

# HUMANISTINEN AMMATTIKORKEAKOULU

## OPINNÄYTETYÖ

### **Roolipelaaminen nuoren identiteetin kehittäjänä**

*Tanja Naukkarinen*

Kansalaistoiminnan ja nuorisotyön koulutusohjelma (210 op)

11/2012

# HUMANISTINEN AMMATTIKORKEAKOULU

## Koulutusohjelman nimi

### TIIVISTELMÄ

<b>Työn tekijä</b> Tanja Naukkarinen	<b>Sivumäärä</b> 45 ja 3 liitesivua
<b>Työn nimi</b> Roolipelaaminen nuoren identiteetin kehittäjänä	
<b>Ohjaava opettaja</b> Kai Lehtonen	
<b>Työn tilaaja ja/tai työelämäohjaaja</b>	
<b>Tiivistelmä</b> <p>Idea tähän opinnäytetyöhön lähti omasta kiinnostuksestani ja harrastuneisuudestani roolipelien suhteen.</p> <p>Opinnäytetyön tavoitteena oli tutkia, millä tavalla roolipelaaminen kehittää nuoren identiteettiä, jos kehittää. Roolipelaaminen on koko ajan tunnetumpi harrastus, jota on helppo käyttää apuvälineenä ja menetelmänä kaikilla ihmisten kanssa työskentelevillä aloilla. Tällä tutkimuksella haluttiin selvittää, onko roolipelaamisella vaikutusta nuoren identiteetin kehityksessä. Jos sillä on vaikutusta, niin millä identiteetin osa-alueilla. Jos sillä ei ole vaikutusta joillakin identiteetin osa-alueilla, niin haluan tietää miksi juuri sillä osa-alueella ei ole.</p> <p>Tarkoituksena oli tuoda lisää tietoa harrastuksesta ja sen vaikutuksista suoraan roolipeliharrastajilta. Kymmentä eri-ikäistä nuorena aloittanutta roolipeliharrastajaa haastateltiin syvällä teemahaastattelulla internetin kautta ja kasvokkain tutkimusta varten.</p> <p>Toisessa luvussa avataan roolipelaamisen käsitteitä sekä tutustutetaan lukija live- ja pöytäroolipelaamisen maailmaan. Kolmas luku käsittelee identiteettiä, sen määritelmiä, osa-alueita, tehtäviä nuoruusaikana sekä selvitän millainen on epäonnistunut ja onnistunut identiteetti. Neljäs luku avaa tutkimukseni tavoitteita ja haastattelumenetelmiä. Viidennessä luvussa on purettu haastattelun tulokset ja analysoitu niitä käyttäen hyväksi lähdekirjallisuutta. Haastattelutuloksia käsiteltiin roolipelaamisen yhteisöllisyyden, viehätyksen, merkityksen, vaarojen, vaikeuksien, roolihahmojen merkityksen sekä sukupuoli-identiteetin, sosiaalisen identiteetin ja itsetuntemuksen kautta. Kuudennessa luvussa vedetään yhteen viidennen luvun tulokset: haastatelluilta roolipelaajilta saadut vastaukset tukivat monialaisesti tutkimuskysymystä, onko roolipelaaminen identiteettiä kehittävää toimintaa.</p> <p>Tätä opinnäytetyötä voi hyödyntää esimerkiksi tietolähteenä roolipelaamisen vaikutuksista ja harrastajien kokemuksista siitä.</p>	
<b>Asiasanat</b> Roolipelit, vapaa-aika, identiteetti	

**HUMAK UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES**  
**Name of the Degree Programme**

**ABSTRACT**

<b>Author</b> Tanja Naukkarinen	<b>Number of Pages</b> 45 and 3
<b>Title</b> Role-Playing as a Developer of a Youngster's Identity	
<b>Supervisor</b> Kai Lehtonen	
<b>Subscriber and/or Mentor</b>	
<b>Abstract</b> <p>The idea for this Bachelor's thesis sprung from a personal interest towards role-playing.</p> <p>The goal of this Bachelor's thesis was to study how role-playing develops a youngster's identity, if it develops it. Role-playing is currently increasing recognition. It is also easy to use as a tool or a method in all fields that deal with people. The aim of this thesis was to find out if role-playing has any effect on a youngster's identity development. If it then has, how and in what category of identity.</p> <p>The purpose of the study was to offer more information about role-playing as a hobby and how it directly affects role-playing gamers themselves. Ten role-playing gamers of different ages who all started their hobby as youngsters were interviewed with a deep theme interview via internet and face-to-face.</p> <p>In second chapter the terms of role-playing are opened and the reader is associated to the world of live action and table-top role-playing. The third chapter handles identity, its terms, categories and missions in youth. Also the features of a successful and unsuccessful identity are described here. The fourth chapter opens up the goals of the study and the interviewing methods used. In the fifth chapter the results of the interviews are unraveled and analyzed by using source literature. The results gained from the interviews are analyzed through communality, attraction, meaning, dangers and difficulties in role-playing, and through the meaning of characters. Also the results are viewed at the light of gender identity, social identity and self. In the sixth chapter the results are pulled together from the fifth chapter: the results from interviewing role-playing gamers supported the study question, is role-playing an activity that develops identity.</p> <p>This Bachelor's thesis can be used for example as a source of knowledge about the effects of role-playing and role-playing gamers experiences of it.</p>	
<b>Keywords</b> Role-playing, Freetime, Identity	

## SISÄLLYS

1 JOHDANTO	5
2 ROOLIPELAAMINEN	7
2.1 Pöytäroolipeli	9
2.2 Liveroolipeli	11
2.3 Roolipelaaminen Suomessa	14
3 IDENTITEETTI	15
3.1 Identiteetin määritelmiä	15
3.2 Pirstaloituvat identiteetit	17
3.3 Identiteetin osa-alueet	18
3.3.1 Sosiaalinen identiteetti	18
3.3.2 Sukupuoli-identiteetti	19
3.3.3 Itsetuntemus	19
3.4 Nuoruus ja identiteetti	20
3.5 Epäonnistunut ja onnistunut identiteetti	20
4 TUTKIMUKSEN TOTEUTUS, TAVOITTEET JA HYÖDYNSAAJAT	21
4.1 Tutkimusaineiston rajaus ja keruu	21
4.2 Haastattelut kasvokkain	22
4.3 Haastattelut netissä	22
4.4 Tavoitteet ja hyödynsaajat	23
5 HAASTATTELUJEN PURKU JA ANALYSOINTI	23
5.1 Kohderyhmä	23
5.2 Roolipelaamisen yhteisöllisyys	24
5.3 Roolipelaamisen viehätys	26
5.4 Roolipelaamisen merkitys harrastajalle	28
5.5 Roolipelaamisen sukupuolisuus ja seksuaalisuus	29
5.5 Roolipelaamisen vaarat	30
5.6 Roolipelaamisen vaikeudet	31
5.7 Todellisuudentaju katoaa?	33
5.8 Huoli vain epätietoisuutta	33
5.9 Roolihahmot ja niiden vaikutus identiteettiin	34
5.10 Roolipelaamisesta opitut taidot	37
5.11 Larpin järjestäminen	39
6 YHTEENVETO	40
LÄHTEET	44
LIITTEET	46

## 1 JOHDANTO

”Maailma on yksi iso leikkikenttä”. Edellinen lausahdus on yleisesti tunnettu, mutta mitä se oikeasti tarkoittaa? Joidenkin mielestä se tarkoittaa maailman ”haltuun” ottamista, elää siinä vapaasti eikä antaa maailman eikä muiden ihmisten pitää itseään siinä vankina, olla oman itsensä ja tekemisensä herra. Jotkut näkevät sen luonnon tarjoamina mahdollisuuksina seikkailla ja kokea jotain uutta ja jännittävää. Maailman merkityksestä leikkikenttänä on yhtä monta mielipidettä kuin on ihmisiä maapallolla. Minulle kyseinen lausahdus aukeaa ja saa merkityksensä parhaiten roolipelaamisen kautta. Roolipelaamalla maailma muuttuu leikkikentäksi, eikä vain yksi maailma, vaan rajattomat määrät muita maailmoja. Roolipelien maailmoissa voit olla ja tehdä mitä tahansa, vain oma mielikuvitus on rajana. Erilaiset ympäristöt, kansallisuudet, yhteiskunnat, rodut, globaalit ongelmat, mysteerit, historiat, henkilöt, persoonat, kohtalot ja sanoinkuvaamaton määrä muita jokapäiväisessä elämässämme kohtaamiamme tuttuja ja ei niin tuttuja asioita tarjotaan roolipelaamisen myötä tutkittavaksi ja koettavaksi. Roolipelaamalla viemme itsemme tietoisesti suurimmalle leikkikentälle mitä on mahdollista kuvitella; kokonaisuun galakseihin ja uusiin maailmoihin.

Roolipelaaminen ei kuitenkaan ole vain suurien asioiden tutkimista ja niistä ammentamista. Se voi olla aivan tavallisen toisen ihmisen elämään asettumista, tämän unelmien ja pelkojen, ongelmien ja ilonhetkien jakamista. Tässä on mielestäni kasvatuksellisesti roolipelaamisen paras anti; asettuminen toisen ihmisen asemaan ja eläytyminen täysin uusiin ja erilaisiin tilanteisiin. Myös vaikeita ja jopa vaarallisia tilanteita pystytään luomaan roolipelaamisen avulla ja ne voidaan kokea ja selvittää täysin turvallisessa ympäristössä. Roolipelaamisen kautta voidaan turvallisesti asettua esimerkiksi huumeiden käyttäjän, sotilaan, mielenterveyspotilaan, pahoinpidellyn perheenäidin, tai vaikka Yhdysvaltoja johtavan presidentin asemaan. Juuri muun muassa tämän turvallisen empatiakykyä kehittävän puolensa takia roolipelaaminen olisi mielestäni hyvä ja tehokas työväline kasvatustyössä.

Haluankin tässä tutkimuksessani selvittää, minkälainen vaikutus roolipelaamisella on kasvavan nuoren identiteetin ja maailmankuvan kehitykseen. Teini-ikä on kriittinen

aika nuoren henkisessä kehityksessä; silloin rajoja testataan ja omaa identiteettiä ja paikkaa maailmassa etsitään.

Roolipelata voi useilla eri tavoilla, joista yleisimmät ovat pöytäroolipelaaminen ja live-roolipelaaminen. Muita roolipelien lähiharrastuksia ovat muun muassa miniaatyripelit, keräilykorttipelit, historian elävöittäminen ja värikuula- ja airsoft- sotiminen. Oman opinnäytetyöni olen rajannut pöytäroolipelaamiseen ja liveroolipelaamiseen. Haluan tutkimuksellani tuoda roolipelaamista enemmän tietoisuuteen nuoren ihmisen identiteetin kehittäjänä, sekä pyrin tuomaan julki lisää tietoa roolipelaamisen vaikutuksesta nuoren ihmisen identiteetin kehitykseen.

Opinnäytetyöni on laadullinen tutkimus. Laadullisessa tutkimuksessa tiedon hankinta on kokonaisvaltaista ja aineisto kerätään luonnollisissa tilanteissa, siinä suositaan ihmisiä tiedon keruun välineenä ja pyritään paljastamaan odottamattomia seikkoja. Laadullisessa tutkimuksessa suositaan tiedonkeruumenetelmiä, joiden avulla tutkittavien näkökulmat tulevat esille. Kohdejoukko valitaan tarkoituksenmukaisesti, tutkimussuunnitelma muodostuu tutkimuksen edetessä ja tutkimusta käsitellään ainutlaatuisena, tulkiten aineistoa sen mukaan (Hirsjärvi, Remes & Sajavaara 2002, 155). Laadullisella tutkimuksella mitataan *merkitystä* (emt, 151), eli tässä tapauksessa roolipelaamisen merkitystä suhteessa nuoren identiteettiin.

Valitsin laadullisen tutkimusmenetelmän, sillä minulla on selvä kohdejoukko jota teemahaastattelin sekä internetin kautta että kasvokkain. Heiltä sain kaikkein parasta ja oman tutkimusaiheeni kannalta 'oikeinta' tietoa. Laadulliselle tutkimukselle on myös ominaista tutkimuskenttään perehtyminen osallistuvan havainnoinnin avulla (Kiviniemi, 2001, 74): olen harrastanut roolipelaamista muutaman vuoden ajan ja nähnyt ja kokenut ”sisältä päin” mistä siinä on kyse ja mitä roolipelitilanteessa tapahtuu.

## 2 ROOLIPELAAMINEN

Olen kuullut roolipelipiireissä sanonnan: ”Lapsi on terve kun se leikkii, sairas kun ei osaa lopettaa ja larppaaja jos se leikkii vielä aikuisenakin”. Roolipelaamisen voisikin sanoa olevan kuin aikuisten kehittyntä leikkiä. Roolipelatessa eläytyminen on lasten roolileikeistä eroten suunnitellumpaa ja syvällisempää ja käsittää enemmän maailmanlaajuisia aiheita ja ongelmia, joita tietoisesti ja tarkoituksella lähdetään tutkimaan, selvittämään ja kokemaan. Lapset kokeilevat roolileikeissään yleensä tuttuja rooleja, kuten isänä ja äitinä tai suosikkisarjan tai -kirjan päähahmona olemista. Samalla tavalla nuoret ja aikuiset roolipelaajat haluavat kokeilla erilaisia rooleja heidän suosikkigenreistään ja kokea uusia jännittäviä tapahtumia turvallisissa olosuhteissa. Ei pidä kuitenkaan olettaa, kuten Rognli (2008, 203) muistuttaa, että roolipelaaminen olisi kehittynyt suoraan lasten leikeistä, sillä roolipelaaminen kuvastaa ennen kaikkea pa-luuta leikkisään lapsuuteen, ei sellaisten aikuisten käyttäytymistä jotka eivät koskaan lakanneet leikkimästä.

There are extensive similarities between larp and the pretend play of children. The relation between these activities is proposed to be a matter of developmental continuity rather than mere resemblance. (Rognli 2008, 199.)

Teoreettisesta näkökulmasta katsoen roolipeliä ei kuitenkaan voi sanoa leikiksi, jos Jokista (2001, 39-42) on uskominen. Jokinen lainaa leikkiteoreetikko Roger Caillois'n (1961) määritelmää leikistä verratessaan sitä roolipelaamiseen. Callois'n mukaan leikki on:

- 1) ennakoimatonta
- 2) vapaaehtoista
- 3) tavallisesta elämästä 'erillistä'
- 4) säännömukaista ja/tai
- 5) kuvitteellista sekä
- 6) tuottamatonta toimintaa (emt, 39.)

Jokinen vertaa jokaista kuutta kohtaa roolipelaamiseen teoreettisesta näkökulmasta, ja tulee siihen tulokseen, ettei roolipelaaminen ole leikkiä, ja olen hänen kanssaan osittain samaa mieltä. Roolipelaamisesta kuitenkin löytyy kaikkia edellämainittuja leikille ominaisia piirteitä. Mielestäni Jokisen kenttätöön, esimerkiksi omien haastattelu-jen tekeminen roolipeliharrastajille itselleen, puuttuminen saa minut hieman epäile-

mään Jokisen lausunnon täyttää todenmukaisuutta. Roolipelaaminen on hyvin vaikea asia määritellä, koska sitä voi tehdä niin valtavan monella erillä tavalla ja jokaisella harrastajalla on omat, erilaiset motiivinsa siihen, mitä roolipelaamiselta hakevat.

Roolipeli eroaa tavallisesta pelistä sillä, että siinä ei tavallisesti ole voittajia tai häviäjiä eikä siinä pyritä maaliin tai loppuun, vaan tarkoituksena on toiminta sinänsä, eli pelaamisen mielenkiintoisuus ja hauskuus itsessään. Roolipelissä on tarkoitus omak-sua itselleen sovitun pelihahmon rooli ja roolihahmossa kuvailla ja esittää mitä hahmo puhuu, tekee ja ajattelee. (Leppälahti 2009, 7.) Roolipelin voisikin sanoa olevan improvisaationäytelmää ilman yleisöä; roolia näytellään vain itselle ja kanssapelaajil-le. Roolipelaaminen on nimenomaan eläytymistä; halutaan päästä mahdollisimman lähelle aivan toisen ihmisen todellisuutta. Jotkut pelaajat ja pelinjohtajat käyttävät hyvinkin paljon aikaa ja rahaa saadakseen aikaan itselle ja muille mahdollisimman aidon ja todentuntuisen pelikokemuksen.

Roolipelaaminen on laajalle levinnyt, mutta vielä kuitenkin melko tuntematon harras-tus. Se kehittyi strategisten sotapelien myötä ja sai alkunsa 1970-luvulla jolloin varsi-naiset roolipelisäännöt syntyivät. Roolipelaaminen onkin tässä mielessä nimenomaan peliä, jossa osallistujat tuntevat pelin säännöt, tietävät olevansa pelissä mukana ja noudattavat pelin sääntöjä. Ensimmäisen roolipelin ja siihen kuuluvat säännöt kehitti-vät Gary Gygax ja Dave Arneson, ja vuonna 1974 julkaistiin ensimmäinen kaupalli-seen myyntiin tarkoitettu Dungeons&Dragons (yleisesti käytetään lyhennettä D&D), joka on edelleenkin kaupallisista roolipeleistä tunnetuin. Jo ennen ensimmäisen roo-lipelin julkaisemista oli roolipelien sisältöihin olemassa kiinnostusta. Etenkin opiskeli-joiden keskuudessa science fiction eli scifi ja fantasia olivat suosittuja jo ennen D&D:n ilmestymistä. Etenkin 1960-luvun TV-sarja Star Trek ja vuosina 1954-1955 ilmestynyt J.R.R. Tolkienin teos Taru Sormusten Herrasta (suomeksi 1973-1975) oli-vat ponkauttaneet molemmat genret kertaheitolla valtavan suosituiksi ympäri maail-man. (Leppälahti 2009, 8-9.)

--- syvimmillään ja yksinkertaisimmillaan se (roolipelaaminen) on semmoista modernia tarinan kerrontaa --- (Mies, 25. Omat haastattelut.)



## 2.1 Pöytäroolipeli

Gygaxin ja Arnesonin luoma Dungeons&Dragons oli ensimmäinen ja alkuperäinen pöytäroolipeli ja näin myös ensimmäinen roolipelaamisen muoto. Nimitystä pöytäroolipeli käytetään kuitenkin yleensä vain silloin, kun halutaan tehdä ero muuhun roolipelaamiseen, etenkin lähinnä larppaamiseen. Pöytäroolipeliä pelataan nimensä mukaisesti yleensä pöydän ääressä, mutta pelata voi muuallakin. Pöytäroolipelaamiseen tarvitaan vain kynä ja paperia. Paperille merkitään ylös pelin tapahtumia ja tietoja joi- ta saatetaan myöhemmin tarvita, kuten pelissä tavattujen henkilöiden nimiä tai paik- koja. Tärkein paperi on hahmolomake, jolle merkitään pelaajan tiedot. Siihen merki- tään ennen pelin alkamista hahmon nimi ja muita pelin kannalta oleellisia tietoja. (Leppälahti 2009, 15.)

Hahmo luodaan lomakkeelle kokonaisuudessaan ennen pelin alkua. Hahmon voi luoda joko noppia heittämällä ja asettamalla saadut pisteet haluttuihin hahmon piirtei- tä kuvaaviin kohtiin tai pelinjohtaja voi antaa pelaajalle tietyn pistemäärän, jonka pe- laaja saa jakaa kyseisiin kohtiin haluamallaan tavalla. Nämä kohdat, joihin pisteet jaetaan määrittelevät muun muassa hahmon älykkyyden, kunnon, ruumiin muodon ja karismaattisuuden. Lomakkeeseen voi myös kirjoittaa henkilön historiaa ja piirtää ku- van. Pelin aikana hahmon kunto, tiedot ja taidot muuttuvat, ja myös nämä muutokset merkitään lomakkeelle. Pelihahmojen luominen ja niiden kehittyminen riippuvat yleensä käytetystä sääntöjärjestelmästä (Leppälahti 2009, 18), mutta enimmäkseen pelaajat itse päättävät, millaisen hahmon haluavat luoda ja käyttävät sääntöjärjestel- mää vain oppaana ja realismivahtina, jotta hahmosta ei tule yli-ihmistä, luodakseen juuri sellaisen hahmon kuin haluavat. Pelinjohtaja myös vahtii, että hahmosta ei tule epäuskottavaa; esimerkiksi valtavan kokoinen örkkisoturi ei voi olla kovin hyvä piilot- telussa. Jotkin pöytäroolipelit tarjoavat myös heti pelivalmiita hahmoja, jos pelaaja haluaa vaikka alkaa pelaamaan heti eikä jaksakaan tehdä omaa hahmoa alusta saakka. Hahmonluonnissa kuitenkin kestää oma aikansa.

Roolipelin hahmo voi olla millainen olento tahansa. Se on täysin kuvitteellinen, eikä ole välttämättä sidoksissa pelaajan ominaisuuksiin. Pelihahmo voi olla mitä tahansa tavallisesta ihmisestä örkkiin, eikä sitä rajoita meidän maailmamme fysiikan lait. Pe- limailman kylläkin. Hahmo siis voi osata esimerkiksi lentää. Pelihahmo voi olla pe-

laajalle hyvinkin samaistuttava ja hyvin pelaajan kaltainen, osaava ja reipas unelma-minä. Hahmo voi olla myös täysin paha, sellainen, jonka ominaisuuksia ei oikeasti haluaisi itselleen ja joita pelaaja pitää inhottavina ja epämiellyttävinä. Pahojen ja ilkeiden hahmojen pelaaminen voi kuitenkin olla joskus hauskaa. (Leppälahti 2009, 18.)

Roolipeliä johtaa pelinjohtaja. Pelinjohtaja voi olla luonut pelimaailman ja kyseisen pelikerran tapahtumat itse, tai pelauttaa valmiiksi kirjoitettua tarinaa valmiiksi luodussa maailmassa. Peli etenee suullisesti. Pelinjohtaja kuvailee pelin lähtökohdat, ja yleensä ennen peliä on sovittu miten pelaajien hahmot tuntevat toisensa, jos vielä tuntevat. Hahmot voivat olla palkattu yhdessä selvittämään jotakin mysteeriä tai lähetetty yhdessä tekemään jokin tehtävä. Pelaajat yleensä pelaavat vain yhtä hahmoa kerralla, mutta halutessaan nämä voivat pelata useampaakin. Enemmän kuin kahden hahmon pelaamista ei kuitenkaan suositella, jottei tapahtuisi sekaannuksia jotka hankaloittavat pelin kulkua. Pelinjohtaja pelaa kaikki NPC-hahmot (engl. NPC = Non-Player Character, eli Ei-Pelaaja hahmo), eli hahmot, joihin pelaajien hahmot pelin aikana tutustuvat ja joilta he voivat saada tietoa, joilla pääsevät eteenpäin seikkailuisaan. Pelin edetessä pelinjohtaja kuvailee pelaajille millaisessa ympäristössä nämä ovat, ketä tapaavat ja millaisia tilanteita todistavat. Pelaajat reagoivat hahmoillaan luotuihin tilanteisiin hahmojen luonteelle sopivalla tavalla, esimerkiksi lyhytpinnainen kääpiö saattaa joutua nyrkkitappeluun tavernan omistajan vitsaillessa tämän pituudesta, kun taas rauhaa rakastava ihmisneitonen yrittää erottaa riitapukarit toisistaan. Kun pelaajat ovat tehneet ratkaisunsa, heitetään noppaa siitä, kuinka hyvin he toimissaan onnistuvat. Huono lukema nopalla heitettäessä siitä, kuinka hyvin kääpiö pärjää tappelussa saattaa johtaa siihen, että kääpiö humauttaa nyrkillään vahingossa tavernan omistajasta ohi kovaan puutolppaan, koska oli humalassa. Hyvä lukema taas ihmisneidon karismassa ja suostuttelutaidoissa johtavat siihen, että tavernan omistaja suostuu pyytämään anteeksi ja kääpiö rauhoittuu. Noppa on siis väline, jolla mallinnetaan pelissä sattumanvaraisuutta.

Pelinjohtajan on koko ajan oltava tarkkana, mitä pelaajat tekevät. Pelinjohtajan on muutenkin koko ajan tarinallistettava tilanteita (Leppälahti 2009, 21). Kääpiön huti-lyömisen syynä ei voi olla vain se, että noppien mukaan näin on, vaan pelinjohtajan on keksittävä siinä samassa johdonmukainen syy siihen.

Vaikka pelinjohtajan sana onkin pelatessa laki, on tämän oltava johdonmukainen luodessaan tilanteita ja ympäristöjä. Jos kaupunki, jossa pelaajat ovat aiemmin olleet on muuttunut rajusti seuraavalla kerralla, on siihen oltava pelinjohtajalla järkevä selitys. Roolipeli rakentuukin oikeastaan vasta pelaamistilanteessa. Vaikka pelinjohtaja olisi tehnyt kuinka hyvät suunnitelmat tahansa ennen pelin alkua, pelaajat voivat johdattaa peliä aivan eri suuntaan kuin pelinjohtaja oli suunnitellut. Paikka, jonka pelinjohtaja oli suunnitellut vain läpikulkualueeksi, saattaakin herättää pelaajien mielenkiinnon ja hahmot jäävätkin tutkimaan sitä useammaksi päiväksi. Pelinjohtajan on pystyttävä lennosta kuvailemaan paikka uskottavasti ja mielenkiintoisesti. Pelinjohtajan on pystyttävä improvisoimaan, sillä kaikkea ei vain voi ottaa etukäteen huomioon. Vastuu pelin etenemisestä on viime kädessä aina pelinjohtajalla, vaikka pöytäroolipelaamista voidaan verrata yhteisen tarinan kertomiseen, jossa jokainen pelaaja osallistuu juonen kuljettamiseen ja seikkailun luomiseen. (Leppälahti 2009, 21.)

Yksi roolipelikerta voi kestää useampia tunteja. Tarina voidaan pelata loppuun jo samana iltana, tai peliä voidaan jatkaa useamman kerran ajan, jolloin tarinaa kutsutaan kampanjaksi. Tällaisen pelin loppuun saaminen saattaa pisimmillään kestää jopa vuosia.

## 2.2 Liveroolipeli

Liveroolipelaaminen eli tutummin larppaaminen (engl. Larp = Live Action Role Play) kehittyi samoihin aikoihin eri puolilla maailmaa 1970-luvun lopulla ja 1980-luvun alussa halusta kokea seikkailut pöytäroolipeliä elävämmiin ja omakohtaisemmin (Leppälahti 2009, 25). Larppaaminen vie roolipelaamisen pöytäroolipelaamisesta yhden askeleen pidemmälle, sillä se mahdollistaa pelimaailman tapahtumien kokemisen omin aistein, omalla keholla ja fyysisillä teoilla, pelistä ja sen maailmasta riippuen tietyn rajoituksen. Jos pelissä esimerkiksi esiintyy magiaa, ei pelaaja tietenkään sitä oikeasti aisti ja näe, vaan joutuu turvautumaan mielikuvitukseensa. Tämän syvemmän ja omakohtaisemman kokemuksen ansiosta larppaaminen saikin pian kehittymisensä jälkeen pöytäroolipeliä suuremman suosion, ja nykyään suurin osa roolipelaajista ha-

luaakin päästä nimenomaan larppaamaan, eikä suurin osa aloittajista ole koskaan pelannut pöytäpelejä tai kuullut niistä lainkaan (Leppälähti 2009, 26-27).

Larpeihin ilmoitaudutaan ilmoittautumislomakkeella, jonka pelaaja yleensä löytää samasta paikasta missä itse peliä mainostetaan, yleisimmin larppaajayhdistysten foorumeilta, pelien omilta nettisivuilta tai yhteisöllisen median, kuten Facebookin, kautta. Ilmoituslomakkeeseen täytetään pelaajan omat toiveet hahmon ja pelin suhteen sekä muita pelinjohtajalle hyödyllisiä pelin ulkopuolisia tietoja, kuten tarvitseeko pelaaja majapaikkaa, onko tällä ruoka-allergioita, tuleeko omalla autolla ja voiko ottaa näin muita peliin tulijoita kyytiin samalta suunnalta.

Useimmiten larppiin osallistujilta vaaditaan pelimaksu, jolla katetaan pelinsisäisen ruokailun kulut ja mahdollisen pelipaikan vuokra. Pelaaja itse maksaa proppien, eli hahmon asun ja tarvikkeiden, hankinnan, pelipaikalle saapumisen ja sieltä poistumisen matkakulut ja pelin ulkopuolisen ruokailun. Pelin järjestäminen on aniharvoin rahallisesti tuottavaa, eikä sen ole tarkoitus sellaista ollakaan. Useimmiten pelinjärjestäjä jää jonkin verran miinukselle budjetissaan. Kun pelimaksu on maksettu, pelaaja saa hahmonsa.

Larpeihin hahmot kirjoitetaan valmiiksi ennen peliä, joko pelaajien toiveiden mukaisesti ja näin ilmoittautumisen jälkeen, tai täysin pelinjohtajan toiveiden mukaisesti jo ennen peliin ilmoittautumista, jolloin hahmot pyritään jakamaan pelaajille niin, että jokainen saisi edes jonkin verran sellaisen hahmon mitä oli ilmoittautuessaan toivonut. Yleensä ilmoittautumisohjeissa mainitaan aina, jos hahmot on tällä tavalla kirjoitettu valmiiksi. Hahmoja kirjoitettaessa niille annetaan lapsuus ja nuoruus, merkittäviä menneisyyden tapahtumia, erilaisia ihmissuhteita, arvoja, luonteenpiirteitä... Kokonainen elämä. Pöytäroolipeleistä eroten liveroolipelin hahmo voi olla huomattavasti yksityiskohtaisempi. Hahmon voi kirjoittaa joko pelinjohtaja tai pelaaja itse, yleisemmin pelaajien hahmot kirjoittaa pelinjohtaja. Joissakin tapauksissa pelaaja voi olla apuna kirjoittamassa omaa hahmoaan.

Samaan tapaan kuin pöytäroolipelissä pelinjohtaja luo ja suunnittelee pelin maailman joko omasta päästään tai jonkin valmiiksi luodun maailman ympärille. Pelaajille lähetetään hahmon ohessa myös maailmainfo, jossa kuvaillaan pelin maailman tärkeim-

mät ja pelin kannalta olennaisimmat asiat, kuten lähihistoria, tavat, yleiset uskomukset, hierarkia, johtajat ja konfliktit, sekä esitellään eri ryhmät joiden edustajia pelissä saattaa esiintyä. Pelaajalta odotetaan, että tämä opettelee oman hahmonsa ja pelimaailman mahdollisimman hyvin, jotta mahdollisimman monelle pelistä tulisi hyvä ja onnistunut kokemus.

Itse peli voi kestää muutamia tunteja, yön yli tai jopa kokonaisen viikonlopun yli. Pelaajia voi olla noin kymmenestä aina satoihin asti. Yleisimmin larppi kestää viidestä kahdeksaan tuntiin, ja pelaajia on 20-30. Ennen peliä pelipaikka lavastetaan pelin maailman mukaisesti, pelaajat varustautuvat eli proppaavat itsensä ja pelinjohtaja briiffaa eli ohjeistaa kaikki pelaajaryhmät ja halukkaat yksittäiset pelaajat.

Pelinjohtajan oma rooli peleissä on yleensä sellainen, joka ei pysty vaikuttamaan pelin pääsuuntaan mitenkään, joten vastuu pelin etenemisestä ja tilanteiden syntymisestä on pelaajilla itsellään. Pelinjohtaja voi yleensä kuitenkin joskus tarpeen vaatiessa tönäistä pelin kulkua johonkin suuntaan, jos vaikuttaa siltä, että pelaajat ovat joutuneet umpikujaan. Tämän pelaajapainotteisen tarinan eteenpäin viemisen takia yksikään liveroolipeli ei ole koskaan samanlainen, vaikka täysin sama peli pelautettaisiinkin uudestaan.

Liveroolipelin jälkeen pidetään yleensä aina loppupalaute, jossa käydään yhdessä läpi mitä pelissä tapahtui. Kaikki pelissä olleet ryhmät kertovat keitä olivat ja mikä oli heidän roolinsa pelissä, joskus jos aikaa on ja pelaajat haluavat, niin yksittäiset pelaajatkin voidaan käydä läpi: keitä he olivat, mitä tekivät, mitkä heidän motivaationsa olivat ja onnistuivatko he siinä. Pelinjohto toivoo yleensä vielä pelin jälkeen pelaajilta kirjallisen loppupalautteen, jossa pelaaja kertoo mitä hänen hahmolleen tapahtui ja mitkä jäivät tämän tulevaisuuden suunnitelmiksi. Tämä kirjallinen loppupalaute lähetetään pelinjohtolle yleensä sähköpostilla, ja pelinjohtaja käyttää sitä avukseen kirjoittaessaan mahdollista jatko-osaa pelatulle pelille.

### 2.3 Roolipelaaminen Suomessa

Suomessa roolipelaaminen alkoi seitsemänkymmentäluvun jälkipuoliskolla. Ensimmäiset harrastajat olivat usein strategiapelaajia tai scifi-harrastajia, ja kuten muuallakin maailmassa, aluksi enimmäkseen poikia. Pelaamisen yleistyessä mukaan on kuitenkin tullut myös yhä enemmän tyttöjä. Suomalaisista roolipelaajista ei ole tehty kattavia tutkimuksia, joten roolipelaajien määrää Suomessa on vaikea arvioida. (Leppälahti 2009, 13, 14.)

Suomessa roolipelejä on alusta asti pelattu kaveriryhmissä. Pelinjohtaja on yksi kaverista, ja pelinjohtajaa voidaan välillä vaihtaa. Yleensä se, joka on mahdollisesti ostanut johonkin tiettyyn peliin ohjekirjan, kutsuu kaverinsa kylään pelaamaan ja toimii itse pelinjohtajana. Toisin kuin esimerkiksi Yhdysvalloissa on voinut olla tapana, Suomessa pelinjärjestäjät eivät peri pelimaksuja. Liveroolipeleissäkin maksut peritään vain kattamaan mahdollisten isompien kulujen, kuten pelipaikan vuokran ja pelinsisäisen ruokailun. Suomessa pelinteko on harrastus, jonka tarkoitus ei ole tuottaa voittoa. (Leppälahti 2009, 23.)

Suomalaisille roolipelaajille on myös ominaista, että pelataan toisinaan myös aivan omaa, pelinjohtajan tai koko ryhmän itse luomaa peliä ohjekirjapeliin ohella. Itse luotu peli on toki voinut saada vaikutteita valmiiksi kirjoitetuista maailmoista, tai vaikka elokuvista ja kirjallisuudesta. Valmiita pelituotteitakaan ei koeta tarpeelliseksi seurata täysin orjallisesti, vaan monet pelinjohtajat soveltavat sääntöjä tilanteiden mukaan. (Leppälahti 2009, 23-24.)

Suomessa toimii useita eri roolipeliyhdistyksiä eri puolella maata. Suuri osa niistä toimii valtakunnallisen Suomen Liveroolipelaajat ry:n (lyhennyksenä SuoLi) alla, ja nämä löytyvät myös SuoLin nettisivuilta. SuoLi perustettiin vuonna 1994, kun liveroolipelaamisesta tuli valtavan suosittua, ja koettiin tarpeelliseksi järjestää asialle oma yhdistys (Leppälahti 2009, 26). Suomessa roolipelaaminen on aina ollut hieman kah-tiajakoista; pohjoisen ja etelän roolipelaajat eivät hirveästi tiedä toisistaan tai siitä, mitä toisella puolella tehdään omaan harrastukseen liittyen. Etenkin eteläläisille roolipe-laajille tulee usein yllätyksenä, että pohjoisessakin on niin kirjava ja monipuolinen roolipeli tarjonta. Epätietoisuuden suurimpana syynä on varmastikin pitkä välimatka;

kauas etelään tai pohjoiseen ei jakseta tai ei ole varaa lähteä pelaamaan. Viime aikoina kuitenkin on pyritty pienentämään kuilua pohjoisen ja etelän roolipelaajien välillä, ja pohjoisesta on muun muassa joka vuosi lähtenyt roolipelaajien edustusryhmä Ropeconiin kertomaan ja näyttämään, mitä pohjoisessa tehdään. Myös [larp.fi](http://larp.fi) sivusto on hieman avannut kuilua mahdollistamalla pelien mainostamisen sitä kautta valtakunnallisesti kalenterissaan.

### 3 IDENTITEETTI

#### 3.1 Identiteetin määritelmiä

Identiteetti on kiehtonut ihmistä aina antiikin kreikan ajoilta saakka, mutta en syvenny tässä tutkimuksessani niinkään identiteetin filosofisiin merkityksiin, vaan tarkkailen sitä nykyaikaisten määritelmien ja sen nykyisen tilan valossa.

Identiteetti määrittelee meidät sellaisena kuin me olemme. Se vastaa kysymykseen: kuka minä olen? Siihen sisältyy meidän määrittelymme itsestämme eli minäkuvasta sekä muista ihmisistä ja ympäröivästä maailmasta eli maailmankuvasta. Identiteetti alkaa kehittyä jo lapsena. Nuoruudessa identiteettimme asettuu jokseenkin pysyviin uomiin, eikä se enää muutu myöhemmällä iällä paljoakaan.

Identiteetti koostuu mielikuvista, tunteista, asenteista ja itseämme koskevista käsityksistä. Se rakennetaan hyvin pitkälti samaistumalla, sitoutumalla rooleihin ja haasteita ja ongelmia työstämällä. (Mustonen 2001, 120).

Erik H. Erikson (1968) on kehittänyt jo klassikoksi muodostuneen psykososiaalisen kehitysteorian, jonka mukaan yksilö ratkaisee psykososiaalisia kriisejä normatiivisten kehitysvaiheiden puitteissa. Näitä psykososiaalisia kriisejä kutsutaan myös identiteetikriiseiksi. Erikson määrittelee identiteetin olevan käsitys sisäisen elämän samuudesta ja syvällisestä olemassaolosta. (Mustonen 2001, 120; Eronen ym. 2001, 132-133;

ks. myös Himberg & Laakso & Peltola & Vidjeskog 1998, 88; Dunderfelt & Laakso & Peltola & Vidjeskog 1993, 44.)

Ojanen (2011, 22) määrittelee identiteetin olevan yksilön oma kokemus asemasta tai paikasta tämän sosiaalisessa verkossa. Ojanen puhuu myös identiteetistä ihmisen oman elämän kertomuksena. Hänen mukaansa ihminen haluaa muodostaa omasta elämästään ehyen kertomuksen. Ojanen kuvailee ihmismieltä kertovaksi: emme halua muistaa asioita, joissa ei ole juonta mistään kertomuksestamme joka sitoisi niitä yhteen. Juonen puuttuessa sellainen rakennetaan. Elämänkerrallisen näkökulman ansiosta menneisyys on olennainen osa identiteettiä. Ilman menneisyyttä ei voi kertoa tarinaansa, ja ihminen ilman elämän kertomusta on vailla identiteettiä. (Ojanen 2011, 22, 51).

Jos tietää, mistä on lähtöisin, mihin on menossa ja mikä on päämäärä, turvallisuuden ja eheyden kokemukset vahvistuvat (emt, 51).

Yksi aikamme tunnetuimmista kulttuurintutkijoista, Stuart Hall (2002, 21-22) jakaa identiteetin kolmeen hyvin erilaiseen käsitykseen:

1. Valistuksen subjekti oli käsitys joka perustui siihen, että ihmisen sisäinen keskus pysyi samana koko yksilön elämän ajan ja joka oli valmiiksi varustetta järjestellä, tietoisuudella ja toimintakyvyllä.
2. Sosiologinen subjekti -käsitys alkoi jo heijastaa modernin maailman kasvavaa mutkikkuutta ja tietoisuutta subjektin muodostumisesta suhteessa muihin ihmisiin ja yhteiskuntaan.
3. Postmoderni subjekti ei omaa kiinteää identiteettiä. Se muodostuu jatkuvasti suhteessa tapaan, jolla meitä puhutellaan ja representoidaan eli kuvaillaan ympäröivässä maailmassa.



### 3.2 Pirstaloituvat identiteetit

Nykyfilosofien ja identiteettitutkijoiden mukaan identiteetit ovat modernissa maailmassa alkaneet pirstaloitua, kuten yllä olevista kuvauksista käy ilmi (Hall 2002, 21-23; Kuosmanen 2005, 107-120; ks. myös Nykänen 2005, 130-132). Identiteetti määrytyy yhä enenevässä määrin ympäristön vaikutteiden mukaan. Yksilöllinen identiteetti korvaa sosiaalisuuden ja yhteisöllisyyden; ryhmät ja yhteisöt jäävät identiteetti-markkinoiden jalkoihin eikä elämää enää pystytä suunnittelemaan eteenpäin selkeän päämäärän kadotessa kun ihmiset antavat elämän virran viedä ja vain katsovat, mitä mahdollisuuksia elämä tuo tullessaan (Kuosmanen 2005, 107-108).

Myös Kalhama ja Vartiainen (2006, 7) tiivistävät, että identiteettiä määriteltäessä korostuvat sekä sosiaaliset tekijät, kuten perhe, työ ja ammatti sekä yksilön elinympäristö. Identiteetti on kaikista ympärillämme olevista ja tapahtuvista asioista koostuva viitekehys, jonka avulla ihminen määrittelee ja etsii olemmassaolonsa syitä (emt, 7). Identiteetti määritteleekin näin yksilön tavan suhtautua itseensä ja ympäröivään maailmaan. Se määrittelee kaikki valintamme ja ajatuksemme, eli meidät itsemme kokonaisuudessaan, pienintä yksityiskohtaa myöten.

Huttunen (2004, 310-311) esittelee Emile Durkheimin teorian, jonka mukaan traditionaalinen yhteiskunta ei anna mahdollisuuksia kehittää yksilöllistä ja persoonallista identiteettiä, josta Huttunen käyttää nimeä moderni persoona. Durkheimin mukaan traditionaalinen yhteiskunta on sellainen, jossa erilaisuutta ja toiseutta ei juurikaan siedetä. Tällainen yhteiskunta pyrkii muokkaamaan ihmiset saman mallin mukaan, uskomaan ja pelkäämään samoja asioita ja puhumaan samaa kieltä. Malleja hyvälle elämälle löytyy tällaisesta yhteiskunnasta vain yksi. (emt, 311.) Tämä Durkheimin traditionaalinen yhteiskunta kuulostaa hyvin vanhanaikaiselta. Oma yhteiskuntamme on selvästi jo edennyt traditionaalisesta moderniin yhteiskuntaan. Kuitenkin tietyissä laitoksissa ja koulutuksessa esiintyy Huttusen mielestä yhä traditionaalisen persoonan muokkautumista edistävää kasvatusta (emt, 311).

Löydän hyviä ja huonoja puolia sekä modernista, pirstaloituneiden identiteettien yhteiskunnasta, että traditionaalisesta yhteen hyvän elämän malliin opettavasta yhteiskunnasta. Modernin yhteiskunnan hyvät puolet ovat sen itsenäiseen ja kriittiseen ajat-

telutapaan opettavassa kasvatuksessa. Traditionaalisessa yhteiskunnassa tämän puute on sen huono puoli. Traditionaalinen yhteiskunta on kuitenkin ollut huomattavasti yhteisöllisempi kuin moderni yhteiskunta, joka ei enää omaa toisista huolehtimisen periaatetta samalla tavalla kuin vanhaan ”hyvään aikaan”. Onko näiden kahden yhteiskunnan hyviä puolia mahdollista yhdistää, jotta tulevaisuudessa yhteiskuntamme jäsenet olisivat sekä itseajattelevia ja kriittisiä yksilöitä, että toisistaan huolehtivia ja yhteisöllisesti toimivia yhteiskunnan jäseniä?

### 3.3 Identiteetin osa-alueet

Jaan identiteetin sen kehittymisen kannalta kolmeen suureen ja tärkeään osa-alueeseen: omaan itseen eli itsetuntemukseen, minään ja muihin eli sosiaaliseen identiteettiin ja omaan kehonkuvaan ja seksuaalisuuteen eli sukupuoli-identiteettiin.

#### 3.3.1 Sosiaalinen identiteetti

Sosiaalinen identiteetti kattaa kaikki ryhmät, joihin ihminen kuuluu ja samaistuu ja joissa hän tuntee solidaarisuutta. Nämä ryhmät ovat yksilön paikka yhteiskunnassa ja yhteisössä, ne määrittelevät keitä olemme ryhmän jäseninä. Sosiaaliseen identiteettiin rakennusaineita saadaan muun muassa kulttuurisista alaryhmistä, sukupuolirooleista ja harrastusporukoista. (Mustonen 2001, 122). Sosiaalinen identiteetti on siis yksilön määritelmä siitä, kuka hän on suhteessa muihin. Johonkin sosiaaliseen ryhmään kuuluminen ei kuitenkaan merkitse sitä, että henkilö itse kokisi kuuluvansa tähän ryhmään. Muut tekevät sen hänen puolestaan arvioimalla tämän luonteenomaisista käyttäytymistapaa. Ihmisellä on siis oma käsitys omasta identiteetistään, mutta yksilö määrittelee identiteettiään myös oman itsensä ulkopuolelta. Sosiaalinen identiteetti kuvastaa myös yksilön yhteyksiä ryhmän jäseniin (Ojanen 2011, 86).

### 3.3.2 Sukupuoli-identiteetti

Sukupuoli-identiteetti on keskeinen minäkäsityksen alue. Siihen kuuluu läheisesti myös seksuaalinen identiteetti. Seksuaalisia ja sukupuolirooleja kokeillaan mielikuvissa tai rakastumalla (Himberg ym 1998, 91). Sukupuolikäyttäytymisen asenteet ovat vapautuneet nykynuorilla huomattavasti verrattuna nuoriin vanhempina aikoina. Nuorten asenteet omaa seksuaalisuuttaan kohtaan ovat tulleet tietoisemmiksi ja niitä myös kokeillaan yhä enemmän. Tällainen tietoisuus ei kuitenkaan ole aina hyvä asia. Media vaikuttaa nykypäivänä ihmisiin ehkä eniten kaikista ympäristötekijöistä, ja se antaa koko ajan nuorille väärää kuvaa siitä, miltä ihmisen pitäisi näyttää. Jos nuori ei osaa olla mediakriittinen, voi täydellisten epäinhimillisten mallien ulkonäön tavoittelu olla jopa vaarallista. Kypsä seksuaalinen identiteetti on kykyä nauttia omasta kehosta, ilmaista omia seksuaalisia toiveita ja ottaa toisen seksuaaliset toiveet huomioon (Eronen ym 2001, 115).

### 3.3.3 Itsetuntemus

Itsetuntemus määrittää ihmisen yksilönä. Se määrittelee miten käyttäydymme, mistä pidämme ja mistä emme pidä, miten ilmaisemme itseämme ja miten suhtaudumme asioihin. Ojasen (2011, 17, 105) mukaan itsetuntemuksemme sisältää muun muassa tietoja ja taitoja, asenteita, motiiveja, uskomuksia ja tunteita sekä kyvyn tunnistaa omat rajoituksemme. Tieto itsestä myös syntyy sosiaalisen vuorovaikutuksen kautta. Toiset ihmiset toimivat peilinä, josta omaa minää tarkastellaan. Peili on kuitenkin usein epäselvä, ja sen katsomiseen sisältyy aina myös vertailua muihin. Tämä vertailu tuottaa omia virheitä ja harhojaan. (Ojanen 2011 16-17.) Kuitenkin, vaikka peilaaminen voi olla välillä epäselvää ja harhaanjohtavaa, useampi peilaamiskokemus auttaa jäsentämään ja selkeyttämään lopullista kuvaa itsestä, parantaen näin itsetuntemusta. Ojanen (2011, 86) muistuttaa, että itsetuntemus on aina yhteydessä sosiaaliseen identiteettiin; itsetuntemuksen avulla löydetään muun muassa myös oma paikka ryhmän sisällä.

### 3.4 Nuoruus ja identiteetti

Nuoruus on voimakasta identiteetin kehityksen aikaa. Silloin nuori muokkautuu vauhdilla omanlaiseksi persoonakseen, joka onnistuneena on kokemus psyko-fyysis-sosiaalisesta hyvinvoinnista ja luottamuksesta siihen, että hyvinvointi jatkuu elämän eri tilanteissa. (Eronen, Kanninen, Katainen, Kauppinen, Lähdesmäki, Oksala, Penttilä 2001, 134-135.) Jokainen ihminen pyrkii onnellisuuteen, ja onnistuneesti muodostunut identiteetti on pohja sille.

Eronen ja kumppanit esittävät Harke A. Bosman teorian siitä, että identiteetti ei kuitenkaan kehity hetkessä, vaan se vaatii kehittyäkseen myönteisten kokemusten lisäksi kriisi- ja sitoutumisvaiheita. Kriisivaiheessa nuori kokeilee erilaisia vaihtoehtoisia identiteettejä ja sitoutumisvaiheessa nuori valitsee itselleen yhden identiteetin ja alkaa elää sen mukaan. Kuitenkin nuori löytää näin vain pienen osan identiteetistään. Identiteetti koostuu monista elämän eri osa-alueista. Näin sen on mahdollista vastata nuoren omia tarpeita ja yhteiskunnan vaatimuksia. Identiteetti muodostuukin suurimmaksi osaksi ympäristön vaikutteista, kuten suhteesta vanhempiin, ystäviin, koulusta, työurasta ja ideologiasta. (emt, 135-136.)

### 3.5 Epäonnistunut ja onnistunut identiteetti

Erik H. Erikson (1902-1994) kehitti teorian jonka mukaan ihminen kohtaa elämänsä aikana kahdeksan psykososiaalista kehityskriisiä. Nuoruuden kehityskriisiksi hän on määritellyt oman identiteetin rakentamisen. Kehityskriisi on ratkennut onnistuneesti, jos oma identiteetti onnistutaan rakentamaan. Jos identiteetin rakentaminen ei onnistu, voi nuori kokea rooliensa hajaantuvan. Tämä ilmenee muun muassa oman yksilöllisyyden kieltämisenä, joustamattomasti vain yhdessä roolissa pysymisenä tai vaihteluna erilaisten yhteensopimattomien roolien välillä. Epäonnistunut identiteetti näkyy myös epävarmuutena ja alttiutena ulkoapäin tuleville vaikutuksille. (emt, 133; ks. myös Dunderfelt, Laakso, Peltola, Vidjeskog 1993, 44.)

Onnistunut identiteetti käsittää psyko-fyysis-sosiaalisen hyvinvoinnin kokemuksen ja luottamuksen hyvinvoinnin jatkumiseen erilaisissa elämän tilanteissa. Onnistunut

identiteetti mahdollistaa psyykkisen aikuistumisen myöhäisnuoruuden jälkeen (emt, 134).

## 4 TUTKIMUKSEN TOTEUTUS, TAVOITTEET JA HYÖDYNSAAJAT

### 4.1 Tutkimusaineiston rajausta ja keruu

Roolipelaaminen on harrastus, joka sopii kaikenikäisille ja kaikenlaisille ihmisille. Rajasin tutkimukseni nuoriin ja nuorena aloittaneisiin pöytä- ja liveroolipelaajiin, sillä nuorena identiteetin kehitys on tärkeässä vaiheessa, jonka aikana tehdyt valinnat, kokemukset ja ympäristönvaikutteet muokkaavat identiteettiä huomattavasti enemmän kuin muina ikäkausina.

Laadulliselle tutkimukselle on ominaista, että teksti on syntynyt joko tutkijasta riippuen tai riippumatta. (Eskola & Suoranta 1999, 15.) Oma tekstini on syntynyt tutkijasta riippuen, eli materiaali on kerätty siihen haastattelemalla ja havainnoimalla. Tutkijasta riippumaton teksti kirjoitetaan esimerkiksi omakohtaisten päiväkirjojen, omaelämäkertojen ja kirjeiden avulla. (emt, 15.)

Aloitin tutkimukseni toteutuksen lähdeaineiston etsimisellä. Saatuani käsiini muutamman otollisen teoksen, löysin niiden lähdeluetteloista lisää hyviä lähdeteoksia. Päätin toteuttaa kenttätyön keräämällä haastatteluja nuorilta tai nuorena aloittaneilta roolipeliharrastajilta. Alunperin tarkoitukseni oli tehdä kaikki haastattelut kasvokkain ja äänittää nämä haastattelut, mutta tehtyäni kaksi haastattelua näin ja litteroituani ne tuloin siihen tulokseen, että aikani ja resurssini eivät riittäisi tällaiseen tapaan. Kasvokkain haastattelemisen olisi vaatinut minulta matkustamista eri puolille Suomea ja ehkä jopa satojen tuntien edestä litterointia.

Lähdeaineistoni koostuu pääasiassa roolipelaamista ja identiteettiä selittävästä teoksesta sekä aiemmin tehdyistä omaa aiheuttani sivuavista tai osittain käsittelevistä tutkimuksista.

## 4.2 Haastattelut kasvokkain

Kasvokkain toteuttamani haastattelut toteutin kahdelle nuorena aloittaneelle roolipe-laajalle, miehelle ja naiselle. Nämä haastattelut toimivat myös harjoitteluhaastattelui-na; näiden haastattelujen perusteella voisin tarvittaessa muokata kysymyksiäni sel-laiseen suuntaan, että saan niistä juuri tarvitsemani tiedon.

Haastattelin molemmat toisen haastateltavan kotona, molempien kanssa kuitenkin kahden kesken. Nauhoitin haastattelut myöhempää litterointia varten. Haastatteluti-lanteessa haastateltavat antoivat hyviä ja kattavia vastauksia kysymyksiini. Molem-mat haastattelut olivat noin 45 minuuttia pitkiä, ja niiden litteroimiseen meni yhteensä melkein kuusi tuntia, minkä takia päätin vaihtaa taktiikkaa ja muuttaa haastatteluni sähköiseksi. Sain paljon tietoa, josta ei niin paljon ole tutkimukselleni hyötyä, mutta myös paljon hyvin oleellista ja hyödyllistä tietoa. Kasvokkain haastattelemisen ja litte-rointi autoivat minua paljon miettiessäni, mitä minun tarvitsisi tietää enemmän ja mi-hin minun kannattaisi keskittyä syvemmin saadakseni optimaalisen tuloksen.

## 4.3 Haastattelut netissä

Päätin näiden kahden ensimmäisen yllä kuvatun haastattelun perusteella parsia ky-symyslistani sellaiseksi, että saisin mahdollisimman tehokkaasti tutkimukselleni olen-naista tietoa. Muutin myös haastattelutapani sähköiseksi: aloin etsiä halukkaita haas-tateltavia eri roolipeliyhdistysten tiedotuskanavien kautta. Halukkaiden ilmoittauduttua lähetin heille sähköpostilla tai Facebookin yksityisviestillä valmiin kyselylomakkeen, johon heillä olisi hyvin aikaa vastata niin laajasti tai suppeasti kuin itse kokevat tar-peelliseksi.

Sain takaisin kymmenen vastausta, eli hieman yli puolet kyselyyn osallistuneita pa-lautti kyselyn. Kyselyni oli varsin pitkä mistä syystä vastaajien into saattoi lopahtaa, sillä siinä oli yhteensä 43 avovastaus kysymystä. Kyselystäni saamat vastaukset oli-vat päällisin puolin yhteneväisiä, mutta syvällisemmän tarkastelun jälkeen niistä löytyi eroja muun muassa roolipelaamisen yhteisöllisyyden merkityksissä eri vastaajille,

sen vaikutuksista omiin sosiaalisiin taitoihin ja roolipelaamisen haasteissa. Myös vastausten syvällisyys vaihteli: pari vastaajaa oli vastannut jokaiseen kohtaan vain parilla lauseella, mutta suurimmalla osalla vastaukset olivat laajoja ja joillakin jopa pohtivia.

#### 4.4 Tavoitteet ja hyödynsaajat

Tavoitteenani on tutkia roolipelaamista nuoren identiteetin kehittäjänä. Haluan selvittää, vaikuttaako roolipelaaminen nuoren ihmisen identiteetin kehitykseen, ja jos vaikuttaa niin miten. Roolipeliharrastajana uskon löytäväni identiteetin kehitystä tukevia tuloksia, joista muut nuorisotyötä tekevät pedagogiset tahot voivat hyötyä ja jotka kannustaisivat näitä tahoja tutustumaan roolipelaamiseen kasvatusmenetelmänä ja käyttämään sitä.

Roolipelaamisen vaikutuksista sen harrastajiin ja heidän maailmankuvaansa ei ole hirveästi Suomessa jo tehtyä tutkimustietoa, joten tutkimukseni toivottavasti avaa hieman polkua myös tämän harrastuksen laajemmalle tutkimiselle.

## 5 HAASTATTELUJEN PURKU JA ANALYSOINTI

### 5.1 Kohderyhmä

Vastaajien keski-ikä oli 25-vuotta, ja heistä neljä oli miehiä ja kuusi naisia. Yhtä lukuunottamatta kaikki olivat aloittaneet roolipelaamisen teini-ikäisenä, tämä yksi oli aloittanut jo alle kymmenenvuotiaana.

Kaikki mainitsivat harrastaneensa lukemista ennen roolipelaamisen aloittamista, paitsi yksi miesvastaaja joka oli harrastanut muista vastauksista poiketen enimmäkseen liikuntaa. Naisvastaajat olivat harrastaneet ahkerasti myös ratsastusta lukemisen ohella, ja tietokonepelit nousivat esiin tasaisesti molemmilla sukupuolilla. Kun kysyttiin, onko olemassa jokin asia/harrastus/tekeminen, josta kokee että on aina pitänyt,

vastaukset erisivät joissakin kohti hieman vastaajien harrastuneisuuden kanssa. Esimerkiksi mies, joka harrasti ennen roolipelaamista pelkää urheilua, koki aina pitäneensä mytologioista, legendoista ja kaikenlaisista tarinoista yleensäkin. Lukeminen toistui aina pidettynä asiana melkein kaikilla vastaajilla, yhdellä oli myös musiikki, josta vastaaja koki saaneensa inspiraatiota ja ideoita kaikkiin muihin harrastuksiinsa, kuten piirtämiseen ja kirjoittamiseen, yhdellä taas teatteri on kulkenut koko elämän ajan mukana.

Kiinnostus kirjallisuuteen ja tarinoihin on kaikkia vastaajiani yhdistävä tekijä, joka on voinut olla jonkinlainen edistävä tekijä myös siihen, että roolipelaamista on lähdetty kokeilemaan ja sitä on alettu harrastaa.

Naiset ovat lähdeaineistojeni mukaan olleet aina vähemmistönä roolipelitutkimuksia tehdessä (Fine 2002, 62; Leppälahti 2009, 14). Omassa tutkimuksessani suurin osa on kuitenkin naisia. Omien kokemuksieni mukaan naiset ovat alkaneet harrastaa etenkin liveroolipelaamista yhä enemmän. Useissa larpeissa miespelaajista on jopa pulaa. Pöytäroolipeleissäkin naiset ovat kunnostautuneet, mutta ovat selkeästi yhä vähemmistö. Omat haastatteluni tukevat tätä myös, sillä kaikki miehet pelasivat ja/tai vetivät pöytäroolipelejä, kun taas vain pieni osa naisista pelasi pöytäroolipelejä ja vain yksi veti niitä itse. Kaikki vastaajat harrastivat kuitenkin liveroolipelejä.

## 5.2 Roolipelaamisen yhteisöllisyys

Suurin osa vastaajista aloitti roolipelaamisen jonkun kaverin kautta. Neljä löysi harrastuksen itse chat- ja foorumiroolipelien kautta, ja he lähtivät larpeihin mukaan oma-aloitteisesti joko löydettyään ilmoituksen foorumeilta tai etsiessään tietoa paikallisesta roolipeliyhdistyksestä. Vastaajista kolme aloitti harrastuksen pöytäroolipelamalla ja siirtyivät sitä kautta liveroolipeleihin. Lopuilla vastaajista tämä tapahtui toisin päin. Kaikki tutustuivat aloittaessaan uusiin ihmisiin, ja suuri osa pitää joihinkin yhä yhteyttä. Teiden erotessa muun muassa opiskelujen takia kuitenkin aloitusajan porukat ovat kaikilla hieman muuttuneet. Jotkut tosin ovat saaneet jo aloitusajoilta elinikäisiä ystäviä, joihin yhä pidetään yhteyttä.



Meidän perusporukka muodostui aika nopeasti ja kaverien kavereista tuli omiakin kavereita. Larppaaminen puolestaan räjäytti kaveripiirin ihan totaalisesti. (Mies, 34. Omat haastattelut.)

Roolipelaajien yhteisöistä tulee nopeasti tiiviitä ja ja kaverisuhteita syntyy vauhdilla. Syynä on pelitilanne, joka on jaettu ja monesti tunteita herättävä kokemus. Pelien aikana oman hahmon ystävien pelaajista tulee äkkiä omia kavereita, onhan keskenään jaettu jo jos jonkinlaisia seikkailuja ja kokemuksia. Tosin sama voi toimia myös toisin päin: omalle hahmolle vääryyttä tehneiden hahmojen pelaajat voivat jäädä myös pelin ulkopuolella pelaajalle epämieluisiksi tuttavuuksiksi.

Toisinaan kyllä hahmojen väliset suhteet heijastuvat käsityksiini pelaajista, helposti inhoan ihmisiä, jotka pelaavat hahmoni inhoamia hahmoja (rehellisyyden nimissä tunnustettakoon, että inhoan muutenkin ihmisiä varsin helposti). (Nainen, 22. Omat haastattelut.)

Roolipelaaminen on sosiaalinen harrastus. Siihen kuuluu tavallisesti iso joukko ihmisiä, joiden kanssa vietetään aikaa sekä pelissä että pelin ulkopuolella. On yleistä, että etenkin ennen ja jälkeen liveroolipelin pidetään niin sanottuja pre- ja aftergameja. Näissä pelaajien kokoontumisissa ennen peliä valmistetaan ja tehdään proppeja, keskustellaan pelissä olevien kontaktihahmojen kanssa. Pelin jälkeen keskustellaan muiden kanssa pelissä syntyneistä tilanteista, hahmojen tulevaisuudesta, mahdollisista jatko-osista, sekä tietenkin pelataan lauta- ja pöytäroolipelejä. Samalla tavalla kuin muissakin harrastuspiireissä, myös roolipelaajista kehittyy kiinteitä yhteisöjä, joille on ominaista muun muassa sisäpiirivitsit ja tunne samankaltaisuudesta. Muistan ensimmäisen pelini hyvin, sillä sen jälkeen minulla oli vahva tunne, että olin viimeinkin löytänyt kaltaisiani ihmisiä ja paikan, jossa voisin olla täysin oma itseni.

Monet porukasta ovat nyt läheisiä ystäviäni, kaksi heistä kämpiksiäni ja yksi tyttökaverini, niin että voisi melkein puhua toisesta perheestä. (Mies, 27. Omat haastattelut.)

Voin sanoa, että roolipelaamalla tutustuin parhaisiin ystäviini. (Mies, 26. Omat haastattelut.)

Miltei kaikki vastaajat kokivat, että roolipelaaminen on jollain tavalla kehittänyt heidän ihmissuhdetaitojaan. Suurimmalle osalle roolipelaaminen oli poistanut ujoutta ja arkuutta sekä parantanut sanavalmiutta ja esiintymistaitoja. Usean vastaajan mielestä

roolipelaaminen on myös avartanut heidän maailmankatsomustaan. Yksi oli jopa löytänyt roolipelaamisesta työkalun, jonka avulla selvitä arkisista tilanteista. Kahden vastaajan mielestä roolipelaaminen ei ole ainakaan huonontanut heidän ihmissuhdetaitojaan millään lailla. Yksi vastaajista pohti sitä, että ehkä roolipeliharrastuksessa mukana olevat erilaiset kanssaihmiset vaikuttavat itse harrastusta enemmän ihmissuhdetaitoihin.

Roolipelit ovat parantaneet puheenlahjojani ja vähentäneet arastelua. Larp-paaminen puolestaan on vahvistuttanut itseluottamustani ja opettanut että koskaan ei tarvitse jännittää tai epäröidä. Molemmat tarjoavat voitettavissa olevia haasteita ja onnistumisen kokemuksia. (Mies, 34. Omat haastattelut.)

--- mä sanoisin että roolipelin ja larppaamisen ja teatterihommiin ni niihin päätyy sellasii ihmisii jotka on jollain tasolla vähän sellasia draamahakusia. Ja, niitten kanssa ihmissuhteet saattaa vähän olla välillä vähän omituisia ja sillai semmosta ihmeellistä vuoristorataa, mut tuota, kyllä se sit tietenkin ihan tämmösiin ”normaaleihinkin” ihmisiin ni niitten kanssakäymiseen on vaikuttanut jollain tasolla et ehkä, noh, sanotaan sillain että sitä osaa kattoo asiota tosi monesta eri näkökulmasta, että ei oo pelkästään jumittanut siihen omaan näkökulmaan ja elämäkatsomukseen, vaan pystyy määrittelemään muittenkin näkökulmasta. --- harrastajakunta on niin laaja, ja sinne harrastajapiiriin kuuluu niin monenlaisia ihmisiä niin laidasta laitaan jotka tulee niin eri lähtökohdista ja joilla on ihan semmosia ihan kummallisiakin elämäkatsomuksia ja sitten tavaltaan sellainen suvaitsevaisuus on kasvanu ainakin sitä kautta. (Mies, 25. Omat haastattelut.)

Ystävät ja kaveripiiri ovatkin mielikuvituksen rinnalla toinen tärkeä syy, miksi roolipelaaminen viehättää (Leppälahti 2009, 50).

### 5.3 Roolipelaamisen viehätys

Roolipelaamisessa kyselyyni vastanneita viehättää muihin maailmoihin pääseminen, toisen saappaisiin hyppääminen, sosiaalisuus, yhteinen tarinankerronta ja eskapismi. Roolipelaaminen onkin harrastus, joka tarjoaa pelaajalle lukemattoman määrän uusia maailmoja, tunteikkaita hetkiä, toisia aikakausia, uusia rotuja ja rajattomia mahdollisuuksia. Leppälahti (2009, 49) muistuttaakin, että etenkin pöytäroolipeleissä ruumiilliset rajoitukset tai fysiikan lait eivät päde, vaan että pelaajan hahmo voi olla mitä vain peukaloisesta jättiläiseen ja osata mitä vain ajatusten lukemisesta lentämiseen.

No, viehätti ehkä just se että tavallaan pelkästään sillä että istutaan, missä nyt ollaan kaveriporukalla vai onko tietokoneella tai whatever niin, siinä tavallaan koko porukka yhdessä kertoo semmosta tarinaa joka, sitä ei aluksi voi sanoa suoraan mihin se päättyy se tarina, vaan sitä kehitetään koko ajan eteenpäin ja mitä niinkun uskomattomampia niinkun tarinankäänteitä siinä voi tulla ihan vaan sen takia et siinä on niin paljon porukkaa mukana jotka kaikki tuo omalla tavallaan jotain uutta siihen tarinaan. (Mies, 25. Omat haastattelut.)

Pelit ovat minulle ehdottomasti todellisuuspakoa, hetken aikaa saa olla joku muu jossain muualla, tehdä ja tuntea asioita joita ei muuten koskaan tulisi kohtaamaan. (Nainen, 27. Omat haastattelut.)

Leppälahti (2009, 50) painottaa myös, että usein harrastajat vertaavat roolipelaamista kirjan lukemiseen tai elokuvan katsomiseen, sillä erolla kuitenkin että pelaaja pääsee itse mukaan tapahtumiin ja vaikuttamaan niiden kulkuun. Roolipelaaminen onkin kollektiivista luovaa tarinankerrontaa, tai kuten Gary Allan Fine (2002, 72) sen määrittelee eli jaettu fantasia, jossa tarina syntyy yhteistyössä eikä tarinoista koskaan tule samanlaisia. Todellisuuspakoon roolipelaaminen on parhaimmillaan, sillä mikä olisi kauempana todellisuudesta kuin esimerkiksi kahden örkin ja maahisen leirinuotio hohtavan sienimetsän keskellä?

Osansa roolipelien viehätystä johtuu varmasti myös sen helpoista puolista. Helppointa roolipelaamisessa oli vastaajien mielestä tehdä asiat laiskasti ja puolivillaisesti, uusien maailmojen omaksuminen, omana itsenä oleminen, proppaaminen, innostuminen ja hauskanpito. Jotkin asiat olivat toisille helppoja jotka olivat muille vaikeita, esimerkiksi yhdelle oli todella helppoa samaistua ja eläytyä hahmoihin ja tuoda tunteet mukaan peliin, kun toiselle se oli vaikeinta roolipelaamisessa.

Helppointa on ehkä justii se et sä pystyt vaan niiku ihan sama että kuinka raskasta sulla on sillä hetkellä elämässä, kuinka kiireinen sä oot, jos sä pystyt ettimään sen ajan että pystyt menemään johonkin roolipelihommaan mukaan ni se on tosi paljon enemmän ku esimerkiks jonkun elokuvan kattaminen tai kirjan lukeminen ku roolipelaaminen on sellasta interaktiivista, et sä ite tuot siihen hommaan asioita mukaan, ni se on, sä pystyt hengähtämään omasta elämästä tosi aidolla tavalla sillä lailla että, sä pystyt olemaan hetken joku muu ja ajattelemaan jonkun muun kautta ja jättämään ne arjen huolet sinne taka-alalle vähäksi aikaa. Se on ehkä niiku hienointa, tai yks hienoimmista asioista harrastuksessa että pystyy tavallaa hengähtämään omasta elämästään vähäksi aikaa. (Mies, 25. Omat haastattelut)

Mun mielestä tunteiden ammentaminen on kaikkein helppointa että niinkö (selvittää kurkkuaan) erityisesti itkeminen liveroolipeleissä itkeminen on kaikista pa-

rasta hupia mitä voi keksiä, se on, kivaa (naurahtaa), ja se on, jotenkin, se on vaan niin helppoa eläytyä toiseen ihmiseen ja sitä kautta kun siihen eläytyy niin te tunteet tulee siinä mukana, että, erityisesti just, noh niin, et kyllä se eläytymisen ehkä on se kaikista helpoin --- (Nainen, 24. Omat haastattelut)

#### 5.4 Roolipelaamisen merkitys harrastajalle

Kysyttäessä vastaajilta, mitä roolipelaaminen heidän mielestään on, eläytyminen nousi ykkössijalle. Roolipelaamista kuvattiin eläytymiseksi toiseen hahmoon toisessa maailmassa, mielikuvituksen käytöksi ja heittäytymiseksi. Myös eskapismi tuotiin pari kertaa esiin, kuten myös roolipelaaminen sosiaalisena aktiviteettina.

Pöytäroolipeleissä heitellään noppaa ja kerrotaan, mitä paperille kirjoitetut hahmot tekevät. Larppaamisessa pukeudutaan niiksi hahmoiksi, tehdään oikeasti sitä, mitä hahmot tekisivät ja sanotaan oikeasti se, mitä hahmot ääneen sanoisivat. (Nainen, 24. Omat haastattelut.)

Pakoa arkipäivästä ja todellisuudesta. Mahdollisuus kokea maailma välillä jonkun toisen silmin. (Nainen, 20. Omat haastattelut.)

Roolipelaaminen merkitsi vastaajille hauskaa ajanvietettä ja irrottautumista arjesta. Kaksi vastaajaa painotti sitä, kuinka roolipelaaminen on rakas harrastus, jota ei vaihdettaisi pois, ja yksi piti sitä jo elämäntapana.

Yksi tärkeimmistä harrastuksistani. Ja jos mukaan lasketaan larppaus niin sieltä olen löytänyt tämän hetkisen viiteryhmäni ja ne ihmiset joiden kanssa aikaa vietan. Olen sekä oppinut uutta että kasvanut ihmisenä ropettamisen ja larppauksen takia. (Mies, 34. Omat haastattelut.)

Kai se on jo elämäntapa tässä vaiheessa, kun asun yhdessä larppaajien kanssa ja näen niitä päivittäin. (Nainen, 24. Omat haastattelut.)

Se on rakkain harrastukseni, jota en vaihtaisi pois mistään hinnasta. Se on lukemattomien elämysten sampo. Yhteinen ajanviettotapa, joka on antanut minulle satojen tuntien verran laatuaikaa parhaimpien ystäväni kanssa. Se on tapa ilmaista luovuuttani pelinjohtajana, sekä roolipelikirjojen kirjoittajana. Olemme ystäväni kanssa julkaisseet ”Bliaron – Kalthanien perintö” –nimisen roolipelikirjan ja olemme kirjoittamassa tällä hetkellä seuraavaa kirjaa. (Mies, 26. Omat haastattelut)

Parhaimmillaan roolipelaaminen oli vastaajien mielestä hauskaa yhdessäoloa, uusia kokemuksia, tunteita ja eläytymistä.

Yhteisen tarinan elämistä, kokemuksen taidetta (Nainen, 27. Omat haastattelut).

Roolipelaaminen koettiin pahimmilleen silloin kun ei pääse sisään hahmoon eikä maailmaan, kun sääntöjä on liikaa ja niistä ”nillitetään”, kun ei ole vapautta tehdä omia valintoja, kun pelaajat ottavat hahmoihin kohdistuneet asiat henkilökohtaisesti ja jos peli vain on tylsää ja täynnä pettymyksiä.

Sitä kun Jani-Petteri nukkuu, Terho-Sakari täyttää ristisanoja ja Maisa-Liisa väittelee pelinjohtajan kanssa sääntökirjan taulukon C-78 viidennentoista rivin merkityksestä, ennen kuin päästään nirhaamaan örkki numero 47, jotta voitaisiin edetä noin viisi senttiä syvemmälle pahamaineiseen Loputtomien Örkkien Laaksoon. (Mies, 27. Omat haastattelut.)

## 5.5 Roolipelaamisen sukupuoli ja seksuaalisuus

Seksuaalisuus tulee esille myös roolipeleissä. Roolipelatessa seksuaalisuuden eri puolia, myös sen tabuja, voi kokeilla turvallisesti ja tuomitsematta. Nainen voi halutessaan pelata miestä, mies voi halutessaan pelata naista. Erilaisia seksuaalisia suuntautumisia voi kokeilla aina homoseksuaalisuudesta eläimiin sekaantumiseen, jopa hyväksikäyttötapauksiin saakka.

Seksiä ei kuitenkaan koskaan tapahdu liveroolipeleissä oikeasti, vaan se mallinnetaan. Suudelma mallinnetaan liveroolipeleissä muun muassa laittamalla käsi toisen suun päälle suutelemalla omaa kättä, tai hivelemällä toisen sormia. Seksin harrastamista mallinnetaan useimmiten hartiahieronnalla sekä asiaan kuuluvalla ääntelyllä. Jo hahmojako vaiheessa pelinjohtajat selvittävät, haluavatko pelaajat pelata parisuhteita vai eivät. Kellekään ei anneta hahmoa, jossa joutuisi tekemään asioita jotka ahdistavat oikeasti.

## 5.5 Roolipelaamisen vaarat

Roolipelaaminen sai vaarallisen ja saatananpalvonnallisen maineensa alunperin Amerikassa. Kaksi nuorta roolipelaavaa miestä teki itsemurhan 1980-luvun alussa, ja media liitti tapaukset vahvasti miesten roolipeliharrastukseen. Toisen pojan äiti syytti roolipelejä poikansa itsemurhasta, ja alkoi valistaa ja varoitella myös muita vanhempia roolipelaamisen ja muiden epäilyttävien harrasteiden, kuten heavy musiikin turmiollisista vaikutuksista nuoriin. Näin syntyi laajoja roolipelaamista vastustavia liikkeitä, jotka tuomitsivat roolipelaamisen okkultismiksi ja saatananpalvonnaksi. (Leppälähti 2009, 62.) Näitä roolipelien vastaisia liikkeitä voisi kuvata miltei epidemian kaltaisiksi, sillä ne levisivät laajalle ja vielä 2000-luvun alussa roolipelaamista on melko yleisesti yhdistetty saatananpalvontaan.

Ajat ovat kuitenkin muuttuneet. Kysyttäessä haastateltavilta kuinka he kokevat, että ”ulkopuoliset” ei-roolipelaajat suhtautuvat heidän harrastukseensa, kaikki olivat samaa mieltä siitä, että nykyään roolipelaamiseen suhtaudutaan paljon avoimemmin ja uteliaammin kuin esimerkiksi kymmenen vuotta sitten. Roolipelaamista ei pidetä vastaajien mielestä enää saatananpalvontana eikä niin nörttinä harrastuksena. Kuitenkin vastaajien mukaan ihmiset eivät aina ymmärrä mistä roolipeleissä on kyse, ja käyttäytyvät sen mukaisesti. Yhdelle vastaajalle ulkopuolisten suhtautuminen oli pelko siinä mielessä, että kaverit saattaisivat ajatella roolipelaamisen vievän liikaa aikaa luoden näin roolipelaajista niin sanotun ”eliittiporukan”, jolle muut kaverit eivät ole yhtä tärkeitä.

Osasta se on siistiä, osa ei ymmärrä yhtään, että mitä me oikein tehdään, osasta se on lapsellista. Parhaiten muistan sen, kun olin Tampereella työhaastattelussa erääseen tunnettuun, isoon hotelliin, ja vastaanottopäällikkö sanoi haastattelun jälkeen, että ”laitatko sää nyt sitten viitan päälle ja lähdet metsään juoksemaan?” Vieressä ollutta vuoropäällikköä hävetti aika paljon. (Nainen, 24. Omat haastattelut.)

Teininä asia oli tietysti pilkan ja nälvimisen kohde, ja varmaan sen seurauksena olen yhä melko arka kertomaan kenelle tahansa harrastuksistani. 90-luvun lopulla äitini epäili touhua saatananpalvonnaksi, mutta pitää nykyään touhujani lähinnä lapsellisina. Roolipelejä harrastamattomat kaverini puolestaan pitävät touhua yleensä joko outona ja/tai hassuna tai mielenkiintoisena. Täysin ulkopuolisten kommentit, eli ne mitä voi lukea vaikkapa sanomalehtien nettikommenteista tai kuulla vastaantulijoilta jos sattuu vaikka olemaan keskiaikapuvus-

sa kaupungilla, tuntuvat yleensä olevan linjalla ”Mistä nuo on karanneet?” Toisaalta mölisijät eivät edusta todellisuutta, ja keskusteluissa voi törmätä myös uteliaisiin ja kannustaviin ihmisiin. (Mies, 27. Omat haastattelut.)

## 5.6 Roolipelaamisen vaikeudet

Roolipelaaminen ei ole aina helppoa kauraa. Peleissä saattaa joutua kokemaan rankkojakin asioita roolihahmossa, tai eläytyä todella rankan menneisyyden omaavaan hahmoon. Kun haastateltavilta kysyttiin, olivatko nämä joutuneet roolipelatesaan käsittelemään rankkoja asioita, ja että mikä on rankinta, mitä ovat roolihahmossa tehneet, niin kaikilla oli ollut rankkoja kokemuksia, vaihdellen aina rakkaan ihmisen menettämiseen, raiskaukseen ja murhaan hahmossa. Yksi mainitsi jopa pitävää hahmoista, jotka joutuvat käsittelemään pelin aikana raskaita asioita.

Liveroolipeleissä on kyllä joskus tullut vastaan kaikenlaista itsemurha-aikeista raiskaajiin, onnettomiin perhesuhteisiin ja milloin mihinkin. --- ehkä se on se kerta kun hakkasin ja raiskasin vastustelevan naisen. Hieman vähemmän lihalisena tapauksena mainittakoon se, kun erään kosmisen demonin ominaisuudessa saavuini paikalle kuolevaisten sössimään rituaaliin, kävin raivokkaasti kuiskimassa jokaisen korviin toistan hirveämpiä kauheuksia, joita he tämän jälkeen tulisivat kokemaan tai tekemään, ja vetäydyin sitten pois väentelehtiäkseni ja nauraakseni mielipuolisen ekstaattisesti. Toisaalta kumpikaan kokemus ei ollut niin syvällä, että ne olisivat tosissaan tuntuneet rankoilta. Paljon rankemmalta tuntui se, kun ujoa, humalaista teinipoikaa pelatessani hahmoni päätyi vajan taakse ensimmäiseen seksikokemukseensa. Se oli kömpelöä, noloa ja jopa naurettavaa, mutta silti hyvin, hyvin elävää. (Mies, 27. Omat haastattelut.)

Roolipelaamisen hankaluutena on, että pelissä tapahtuneet asiat voivat jäädä pelin jälkeen askarruttamaan ja jopa ahdistamaan:

Useamminkin on larpeissa tullut esille asioita, jotka aiheuttavat ahdistusta ja masennusta sekä pelissä että peliä jälkeensä ajasteltaessa. (Nainen, 22. Omat haastattelut.)

Tämän takia loppubriiffi on roolipeleissä niin tärkeä. Silloin pelaajalla on mahdollisuus purkaa pelissä käyty tilanne niin, ettei se jäisi enää vaivaamaan jälkeensä.

Olen joutunut tekemään rankkoja valintoja hahmon ideologian mukaan pelaamisesta ja muiden pelaajahahmojen toiveiden mukaan pelaamisesta. Rankim-

mat kokemukset ovat itseasiassa kun olen itse ollut pelinjohtaja. Yksi raiskauskohtaus oli rankka ja tunnelatautunut. Kaikkein rankin asia oli kun yksi hahmo pelasi sarjamurhaaja ja murhasi ihmisen. Kohtaus oli voimakas ja epämiellyttävä. Kokemuksena vahva ja erikoisen tunnelatautunut, jonka jälkeen kohtaus piti ihan puhua auki, että kohtauksessa mukana ollut pelaaja ja minä itsekkin saatiin se purettua. (Mies, 26. Omat haastattelut.)

Sekä pöytä- että liveroolipelissä on mahdollista kokea asioita, jotka ahdistavat tai tuntuvat pelottavilta. Tällainen kokeminen on kuitenkin mahdollista, ja jotkut jopa haluavat sitä. Pelitilanteessa ympärillä on tuttuja ja turvallisia ihmisiä, eikä ketään pakoteta jatkamaan jos roolipelaaminen alkaa oikeasti tuntua pahalta. Tätä varten joissakin peleissä käytetään turvasanoja. Monesti vastapelaaja myös kysyy toiselta, että onko kaikki kunnossa off-gamessa eli omana itsenään, jos näyttää siltä että toisesta tuntuu oikeasti pahalta eikä erota onko toinen hahmossa vai ei. On myös yleistä, että peleissä, joissa tiedetään käsiteltävän ahdistavia tai pelottavia asioita on selkeät ikäraajat. Suurin osa kauhupeleistä esimerkiksi ovat pelejä, joihin ei oteta mukaan alle 18-vuotiaita pelaajia.

Vaikeinta vastaajille roolipelaamisessa oli uskottava eläytyminen hahmoon, todellisten tunteiden tuominen peliin, ajan ja rahan löytyminen harrastukseen, toisten huomioiminen heidän omina itsenään eikä vain hahmona, sekä uskallus heittäytyä.

Ei ole helppoa joku toinen. Sen eteen pitäisi joka kerta jaksaa taistella. (Mies, 27. Omat haastattelut.)

Roolipelaaminen, ja etenkin liveroolipelaaminen, on hyvin lähellä improvisaatioteatteria. Se vaatii rohkeutta heittäytyä ja antautumista tunteiden valtaan sekä muiden pelaajien valintojen hyväksymistä ja niihin vastaamista. Kaikki eivät välttämättä aluksi uskalla heittäytyä. Ajan myötä kun porukka tulee tutuksi ja oppii sen, että on turvallista ja jopa suotavaa heittäytyä, muurit pikkuhiljaa katoavat ja uskaltaa antautua toisen identiteetin vietäväksi. Luonnollisestikaan roolipelaaminenkaan ei sovi ihan kaikille, vaikka sitä kyselyyni vastaajat kaikille suosittelivat ainakin kokeiltavaksi: kaikki eivät vain halua tai osaa heittäytyä toisen henkilön rooliin, saati tämän valintoihin, tunteisiin ja tilanteisiin.

Pitää uskaltaa uskaltaa. (Nainen, 24. Omat haastattelut.)



### 5.7 Todellisuudentaju katoaa?

Onko sitten mahdollista, että roolipelin hahmo voisi jäädä pelaajalle päälle pelin jälkeenkin? Kaikki vastaajat olivat tätä kysyttäessä yksimielisiä siitä, ettei roolipelin hahmo voi jäädä täyspäiselle ihmiselle päälle. Kukaan ei ole törmännyt sellaiseen koskaan itse, eikä niin ole käynyt kenellekään henkilökohtaisesti. Myös Leppälahti (2009, 63-64) on havainnut, että ajatus roolin päälle jäämisestä on roolipeliharrastajista melko kaukaa haettu. Leppälahti korostaa samalla, että roolipelatessa hyvin harvoin pelaaja pystyy eläytymään hahmoonsa niin vahvasti, että unohtaisi edes hetkeksi olevansa mukana pelissä.

En usko. En, en millään usko tuota. Et siitä on niikö jotai urbaanilegendaa ollu että joku ois sitte tuota, tappanu ittensä tai hukuttautunu jossai rengaspanssarissa jonneki, virtaan, koska, jotain hahmolle oli tapahtunut, mutta en, emmää usko niihin. Ne on sillee että ku yleensä peleissä on kuitenkin nii hyvä se loppubriiffi ja siinä pääsee purkamaan sen tilanteen, ja muutenkin, tuota, emmä vaan jaksa uskoa että kukaan niin paljon pystys eläytymään siihen että se jäis se rooli päälle koska eihän kukaan nyt voi identiteettiään menettää yhtäkkiä (selvittää kurkkuaan) siitä että se on hetken aikaa eläytynyt ollakseen joku muu. (Nainen, 24. Omat haastattelut.)

### 5.8 Huoli vain epätietoisuutta

Kuitenkin nuoren lähipiiri voi olla huolissaan tämän harrastuksesta. Yleensä syynä on epätietoisuus, ja olisi suotavaa, että lähipiiri itse lähestyisi nuorta ja kysyisi, mikä on homman nimi. Suurin osa haastateltavistani koki, ettei lähipiiri ole ollut koskaan huolissaan heidän roolipelaamisensa takia, mutta pari mainitsi siitä, kuinka vanhempia homma on välillä arveluttanut. Vastaajien mukaan se johtuu täysin siitä, että harrastusta ei ymmärretä. Huolestuneisuus on kuitenkin kadonnut ajan myötä ymmärryksen lisääntyttyä. Yksi miesvastaaja mainitsi, että tyttöystävä on välillä huolissaan kun harrastus vie niin paljon aikaa ja että tällä on huoli toiselle sijalle jäämisestä.

Vanhemmat on voinu olla joskus, että tuota, mut se varmaan kumpuaa just siitä et sitä ei ymmärrä sitä harrastusta tai ei ymmärrä sitä mitä se todellisuudessa tarkoittaa, että voin tässä vaikka sulle tunnin selittää mitä on roolipelaaminen tai larppaaminen mutta todellisuus on sitä et sä sitä oikeasti ymmärrä ennenkö jos oot ite kokeillu tai nähny sen tapahtuvan jossai, tai niiko ollu siinä hommassa

mukana. Mutta tuota, ihan varmasti on ainakin paljon kysymyksiä herättänyt varsinkin vanhemmissa tämä harrastus että, mikähän pointti tässä on kun poika taas lähtee esittämään kääpiötä jonnekin metsään tai (nauraa) tai sitten jotain tulevaisuuden kyborgia, mitä nyt ikinä. Mutta, kyllä ne pidemmän päälle sitten varmasti kun on tavannu sitten niitä kanssaharrastajia ja tutustunu niihin ja nähny minkälaisia ihmisiä ne on ja, nekin on semmosia ystävällisiä mukavia. (Mies, 25. Omat haastattelut.)

## 5.9 Roolihahmot ja niiden vaikutus identiteettiin

Roolihahmoja on roolipeleissä laidasta laitaan. Roolipelata voi mitä vain taivaan ja maan väliltä. Roolipelipiireissäni onkin sanonta ”larpata alastonta ruumista kellaris- sa”, jolla viitataan ainakin oman käsitykseni mukaan humoristisesti siihen, kuinka pitkälle pelaamisen ja eläytymisen voisi halutessaan viedä. Tiedän kyllä tapauksen, jossa naispelaaja pelasi ammuttua tutkijaa pimeässä huoneessa, odottaen siellä useamman tunnin ennen kuin hänet löydettiin.

Kysyessäni kohderyhmältäni, millaisia hahmoja he tykkäävät eniten pelata ja miksi, sain paljon eriäviä vastauksia. Pieni osa piti hahmoista, jotka olivat samankaltaisia kuin he itse, sillä se helpotti heidän eläytymistään hahmoon. Toiset nauttivat ilkeiden ja pahojen hahmojen pelaamisesta, koska siinä he saivat luvan kanssa toteuttaa ”pimeää puoltaan”. Yksi nautti huomion keskipisteenä olemisesta pelissä. Toisille riitti, että hahmoilla oli luonne ja tavoite pelissä.

Tykkään pelata synkkiä hahmoja, rankkoja aiheita ja nukkemestareita pomojen taustalla. Rakastan hahmoja joissa voin toteuttaa jonkinlaista ”pimeää puoltani” (Nainen, 27. Omat haastattelut.)

Kärsin aika vahvasta paldiini kompleksista eli tahdon olla hyödyllinen ja auttaa muita. Tämä on aika helppoa siirtää peleihin ja toteuttaa sillä tavalla itseään. Rauhalliset ja sotilaalliset hahmot ovat helppoa kauraa. Toisaalta pidän NPC rooleista sillä siinä pääsee esittämään monipuolisia hahmoja ja siten tukemaan kokonaisuuden muodostumista. On mukavaa pelata hahmoja jotka ovat lähellä sitä mitä kokee itsensä olevan ja siksi helppoja. (Mies, 34. Omat haastattelut.)

Hall (2002, 39) korostaa, että identiteeteistä ei pitäisi puhua loppuun saatettuna oliona, vaan tarkastella identifikaatioita eli samaistumisia ja nähdä ne jatkuvina prosesseina. Hall jatkaa, ettei identiteetti kohoa meissä valmiina olevasta identiteetistä, vaan:

--- kokonaisuuden *puutteesta*, joka "täyttyy" *ulkopuoleltamme* niiden tapojen kautta, joilla kuvittelemme *toisten* näkevän meidät. (Hall 2002, 39.)

Kun pelaaja heittää ylleen roolihahmon, hän ikään kuin pääsee testaamaan omaa identiteettiään ja leikkimään sillä. Roolipelatessa identiteetin etsintä tapahtuu sekä ulkoisesti, että sisäisesti: pelaaja voi valmistella hahmonsa identiteetin valmiiksi ennen pelin alkua, mutta pelin aikana hahmon identiteetti yleensä hieman muuttuu muiden hahmojen vaikutuksesta. Joskus pelaaja voi tietoisesti muuttaa hahmonsa identiteettiä päästäkseen pelissä jollain tavalla eteenpäin, esimerkiksi kohti hahmon salattun menneisyyden selvittämistä. Aluksi hiljaiseksi ja syrjäytyväksi suunniteltu hahmo voikin lennosta muuttua avoimemmaksi ja ehkä jopa aggressiiviseksi, jos pelaaja päättää haluavansa saada tietoonsa jotain, kuten vaikka juuri hahmonsa menneisyyden. Roolipelaaminen onkin jatkuvaa oman identiteetin peilaamista, sekä itseä että muita. Itsen peilaamisella tarkoitan sitä, että kokeillessaan eri identiteettejä, voi pelaajan oppia omasta identiteetistään uusia puolia, mutta myös löytää ne puolet ja ominaisuudet, joita hän ei selkeästi omaa ja hyväksy. Roolipelaaminen voi näin auttaa harrastajaa jäsentelemään omaa identiteettiään, sen hyviä ja huonoja puolia sekä puolia joita siinä ei ole. Näin roolipelaaja oppii tuntemaan oman identiteettinsä ja sen mahdolliset puutteet ja tarpeet paremmin kokonaisuudessaan. Myös Mustonen (2011, 124) mainitsee roolipelaamisen identiteettityötä rikastuttavana areenana.

Lieberoth (2008, 208) korostaa roolipeleistä ja identiteeteistä puhuessaan, että identiteetillä leikkiminen on sekä tärkeää että välttämätöntä. Hänen mukaansa ihmiset on ohjelmoitu käsittelemään käymään läpi omaa identiteettiään ja suhteitaan toisiin ihmisiin ja että nämä asiat pursuavat yhä enemmän esiin mielen kehittyessä. Lieberothin ajatus tukee omiani, ja mielestäni roolipelaaminen on yksi turvallisimmista tavoista leikkiä omalla identiteetillään.

Identifikaatiota tapahtuu roolipelatessa koko ajan. Pelaaja samaistuu luomaansa tai saamaansa hahmoon ja siirtää monesti hahmolle joitain omia ominaisuuksiaan. Hahmoista kasvetaan pelin aikana välittämään, niitä ei esimerkiksi mielellään tapateta. Tämä vaikuttaa pelin kulkuun ja rakenteeseen: pelaajan täytyy valita pelaako hahmoaan omana itsenään eli omalla identiteetillään, vai hahmon omana itsenä eli sen identiteetillä. (Fine 2002, 4.)

For example, I must choose whether to play myself in the role of a magician or play the character as a medieval magician might. (mts, 4.)

Roolipelaaja onkin pelatessaan koko ajan omien ja muiden identiteettien ristitulesa. Samalla kun pelaaja kokeilee hahmoillaan uusia, erilaisia identiteettejä ja ehkä myös omia erilaisia puoliaan hahmon kautta, saa hän vastapelaajilta koko ajan reaktioita ja tietoa, kuinka nämä uudet, erilaiset identiteetit vaikuttavat muihin identiteetteihin. Hall mainitsee vielä, että etsiessämme ”identiteettiämme” ja rakentaessamme elämänker-tojamme nivomme näin jakautuneet minuutemme yhdeksi kokonaisuudeksi (Hall 2002, 39). Roolipelaaja ei kuitenkaan etsi vain yhtä identiteettiä, tai rakenna vain yhtä elämäntarinaa; roolipelaajalle on auki kokonainen identiteettien varasto, joista hän voi tietoisesti kokeilla mieluistaan aina kun haluaa, ja elämäntarinoita hänelle kertyy saman verran kuin hän roolipelaa. Roolit ohjaavat Ojasen (2011, 45) mukaan meitä omassa elämässämme hyvin paljon, jopa enemmän kuin haluamme myöntää. Rooli muokkaa esittäjää ja esittäjä muokkaa roolia (emt, 45). Täysin sama asia tapahtuu roolipelatessa: roolipelaaja muokkaa pelaamaansa roolia samalla, kun rooli jota hän pelaa, muokkaa pelaajaa.

Roolipelaamisen merkitystä identiteetin kehittäjänä tukevat myös vastaukset, joita sain kyselystäni, sillä kaikkien vastaajien mielestä roolipelaaminen on jotenkin vaikuttanut vastaajaan. Se on vastaajien mukaan rikastanut heidän sosiaalista elämäänsä, parantanut heidän mielikuvitustaan, antanut uusia ystäviä, opettanut tuntemaan itseään paremmin, kehittänyt empatiakykyä ja saanut oman elämän ongelmat tuntumaan pieniltä.

Olen iloisempi ja tyytyväisempi elämään. Olen omasta mielestäni kokenut paljon enemmän kuin ei-pelaaja, vaikka en fyysisesti olisikaan tehnyt niin paljon. (Mies, 26. Omat haastattelut.)

Olen paljon ehjempi ja vahvempi ihminen sen takia. (Mies, 34. Omat haastattelut.)

Paljon se on antanut. Roolipelaamisella on luullakseni melko merkittävä osa siinä, että olen kasvanut sosiaalisemmaksi, empaattisemmaksi ja mielikuvitus-rikkaammaksi ihmiseksi, jolla on koko joukko hyviä ystäviä. (Mies, 27. Omat haastattelut.)

Kaikki vastaajat ovat yhtä mieltä siitä, että suosittelisivat roolipelaamista kaikille, jotkut pienellä varauksella selittäen, että roolipelaaminen vaatii jonkin verran juuri aiemmin mainittua heittäytymistäittoa. Syiksi miksi roolipelaamista suositeltiin, oli mainittu mielikuvituksen kehittäminen, uusien ystävien saaminen ja itseilmaisun kehittyminen.

Kaikille, jotka rakastavat mielikuvitusta ja haluavat astua uusiin maailmoihin sekä kokea parhaiden ystäviensä kanssa uskomattomia aikoja, paikkoja ja tapahtumia vain ajatuksen mittaisen matkan päässä. Sopii myös niille, jotka haluavat tavata uusia ihmisiä tai löytää yhden harrastuksen sisältä kymmenen uutta. Niin ja niille, jotka haluavat tappaa örkkejä. Niitä riittää. (Mies, 27. Omat haastattelut.)

Semmosille ihmisille jotka haluaa nähdä jotain muuta ja haluaa niiku kokeilla oman mielikuvituksen rajoja. (Mies, 25. Omat haastattelut.)

Kaikille. En osaa sanoa ihmistä joka ei hyötyisi erittäin sosiaalisesta harrastuksesta. (Mies, 34. Omat haastattelut.)

#### 5.10 Roolipelaamisesta opitut taidot

Vain yksi haastatelluista koki, ettei ole oppinut roolipelatessa varsinaisesti mitään uusia taitoja. Muut painottivat oppineensa uusia taitoja nimenomaan välillisesti, esimerkiksi peliin valmistautuessa ja opetellessa peliin tarvittavia taitoja kuten tanssia, soittoa, laulua, etikettiä ja historiaa.

Olen lieveilmiönä oppinut historiallisia tansseja, lautanauhojen tekoa, ompelukoneen käyttöä, laulua, pelinjohtajana budjettien suunnittelua, suurten massojen ruokintaa, kirjoitustaitoja, organisaatiokykyä, hallituksessa yhdistystoimintaa. (Nainen, 24. Omat haastattelut.)

No kyllä. Varsinkin välillisesti peliä varten on tullut opittua kaikenlaista. Tanssimista, musiikkia, historiaa, kädentaitoja, menetelmiä, faktaa ja fiktiota. Syyseuraus suhteen toiminta sosiaalisissa kuvioissa. (Mies, 34. Omat haastattelut.)

Liveroolipelaamisen ja pöytäroolipelaamisen opit eroavat haastateltujen mukaan siinä, että liveroolipelatessa oppii enemmän käsityötaitoja ja pöytäroolipeleissä tarinan-kerrontaa ja ongelmanratkaisua. Liveroolipeleissä etenkin sosiaalisuus, itsensä tuntemaan oppiminen ja omien rajojen löytäminen oli tuotu vastaajien toimesta esiin, kun

taas pöytäroolipelissä yleistietous oli vastaavasti tuotu pintaan. Molemmissa, sekä live- että pöytäroolipeleissä voi oppia sosiaalisuutta, omia rajoja ja yleistietoutta, mutta haastateltavat ovat hyvin yksimielisesti jakaneet ja painottaneet nämä opit live- ja pöytäroolien kesken:

Noh, siinä (liveroolipelaamisessa) voi oppia tuntemaan uusia ihmisiä, siinä voi oppia, tuntemaan vähän itsestään, siinä voi oppia itsestään paljon asioita, siinä voi oppia omat rajansa että mihin asti itse kykenee esimerkiksi eläytymään tai mihin asti itse kykenee menemään hahmona tai niinkö minä siinä oppii itsestään asioita ja miten niitä muutetaan esimerkiksi tämä ujous, tai... Ja siinä oppii tilannetajua, jonku verran --- (Nainen, 24. Omat haastattelut.)

Larppaamisesta voi oppia ihan mitä vaan, riippuu ihan minkälainen peli, mutta, ehkä se on just sellasta niiku ihmisten kanssa toimeen tuleminen ja erilaisissa tilanteissa ja niiku, ajatteleminen vähä siltä kannalta et miten toinen reagoi siinä tilanteessa mikä tulee vastaan just sitä kautta että olet välissä joku muu tyyppi, elät sen tyyppin elämää ja sit ku siel tulee vastaan joku tilanne niin ensimmäinen ajatus tietenkin on se että miten sinä ite toimisit siinä tilanteessa mutta ku pitää miettiä että miten tää nyt niiku tää toinen tyyppi nyt toimis. Ehkä se auttaa näkemään asioita vähän toiselta kannalta. Kyllä siitä pystyy oppimaan ihan laidas-ta laitaan, et ehkä semmonen käyttäytyminen, näytteleminen, eläytyminen, mielikuvituksen käyttö. (Mies, 25. Omat haastattelut.)

Enimmäkseen yhdistäisin larppaamisen juurikin uusien ja erilaisten asioiden kokemiseen turvallisella ja helpolla tavalla. Paljon larpeista oppimisesta on kiinni itse pelaajasta, miten pelaa ja kuinka peleihin suhtautuu. Jos tekee "itsensä", eli pelaa itseään pelistä riippumatta, jää oppiminen aika heikoille. Larpeissa kuitenkin pääsee haastamaan itseään arkielämästä poikkeavalla tavalla, ja sitä mahdollisuutta soisi (itsenikin) hyödyntävän enemmän. (Nainen, 22. Omat haastattelut.)

(Liveroolipelistä:) Sosiaalisia taitoja, sanavalmiutta, hetkeen tarttumista, stressinsietokykyä, omien ongelmien käsittelyä, käytännön kädentaitoja... (Nainen, 20. Omat haastattelut.)

(Pöytäroolipelistä:) Luovuutta, nopeaälyisyyttä, kuvailua ja keskustelua. Peliä varten tutkimusta tehdessä voi oppia melkein mitä vain haluaa tuoda peliin: historiaa, lääketiedettä, mekaniikkaa, fysiikkaa, jne. (Mies, 26. Omat haastattelut.)

(Pöytäroolipelistä:) Ongelman ratkaisua, tarinan kerrontaa, eläytymistä ja hajainformaatiota. Erilaisia kulttuureja, vallan käyttöä ja vastuuta. Voittamisen ja häviämisen mekaniikkaa. (Mies, 34. Omat haastattelut.)

### 5.11 Larpin järjestäminen

Myös larpin järjestäminen on asia, josta voi oppia valtavan määrän uusia asioita, ja erilaisia asioita jos vertaa pelkästään pelaamiseen. Vastaajista vain kaksi eivät olleet koskaan pitäneet larppia itse. Kaikki olivat sitä mieltä, että larpin järjestäminen vaatii eniten aikaa ja organisointikykyä.

Aikaa kirjoittaa kaikki taustamateriaali, organisointikykyä, että saa kaikki esi-valmistelut ajallaan tehtyä, kykyä tehdä realistinen budjetti ja pysyä sen puitteissa, taitoa ruokkia pelaajat, silmää propata pelipaikka, jaksamista vastata kaikkiin kysymyksiin, pelisilmää jolla valvoa pelin kulkua ja voimia siivota paikka jälkeensä. Vaatii aika paljon. (Nainen, 24. Omat haastattelut)

Järjestäminen vaatii todella rikkaan nipun erilaisia taitoja. Logistiikan hallintaa, tarinan kerrontaa, kokkausta, rakentamista, lavastusta, äänisuunnittelua, kirjallista ilmaisua, puheen pitämistä, sosiologiaa, psykologiaa, kykyä johtaa ja olla johdettavana, ryhmätöitä, yksilösuoritteita. Parhaimmillaan larppia varten ryhmä omien alojensa spesialisteja kokoontuu työskentelemään yhteisen tavoitteen eteen. (Mies, 34. Omat haastattelut)

Se vaatii hermoja, lehmän hermoja, kärsivällisyyttä ja nii pitkää pinnaa, ja stressinsietokykyä ja organisointikykyä ja ihan käsittämätöntä muistia, ja se vaatii semmoset aivot jotka ei tarvi yöunta kahteen päivään ja se tarvii semmosen kehon joka kestää pelkän energiajuoman ja roiskeläppäpitsojen vetämisen neljään päivään ja, se vaatii myös tosi hyvät hermot kestämään ihmisiä jotka eivät osaa laittaa tietokoneita pois oikeaan aikaan ja, rupeamaan siivoamaan ja lavastamaan sitä paikkaa ja, se vaatii myös semmoset hermot joka, tai semmosen ihmisen joka on tottunut kaitsemaan ihmisiä niinkuin lapsilaumaa --- en halua enää ikinä pitää larppia. Tai no, haluan, mutta en tiä onko valmis siihen enää koskaan. (Nainen, 24. Omat haastattelut)

Larpin järjestäminen onkin kuin järjestäisi pienen tapahtuman: siinä täytyy varata tiloja, tehdä budjetti, suunnitella, delegoida, viedä tavaroita paikasta A paikkaan B, olla luovuutta ja kirjoittamistaitoa sekä aikaa kirjoittaa, omata hyviä ystäviä, vastata kärsivällisesti tiedusteluihin ja kysymyksiin ja ottaa vielä tapahtuman jälkeen palautetta vastaan. Homma ei todellakaan ole mikään pieni, sillä se voi kestää jopa useita kuukausia jos ideatasolta lähdetään. Tämän kaiken larpin järjestävät vapaa-ajallaan ja omalla kukkarollaan, motivaationaan ja eteenpäin ajajana suuri rakkaus harrastusta kohtaan.

## 6 YHTEENVETO

Roolipelien viehätys oli sen mielikuvituksellisuudessa ja ystäväissä. Todellisuuspako viehätti pelaajia myös. Vastaajat kuvailivat roolipelaamista hyvin sosiaalisena harrastuksena; kaikki olivat saaneet elinikäisiä ystäviä harrastuksen parista. Myös sosiaalisten taitojen, kuten puhetaidon, empatiakyvyn ja esiintymistaidon kerrottiin lisääntyneen harrastuksen myötä. Roolipelaaminen oli vastaajien mukaan eläytymistä ja heittäytymistä. Siinä viehättää muihin maailmoihin pääseminen, toisen saappaisiin hypääminen, sosiaalisuus, yhteinen tarinankerronta ja eskapismi. Se on kuin interaktiivista kirjan lukemista tai elokuvan katsomista, paitsi että olet itse tekemässä tarinaa ja siinä mukana.

Vaikka roolipelaamisen vaaroja on spekuloitu ja etsitty siitä asti, kun harrastus sai alkunsa, eivät nykyroolipelaajat koe, että roolipelaamisessa olisi varsinaisia vaaroja. Saatananpalvonta, okkultismi ja todellisuudentajun katoaminen ovat menneen vuosikymmenen pelokkeita ja huolenaiheita, joita roolipeli on jo hyvää vauhtia karistanut kannoiltaan yhteiskunnan ja ihmisten avartaessa näkemyksiään. Vaikeita asioita roolipelaamisessa kuitenkin on: eläytyminen toiseen henkilöön ei luonnollisestikaan ole aina helppoa. Toinen voi omata vaikeita elämänkokemuksia ja tilanteita pelin aikana, jotka voivat ahdistaa ja jopa pelottaa pelaajaa. Peleissä on kuitenkin otettu hyvin huomioon tällaiset asiat, sillä jotkut pelit on ikäraajattu sisältönsä vuoksi K-18 peleiksi jo valmiiksi, ja pelin aikana ihminen itse on aina etusijalla hahmoonsa nähden. Pelin jälkeisissä loppubriiffeissä pelissä tapahtuneet asiat käydään läpi niin syvällisesti kuin pelaaja vain haluaa. Kenenkään ei tarvitse mennä kotiin ahdistuneena ja peloissaan.

Erilaisiin roolihahmoihin samaistuminen ja niiden pelaaminen on jatkuvaa identiteeteillä leikkittelyä. Tällainen kokeilu ja leikkittely mahdollistaa oman identiteettinsä jäsentelyn ja parantaa oman itsen tuntemusta, auttaa löytämään heikkouksiaan ja vahvuuksiaan ja kokeilemaan turvallisesti itsestään puolia, joita ei normaalissa elämässä voisi kokeilla.

Roolipelatessa oppii myös monia käytännöntaitoja aina ompelusta ja pitsin nypläämisestä aina yleistietoon ja historiantuntemukseen.



Kaiken kaikkiaan yleiskuva on se, että roolipelaaminen on kehittävää toimintaa siinä missä kaikki muutkin harrastukset. Sen kautta saa hyviä ystäviä ja aivan omalaatuisia ja uniikkeja kokemuksia ja hetkiä heidän kanssaan.

Mutta sitten se identiteettiä kehittävä puoli? Roolipelaaminen ehdottomasti tukee identiteetin kehitystä. Se vaikuttaa kaikkiin kolmeen alussa esittelemääni identiteetin osa-alueeseen: sosiaaliseen, seksuaaliseen ja persoonaan.

Sosiaalisessa identiteetissä roolipelaaminen näkyy kehittäjänä isoimmin juuri erilais-  
ten identiteettien kokeilemisena ja vaihteluna. Identiteettejä ei vain kokeilla itsen pääl-  
le, vaan niitä nähdään myös erilaisina muiden päällä. Roolipelaamisen kautta pystyy  
näkemään, kuinka toinen pelaaja pelaisi hahmoa, jota itse olet pelannut. Se mahdol-  
listaa myös identiteettien testaamisen ja hyväksi tai huonoksi kokemisen refleктоimal-  
la päällä olevaa identiteettiä muiden pelaajien kautta.

Sukupuoli-identiteetti kehittyy roolipelaamisen avulla hyvin samaan tapaan kuin sosi-  
aalinen identiteetti. Roolipelissä voi vapaasti kokeilla seksuaalisuuttaan vapaasti aina  
omista tiedostetuista ja hyväksymistään intohimoista peiteltyihin, muilta salassa pi-  
dettyihin fantasioihin joita yhteiskunta voi pitää tabuna ja jopa laittomana toimintana.

Itsetuntemusta roolipelaaminen kehittää opettamalla kriittisyyttä ja empatiakykyä eri  
roolihahmojen omaksumisen kautta. Roolipelatessa omaa itseä opitaan tuntemaan  
syvemmin juuri leikittelemällä identiteeteillä ja peilaamalla omia roolihahmoja toisiin ja  
etenkin peilaamalla omia roolihahmoja itseen. Omia kiinnostuksen kohteita, vahvuuk-  
sia ja heikkouksia aletaan tuntea ja jäsenellä.

Identiteetin kehittämisen ohella roolipelaaminen tarjoaa harrastuksen, jossa itseään  
voi koko ajan haastaa, saada onnistumisen ja epäonnistumisen kokemuksia, vahvan  
tukiverkoston, ja jossa voi turvallisessa ympäristössä ja seurassa kokeilla kaikkia  
omia puoliaan, ja jopa puolia, joita tietää ettei omaa. Roolipelaamisen avulla voi op-  
pia tuntemaan itsensä, omat heikkoutensa ja vahvuutensa sekä löytämään itsestään  
itsenäisen ajattelijan ja empaattisen toimijan. Roolipelaaminen mahdollistaa maail-  
mankuvan avartamisen helpolla ja hausalla tavalla. Se on omalla tavallaan myös  
mielen terapiaa: se voi auttaa ihmistä käsittelemään vaikeitakin asioita roolihahmos-

sa, turvallisessa ympäristössä. Roolipelaamisella onkin samankaltaisia piirteitä kuin psykodraamalla (ks. Holmes 1992, 7-13).

Palataan vielä Bosmanin ja Eriksonin nuoruuden ajan kehityskriisiteorioihin. Heidän mukaansa nuoruusaika on identiteettien kehityksen aikaa, ja molemmat korostavat identiteetin kehittymistä kriisivaiheiden kautta. Molemmat kuvaavat myös identiteetin kehittymistä roolien kokeilemisella. Näiden tulosten ja teorioiden perusteella roolipelaaminen pystyy auttamaan nuorta identiteetin kehityksessä.

Esitin aikaisemmin seuraavan kysymyksen: Onko näiden kahden yhteiskunnan (traditionaalisen ja modernin) hyviä puolia mahdollista jotenkin yhdistää, jotta tulevaisuudessa yhteiskuntamme jäsenet olisivat sekä itseajattelevia ja kriittisiä yksilöitä, että toisistaan huolehtivia ja yhteisöllisesti toimivia yhteiskunnan jäseniä?

Näen, että roolipelaaminen pystyy muokkaamaan nykyisin vallitsevaa yksilöllistä identiteettiä takaisin yhteisöllistä ja sosiaalista identiteettiä kohti. Samalla roolipelaaminen säilyttää modernin yhteiskunnan tavoitteen, eli itsenäisesti ajattelevan ja järkeä käyttävän identiteetin muodostumisen (Huttunen 2004, 310). Roolipelaaminen on nimenomaan eri identiteettien kanssa leikkimistä ja niiden kokeilemistä, ja kaikki tapahtuu kollektiivisesti muiden pelaajien kanssa, jotka myös kokeilevat eri identiteettejä. Kaikki roolipelitapahtumat ovat yhteisöllisiä tilaisuuksia, joissa tärkeimmiksi asioiksi koetaan jonkun toisen saappaisiin hyppääminen ja toisten ihmisten kohtaaminen sekä omana itsenä että roolipelihahmona. Erityisesti pöytäroolipelitilanteessa muita pelaajia ja pelinjohtajaa on kuunneltava, jotta pelaaja pystyisi itse olemaan mukana ja saamaan eniten irti. Empatiakyvyn ja sosiaalisen identiteetin kehittyminen, uusien näkökulmien kokeminen ja sitä kautta oman ajattelun kehittyminen, moraalin kehittyminen ja itsensä oppimaan tunteminen ovat vain pieni osa roolipelaamisesta ja silti ne riittävät vahvasti tukemaan ajatusta yhteiskunnasta, jossa ihmiset ovat sekä itse- ja kriittisesti ajattelevia yksilöitä että toisistaan huolehtivia yhteisön jäseniä.

Suuret kiitokset kaikille kyselyihini vastanneille sekä opiskelijatovereilleni joilta sain paljon vertaistukea opinäytetyöni eri vaiheissa. Isot kiitokset myös ohjaavalle opettajalleni, joka uutterasti ohjasi ja opasti minua oppinäytetyöni edetessä.

Now you start to paint a picture  
of the world just out of view.  
Bring it with you as you dream and  
maybe you can wake up too.

Do you believe in the world they made for you?  
Do you belong,  
or do you try to erase yourself just to pass as one of them,  
a different day today and that was then.

*Katkelma Machinae Supremacyn kappaleesta Persona.*

## LÄHTEET

- Dunderfelt, Tony & Laakso, Juhani & Peltola, Ritva & Vidjeskog, Jan 1993. Psykologia 5. Yksilöllinen ihminen. Porvoo: WSOY.
- Eronen, Sanna & Kanninen, Katri & Katainen, Saara & Kauppinen, Laura & Lähdesmäki, Mari & Oksala, Else & Penttilä, Mia 2001. Persoona. Kehityspsykologia. Helsinki: Edita Oyj.
- Eskola, Jari & Suoranta, Juha 1999. Johdatus laadulliseen tutkimukseen. Jyväskylä: Vastapaino
- Fine, Gary Alan 2002. Shared Fantasy. Role-playing Games as Social Worlds. The United States of America: University of Chicago Press.
- Hall, Stuart 2002. Identiteetti. Tampere: Vastapaino.
- Himberg, Lea & Laakso, Juhani & Peltola, Ritva & Vidjeskog, Jan 1998. Psykologia 2. Kehittyvä ihminen. Porvoo: WSOY.
- Hirsjärvi, Sirkka & Remes, Pirkko & Sajavaara, Paula 2002. Tutki ja kirjoita. Vantaa: Tummavuoren kirjapaino Oy.
- Holmes, Paul 1992. Classical psychodrama. An overview. Teoksessa Holmes, Paul Karp, Marcia (toim.) 1992. Psychodrama. Inspiration and technique. Tavistock/Routledge. 7-13.
- Huttunen, Rauno 2004. Modernin persoonan erityispiirteet ja sen kasvatus. Teoksessa Kotkavirta, Jussi & Niemi, Petteri (toim.) Persoona. Jyväskylä: Kopijyvä Oy. 310-318.
- Jokinen, Esa 2001. Elät vain kahdesti: tutkielma roolipelistä minuuden kontekstissa. Sosiaalipsykologian pro gradu. Tampereen yliopisto.
- Kalhama, Pilvi & Vartiainen, Pekka 2006. Johdanto: Kulttuuri inhimillisenä toimintana ja tuotantona. Teoksessa Kalhama, Pilvi & Vartiainen, Pekka (toim.) Kulttuurista kasvua. Näkökulmia kulttuurikasvatukseen. Sarja C. Oppimateriaaleja 10, 2006. Vaajakoski: Gummerus Kirjapaino Oy. 4-11.
- Kiviniemi, Kari 2001. Laadullinen tutkimus prosessina. Teoksessa Aaltola, Juhani & Valli, Raine (toim.) 2001. Ikkunoita tutkimusmetodeihin II: Näkökulmia aloittelevalle tutkijalle tutkimuksen teoreettisiin lähtökohtiin ja analyysimenetelmiin. Jyväskylä: PS-kustannus. 68-84.
- Kuosmanen, Voitto 2005. Kohti identiteeteistä vapaata massaihmistä? Teoksessa Laajala, Riitta & Nykänen, Tapio (toim.) Identiteetti ja maailman kokeminen. Symposiumtekstejä. Rovaniemi: Lapin yliopistopaino. 107-122.
- Lieberoth, Andreas 2008. Are You the Daddy? Comparing Fantasy Play in Children

and Adults through Vivian Gussin Paley's *A Child's Work*. Teoksessa Montola, Markus & Stenros, Jaakko (toim.) *Playground Worlds. Creating and Evaluating Experiences of Role-Playing Games*. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy. 206-215.

Leppälahti, Merja 2009. *Roolipelaaminen. Eläytymistä ja fantasiaverkostoja*. Helsinki: Hakapaino.

Mustonen, Anu 2001. *Mediapsykologia*. Porvoo: Werner Söderström Osakeyhtiö.

Nykänen, Tapio 2005. Modernin ja postmodernin rajapinnalla. Keminmaalaisnuorten poliittinen todellisuus. Teoksessa: Laajala, Riitta & Nykänen, Tapio (toim.) *Identiteetti ja maailman kokeminen. Symposiontekstejä*. Rovaniemi: Lapin yliopistopaino. 125-151.

Ojanen, Markku 2011. *Minä ja muut. Itsetuntemuksen kirja*. Helsinki: Kustannus-Osakeyhtiö Kotimaa / Kirjapaja.

Rognli, Erling 2008. *We Are the Great Pretenders: Larp is Adult Pretend Play*. Teoksessa: Montola, Markus & Stenros, Jaakko (toim.) 2008. *Playground Worlds. Creating and Evaluating Experiences of Role-Playing Games*. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy. 199-205.

## LIITTEET

## LIITE 1 Kysely

Tämä kysely on osa opinnäytetyötäni joka käsittelee roolipelaamista nuoren identiteetin kehittäjänä. Kaikkia tietoja käsitellään luottamuksellisesti eikä nimiä mainita. Kaikkiin kohtiin saat vastata niin laajasti tai suppeasti kuin haluat. Kun tässä kyselyssä puhutaan roolipelaamisesta, sillä tarkoitetaan sekä pöytä- että liveroolipelejä. Palauta kysely täytettynä osoitteeseen [illinois@hotmail.com](mailto:illinois@hotmail.com) 5.10.2012 mennessä. Suuri kiitos ajastasi ja panostuksestasi!

1. Sukupuolesi ja ikäsi?
2. Kerro lapsuudestasi ja nuoruudestasi (perhe, merkittävät tapahtumat, koulu...).
3. Mitä harrastit ennen roolipelaamista?
4. Millainen lapsi- ja nuori olit/olet?
5. Onko olemassa jokin asia/harrastus/tekeminen mistä olet aina kokenut pitäväsi?
6. Kerro omin sanoin lyhyesti, mitä roolipelaaminen mielestäsi on.
7. Minkä ikäisenä aloitit roolipelaamisen?
8. Mitä kautta pääsit mukaan?
9. Millä tavalla aloitit pelaamisen (pöytäpelinä, liveroolipelinä, muuten)?
10. Tutustuitko aloittaessasi uusiin ihmisiin?
11. Jos kyllä, niin pidätkö heihin yhä yhteyttä?
12. Valaise hieman roolipelihistoriaasi alusta tähän päivään (kronologisesti).

13. Missä päin Suomea roolipelaat?
14. Mikä roolipeleissä viehättää?
15. Mitä roolipelaaminen merkitsee sinulle?
16. Onko harrastus mielestäsi vaikuttanut jotenkin ihmissuhdetaitoihisi, jos on, niin miten?
17. Miten uskot "ulkopuolisten" suhtautuvan harrastukseesi? Jos on kokemuksia, kerro esimerkki.
18. Mitä roolipelaaminen on mielestäsi parhaimmillaan?
19. Mitä se on pahimmillaan?
20. Oletko joutunut käsittelemään rankkoja asioita pelatessasi?
21. Mikä on rankinta mitä olet tehnyt roolihahamossa?
22. Voiko roolipelin rooli jäädä päälle? Onko niin koskaan käynyt sinulle?
23. Oletko kokenut, että lähipiiri olisi koskaan ollut huolissaan pelaamisesi takia?
24. Millaisia hahmoja tykkäät eniten pelata? Miksi?
25. Miten roolipelaaminen on omasta mielestäsi vaikuttanut sinuun?
26. Mikä on vaikeinta roolipelaamisessa?
27. Entä helpointa?
28. Oletko oppinut uusia taitoja roolipelatessa, jos kyllä niin mitä?
29. Oletko koskaan miettinyt lopettamista, jos kyllä niin miksi?

30. Kenelle suosittelisit roolipelaamista?
31. Pöytäroolipelistä: (tähän ei tarvitse vastata jos et harrasta)
32. Millaisessa porukassa olet pelannut/pelaat?
33. Mikä on suosikki genresi ja miksi?
34. Mikä pöytäroolipelikerta on jäänyt erityisesti mieleen? Miksi?
35. Oletko itse koskaan pitänyt pelejä?
36. Mitä juuri pöytäroolipelistä voi oppia?
37. Liveroolipelistä: (tähän ei tarvitse vastata jos et harrasta)
38. Miten paljon liveroolipelaa?
39. Mikä on suosikki genresi ja miksi?
40. Mikä peli on jäänyt erityisesti mieleen? Miksi?
41. Oletko itse koskaan pitänyt larppia?
42. Mitä larpin järjestäminen vaatii?
43. Mitä juuri larppaamisesta voi oppia?