi (1) kirjallinen kyselylomake huoltajille. Opinnäytetyössä ei tule ilmi nuoren henkilöllisyyttä. Lisäksi meitä koskee vaitiolovelvollisuus nuoren asioihin liittyen.

Mitä roolipelaaminen on?

”Kuvittele seikkailunäytelmää, kirjaa tai elokuvaa, jossa on vauhdikas ja tapahtumarikas juoni. Ajattele sitten että olisit ITSE yksi sen päähenkilöistä; tarinan sankareista. Mutta tässä tarinassa sinun ei tarvitsisikaan olla kuten tavallinen näyttelijä, joka toimii ohjaajan, käsikirjoittajan ja roolivihon mukaan. Sen sijaan voisit toimia täysin vapaasti ja omien päätötesi mukaisesti tuossa mielikuvitusmaailmassa.” (Hieta, J. 1994. Roolipeliopas. Perustietoa roolipeleistä ja -pelaamisesta.)

Tämän roolipelin tavoitteena on tukea nuorten sosiaalisia suhteita ja osallisuutta. Tavoitteena on myös positiivisen itsetuntemuksen kehittäminen ja omien vahvuuksien tunnistaminen. Lisäksi roolipelaaminen voi kehittää ilmaisutaitoa, mielikuvitusta, luovuutta. Roolipelaaminen tarjoaa pelaajille elämyksiä, mahdollisuuden tutkia täysin vieraita maailmoja ja kokeilla erilaisia rooleja ja ratkaisumalleja (luovaa ajattelua ja -toimintaa, havaintoja.)

Pelimaailma sijoittuu keskiaikaiseen miljööseen, joka on täynnä seikkailua ja jossa on ripaus fantasiaa. Erilaisilla teemoilla pyrimme tukemaan nuorten osallisuutta ja yhteishenkeä. Periaatteena on, että ryhmä tarvitsee jokaista jäsentään ja kaikki tuntevat itsensä tarpeelliseksi juonen etenemisen kannalta.

Mikäli teillä on jotain kysyttävää toimintaamme liittyen, voitte ottaa yhteyttä puhelimitse tai sähköpostilla.

Milla Porkka

044-3281898

milla.porkka@student.savonia.fi

Minttu Salmikari

040-5473550

minttu.salmikari@student.savonia.fi

SUOSTUMUS

Suostun siihen, että _____ (nuoren nimi) osallistuu roolipeliryhmän toimintaan ja on sitä kautta mukana Roolipelaaminen nuorisotyön menetelmänä Iisalmessa toimintatutkimuksessa.

Suostun myös vastaamaan kyselylomakkeeseen ja palauttamaan sen valmiiksi maksettussa kirjekuoressa. Kyselylomake lähetetään nuorten mukana koteihin 16.4. ja toivomme Teidän palauttavan sen 24.4.2009 mennessä.

Huoltajan nimi ja allekirjoitus

Osoite:

PALAUTA 9.3.2009 mennessä nuoren mukana roolipeliryhmän ohjaajille. Mikäli nuorella ei ole suostumusta mukana, häntä ei voida hyväksyä mukaan peliin.

Player Name (Pelaajan nimi):

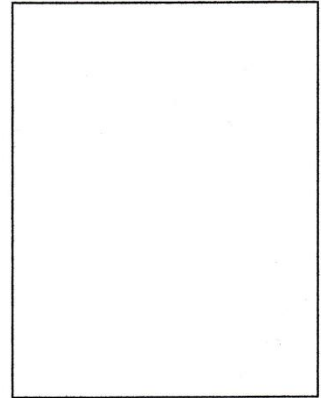
CHARACTER (Hahmo)

Name (Nimi):

Description (Kuvaus):

Nature (Luonne):

History (Menneisyys):



ATTRIBUTES

Ominaisuudet

Physical

Fyysiset

Social

Sosiaaliset

Mental

Älylliset

Strength ○○○○
Voima

Charisma ○○○○
Karisma

Perception ○○○○
Aistit

Dexterity ○○○○
Näppäryys

Manipulation ○○○○
Puhetaidot

Intelligence ○○○○
Älykyys

Stamina ○○○○
Kestävyys

Appearance ○○○○
Ulkonäkö

Wits ○○○○
Nokkeluus

TALENTS

Taidot

Alertness ○○○○

Valppaus

Athletics ○○○○

Liikunnallisuus

Brawl ○○○○

Aseeton taistelu

Dodge ○○○○

Väistö

Empathy ○○○○

Empatia

Expression ○○○○

Ilmaisutaito

Intimidation ○○○○

Uhkailu

Leadership ○○○○

Johtajuus

Subterfuge ○○○○

Valehtelu

Legerdemain ○○○○

Näppäräkätisyys

KYVYT**SKILLS**

Opetut taidot

Animal Ken ○○○○

Eläintieto

Archery ○○○○

Jousiammunta

Commerce ○○○○

Kaupankäynti

Craft ○○○○

Rakentaminen

Etiquette ○○○○

Etiketti

Melee ○○○○

Lähitaistelu

Performance ○○○○

Esiintyminen

Riding ○○○○

Ratsastaminen

Stealth ○○○○

Piileskely

Survival ○○○○

Selviytyminen

KNOWLEDGES

Tiedot

Academics ○○○○

Oppineisuus

Hearthwisdom ○○○○

Maailma -tieto

Investigation ○○○○

Tutkiminen

Law ○○○○

Lakitieto

Linguistics ○○○○

Kielitaito

Medicine ○○○○

Lääketieto

Occult ○○○○

Okkultismi

Politics ○○○○

Politiikka

Philosophy ○○○○

Filosofia

Seneschal ○○○○

Taloushallinto

HYVEET

Concience (Omatunto) ○○○○

Self-control (Itsehillintä) ○○○○

Courage (Rohkeus) ○○○○

Willpower

Tahdonvoima

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

KESTÄVYYSTAULUKKO

Bruised (Mustelma)

Hurt (Kipu) -1

Injured (Vahingoittunut) -1

Wounded (Haavoittunut) -2

Mauled (Nuijittu) -2

Crippled (Vammautunut) -5

Incapacitated (Toimintakyvytön)

ASE

	Damage Vahinko	Conceal Piilotettavuus	Range Kantomatka	Rate Ampumanopeus	Difficulty Vaikeustaso

EQUIPMENTS

Varusteet

ERITYISOMINAISUUDET

Special traits (erityisominaisuudet)

Points/Pisteet

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Background (Taustatietoa)

PAIKAT JA TAVOITTEET

ELDYR

- "Alkulämmittelyä" peliin
- Omaan ja muiden hahmoihin tutustuminen
- Vuorovaikutustaitojen kehittäminen
- Elämäntarkoituksen ja -mielemekkyden hahmottaminen (yhteinen päämäärä eli kadonneiden kyläläisten etsiminen)

DUNDER

- Sosiaaliset ja vuorovaikutustaidot (pelaajien välillä)
- Moraalijattelun kehittäminen (matkalla tulee vastaan NPC –hahmoja, jotka tarvitsevat apua. Ryhmä saa päättää auttaako vai jatkaako matkaa)

MYRNCH

- Moraalijattelun kehittäminen ja vastuun kehittäminen ympäristön eli muiden pelaajien hyvinvoinnista (tajuttomasta ryhmänjäsenestä huolehtiminen)

SANDCASTLE

- Vastuu omasta ja ympäristön hyvinvoinnista (tehtävänä auttaa kaupunkia, jonka turvallisuuden hiekkamato vaarantaa)
- Minäkäsityksen tukeminen (erityiskyvyn käyttäminen, hyvän palautteen antaminen)
- Voimavarojen löytäminen itsestä (ongelmanratkaisutaidot)
- Sosiaalisten ja vuorovaikutustaitojen kehittäminen (yhdessä toimiminen hiekkamatoa vastaan)
- Tunteiden käsittely (ristiriitatilanteen jälkeen)

MUSHROOM FOREST

- Sosiaalisten ja vuorovaikutustaitojen kehittäminen (positiivinen tunnelma ryhmään huumorin avulla, erityisesti aiemman ristiriitatilanteen jälkeen)
- Elämäntarkoituksen ja -mielemekkyden hahmottaminen (yhteinen päämäärä)
- Minäkäsityksen tukeminen (positiivinen palaute)

YIN/YAN

- Vastuu omasta ja ympäristön hyvinvoinnista (yhteinen päämäärä: auttaa kylästä kadonnutta pikkutyttöä)

MINE

- Vastuu omasta ja ympäristön hyvinvoinnista (pikkutyön auttaminen)
- Tunteiden käsittely (hahmon saama vahinko taistelussa)

SWAMP

- Tunteiden käsittelytaidot (pettymyksen sietäminen)

KARICZHMANJARO

- Vastuu omasta ja ympäristön hyvinvoinnista (tyrmästä pakeneminen, NPC - hahmojen auttaminen)
- Sosiaaliset ja vuorovaikutustaidot (yhteistyö, tyrmästä ulospääsemiseksi)
- Voimavarojen löytyminen itsestä (ongelmanratkaisutaitojen käyttäminen, miten päästä tyrmästä ulos)
- Minäkäsityksen tukeminen (positiivinen palaute hyvistä ratkaisuista)

DAMBUR

- Sosiaalisten ja vuorovaikutussuhteiden kehittäminen (pelaajien pyynnöstä enemmän NPC -hahmoja vuorovaikutteisuuden lisäämiseksi)

FROSTICELAND

- Vastuu omasta ja ympäristön hyvinvoinnista (osa ryhmän jäsenistä vaarassa, auttaminen)
- Moraalijattelun kehittäminen (ristiriitatilanne ja ryhmän hajaantuminen, osa hahmoista tarvitsee apua)
- Minäkäsityksen tukeminen (erityiskyvyn käyttäminen, itsensä tunteminen tärkeäksi)

VARJOMAILMA

- Elämäntarkoituksen ja -mielekkyyden hahmottaminen (yhteinen päämäärä eli kadonneiden kyläläisten pelastaminen)
- Voimavarojen löytyminen itsestä (ongelmanratkaisutaidot, ratkaisu kadonneiden kyläläisten pelastamiseksi)

KYSELYLOMAKE NUORILLE 1

KYSELYLOMAKE NUORILLE 1
Iisalmen nuorisotalolla ”montussa”

4.4.2009

1. Miten sait tietää toiminnasta?

2. Mitä sinun mielestäsi tarkoittaa ”roolipelaaminen”?

3. Minkälaisia odotuksia sinulla on toiminnasta? Mitä luulet tehtävän ja mitä toivot tehtävän?

4. Millä mielellä olet lähdössä mukaan?

5. Oletko ennen pelannut roolipelejä? Jos olet, millaisia?

6. Vastaa seuraaviin kysymyksiin rastittamalla oikea vaihtoehto

	En lainkaan	Jonkin verran	Paljon	Erittäin paljon	En osaa sanoa
Pidän ryhmässä toimisesta	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tunnistan asioita, joissa koen olevani hyvä	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Pidän itseäni arvokkaana	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Olen hyvä ratkaisemaan erilaisia ongelmia	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Minulla on ystäviä	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ymmärrän helposti muiden ihmisten tunnetiloja	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Kiitos vastauksisestasi, se antaa meille arvokasta tietoa tutkimuksemme tekemisessä! =>

KYSELYLOMAKE NUORILLE 2

KYSELYLOMAKE NUORILLE 2
Iisalmen nuorisotalolla "montussa"

22.4.2009

1. Oletko saanut kavereita roolipeliporukasta?

2. Millaisia ajatuksia ja toiveita sinulla on seuraaville pelikerroille?

3. Mikä on parasta roolipelaamisessa (voit kertoa monta asiaa)?

4. Mikä ei ole mukavaa, mitä haluaisit muuttaa?

5. Ovatko odotuksesi toteutuneet, miten? Jos eivät, niin miksi?

6. Haluatko kertoa vielä ohjaajille jotain?

6. Vastasit seuraaviin kysymyksiin ennen kuin roolipeli aloitettiin. Vastaa kysymyksiin nyt uudelleen, oletko kehittynyt jossain osa-alueessa?

	En lainkaan	Jonkin verran	Paljon	Erittäin paljon	En osaa sanoa
Pidän ryhmässä toimisesta	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tunnistan asioita, joissa koen olevani hyvä	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Pidän itseäni arvokkaana	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Olen hyvä ratkaisemaan erilaisia ongelmia	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Minulla on ystäviä	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ymmärrän helposti muiden ihmisten tunnetiloja	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

7. Vapaata kommenttia

Kiitos osallistumisestasi peliryhmään ja vastauksisestasi, ne auttavat meitä paljon tutkimuksemme tekemisessä! =>

KYSELYLOMAKE NUORILLE 3

HAASTATTELU NUORILLE 3
Iisalmen nuorisotalolla "montussa"

2.5.2009

1. Ovatko odotuksesi toteutuneet, miten? Jos eivät, niin miksi?

2. Oletko oppinut jotain pelin aikana, mitä?

3. Mikä oli parasta (voit kertoa monta asiaa)?

4. Mikä oli epämukavinta (voit kertoa monta asiaa)?

5. Vastasit seuraaviin kysymyksiin ennen roolipelin alkua sekä pelin keskivaiheilla. Vastaa nyt kysymyksiin rastittamalla oikea vaihtoehto. Mikäli koet kehittyneesi jossain alueessa, voit selventää kehittymistäsi tämän kohdan lopussa olevaan tilaan.

	En lainkaan	Jonkin verran	Paljon	Erittäin paljon	En osaa sanoa
Pidän ryhmässä toimisesta	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tunnistan asioita, joissa koen olevani hyvä	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Pidän itseäni arvokkaana	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Olen hyvä ratkaisemaan erilaisia ongelmia	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Minulla on ystäviä	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ymmärrän helposti muiden ihmisten tunnetiloja	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

5b. Oletko kehittynyt mielestäsi jossain alueessa, kuinka?

6. Millä tavalla mielestäsi roolipelissä voi kehittää puhetaitoja ja ryhmätyöskentelytaitoja?

7. Kuinka roolipelissä voisi mielestäsi kehittää itsetuntemusta (sitä, millainen kokee olevansa ja millaisena näkee itsensä)

8. Vapaa sana, mikäli haluat vielä kertoa jotain:

Kiitos osallistumisestasi peliryhmään ja vastauksistasi, ne auttavat meitä paljon tutkimuksemme tekemisessä! =)

TEEMAHAASTATTELURUNKO

TEEMAHAASTATTELURUNKO

Perustiedot haastateltavasta

- Ammattinimike/koulutus
- työkokemus

Aiempi kokemus pöytäroolipelaamisesta

- työssä
- vapaa-ajalla
- media

Kuinka pöytäroolipelaaminen voisi hyödyttää/haitata nuoren kehitystä:

- Tunteiden käsittelytaitoja
- Moraalijattelun kehittämistä
- Vastuuta omasta ja ympäristön hyvinvoinnista
- Voimavarojen löytymistä itsestä
- Elämäntarkoituksen ja -mielekkyyden hahmottamista
- Sosiaalisten- ja vuorovaikutustaitojen kehittymistä
- Minäkäsitystä ja sen tukemista

Pöytäroolipeli-menetelmän käytön haasteet ja hyödyt menetelmän käytössä vaadittavat asiat

- riskejä
- hyötyjä

Mielenkiinto menetelmän käyttöä kohtaan

- valmiudet käyttää menetelmää

ASiantuntijahaastattelut – Pöytäroolipeliin hyödyt ja haasteet vastakohtien välisessä ulottuvuudessa

TUNTEIDEN KÄSITTELYTAIDOT	
<ul style="list-style-type: none"> - kehittyvät kun pelataan itsestä poikkeavalla hahmolla - kykyä ottaa muiden ajatukset ja tunteet huomioon - helpottaa tunteiden tunnistamista - nopeuttaa keskustelua - keskustelut helpommin syvällisiksi - keinoja varautua ennalta asioihin - elämän erilaisten tunteiden käsittely pienemmässä mittakaavassa 	<ul style="list-style-type: none"> - äärimmäisen ujot ihmiset - koukuttumisen riski - väärin tai ammattitaidottomasti tekeminen voi haitata tunteidenkäsittelytaitojen kehittymistä
MORAALIAJATTELUUN VAIKUTTAMINEN	
<ul style="list-style-type: none"> - pelinjohtajan toiminta ja pelimaailman arvomaailma merkityksellisiä - ihmisten käsityksiin vaikuttaminen - mahdollisuus miettiä omien tekojen seurauksia ja asioita eri näkökulmista 	<ul style="list-style-type: none"> - pelinjohtajan omat patoutumat jotain tiettyä ihmisryhmää kohtaan
VASTUUN KEHITTÄMINEN OMASTA JA YMPÄRISTÖN HYVINVOINNISTA	
<ul style="list-style-type: none"> - vaatii muiden huomioon ottamista - oppii tunnistamaan toisten rajat - mukava harrastus näkyy nuoren hyvinvoinnissa mikä lisää myös ympäristön hyvinvointia. 	
VOIMAVAROJEN LÖYTÄMINEN ITSESTÄ	
<ul style="list-style-type: none"> - voimavarojen saaminen, kun pelissä löydetään ratkaisuja - tulee hyvän olon tunne - onnistuneesta pelistä voi saada myös jaksamista - esiintymis- ja itsevarmuutta - sosiaalisen lahjakkuuden löytyminen itsestä - voimaantumisen tunnetta - uusia kavereita, kavereista voimavaroja - uusia ratkaisumalleja - vaikeiden asioiden ja tilanteiden käsittelyn oppiminen 	<ul style="list-style-type: none"> - pelin ohjaajan vastuu, ettei peli vie voimavaroja
ELÄMÄNTARKOITUKSEN JA -MIELEKKYYDEN HAHMOTTAMINEN	
<ul style="list-style-type: none"> - ei pelit itsessään vaan kaverisuhteet ja onnistumisen kokemukset - vuorovaikutus ja sosiaaliset suhteet - mielekäs tekeminen tuo sisältöä, mielekkyyttä ja tarkoitusta elämään 	<ul style="list-style-type: none"> - huonolla tavalla vaikuttaminen voi muuttaa arvomaailmaa

VUOROVAIKUTUS- JA SOSIAALISTEN SUHTEIDEN KEHITTYMINEN	
<ul style="list-style-type: none"> - sanallinen ilmaisu kehittää hahmotuskykyä - pelinjohtajan rooli tärkeä - voi löytää uuden ”vaihteen” ja sosiaalisuutta itsestään 	<ul style="list-style-type: none"> - vääränlaisten tapojen oppiminen - jos pelinjohtaja suosii tiettyjä pelaajia - jos pelinjohtaja ei huolehdi, että jokainen pelaaja saa osallistua peliin - mielekkäässä harrastuksessa ulkopuolelle joutuminen
MINÄKUVAN KEHITTÄMINEN	
<ul style="list-style-type: none"> - turvallinen ryhmä kehittää itsetuntoa - hyvin suunniteltu peli auttaa kehittämään itseään - sisäistetään hahmon arvomaailma, ei tarvitse miettiä omaa minää - sosiaalinen toiminta, onnistumisen kokemukset ja asioiden tekeminen ryhmässä 	<ul style="list-style-type: none"> - ei sopisi mielenterveysongelmista kärsivälle nuorelle - sairaan nuoren kohdalla riskinä toden ja mielikuvitusmaailman sekoittuminen, liiallinen uppoutuminen pelimaailmaan - jos pelin sisällä ja hahmojen välillä tapahtuvat asiat otetaan henkilökohtaisesti - jos mielikuvitus ei toimi eikä tule ymmärretyksi oikein
KÄYTETTÄVYYS	
<ul style="list-style-type: none"> - ryhmäyttävänä menetelmän viides – ja kuudesluokkalaisten tyttöjen kanssa - järjestöissä - pelinjohtaja ulkopuolinen edustaja, työn tekijä tai nuori - ohjaaja taustatukena käsittelemässä asioita, purkamassa tilanteita ja keskustelijana - ohjaaja koko ajan mukana jotta ”punainen lanka” säilyy 	<ul style="list-style-type: none"> - ajan puute - ohjaajan sitoutuminen yhteen ryhmään pelin ajaksi - tiedonpuute - vaatii perehtymistä menetelmään - tarvitaan toiminnan käynnistäjä - vaikeiden asioiden käsittelemättä jättäminen voi aiheuttaa ahdistusta nuorella - ohjaajan tunnistettava kenelle menetelmästä olisi hyötyä ja kenelle haittaa - ei sovi lastensuojelutyöhön, missä lapset ovat todella kipeitä - ei mielellään alle 12-vuotiaille menetelmänä - ei välttämättä toimisi vahvan uskonnollisen taustan omaavan henkilön kanssa - ryhmän koko tärkeä