



Teemu Esko

Roolipelaajille suunnatun tapahtu- makonseptin kehittäminen Suomen kansallismuseolle

Metropolia Ammattikorkeakoulu
Kulttuurituottaja (AMK)
Kulttuurituotannon tutkinto-ohjelma
Opinnäytetyö
6.5.2024

Tiivistelmä

Tekijä(t):	Teemu Esko
Otsikko:	Roolipelaajille suunnatun tapahtumakonseptin kehittäminen Suomen kansallismuseolle
Sivumäärä:	90 sivua + 3 liitettä
Aika:	6.5.2024
Tutkinto:	Kulttuurituottaja (AMK)
Tutkinto-ohjelma:	Kulttuurituotannon tutkinto-ohjelma
Ohjaaja(t):	Eeva-Katri Ahola

Opinnäytetyötäni ohjaa ajatus siitä, että roolipelien ja museotyön välillä on vahva yhteys. Työn tilaajana toimii Suomen kansallismuseo, jonka toiveesta tätä yhteyttä lähestytään tapahtumakonseptin kehittämisen kautta. Koska tavoitteena on tuoda tapahtumakonseptissa yhteen kohderyhmän toiveet ja tilaajan tavoitteet, lähestymistavaksi on valittu palvelumuotoilu.

Opinnäytetyössä täydennetään ja jatkojalostetaan Kansallismuseon aiemman roolipelaajille vedetyn työpajan tuloksia, joiden perusteella Kansallismuseon kokoelmilla ja niihin liittyvillä tiedolla on paljon annettavaa roolipelaajille ja roolipeliharrastukselle. Kyselyn avulla pyritään vastaamaan siihen, mitä roolipelaajat toivovat tapahtumilta ja mitkä Kansallismuseon esittelemät historialliset ajanjaksot, aiheet ja esineet heitä kiinnostavat eniten. Benchmarkingin avulla pyritään selvittämään, millaista ohjelmistoa muut tahot tarjoavat roolipelaajille ja mitä Kansallismuseo voi oppia siitä. Tietopohjassa käsitellään roolipelejä, museoita, palvelumuotoilua, tapahtumakonseptin suunnittelua ja näihin liittyviä käsitteitä. Opinnäytetyön päätutkimuskysymys on: millaisia tapahtumia Kansallismuseo voisi järjestää roolipelaajille?

Tutkimuksellisen kehittämistyön vaiheet ovat tilaajan vahvuuksien määrittely, asiakas- ja toimintaympäristötutkimus sekä suunnittelu. Kehittämisehdotuksena tuotetaan roolipelaajille suunnattu tapahtumakonsepti, jossa yhdistyvät museoiden tehtävät, tilaajan vahvuudet sekä kohderyhmän toiveet.

Avainsanat: roolipelit, museo, tapahtuma, palvelumuotoilu

Tämän opinnäytetyön alkuperä on tarkastettu Turnitin Originality Check -ohjelmalla.

Abstract

Author(s): Teemu Esko
Title: Developing a role-playing game event concept for the National Museum of Finland
Number of Pages: 90 pages + 3 appendices
Date: 6 May 2024

Degree: Bachelor of Culture and Arts
Degree Programme: Cultural Management
Instructor: Eeva-Katri Ahola

My thesis is guided by the idea that there exists a strong connection between role-playing games and museum work. The client for this thesis is the National Museum of Finland, which has expressed interest in exploring this connection through the development of an event concept. To achieve this goal, service design has been chosen as the approach for this research.

The thesis builds upon the findings from a previous workshop conducted for role-playing gamers by the National Museum of Finland. According to these findings, the museum's collections and related information can serve as great inspiration for role-playing gamers and the hobby as a whole. To further investigate this, an online survey was conducted to understand what role-playing gamers desire from events. Additionally, the survey explored which historical eras, themes, and items displayed by the National Museum of Finland are of the most interest to them. Benchmarking was employed to analyze the program offerings of other organizations catering to role-playing gamers, providing insights for the National Museum of Finland.

The theoretical framework of the thesis encompasses the definition of role-playing games, museums, service design, the development of an event concept, and other relevant keywords. The central question addressed in this research is: What types of events could the National Museum of Finland organize for role-playing gamers?

The research and development process involves defining the strengths of the client (the National Museum of Finland), conducting customer and operational environment research, and the planning phase. The resulting development proposal outlines a role-playing game event concept that seamlessly integrates the missions of museums, the client's strengths, and the preferences of the target audience.

Keywords: role-playing games, museum, event, service design

Sisällys

1. Johdanto	1
2. Roolipelitapahtuman suunnittelu museoon palvelumuotoilun avulla	3
2.1. Roolipelaaminen Suomessa	3
2.1.1. Mitä roolipelit ovat?	3
2.1.2. Roolipelien nykytila kansainvälisesti	6
2.1.3. Roolipelien nykytila Suomessa	8
2.2. Museo	10
2.3. Palvelu ja palvelumuotoilu	12
2.3.1. Palvelu	12
2.3.2. Palvelumuotoilu	13
2.3.3. Asiakaskokemus	15
2.3.4. Kohderyhmä	16
2.4. Tapahtumakonseptin suunnittelu	17
2.4.1. Mitä tapahtumat ovat?	17
2.4.2. Tapahtuman suunnittelu	18
2.4.3. Elämyksellisyys tapahtumissa	21
2.5. Yhteenveto	24
3. Työn taustaa ja tilaajan esittely	27
3.1. Suomen kansallismuseo	27
3.2. Työn taustaa	30
4. Tutkimuskysymykset	31
5. Tutkimuksellisen kehittämistyön menetelmät	32
5.1. Palvelumuotoilun prosessikuvaus	32
5.2. Kysely	35
5.3. Benchmarking	38
5.4. Tutkimuseettiset kysymykset ja aineiston analyysi	39
6. Tulokset	40
6.1. Keitä roolipelaajat ovat ja millaisia tapahtumia he haluavat?	40
6.2. Mikä roolipelaajia kiinnostaa Kansallismuseossa tällä hetkellä?	58
6.3. Millaista ohjelmistoa muut tahot tarjoavat roolipelaajille?	65

6.3.1. Ropecon	65
6.3.2. Museocon	67
6.3.3. MidgardCon	70
6.3.4. Moesgaard Museumin Tolkien-ohjelmisto	71
6.3.5. Amos Rexin Hyvät museovieraat -larppi	72
6.3.6. Tulosten yhteenveto	73
7. Kehittämissuhteet	79
7.1. Roolipelitapahtuman nimi ja tavoitteet	80
7.2. Tapahtuman sisältö	83
7.3. Muuta huomioitavaa	86
8. Pohdinta	87
Lähteet	91
Aineisto	96
Liitteet	100
Liite 1. Tutkittavan informointilomake.	100
Liite 2. Kyselylomake.	102
Liite 3. Kansallismuseon roolipelitapahtuman kohderyhmä	106

1. Johdanto

Roolipelit, museot ja tapahtumat – kolme rakastamaani asiaa, joita en ikinä uskonut yhdistäväni keskenään. En ennen kuin löysin itseni risteyksestä, jossa nämä kolme maailmaa suorastaan anoivat tulla kiedotuksi toisiinsa. Valtiollisen toimijan tukemana lähdin takomaan todeksi tätä visiota, ja sinä, arvon lukija, pidät juuri hyppysissäsi tämän työn hedelmää.

Kullanhuurteisen sanaverhon takaa paljastuu loppuvuosi 2022, Suomen kansallismuseo ja minä viestintäassistenttina sen yleisötyö ja tapahtumat -yksikössä. Noin puoli vuotta kestänyt työharjoitteluni osui mielenkiintoiseen ajankohtaan. Kansallismuseo saa vuonna 2027 valmistuvassa rakennushankkeessa paljon lisätilaa uudistuneeseen museotoimintaan, mihin liittyvän toimintamalliuudistuksen kanssa pääsin tekemään töitä esimerkiksi tapahtumatuotannon ja viestinnän parissa. Museo haluaa vastata entistäkin paremmin eri yhteisöjen tarpeisiin, joita on kartoitettu esimerkiksi osallisuustyöpajoilla. Unescon alaisuudessa toimivan kansainvälisen museoneuvosto ICOMin (n.d.) mukaan juuri osallisuus ja muut moninaisuuteen liittyvät teemat ja toimintatavat ovat keskiössä epäoikeudenmukaisuuteen ja eksklusioon puuttumisessa. Tämä puolestaan on ICOMin mukaan (n.d.) keskeinen osa museoiden tehtävää varsinkin polarisaation, erimielisyyttä aiheuttavan julkisen keskustelun sekä väestöjen kasvavan liikkuvuuden kontekstissa.

Työharjoitteluni aikana minulle tarjoutui mahdollisuus suunnitella ja vetää oma osallisuustyöpaja Kansallismuseossa. Kun roolipelit ja erityisesti pöytäroolipelit olivat vuodesta 2019 alkaen nousseet yhdeksi lempiharrastuksistani ja olen saanut omiin peleihini paljon inspiraatiota historiasta, minulle oli heti selvää, että osallisuustyöpajan kohderyhmänä olisivat roolipelilaajat – varsinkin, kun roolipelit ovat kenties suosittumia kuin koskaan. Vaikka idea sai alkunsa henkilökohtaisesta kiinnostuksestani, ymmärsin pian roolipelien ja museoiden välillä olevan paljon vahvemman yhteyden kuin päällepäin saattaisi arvata. Roolipelitapahtu-

missa on jo valmiiksi puhtaasti historiallista ohjelmaa, kuten viikinkien sodankäyntiä käsitteleviä luentoja, mutta myös roolipelien perusolemus liittyy mielestäni kiinteästi Kansallismuseon tavoitteisiin. Roolipeleissä eläydytään kuvitteellisten henkilöiden asemaan, mikä voi esimerkiksi Ylen vuonna 2021 julkaiseman roolipelaajien haastattelun mukaan auttaa ymmärtämään erilaisia ja eri tavalla ajattelevia ihmisiä (Heliö, 2004, s. 66; Rautavuori, 2021). Nähdäkseni tämä liittyy vahvasti Kansallismuseolle tärkeään ihmisyyden ymmärtämiseen. Roolipeleissä myös luodaan tyypillisesti paljon sisältöä itse, joten jos Kansallismuseon kokoelmat toisi roolipelaajien käyttöön, tukisi se museolaissa (314/2019) määrättyjä museoiden tehtäviä, jotka liittyvät aineistoja ja muita sisältöjä koskevan tutkimuksen hyödyntämiseen sekä aineistojen ja tiedon saatavuuden, saavutettavuuden ja käytön edistämiseen.

Työpajan perusteella Kansallismuseon esittelemät esineet ja tieto voivat olla roolipelaajille merkittävä inspiraation lähde. Tässä opinnäytetyössä jatkokehittän ja täydennän työpajan tuloksia suunnitteleamalla Suomen kansallismuseolle roolipelaajille suunnatun tapahtumakonseptin. Koska haluan huomioida roolipelaajien toiveet ja tarpeet mahdollisimman hyvin ja nivoa ne yhteen Kansallismuseon tavoitteiden kanssa, olen valinnut lähestymistavaksi palvelumuotoilun (Tuulaniemi, 2011, ss. 24–27). Työssä tutustutaan siihen, mitä roolipelaaminen, palvelumuotoilu ja tapahtumakonseptin suunnittelu ovat ja sovelletaan tätä tietoa käytännössä. Ennen opinnäytetyöprosessia vedetyn roolipelaajien osallisuustyöpajan, roolipelaajille suunnatun verkkokyselyn sekä muiden tahojen roolipelaajille suunnatun ohjelmiston benchmarkingin avulla luodaan kehitysehdotukseksi Kansallismuseon roolipelaajille suunnattu tapahtumakonsepti. Tapahtumakonseptissa määritellään kysely- ja benchmarking-aineistoon ja teoriaan pohjaten tapahtuman nimi, idea, tavoitteet, viestit sekä kohderyhmä. Samalla kehitetään ohjelmaehdotuksia tapahtumaan.

Mielestäni opinnäytetyöni soveltuu erinomaisesti kulttuurituotannon tutkinto-ohjelmaan. Moni tuottaja työskentelee jossain vaiheessa uraansa tapahtumien parissa, mutta ennen kaikkea koen, että kulttuurituottajuuden ytimessä on yleisön tarpeiden tunnistaminen ja niihin vastaaminen. Vaikka tapahtumat, museot ja

roolipelaaminen ovat minulle itselleni tärkeitä asioita, kulttuurituottajana haluan luoda kehittämistäni tapahtumakonseptista ensisijaisesti sellaisen, joka on laajemmin kohderyhmän mieleen. Vaikka oma intohimo aiheeseen olisi kuinka vahva, ammattimainen kulttuurituottaja kykenee mielestäni näkemään omia henkilökohtaisia mieltymyksiään pidemmälle. Parhaimmillaan kulttuurituottaja toimii mielestäni tietynlaisena siltana yleisön sekä taide- ja kulttuurielämysten välillä, tunnistaen kohderyhmän todelliset motiivit ja räätälöiden niihin vastaavaa sisältöä. Olen tehnyt parhaani, jotta nämä ihanteet toteutuvat tässä opinnäytetyössä.

2. Roolipelitapahtuman suunnittelu museon palvelumuotoilun avulla

Tässä luvussa määrittelen käsitteitä, joiden kautta lähestyn Suomen kansallismuseon roolipelitapahtuman suunnittelua.

2.1. Roolipelaaminen Suomessa

Tässä luvussa käsittelen sitä, mitä roolipelit tarkalleen ottaen ovat ja millainen on roolipelien nykytila Suomessa ja maailmalla. Samalla teen johtopäätöksiä siitä, mitä nämä seikat tarkoittavat Suomen kansallismuseon roolipelitapahtuman suunnittelun kannalta.

2.1.1. Mitä roolipelit ovat?

Roolipelit ovat interaktiivinen kulttuurimuoto, jossa pelaajat tavallisesti omaksuvat kuvitteellisen hahmon roolin ja toimivat kuvitteellisessa pelimaailmassa tästä roolista käsin. Tämän lisäksi roolipeleistä on löydettävissä tiettyjä useille pelin määritelmille keskeisiä elementtejä: säännöt, ajalliset kehykset, konflikti sekä päämäärä. (Heliö, 2004, s. 66.) Roolipelit voidaan nähdä jatkumona sille, että ihmisillä on yleisesti tapana omaksua erilaisia rooleja: lapsena imitoidaan ympäröiviä aikuisia, työelämässä taas halutaan näyttävästi uskottavina ja vakavasti

otettavina ammattilaisina. Roolipelit sijoittuvat monen tieteen- ja taiteenalan risteykseen, ja niistä on 1970-luvulla julkaistusta *Dungeons & Dragonsista* alkaen kasvanut miljoonien ihmisten suosima viihdemuoto. Viihteen lisäksi roolipelejä on käytetty jo yli neljän vuosikymmenen ajan esimerkiksi terapian, opetuksen ja aktivismin välineenä. (Deterding & Zagal, 2018, ss. 1–14)

Roolipelit jaetaan tavallisesti kolmeen eri kategoriaan: pöytäroolipeleihin, live-roolipeleihin eli larppeihin sekä digitaalisiin roolipeleihin (Heliö, 2004, s. 66). Pöytäroolipeleissä pelin tapahtumia kuvaillaan sanallisesti ja apuna käytetään usein sääntöjärjestelmiä sekä noppia. Larpeissa pelaajat pukeutuvat hahmoikseen ja pelaaminen tapahtuu fyysisessä pelimaailmaa mallintavassa ympäristössä. Digitaalisissa roolipeleissä puolestaan hahmoa ohjataan virtuaalisessa maailmassa tietokoneen avustamana. Pelaajamäärissä on suurta hajontaa. Siinä missä yhden pöytäroolipelin osallistujat ovat yleensä laskettavissa sormilla, voi larppien pelaajamäärä liikkua kymmenissä, sadoissa tai jopa tuhansissa. Digitaalisissa roolipeleissä puolestaan pelaajamäärä voi vaihdella yhdestä kymmeneen tai satoihin tuhansiin riippuen siitä, onko kyseessä pienemmän porukan peli vai massiivisempi verkkoroolipeli. (Stenros & Harviainen, 2018, ss. 114–115)

Live-, pöytä- ja digitaalisten roolipelien lisäksi on toki muunkinlaista roolipelaaamista, kuten pikaviestipalveluissa pelattavat tarinavetoiset foorumiroolipelit sekä jonkin pöytä- ja liveroolipelien väliin sijoittuvat freeform-roolipelit (Stenros & Särkijärvi, 2018, s. 7). Myös toisenlaisiin peleihin ja erilaisiin tilanteisiin voi osallistujien halutessa ottaa mukaan roolipelielementtejä. Jopa jalkapallosta voi tehdä roolipelimäisen, jos pelaajat esittävät kuuluisia jalkapalloilijoita ja näihin rooleihin on kiinnitetty erilaisia sääntöjä esimerkiksi siitä, kuinka todennäköisesti tekee maalin tietynlaisessa tilanteessa. (Heliö, 2004, ss. 70–71)

Ylen vuonna 2021 julkaisemassa artikkelissa eräs kokenut larppaaja kertoo, miten toisen rooliin eläytyminen voi auttaa ymmärtämään erilaisia ihmisiä: "Hahmoissa joutuu miettimään, miksi he tekevät niin kuin tekevät. Jos pelaan hah-

moa joka suhtautuu pahansuovasti toisiin, joudun pohtimaan, mitkä hahmon kokemukset ja palat menneisyydessä aiheuttavat käyttäytymisen.” (Rautavuori, 2021) Kokemukseni mukaan vastaavanlaiset kokemukset ovat mahdollisia myös muissa roolipelaamisen muodoissa aina digitaalisista roolipeleistä pöytäroolipeleihin – myös silloin, kun peli on tehty viihteelliseksi ja jopa humoristiseksi.

Tässä opinnäytetyössä roolipeleillä tarkoitetaan ensisijaisesti muita kuin digitaalisia roolipelejä, pääasiassa pöytäroolipelejä ja larppeja. Rajaus on tehty sen perusteella, että vaikka digitaalisissa roolipeleissä on paljon samaa muiden roolipelien kanssa, niissä pätee merkittäväällä tavalla erilaiset lainalaisuudet. Digitaaliset roolipelit – oli kyse sitten yksin tai pienellä porukalla pelattavista peleistä tai massiivisemmista verkkoroolipeleistä – ovat nimittäin valmiita tuotteita, joissa ei ole yhtä paljon liikkumavaraa kuin pöytä- ja liveroolipeleissä (Stenros & Harviainen, 2018, s. 115). Esimerkiksi pöytäroolipeleissä sen sijaan kannustetaan tekemään itse: lopullinen peli on aina peliporukan oma luomus ja tulkinta, oli apuna käytetty roolipelaamista tukevia teoksia tai muita apuvälineitä kuinka paljon hyvänsä. Koska yleisöä ei tavallisesti ole osallistujien lisäksi, pelisession ei tarvitse olla mielekäs kenellekään muille kuin pelaajille itselleen. (Stenros & Särkijärvi, 2018, s. 8) Onkin tyypillistä, että kukin larppi ja pöytäroolipeli pelataan vain kerran (Stenros & Harviainen, 2018, s. 122). Pöytäroolipelejäkin voi pelata digitaalisilla alustoilla verkon välityksellä, mutta kokemukseni mukaan perusidea pysyy samana kuin ilman digitaalisia alustoja käytettäessä ja merkittävästi erilaisena kuin varsinaisissa digitaalisissa roolipeleissä.

Näistä eroavaisuuksista huolimatta on hyvä pitää mielessä, että digitaalisista ja muunlaisista roolipeleistä kiinnostuneiden henkilöiden kohdalla on päällekkäisyyttä siihen pisteeseen asti, että harrastusluontoisesta roolipelin vetämisestä voi päätyä pelisuunnittelijaksi digitaalisten pelien pariin (Kempainen, 2018, s. 76). Vaikka museoiden kokoelmat ja niihin liittyvä tieto voivat kiinnostaa aivan yhtä paljon digitaalisten roolipelien kuin pöytä- ja liveroolipelien pelaajia, voivat jälkimmäisistä roolipeleistä kiinnostuneet henkilöt joka tapauksessa hyödyntää

tätä tietoa peleissään aivan toisella tavalla, koska nämä roolipelaamisen muodot jättävät enemmän tilaa omalle luovuudelle ja itse tekemiselle.

2.1.2. Roolipelien nykytila kansainvälisesti

Roolipelit nauttivat tällä hetkellä valtavaa suosiota, jota on luonnehdittu esimerkiksi sanoilla “uusi renessanssi” (Kenttämä, 2022). Suosituimman pelin asemaa pitää edelleen ensimmäisenä roolipelinä pidetty *Dungeons & Dragons*. Suosion taustasyinä voidaan nähdä muun muassa vuonna 2014 ilmestyneen ja toistaiseksi uusimman viidennen laitoksen lähestyttävyyden ja laatu, mutta myös *Dungeons & Dragonsin* näkyvyys suosituissa tv-tuotannoissa ja elokuvissa, kuten Netflixin *Stranger Things* -sarjassa. (Kenttämä, 2023)

Keskeinen asema on ollut myös internetissä suoratoistettuja pelisessioita järjestävillä kanavilla ja sarjoilla, kuten Critical Role. Näillä kanavilla on paitsi esitelty roolipelejä uudelle yleisölle ja näytetty, millaista niiden pelaaminen voi olla, purettu roolipelaamiseen aiemmin liittynyttä stigmaa. (Whitten, 2020) Critical Rolin (n.d.) Twitch-suoratoistokanavalla on kirjoitushetkellä 1,3 miljoonaa tilaajaa. Viime vuonna heidän pelaamistaan saapui seuraamaan paikan päälle yli 12 000 fania, kun he myivät loppuun Lontoossa sijaitsevan Wembely Arenan (Teh, 2023).

Sen lisäksi, että roolipelit ja erityisesti *Dungeons & Dragons* ovat näkyneet *Stranger Thingsin* kaltaisissa sarjoissa ja saaneet suosiota suoratoistopalveluissa, on *Dungeons & Dragonsin* ympärille rakennettu viime aikoina mm. Hollywood-elokuva *Dungeons & Dragons: Honor Among Thieves* sekä valtavaan suosioon noussut digitaalinen roolipeli *Baldur's Gate 3*. (Aaltonen, 2023) Amazonin Prime Video -palvelussa puolestaan on julkaistu vuonna 2022 Critical Rolin pelilähetysiin pohjautuva animaatio-sarja *The Legend of Vox Machina*, joka sisältää tällä hetkellä kaksi tuotantokautta. (IMDb, n.d.) Toisin sanoen roolipelit ovat vahvasti esillä eri medioissa, mitä kautta ne tavoittavat paljon uusia potentiaalisia pelaajia.

Roleplaying Game Studies: A Transmedia Approach -kirjan toimittaneiden Sebastian Deterdingin ja José P. Zagalin (2018, s. 1) mukaan roolipelaajia on maailmanlaajuisesti jo ennestään miljoonia, ja Business Research Insights (2024) on arvioinut pöytäroolipelien markkina-arvon lähes kaksinkertaistuvan ajalla 2022–2028. Tätä taustaa vasten vaikuttaa mielestäni epätodennäköiseltä, että roolipelien suosio ehtisi laskea merkittävästi ennen kuin Kansallismuseo avautuu jälleen yleisölle vuonna 2027. Päinvastoin suosio saattaa vain kasvaa entisestään.

Suosion lisäksi roolipelit ovat saaneet osakseen kritiikkiä niissä esiintyvien ongelmallisten stereotyyppien vuoksi (Kenttämaa, 2023). Esimerkiksi *Dungeons & Dragonsissa* on vielä 2014 ilmestyneessä viidennessäkin laitoksessa kuvailtu tiettyjä rotuja, kuten örkkejä tai maan alla asuvia pimeitä haltijoita luonnostaan pahantahtoisina ja vihamielisinä. Samalla tietyt ominaisuudet, kuten karismaattisuus, älykkyys tai fyysinen vahvuus, ovat olleet sidoksissa pelihahmon rotuun. Esimerkiksi ihmisten ja örkkien yhteiset jälkeläiset eli puoliörkit on kuvailtu niin, että jokainen heistä on nimenomaan fyysisesti vahva, ei älykäs. (Mearls ym., 2014a, ss. 244–247; Mearls ym., 2014b, ss. 24–41) Tällaiset yleistyksset voidaan rinnastaa tapaan, jolla oikeista vähemmistöistä on puhuttu syrjivästi (Trammel, 2018, s. 445; ks. Myös Hoffer, 2020).

Dungeons & Dragonsin julkaisija Wizards of the Coast on ottanut viime vuosina haitallisten stereotyyppien purkamiseksi tietoisia askeleita, kuten tehnyt örkeistä ja pimeistä haltijoista yhtä moraalisesti ja kulttuurisesti moniulotteisia kuin muut kansat sekä luopumalla älykkyiden ja muiden vastaavien ominaisuuksien rotusidonnaisuudesta. Samalla "rotu"-sanon sijaan on alettu puhua lajeista (englanniksi "species"). (Wizards of the Coast, 2020; DND Beyond Staff, 2022) Monen pitkään roolipelejä pelanneen on kuitenkin ollut vaikeaa hyväksyä tällaisia muutoksia – ikään kuin syrjivien stereotyyppien kitkeminen olisi heiltä pois ja heidän harrastustaan muutettaisiin liikaa (Kenttämaa, 2023).

Kun tasa-arvo ja yhdenvertaisuus kuuluvat keskeisesti Museoviraston (n.d.-b) ja sen alla toimivan Suomen kansallismuseon arvoihin, olisi näiden teemojen käsittely roolipelien kontekstissa osuva teema museon roolipelitapahtumaan. Varsinkin, kun roolipelit ovat niin suosittu kulttuurimuoto ja representaatiosta sekä syrjinnästä roolipeleissä kirjoittanut Aaron Trammel (2018, s. 441) kertoo sosiologi ja kulttuuritutkija Stuart Hallin (1998) ajatelleen, että stereotyyppioita voidaan purkaa ainoastaan omaksumalla ne ja tuottamalla monimuotista representaatiota mediassa.

2.1.3. Roolipelien nykytila Suomessa

Suomalainen pitkän linjan roolipelisuunnittelija Juhana Pettersson totesi vuonna 2023 Ylen Kulttuuriykkösen *Dungeons & Dragons* -pöytäroolipeliä käsittelevässä jaksossa, että Suomi on maailman paras maa olla roolipelaaja. Yhdysvaltalaiselle roolipeliyhtiölle työskentelevä Pettersson on työnsä puolesta tehnyt paljon alaan liittyviä asioita ulkomailla, ja tämän vertailupinnan myötä hän on oppinut arvostamaan Suomen roolipeliyhteisöä ja -kulttuuria. Petterssonin mielestä on kuvaavaa, että hänet on ylipäättään kutsuttu Ylen ohjelmaan puhumaan roolipeleistä. Hän tulkitsee tämän merkiksi siitä, että roolipelejä pidetään validina taidemuotona. (Kenttämaa, 2023)

Yhteiskunnallisesta arvostuksesta roolipelejä ja yleisesti pelaamista kohtaan kertoo sekin, että Tampereella sijaitsevaan Museokeskus Vapriikkiin kuuluva Suomen pelimuseo tallentaa ja esittelee suomalaista roolipelikulttuuria kuin mitä tahansa kulttuuriperintöä (Stenros & Särkijärvi, 2018, s. 6). Pelitutkija Jaakko Stenrosin (2022, s. 72) mukaan tämä vuonna 2017 avattu museo on ensimmäinen laatuaan Pohjoismaissa. Yle on paitsi käsitellyt roolipelejä artikkeleissaan ja ohjelmissaan, myös tuottanut omaa suoratoistettua pöytäroolipelisarjaa nimeltä RopeLIVE. Vuonna 2021 alkanutta sarjaa on lähetetty yhteensä viisi lähetystä, joilla on Yle Areenassa kirjoitushetkellä keskimäärin yli 160 000 käynnistyskerta. Maaliskuussa 2024 RopeLIVE-nimellä on alettu julkaista myös roolipeliaiheisia podcasteja, joita on kirjoitushetkellä käynnistetty keskimäärin reilut 600 kertaa. (Ylen, n.d.-a)

Koska Ylen kaltainen valtamedia tekee roolipeliihanteista sisältöä ja Suomesta löytyy jo ainakin yksi museo, joka tallentaa ja esittelee roolipelikulttuuria, Kansallismuseon roolipelitapahtuma tulee tietyllä tapaa turvalliseen toimintaympäristöön. Roolipelit ovat jo Suomessa näkyvillä yhteiskunnallisesti, joten Kansallismuseon ei tarvitse toimia yksin tienraivaajana.

Roolipelien yhteiskunnallisen aseman lisäksi on mielekästä tarkastella, mitä suomalaisista roolipelaajista tiedetään – heillehän tapahtumaa ollaan tekemässä. Stenros (2018, s. 10) kuvailee suomalaista roolipelien harrastajakenttää pieneksi, mutta aktiiviseksi ja intohimoiseksi. Tampereen yliopistosta koordinoitussa Pelikulttuurien tutkimuksen huippuyksikössä toteutettu Pelaajabarometri antaa tarkempaa tilastotietoa 10–75-vuotiaiden suomalaisten pelaamisen muodoista vuonna 2022. Vuonna 2022 roolipelejä pelasi ainakin joskus 4,20 % 10–75-vuotiaista suomalaisista, aktiivisesti eli vähintään kerran kuukaudessa puolestaan 1,40 %. Liveroolipelejä pelasi ainakin joskus 1,54 % ja vähintään kerran kuukaudessa 0,29 % kyseisestä ikäryhmästä. (Kinnunen ym., 2022, s. 99) Samassa tutkimuksessa on Tilastokeskuksen tilastotietoa soveltaen laskettu, että Suomessa on ollut vuoden 2021 lopussa 4 488 725 10–75-vuotiasta henkilöä (Kinnunen ym., 2022, s. 11). Roolipelaajien suuntaa antava lukumäärä voidaan laskea kertomalla roolipelaajien prosenttiosuudet tällä luvulla, jolloin Suomessa olisi vuoden 2021 lopussa ollut ilman virhemarginaalin huomioimista arviolta:

- 188 526 joskus ja 62 842 vähintään kerran kuukaudessa roolipelejä pelaavaa 10–75-vuotiasta henkilöä
- 69 126 joskus ja 13 017 vähintään kerran kuukaudessa liveroolipelejä pelaavaa 10–75-vuotiasta henkilöä.

Edelliseen eli vuoden 2020 Pelaajabarometriin verrattuna roolipelien satunnainen pelaaminen on laskenut 7,5 %:sta 4,2 %:iin, mikä on lähempänä ennen vuotta 2020 tehtyjen barometriin lukemia. Aktiivisten pelaajien osuus on kuitenkin pysynyt samana. (Kinnunen ym., 2022, s. 17). Pelitutkijat Jaakko Stenros ja

J. Tuomas Harviainen (2018, s. 6) puolestaan kertovat, että Suomessa on arviolta 80 000 aktiivista pöytäroolipelaajaa. Kansallismuseon roolipelitapahtuman suunnittelun kannalta on hyödyllistä tietää, että Suomessa roolipelejä, miniatyyritaistelupelejä, keräilykorttipelejä sekä lautapelejä ei voi täysin erottaa toisistaan, vaan nämä pelimuodot ovat samoissa tapahtumissa ja niiden yleisössä on päällekkäisyyttä (Stenros & Harvinainen, 2018, s. 7).

Siitä, kuinka paljon yleisöä Helsingissä järjestettävään roolipelitapahtumaan voi potentiaalisesti odottaa, kertovat Messukeskuksessa vuosittain järjestettävän Ropecon-tapahtuman kävijäluvut. Vuosien 2019–2023 aikana Ropecon (2022; 2023) on kasvattanut kävijämääränsä 4900:sta 7100:aan, tehden joka vuosi uuden kävijäennätyksen pois lukien vuosien 2020 ja 2021 etätoteutukset. Jos kolmepäiväiseen tapahtumaan, jossa rooli-, lauta-, miniatyyri- ja keräilykorttipelit kulkevat käsi kädessä, saapuu tuollainen määrä yleisöä, voi mielestäni olettaa, että Suomen kansallismuseon samassa kaupungissa järjestämään tapahtumaan riittää potentiaalisia kävijöitä. Toinen asia on se, miten heidät saadaan tulemaan juuri Kansallismuseon tapahtumaan eikä Ropeconiin. Vaikka tapahtumat eivät sijoittuisi samaan ajankohtaan, ei ole uskoakseni suinkaan mahdollontta, että yleisön edustajat jättäisivät toisen niistä väliin taloudellisista syistä.

Kun aktiivisia roolipelaajia on valtakunnallisesti yli kymmeniä tuhansia ja Ylen roolipelisarja on osoittautunut suosituksi, voisi olla hyvä idea kehittää Suomen kansallismuseon roolipelitapahtumaan jonkinlainen verkossa toimiva etäkomponentti, joka mahdollistaisi osallistumisen kaikkialta Suomessa ja miksei muualtakin. Toisaalta Ropeconin (2021) vuoden 2021 etätoteutukseen osallistui tuhat henkilöä, mikä on vain murto-osa Suomen roolipelaajista.

2.2. Museo

UNESCON alla toimiva kansainvälinen museojärjestö ICOM (International Council of Museums) otti vuonna 2022 käyttöön uuden määritelmän museolle (ICOM, 2022). Tämä päivitetty määritelmä kuuluu seuraavasti:

A museum is a not-for-profit, permanent institution in the service of society that researches, collects, conserves, interprets and exhibits tangible and intangible heritage. Open to the public, accessible and inclusive, museums foster diversity and sustainability. They operate and communicate ethically, professionally and with the participation of communities, offering varied experiences for education, enjoyment, reflection and knowledge sharing. (ICOM, 2022)

Suomessa museotoimintaa sitoo museolaki, jossa sen tarkoituksiksi määritellään:

- 1) kulttuuri- ja luonnonperinnön sekä taiteen tallentaminen ja säilyttäminen
- 2) aineistoja ja muita sisältöjä koskevan tutkimuksen edistäminen ja hyödyntäminen
- 3) aineistojen ja tiedon saatavuuden, saavutettavuuden ja käytön edistäminen
- 4) kulttuuri- ja luonnonperinnön sekä taiteen esittäminen ja elämysten tarjoaminen
- 5) yleisötyö, vuorovaikutus sekä opetuksen ja kasvatuksen edistäminen. (Museolaki 314/2019)

Jos Suomen kansallismuseossa rakennetaan siltaa museon kokoelmien ja niihin liittyvän tiedon sekä roolipelien välille, voidaan tämän katsoa kuuluvan jokaiseen museolaissa määritellyyn museotoiminnan tehtävään, kenties pois lukien ensimmäinen kulttuuriperinnön tallentamiseen liittyvä kohta. Kokoelmat ja niihin liittyvä tieto tuodaan saataville suosituksen kulttuurimuodon harrastajille ja sen parissa työskenteleville, ja sitä sekä esitellään että käsitellään tapahtuman avulla.

2.3. Palvelu ja palvelumuotoilu

Tässä luvussa käsittelen palvelun sekä lähestymistavaksi valitsemani palvelumuotoilun käsitteitä. Koska asiakkaat ovat keskeisessä roolissa palveluissa, käsittelen myös asiakaskokemukseen ja kohderyhmään liittyvää teoriaa.

2.3.1. Palvelu

Kun olemme jo pitkään eläneet materiaa painottavassa maailmassa, on tavaran omistamisen merkitys kääntynyt laskuun. Tärkeämpää on, että saamme elämäämme helpottavia ratkaisuja. Sen sijaan, että kaikki pitäisi omistaa itse, riittää, että pääsee resurssien äärelle. Resurssien lainaaminen on paitsi käytännöllistä, myös mahdollisuus kokea asioita, jotka jäävät normaalin arjen ulkopuolelle. (Tuulaniemi, 2011, ss. 16–18) Pelien sääntökirjoja ja muita pelitarvikkeita ei ole välttämätöntä omistaa, jos niiden käyttäminen kuuluu vaikkapa kahvilan sisäänpääsymaksuun. Fyysistä tavaraakaan ei aina myydä sellaisenaan (Tuulaniemi, 2011, s. 19), vaan monesti on mahdollisuus saada kylkiäisiksi kotiinkuljetus.

Palveluiden merkitys ja odotukset niitä kohtaan korostuvat tässä kontekstissa. Esimerkiksi liikkumiseen, kommunikointiin, vapaa-aikaan tai vaikkapa maksamisen helpottamiseen liittyvät palvelut ovat yhä kasvavissa määrin läsnä elämässämme. (Tuulaniemi 2011, s. 22) Palveluiden taloudellista merkitystä kuvaa, että Tilastokeskuksen mukaan palvelut ovat muodostaneet yli puolet Suomen taloudesta jo ainakin vuodesta 1975 alkaen. Vuonna 2022 tämä osuus oli arviolta 68 %. (Tilastokeskus, 2024) Kun palvelut lisäksi tarjoavat mahdollisuuksia erottua kilpailusta ja ovat tavaraa ekologisempia, voi niiden ymmärtämistä ja hyödyntämistä pitää välttämättömänä organisaatiolle kuin organisaatiolle (Tuulaniemi, 2011, ss. 17–20).

Mitä tarkalleen palvelut sitten ovat? Palvelu- ja asiakassuhdemarkkinoinnin emeritusprofessori Christian Grönroos korostaa *Palvelujen johtaminen ja markkinointi* -teoksessaan palveluiden prosessiluonnetta. Hän kuvailee palveluita useista toiminnoista muodostuviksi prosesseiksi, joissa hyödynnetään erilaisia

resursseja aina ihmisistä tietoon ja järjestelmiin, päämääränä ratkaista asiakkaan ongelma. Tavallisesti asiakkaan kanssa ollaan suorassa vuorovaikutuksessa ja hän osallistuu tuotantoprosessiin ainakin jollain tavalla. Lisäksi palveluita määrittää niiden aineettomuus ja se, että niiden tuottaminen ja kuluttaminen tapahtuvat ainakin jossain määrin samaan aikaan. (Grönroos, 2009, ss. 78–79)

Teollinen muotoilija TaM ja IDMPro Juha Tuulaniemi (2011, s. 59) esittää samansuuntaisia näkemyksiä *Palvelumuotoilu*-teoksessaan ja nimeää neljä palveluiden määritelmille keskeistä asiaa: asiakkaan ongelman ratkaiseminen, prosessiluontoisuus, ihmisten välinen vuorovaikutus sekä se, että palveluita ei omisteta, vaan ne koetaan.

Palveluprosessi on usein haastavaa pitää johdonmukaisena, koska ihmisillä – joko henkilökunnalla, asiakkailla tai molemmilla – on niin suuri rooli palvelun tuotanto- ja jakeluprosessissa (Grönroos, 2009, s. 81). Palvelun konseptointi auttaa hahmottamaan palvelun keskeisiä piirteitä ja suuri linjoja, toisin sanoen lisäämään palvelun yhdenmukaisuutta. Palvelukonsepti toimiikin tietynlaisena karttana, joka viestii, millaisesta palvelusta on kyse, miten se tuotetaan, miten se vastaa asiakkaiden tarpeisiin ja mitä se oikein vaatii palvelun tuottajalta.

2.3.2. Palvelumuotoilu

Palvelumuotoilussa yhdistetään muotoilun elementtejä perinteisiin palvelun kehityksen menetelmiin. Palvelun kokonaiskuva kiteytetään ja tehdään näkyväksi, ja samalla nivotaan yhteen niin käyttäjien tarpeet kuin palveluntuottajan tavoitteet. Lopputuloksena tavoitellaan toimivia palveluita, jotka ovat sekä ekologisesti, sosiaalisesti että taloudellisesti kestäviä. (Tuulaniemi, 2011, ss. 24–27)

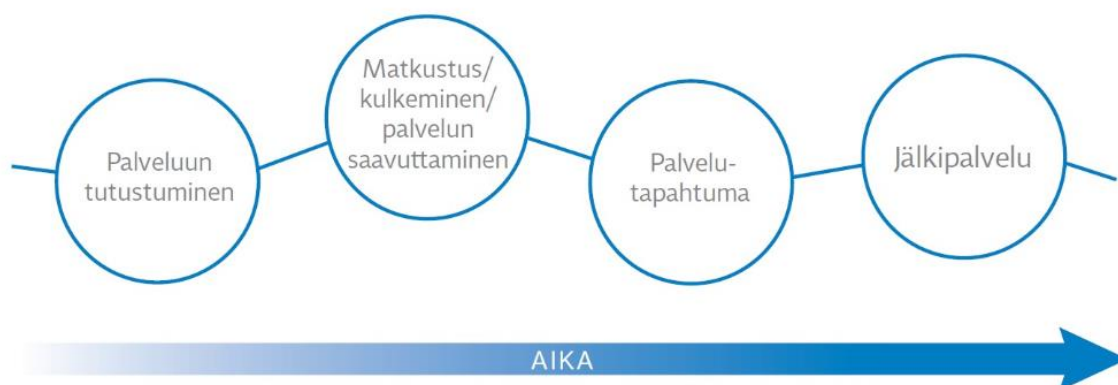
Palvelumuotoilu soveltuu niin kokonaan uusien palveluiden luomiseen kuin olemassa olevien palveluiden kehittämiseen, ja se voi tuoda kilpailuetua sekä yrityksille että voittoa tavoittelemattomille organisaatioille. (Tuulaniemi, 2011, ss. 95–100) Palvelua kehittäessä on keskeistä ymmärtää sen ominaisuudet ja haasteet, hallita palvelumuotoilun prosessi sekä kyettävä soveltamaan näitä

kaikkia käytäntöön (Tuulaniemi, 2011, s. 58). Kaikista hedelmällisintä palvelumuotoilu on, kun palveluun kuuluvat ihmiset aina asiakkaista henkilökuntaan otetaan mukaan suunnitteluun heti prosessin alussa (Tuulaniemi ss. 116–117).

Palvelumuotoilussa on olennaista ymmärtää, että palvelun keskiössä on aina ihminen. Asiakas muodostaa kerta toisensa jälkeen oman henkilökohtaisen kokemuksensa palvelusta ja on aina osa palvelutapahtumaa. Tästä käytetään termiä “palvelukokemus.” Koska kyseessä on asiakkaan subjektiivinen kokemus, palvelukokemusta ei voi suunnitella ennalta. Sen sijaan pyritään optimoimaan palvelukokemus mahdollisimman positiiviseksi. Toisin sanoen poistetaan mahdolliset palvelua häiritsevät tekijät sekä optimoidaan palveluprosessi, työtavat, tilat ja vuorovaikutus. Tausta-ajatuksena on, että paremmat palvelut ovat suosittumpia, niistä ollaan valmiita maksamaan enemmän ja niistä seuraa parempaa asiakasuskollisuutta. (Tuulaniemi, 2011, ss. 26–29)

Koska suurin osa palveluiden tuotantoprosessista on näkymätöntä (Grönroos, 2009, s. 81), voi kokonaisuuden hahmottaminen olla haastavaa. Tämän vuoksi palvelumuotoilussa palvelu jaetaan pienempiin kokonaisuuksiin, jotka edelleen jaetaan pienempiin osiin (Tuulaniemi, 2011, s. 27). Yksi tapa kuvata palvelukokonaisuutta on niin sanottu palvelupolku, jossa asiakkaan eteneminen palvelua kuluttaessaan sijoitetaan aika-akselille. Palvelupolku jaetaan useisiin pienempiin vaiheisiin eli palvelutuokioihin, joihin kuuluvat esipalvelu, ydinpalvelu sekä jälkipalvelu. Toisin sanoen lähdetään liikkeelle siitä hetkestä, kun asiakas tutustuu palveluun, ja käydään läpi kaikki vaiheet palvelun saavuttamisesta varsinaiseen palvelutapahtumaan ja sen jälkeiseen kontaktiin palvelun tuottajan sekä asiakkaan välillä. Asiakas kohtaa jokaisessa palvelutuokiossa lukemattoman määrän kontaktpisteitä, kuten ympäristön, esineet, toimintatavat sekä palvelua tuottavat ja kuluttavat ihmiset, joista kumpuavavilla aistiärsykkeillä pyritään puhuttelemaan häntä. (Tuulaniemi, 2011, ss. 78–81)

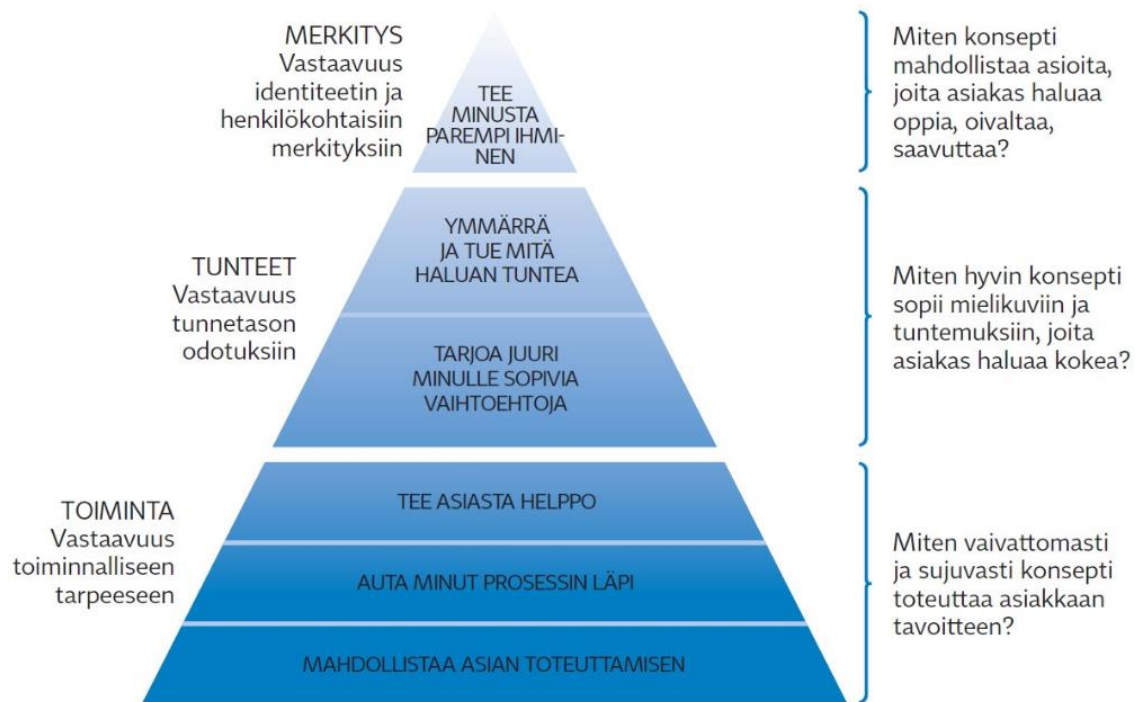
PALVELUTUOKIOT PALVELUPOLULLA



Kuvio 1. Palvelutuokiot palvelupolulla (Tuulaniemi, 2011, s. 80).

2.3.3. Asiakaskokemus

Jotta asiakkaan kokemus palvelusta olisi mahdollisimman positiivinen, on ymmärrettävä miten ja milloin hän kohtaa palvelun. Arvon muodostumisen pyramidi (kuvio 2) tarjoaa tähän hyvän mallin. Tässä mallissa asiakaskokemus jaetaan kolmeen tasoon: toimintaan, tunteisiin ja merkityksiin. Toiminnan taso kuvaa edellytyksiä sille, että palvelu voi edes olla olemassa – käytännössä siis esimerkiksi saavutettavuutta, käytettävyyttä ja prosessien sujuvuutta. Tunnetaso tarkoittaa asiakkaassa heräviä tunteita ja kokemuksia, jotka voivat liittyä esimerkiksi kiinnostavuuteen tai tunnelmaan. Ylimpänä sijaitsevalla merkitystasolla asiakas kokee henkilökohtaisempia ja syvällisempiä asioita, kuten erilaisia oivalluksia tai palvelun resonointia asiakkaan identiteettiin. (Tuulaniemi, 2011, s. 74)



Kuvio 2. Arvon muodostumisen pyramidi (Tuulaniemi, 2011, s. 75).

2.3.4. Kohderyhmä

Kohderyhmä tarkoittaa niitä tahoja, jolle tuote tai palvelu on suunnattu. Koska organisaatioiden on harvoin mahdollista vastata jokaisen kuluttajan tarpeisiin yksilöllisesti, asiakkaita on jaoteltava ryhmiin eli segmentteihin heidän osto- tai kulutuskäyttäytymisensä mukaan. Segmentointia voidaan tehdä mm. maantieteellisen sijainnin tai iän mukaan, mutta varsinaisesta kulutuskäyttäytymisestä kertovat enemmän psykografiset eli elämäntyyliin liittyvät tekijät, kuten harrastukset. Paras käytäntö on määritellä segmenttejä sekä psykografisten että demografisten tekijöiden, kuten iän ja tulotason mukaan, sillä tämä antaa laajemman kuvan eri ryhmien kannattavuudesta ja saavutettavuudesta. Kohderyhmiä voi olla useita, ja niitä valitessa tulee kiinnittää huomiota paitsi kunkin ryhmän kannattavuuteen ja kysyntäpotentiaaliin, oman organisaation tarjontaan suhteessa kilpailijoihin. (Uusitalo & Lämsä, 2002, ss. 44–49)

2.4. Tapahtumakonseptin suunnittelu

Tässä luvussa määrittelen, mitä tapahtumat ovat sekä teen yhteenvedon palvelukonseptin suunnittelussa huomioitavista asioista. Käyn läpi myös elämyksiin liittyvää teoriaa, koska mielestäni se kuvaa hyvin motivaatiota osallistua tapahtumiin.

2.4.1. Mitä tapahtumat ovat?

Tapahtumaelinkeinon keskusjärjestö Tapahtumateollisuus ry antaa kotisivullaan napakan määritelmän tapahtumalle:

Tapahtuma on aikaan ja tilaan sidottu, suunniteltu ja tavoitteellinen tilaisuus, joka on suunnattu joillekuille, joiden arkirutiinien ulkopuolella tapahtuma on. Tapahtuma voi olla kertaluonteinen tai toistuva, ja se voi tapahtua joko fyysisessä tai virtuaalisessa tilassa. (Tapahtumateollisuus ry, n.d.)

Tapahtumilla voidaan luoda ihmisten väliseen kohtaamiseen aineetonta arvoa, kuten asiakkaissa ja yhteisöissä muutoksen käynnistäviä elämyksiä. Tapahtumia käytetään myös jakelun ja tuloksellisen vaikuttamisen välineenä. (Tapahtumateollisuus ry, n.d.) Tapahtuman järjestäjän näkökulmasta tapahtuman hyötyjä voivat olla esimerkiksi näkyvyyden hankkiminen, tuotteiden ja palveluiden esitleminen ja myyminen, olemassa olevien asiakassuhteiden lujittaminen tai uusien asiakkaiden hankkiminen. Tapahtumilla voidaan myös tehdä näkyväksi organisaation arvot ja visiot. (Wallo & Häyrinen, 2022, s. 25)

Tapahtumaprosessi voidaan jakaa kolmeen vaiheeseen, jotka ovat suunnittelu-, toteutus- ja jälkivaihe. Suunnitteluvaihe pitää sisällään esimerkiksi ideoinnin ja resursoinnin, kun taas toteutuksessa tapahtuma rakennetaan, vedetään ja puretaan. Jälkivaiheeseen sen sijaan kuuluu toimenpiteitä, kuten palautteen kerääminen ja työstäminen, asianomaisten kiittäminen sekä yhteenvedon laatiminen tapahtumasta. Toteutuksessa ja suunnittelussa ei ole merkittäviä eroja riippumatta siitä, järjestetäänkö tapahtuma verkossa vai paikan päällä jossakin fyysisessä tilassa. (Wallo & Häyrinen, 2022, ss. 185–190)

Koska opinnäytetyön tilaaja eli Suomen kansallismuseo on tässä vaiheessa kiinnostunut nimenomaan tapahtumakonseptin kehittämistä, keskityn tapahtuman suunnitteluvaiheeseen.

2.4.2. Tapahtuman suunnittelu

Tapahtumaprosessin vaiheista suunnittelu vie kaikista eniten aikaa. Tapahtuman koosta riippuen puhutaan kuukausista tai jopa vuosista. Huolellisella suunnittelulla päästäänkin pitkälle myös tapahtumien kohdalla. Ennen toteutusta tulisi käydä läpi tapahtuman palvelupolku eli sen kulku alusta loppuun, jotta ikävät pullonkaulat huomataan ajoissa ja ne pystytään välttämään mahdollisimman hyvin. (Wallo & Häyrynen, 2022, ss. 186–187). Palvelupolkua suunnitellessa on hyvä huomioida, että esimerkiksi median edustajien, ensimmäistä kertaa tapahtumassa vierailevien sekä vanhojen konkareiden palvelupolut voivat olla keskenään erilaisia. Palvelupolku olisi hyvä suunnitella suoraan yhdessä asiakkaan kanssa. (Wallo & Häyrynen, 2022, ss. 196–197)

Tapahtuman suunnittelua varten on laadittu erilaisia työkaluja, kuten *Tapahtuma on tilaisuus* -kirjan kirjoittaneiden Helena Wallon ja Eija Häyrysen kehittämä Onnistuneen tapahtuman malli ®, Event Canvas tai Event Roi Instituten luomat Event ROI- ja Event Planning Spirit -mallit. Kunkin mallin lähtökohtana on tavoitelähtöisyys ja kohderyhmän puhuttelu. Tuloksellisuus ja ainutlaatuisten elämysten tarjoaminen osallistujille on niin ikään keskeistä. (Wallo & Häyrynen, 2022, s. 188)

Jokaisen tapahtuman kohdalla on syytä huomioida, millaisilla resursseilla sitä ollaan järjestämässä ja kuka sitä johtaa (Wallo & Häyrynen, 2022, s. 138). Tapahtuman resursointiin paneutuminen on kuitenkin tässä kohtaa rajattu opinnäytetyöni ulkopuolelle omien resurssieni.

Onnistuneen tapahtuman mallissa ® lähdetään liikkeelle sen määrittelyllä, miksi tapahtuma oikein järjestetään. Tämän jälkeen määritellään tapahtuman kohderyhmät, miten hyvin heidät ja heidän kiinnostuksensa tunnetaan, miten heidän yhteystietonsa saadaan sekä miten tapahtuman tavoitteet ja viestit toteutuvat ja

menevät perille parhaalla mahdollisella tavalla. Seuraavaksi kirjoitetaan auki, mitä tarkalleen ollaan järjestämässä ja missä ja milloin. Nämä strategiset kysymykset – miksi, kenelle ja mitä – auttavat hahmottamaan **tapahtuman idean**. Idea ohjaa tapahtuman suunnittelua, ja siihen voi löytyä inspiraatiota esimerkiksi tapahtumapaikasta, organisaation arvoista tai ajankohtaisista ilmiöistä. (Wallo & Häyrinen, 2022, ss. 133–135)

Tapahtuman ideasta voi syntyä toistuva **tapahtumakonsepti** (Wallo & Häyrinen, 2022, s. 135). Tapahtumakonsepti toimii tietynlaisena ohjenuorana, jonka mukaan tapahtumat ideoidaan, suunnitellaan ja toteutetaan kerta toisensa jälkeen. Kun tapahtuma on toistuva, voi onnistunut tapahtumakonsepti lisätä tehokkuutta ja säästää kustannuksia. Sisällöt ja teemat voivat muuttua kussakin erillisessä tapahtumassa, mutta konseptin perusta pysyy samanlaisena. Yksinkertaisuus ja ajassa eläminen ovat valttia. (Wallo & Häyrinen, 2022, ss. 69–70)

Jos tapahtuma järjestetään aina tietyssä samana ajankohtana, sidosryhmät tietävät varata kalenterista tilaa sille jo etukäteen. Ensimmäisten toteutusten saama suosio on kriittistä sen kannalta, muodostuuko tapahtumasta pysyvämpi perinne. Menestyksekkäänkin tapahtuman kannattaa joka kerta uudistua jollakin tavalla, jotta oma organisaatio tai kävijät eivät kyllästy siihen. Parhaassa tapauksessa idea ja toteutus resonoi kävijöiden kanssa jo ensimmäisellä kerralla. Tällaiset tapahtumat jäävät erityisellä tavalla mieleen, ja niitä leimaa niin persoonallisuus ja rohkeus kuin tunteiden herättäminen. (Wallo & Häyrinen, 2022, ss. 70–71)

Tapahtuman nimeen on syytä panostaa, sillä se auttaa erottumaan kilpailusta. Samalla nimi luo ennako-odotuksia ja herättää mielikuvia. Pelkät yksittäisetkin sanat, kuten “festivaali” tai “avajaiset” herättävät heti odotuksia siitä, millainen tapahtuma on kyseessä. Joskus voi olla hyvä idea rikkoa ennako-odotuksia ja uudistaa kaavaa. Joka tapauksessa nimen tulisi olla omaperäinen, ja tavallisesti se valitaan suunnittelun alkuvaiheessa. (Wallo & Häyrinen, 2022, ss. 67–71)

Jos tapahtuman nimi ja konsepti ovat enemmän tai vähemmän pysyviä, voi kunkin toteutuskerran teemassa ja sisällössä olla vaihtelua. Tapahtuman **teema** toimii kattoajatuksena, jonka kannattaa olla esillä koko tapahtuman ajan aina kutsusta jälkivaiheeseen asti. Teemasta voi olla hyötyä tietynlaisen imagon luomisessa tai brändin vahvistamisessa, ja se voi ilmentyä esimerkiksi kuvina, ääninä tai muina aistiärsykkeinä. On hyvä pitää mielessä, että teema lupaa osallistujille jotakin, ja tuo lupaus on kyettävä toteuttamaan. Jos esimerkiksi järjestää risteilyä etelänmatkateemalla, ei riitä, että teema on esillä pelkässä kutsukortissa, vaan myös ohjelman tulisi olla teeman mukaista. Luonteeltaan teema voi olla vaikkapa leikittelevä, puhutteleva tai houkutteleva. (Wallo & Häyrinen, 2022, ss. 70–72)

Tapahtuman sisällöllä on kriittinen rooli. Sen lisäksi, että osallistujat saadaan paikalle, heille tulisi tarjota mahdollisuuksia osallistua, vuorovaikuttaa ja tuntea elämyksiä. Tämä korostuu entisestään, kun osallistujat ovat entistä tarkempia ajankäytöstään. Voi jopa sanoa, että ilman sisällön suunnittelua, esiintyjävalintoja ja ohjelmaa tapahtuma jää ontoksi. Tapahtumien sisältöä löytyy moneen lähtöön. Messuilla sisältöön voi kuulua esimerkiksi tuote- ja palveluesitykset, konserteissa taas varsinaiset musiikkiesitykset sekä väliaikatarjoilu ja juontaja. Olennaista on miettiä, mikä kohderyhmää kiinnostaisi tai mikä voisi houkutella heidät tapahtumaan. Tapahtuman tavoite, organisaation arvot ja käytössä olevat resurssit ohjaavat niin ikään sisällön valitsemista. Uutuusarvo ja ainutlaatuisuus ovat hyödyllisiä ominaisuuksia. Joskus esiintyjä voidaan valita myös sen perusteella, että hän sopii erityisen hyvin tapahtuman teemaan tai on kustannustehokas valinta. (Wallo & Häyrinen, 2022, ss. 239–241)

Helena Wallo ja Eija Häyrinen listaavat *Tapahtuma on tilaisuus* -teoksessaan esimerkkejä tapahtuman sisällöstä: puhujat, luennoitsijat, kouluttajat, fasilitaattorit, laulajat, lausujat, tanssijat, näyttelijät, muusikot, koomikot, seremoniamestari, moderaattori, juontaja. (Wallo & Häyrinen, 2022, s. 239)

Esiintyjien lisäksi tapahtumissa voi olla erilaisia vapaaehtoisia aktiviteetteja, joissa osallistujat pääsevät kokemaan jotain uutta ja mahdollisesti löytämään

juttuseuraa. Aktiviteettien tulee olla kytköksissä tapahtuman teemaan, ja ne vaihtelevat aina kasvomaalauksesta rivitantsseihin ja seinäkiipeilyyn. (Wallo & Häyrinen, 2022, ss. 239–241)

Yksittäisten ohjelmanumeroiden lisäksi on syytä kiinnittää huomiota ohjelman rytmitykseen. Esitysten tempossa ja pituudessa on hyvä olla vaihtelua, sillä vaihteleva rytmitys tekee tapahtumasta kiinnostavan osallistujan näkökulmasta. Yllätyksellisyys ja elämykset lisäävät kiinnostavuutta entisestään. (Wallo & Häyrinen, 2022, s. 202)

Tapahtuman viesti tarkoittaa niitä asioita, joita tapahtumalla halutaan viestiä. Tapahtuman tulisi aina olla linjassa organisaation arvojen kanssa. Wallo ja Häyrinen suosittelevat laatimaan kullekin tapahtumalle yhden selkeän pääviestin ja mahdollisia sivuviestejä, jotka tukevat sitä. Yksi selkeä viesti jää nimittäin paremmin mieleen. Viestiin vaikuttavia tekijöitä ovat muun muassa organisaation tavoitteet, tapahtumapaikka, ajankohta sekä tapahtuman teema, ohjelma ja nimi. Jotta viesti välittyy tarkoituksenmukaisesti, tapahtuman tavoitteet ja viestit on hyvä kertoa ne kaikille, jotka osallistuvat tapahtuman järjestelyihin. (Wallo & Häyrinen, 2022, ss. 153–154)

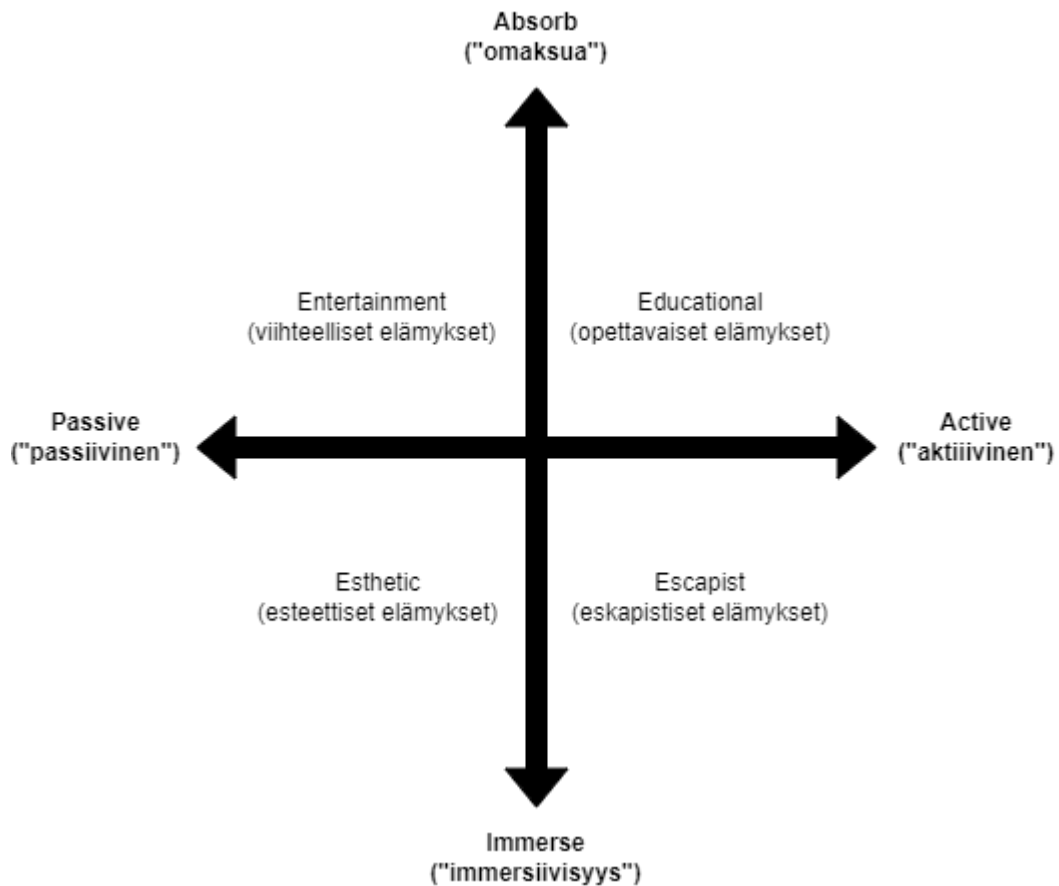
2.4.3. Elämyksellisyys tapahtumissa

Elämyksellisyys on olennainen osa tapahtumia ja tehokas keino erottautua kilpailijoista (Wallo & Häyrinen, 2022, ss. 150–152). Oikein hyödynnettynä elämyksellisyys auttaa sitouttamaan asiakkaita ja luomaan heidän kanssaan henkilökohtaisemman ja mieleenpainuvamman yhteyden. Samalla elämyksellisyys voi tuottaa taloudellista hyötyä. Mitä tarkalleen elämykset sitten ovat? Elämysten hyödyntämistä tutkineet B. Joseph Pine II ja James H. Gilmore toteavat elämysten olevan jotain henkilökohtaista, joka tapahtuu yksilöissä, jotka ovat sitoutuneita tunnetasolla, fyysisellä tasolla, älyllisellä tai jopa hengellisellä tasolla. (Pine & Gilmore, 2011, s. 17) *Elämystuottajan käsikirja* -teoksen toimittanut Sanna Tarssanen (2006, s. 9) puolestaan määrittelee elämyksen voimakkaaksi tunnepohjaiseksi kokemukseksi.

Elämyskolmio-mallissa elämyksen tasot kuvataan hierarkkisessa järjestyksessä pinnallisimmasta syvällisimpään. Alimpana sijaitseva motivaation taso liittyy kiinnostuksen heräämiseen, kun taas fyysisellä tasolla koetaan aistikokemuksia. Älyllisellä tasolla opitaan jotakin, ja tunnetasolla koetaan varsinaisia elämyksiä. Korkeimpana sijaitsevalla henkisellä tasolla asiakkaassa tapahtuu syvällisiä muutoksia. (Tarssanen, 2006, ss. 8–14).

Koska elämykset ovat niin henkilökohtaisia, niiden tuottamista ei voi varmuudella taata. Tiettyjä elementtejä lisäämällä on kuitenkin mahdollista kasvattaa todennäköisyyttä sille, että osallistujat kokevat elämyksiä. Palvelun tai tuotteen ainutlaatuisuus, aitous ja moniaistisuus ovat keskeisessä asemassa. Niin ikään tärkeää on vuorovaikutus henkilökunnan ja muiden osallistujien kanssa sekä siihen liittyvä yhteisöllisyyden tunne. Palvelun tai tuotteen tulisi myös tarjota osallistujille jotain arjesta poikkeavaa, ja sen elementit kannattaa sitoa yhteen uskottavalla ja aidolla tarinalla. (Tarssanen, 2006, ss. 9–12). Tapahtumaelämyksiä tutkineiden Sjanett De Geusin, Greg Richardsin ja Vera Toepoelin luomaan tapahtumaelämyksen malliin liittyy monia samoja elementtejä. Heidän mallissaan elämys alkaa jo tapahtuman odottamisesta, mistä se kulkee läpi tapahtumaan saapumisen, varsinaisen tapahtuman ja paluumatkan. (Geus ym., 2015, s. 277)

Tässä opinnäytetyössä käytän elämyksen käsitettä ensisijaisesti sen hahmottamiseen, millaiset asiat motivoivat ihmisiä osallistumaan tapahtumiin. Kuten Wallo ja Häyrinen (2022, ss. 160–161) toteavat, tapahtuman suunnittelun kannalta on hyödyllistä tietää, mikä asiakkaita todella kiinnostaa. Pinen ja Gilmoren malli elämysten ulottuvuuksista antaa hyviä työkaluja tähän. Mallissa elämykset jaetaan neljään kategoriaan – viihteellisiin, opettavaisiin, eskapistisiin ja esteettisiin elämyksiin. Samalla ne asetetaan vaaka-akselille sen mukaan, kuinka aktiivinen rooli osallistujalla on elämyksessä. Pystyakseli puolestaan kuvaa sitä, tuodaanko elämys asiakkaan luokse vai tuleeko asiakas itse aktiiviseksi toimijaksi osana elämystä. Pine ja Gilmore käyttävät tästä termejä absorbointi ja immersio. (Pine & Gilmore, 2011, ss. 45–47)



Kuvio 3. Elämysten nelikenttä (mukaillen Pine & Gilmorea, 2011, s. 46).

Viihteellisissä elämyksissä asiakas on passiivisessa roolissa ja reagoi elämykseen esimerkiksi naurulla. Viihteellisyttä lisätessä tulee pohtia, mikä tekisi elämyksestä hauskemman ja nautinnollisemman. Esteettiset elämykset muodostuvat, kun asiakas uppoutuu tapahtumaan tai ympäristöön, mutta ei vaikuta siihen aktiivisesti. Tilan viihtyisyys, kutsuvuus mukavuus ovat tärkeitä esteettisten elämysten kannalta. Eskapistisissa elämyksissä asiakkaat ovat aktiivisemmassa roolissa ja uppoutuvat erilaisiin aktiviteetteihin. Asiakkaiden aktiivisuus korostuu myös opettavaisissa elämyksissä. Nykykäsityksen mukaan oppiminen vaatii oppijalta kokonaisvaltaista osallistumista, joten opettavaisia elämyksiä tuottaessa tulee miettiä paitsi mitä halutaan asiakkaan oppivan, millaisilla aktiviteeteilla ja vuorovaikutuksella oppimista tuetaan. (Pine & Gilmore, 2011, ss. 45–60)

Viihteelliset, opettavaiset, eskapistiset ja esteettiset elämykset eivät sulje toisistaan pois, vaan sitouuttavimmista elämyksistä löytyy kaikki nämä ominaisuudet

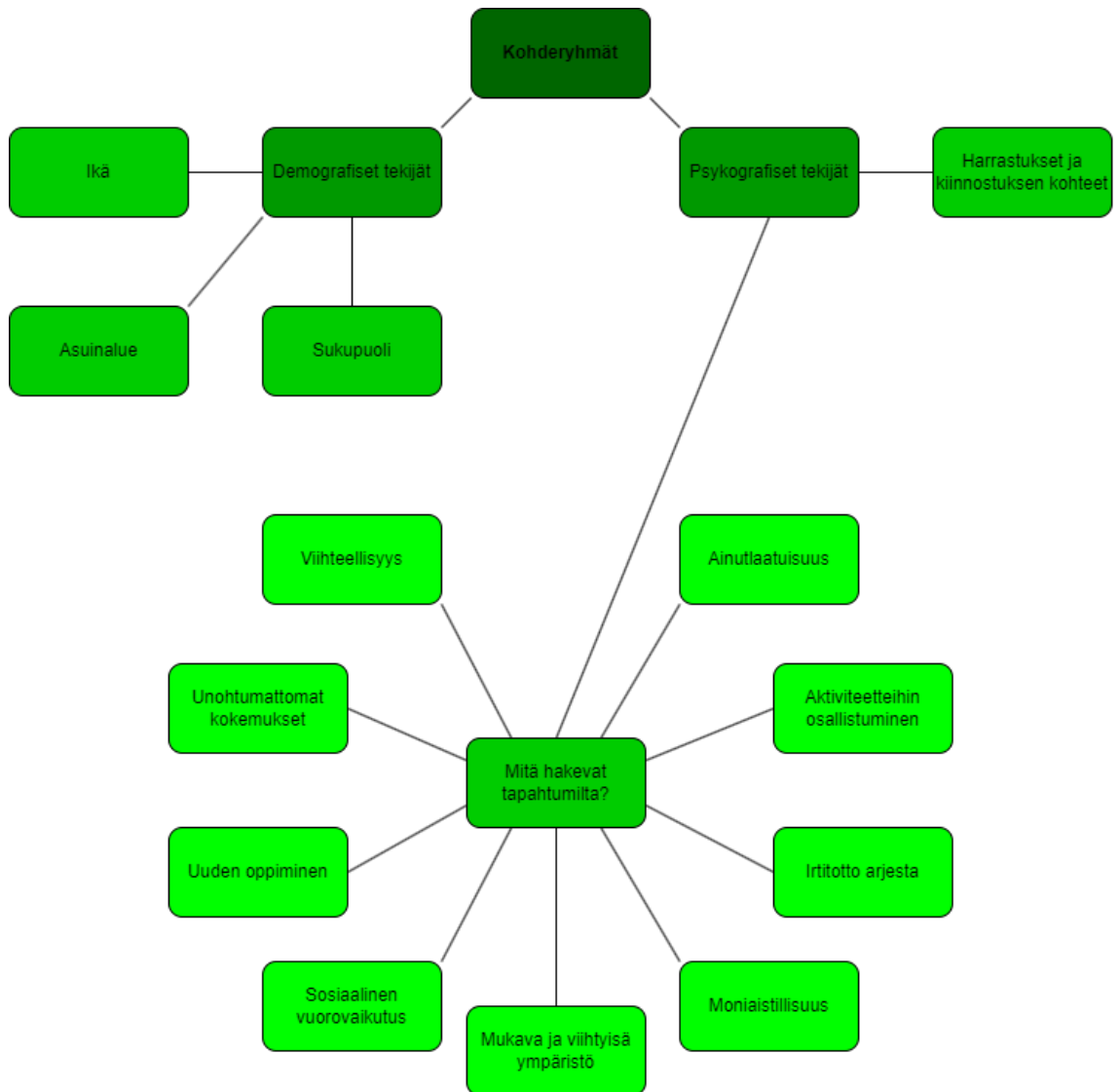
(Pine & Gilmore, 2011, ss. 63–64) Vaikka en tässä opinnäytetyössä mene syvälle tapahtuma-alueen tai yksittäisten ohjelmanumeroiden suunnitteluun, Pinen ja Gilmoren (2011, s. 46) mallilla voi mielestäni jäsentää asiakkaiden mieltymystä erinomaisesti. Kun tässä vaiheessa Kansallismuseon roolipelitapahtuman kehittämistä saadaan käsitys siitä, kiinnostaako roolipelaajia enemmän uuden oppiminen vai viihdearvo, ohjelmaa ja koko tapahtumaa voidaan kohdentaa paremmin vastaamaan kohderyhmän toiveita.

2.5. Yhteenveto

Roolipelaaminen on suosittu kulttuurimuoto, jossa eläydytään toisten ihmisten ja muiden olentojen asemaan ja täten voidaan oppia ymmärtämään erilaisuutta (Heliö, 2004, s. 66; Rautavuori, 2021). Erilaisuuden ymmärtämisen lisäksi roolipeleillä ja roolipelaamisella on useita muitakin yhteyksiä museotoimintaan. Museoiden tehtäviin kuuluu Museolain (314/2019) mukaan keskeisesti aineistojen ja tiedon esittäminen, hyödyntäminen ja saataville tuominen. Nämä tehtävät voisivat toteutua roolipelitapahtumassa, jossa rakennetaan silta historiallisen tiedon ja roolipelien välille. Koska yhdenvertaisuus ja tasa-arvo ovat Suomen kansallismuseolle tärkeitä arvoja, sen olisi myös tärkeää osallistua roolipelien syrjäintäkeskusteluun. Suosittuna mediana roolipeleillä on nimittäin suuri vaikutus ongelmallisten stereotyyppien ylläpitämiseen ja toisaalta niiden purkamiseen (Trammel, 2018, ss. 441–445).

Lähestyn Suomen kansallismuseon roolipelaajille suunnatun tapahtumakonseptin kehittämistä palvelumuotoilun kautta. Palvelumuotoilussa asetetaan keskiöön asiakkaat ja nivotaan yhteen heidän toiveensa ja tarpeensa sekä palveluntuottajan tavoitteet (Tuulaniemi, 2011, ss. 24–27). Joukkoa, jolle tuotetta tai palvelua tuotetaan, kutsutaan kohderyhmäksi. Kohderyhmän voi määrittellä demografisten eli esimerkiksi ikään ja asuinalueeseen liittyvien sekä psykografisten eli elämäntapaan liittyvien tekijöiden avulla, joista olen tähän opinnäytetyöhön valinnut seuraavat: ikä, sukupuoli, asuinalue sekä harrastukset ja kiinnostuksen kohteet (Uusitalo & Lämsä, 2002, ss. 44–49). Elämys-käsitteen avulla lisäsin Tarssasta (2006, ss. 8–12) sekä Pinea ja Gilmorea (2011, ss. 45–64) mukailten

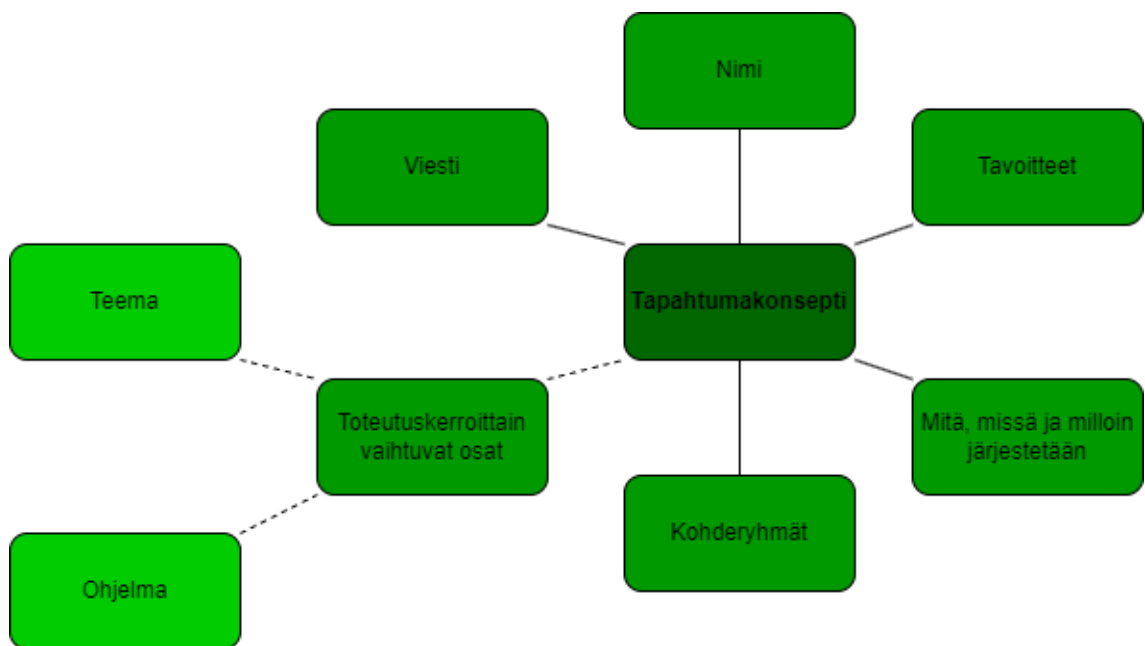
psykografisiin tekijöihin seuraavat mahdolliset motivaatiot osallistua tapahtumiin: ainutlaatuisuus, aktiviteetteihin osallistuminen, irtiotto arjesta, moniaistillisuus, mukava ja viihtyisä ympäristö, sosiaalinen vuorovaikutus, uuden oppiminen, unohtumattomat kokemukset ja viihteellisyys. Olen tiivistänyt nämä seikat kuvioon 4.



Kuvio 4. Kohderyhmän määrittely (soveltaen Uusitalo & Lämsä, 2002, ss. 44–49; Tarssanen, 2006, ss. 8–12; Pine & Gilmore, 2011, ss. 45–64).

Tapahtumien eli aikaan ja tilaan sidottujen tavoitteellisten tilaisuuksien suunnittelussa on keskeistä juuri kohderyhmän tunteminen (Tapahtumateollisuus ry, n.d.; Wallo & Häyrinen, 2022, s. 159). Tapahtuman idea koostuu kohderyhmän

määrittelyn lisäksi siitä, mitä tarkalleen ollaan järjestämässä, missä, milloin ja miksi. Tapahtuman ideasta voi tulla toistuva tapahtumakonsepti, jonka ohjelma ja teema vaihtelevat toteutuskerran mukaan. Jokaisella tapahtumalla tulee myös olla viesti, joka sillä halutaan välittää sekä nimi, jonka tulee puhutella kohderyhmää toivotulla tavalla. Käytössä olevat resurssit ohjaavat tapahtuman suunnittelua, mutta olen rajannut resursseihin ja johtajuuteen liittyvät kysymykset tämän opinnäytetyön ulkopuolelle. (Wallo & Häyrinen, 2022, ss. 67–241). Sen sijaan keskityn ideointiin kuviossa 5 esittelemieni asioiden kautta.



Kuvio 5. Tapahtumakonseptin osat (soveltaen (Wallo & Häyrinen, 2022, ss. 67–241).

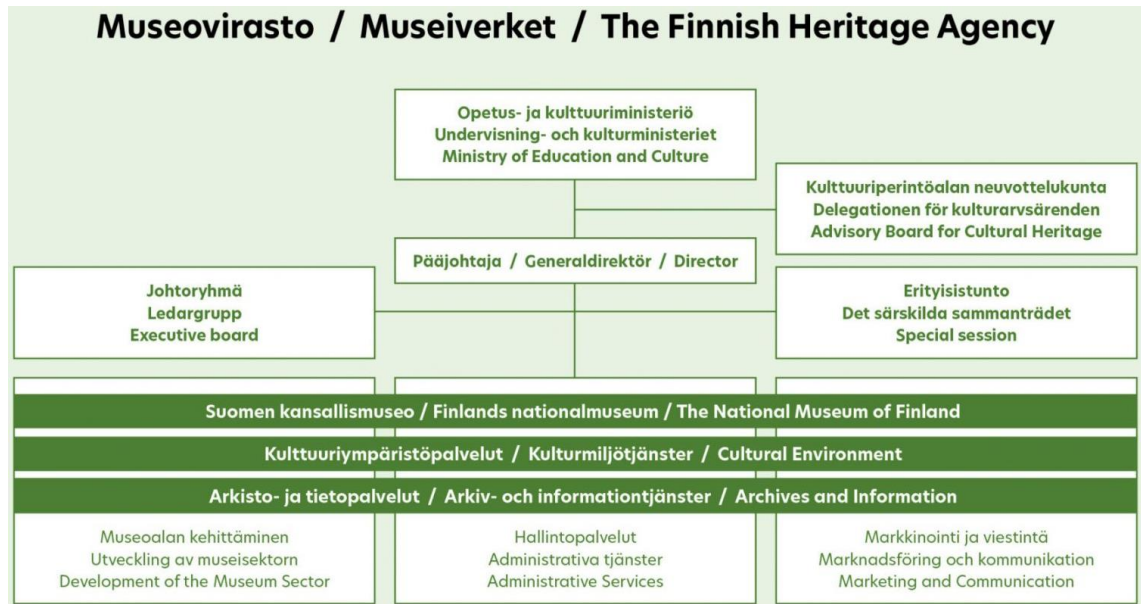
Luvussa 7 esittelen kehittämissuosituksena Suomen kansallismuseon roolipe-laajille suunnatun tapahtumakonseptin tuomalla kehittämistyön tulokset näihin kuvioihin.

3. Työn taustaa ja tilaajan esittely

3.1. Suomen kansallismuseo

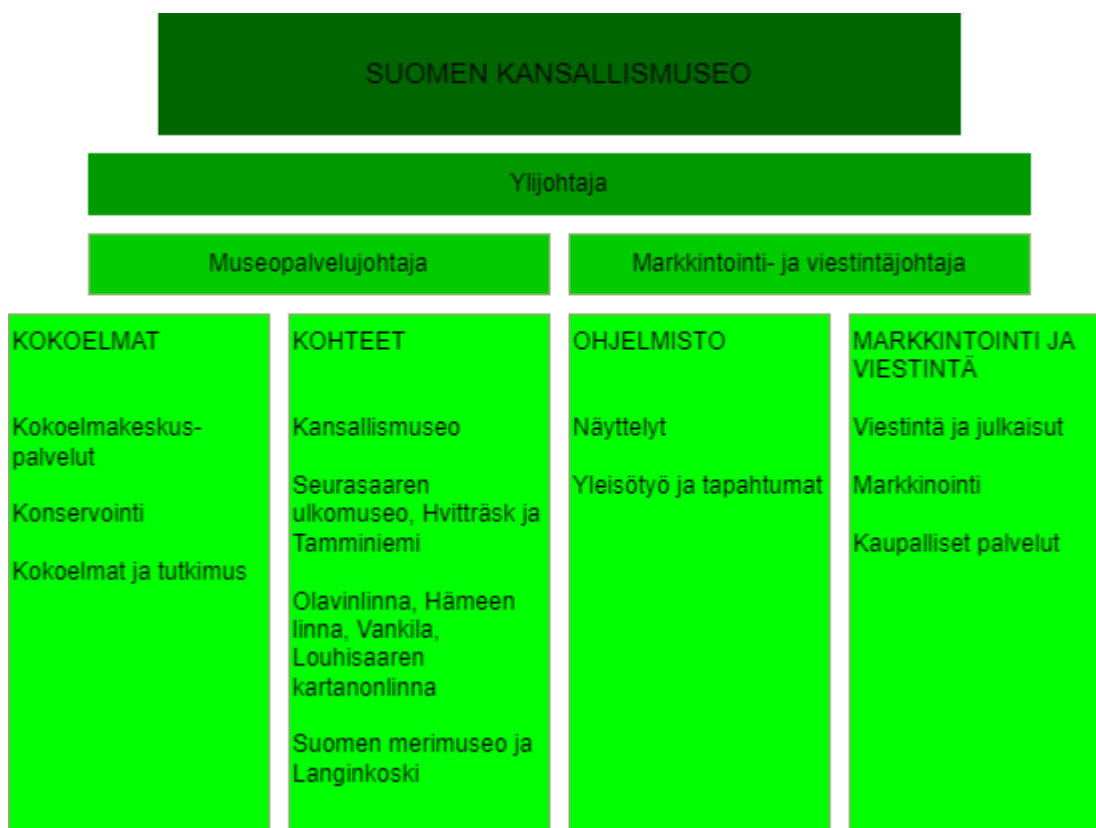
Suomen kansallismuseo on valtakunnallinen kulttuurihistoriallinen museo, joka vastaa kymmenestä museokohteesta ympäri Suomea: Olavinlinnasta, Hämeen linnasta, Suomen merimuseosta, Seurasaaren ulkomuseosta, Tamminiemestä, Hvitträskistä, Louhisaaresta, Langinkoskesta, Vankilamuseosta sekä itse Helsingin Etu-Töölössä sijaitsevasta Kansallismuseosta. Tehtävänään Suomen kansallismuseolla on aineellisen kulttuuriperinnön tutkiminen, kartuttaminen sekä esittely – halutaan pitää huolta monimuotoisen kulttuuriperinnön säilymisestä sekä edistää sen saavutettavuutta ja avointa käyttöä.

Suomen kansallismuseo kuuluu opetus- ja kulttuuriministeriön alaiseen Museovirastoon, joka on kulttuuriperinnön asiantuntija, palvelujen tuottaja, toimialansa kehittäjä sekä viranomainen. Museovirasto perustettiin 1972, mitä ennen muinaismuistojen säilymistä valvoneena toimielimenä toimi 1884 perustettu Arkeologinen toimisto, joka sai vuonna 1908 uudeksi nimekseen Muinaistieteellinen toimikunta. Muinaistieteellisen toimikunnan alaisuuteen avattiin yleisölle vuonna 1916 Suomen kansallismuseo, johon oli yhdistetty maan tärkeimmät kulttuurihistorialliset museokokoelmat. (Museovirasto, n.d.-a) Museoviraston organisaatiokaavio sekä Suomen kansallismuseon sijoittuminen siihen on kuvattu kuviossa 6. Vuoden 2023 lopussa Museovirastossa oli 179 vakinaista ja 91 määräaikaista työntekijää (Museovirasto, 2024).



Kuvio 6. Museoviraston organisaatiokaavio. (Museovirasto, n.d.-a)

Suomen kansallismuseota johtaa ylijohdaja, jota avustavat museopalvelujohtaja sekä markkinointi- ja viestintäjohtaja. Toiminnallisia yksiköitä on organisaatiossa neljä: Kokoelmat, Kohteet, Ohjelmisto sekä Markkinointi ja viestintä. Suomen kansallismuseon organisaatiokaaviota kuvaa kuvio 7.



Kuvio 7. Suomen kansallismuseon organisaatiokaavio.

Suomen kansallismuseolla on laaja valikoima erilaisia palveluita eri yleisöille. Tutkimus- ja säilytyspalvelut tarjoavat tutkijoille ja muille asiakkaille mahdollisuuden tutkia Kansallismuseon kokoelmia, Museoviraston konservointikeskuksesta tarjotaan puolestaan kokoelmien säilytystilaa. Muita keskeisiä palveluita ovat näyttelytoiminta, opastukset ja elämyspalvelut, kokous- ja juhlatilat sekä museokauppa. Lisäksi museo järjestää erilaisia tapahtumia. Fyysisten ympäristöjen, kuten museokohteiden ja tapahtumien lisäksi Kansallismuseo toimii verkossa, josta käsin pääsee käsiksi myös suureen osaan sen kokoelmista. Valtakunnallisena museona Suomen kansallismuseon tulee palvella koko Suomen asukkaita.

Etu-Töölössä sijaitsevassa Kansallismuseossa alkoi syksyllä 2023 sen historian suurin rakennushanke, jossa museo saa valtavasti lisätilaa ja jonka yhteydessä sen toimintamallia uudistetaan vastaamaan tulevaisuuden tarpeisiin. Uusi Kansallinen -nimellä kulkevan rakennus- ja toimintamalliuudistushankkeen avulla

Kansallismuseo haluaa vahvistaa kulttuurista kestävyyttä, vastata kasvavaan kulttuurin kysyntään sekä tuoda yhteisen kulttuuriperinnön entistäkin paremmin saavutettavaksi ja käyttöön. (Kansallismuseo, n.d.-b) Hankkeen aikana on tähän mennessä mm. kartoitettu erilaisten yhteisöjen tarpeita erilaisin työpajoin sekä kerätty laaja kyselyaineisto, jossa kävijät kertovat, millaisena he tulevaisuuden Kansallismuseon kuvittelevat. Uudistunut Kansallismuseo avautuu jälleen yleisölle keväällä 2027 (Kansallismuseo, n.d.-b).

3.2. Työn taustaa

Toimiessani Kansallismuseon yleisötyö ja tapahtumat -yksikössä viestintäassistenttina järjestin marraskuussa 2022 osallisuustyöpajan roolipelaajille osana Uusi Kansallinen -hanketta. Tässä kehittämistyössä jatkojalostan ja täydennän tuon työpajan tuloksia.

Valitsin työpajan teemaksi ”museosisällöstä roolipelisisällöksi”, koska henkilökohtaisen kokemukseni ja esimerkiksi Ropecon-roolipelitapahtumassa järjestetyn historia-aiheisen ohjelman perusteella roolipelaajat voisivat kokea Kansallismuseon kokoelmat hyvin inspiroiviksi. Työpajaan osallistui lähipiiristäni kolme roolipelaajaa, jotka pääsivät ensin vapaasti kiertämään Kansallismuseon Toista maata -näyttelyssä ja kirjoittamaan ylös asioita, jotka heitä inspiroivat roolipelaamisen näkökulmasta. Tämän jälkeen kukin esitteli ajatuksensa ja ideansa koko ryhmälle ja ne tiivistettiin kolmeen kategoriaan: kartat; ”puvut, haarniskat, aseet, 3D-tulostettu malli” sekä ”symbolit, muodot, koristeet, esineet, keksinnöt.”

Seuraavaksi kirjoitettiin ylös, millainen tieto, esillepano tai muu asia olisi hyödyksi ideoiden käytäntöön viemisessä roolipeleihin ja mitä ajatuksia valituista teemoista ylipäättään herää. Osallistujat kiersivät ideoiden äärellä siten, että jokaisella oli kahdeksan minuuttia aikaa per idea kirjoittaa ylös ajatuksiaan. Lopuksi käytiin läpi, millaisia ideoita ja ajatuksia on syntynyt sekä kirjattiin ylös yhteisessä keskustelussa esiin nousseita asioita.

Jokaiseen kolmesta kategoriasta löytyi valtava määrä niin varsinaiseen pelisisältöön liittyviä, pelisisällön luomisessa inspiroivia kuin kumpaankin kategoriaan

sopivia ideoita. Vaikka työpajaan osallistui vain kolme henkilöä eikä sen tuloksia siten voi yleistää koskemaan koko Suomen roolipeliyhteisöä, muutama asia tuli mielestäni aivan selväksi. Jos kahdenkymmenen minuutin näyttelyvierailun aikana voi löytää noin paljon roolipelaamisessa inspiroivia asioita, Kansallismuseolla on paljon annettavaa roolipelaajille. Mielestäni tämä kertoo, että esinekoelmat ja niihin liittyvä asiantuntijuus ovat Kansallismuseon suurin vahvuus roolipelaajille suunnattua ohjelmistoa ajatellen. Kukin kolmesta yläkategoriasta on myös sen verran universaali, että kokemukseni mukaan niitä voi hyödyntää suurimmassa osassa roolipelejä – ainakin, kunhan pelien teemana on fantasia tai historialliset ajanjaksot.

Kun lähdin ideoimaan, miten voisin hyödyntää työpajan tuloksia opinnäytetyössä, päädyimme työn tilaajan kanssa ratkaisuun, jossa suunnittelen Kansallismuseolla roolipelaajille suunnatun tapahtumakonseptin. Tässä opinnäytetyössä syvennän, jatkojalostan ja täydennän työpajan tuloksia.

4. Tutkimuskysymykset

Tämän kehittämistyön tavoitteena on suunnitella ja konseptoida Suomen kansallismuseolle roolipelaajille suunnattu tapahtuma, joka voidaan museon halutessa viedä tuotantoon ja jatkokehitykseen. Toimintamalliuudistusta läpikäyvä museo haluaa palvella mahdollisimman hyvin erilaisten yhteisöjen tarpeita, ja roolipelaajat ovat tähän hyvä kohderyhmä useasta syystä. Roolipelaaminen nauttii tällä hetkellä suurta suosiota ja roolipelitapahtumissa on jo valmiiksi paljon historialliseen tietoon nojaavaa sisältöä, minkä lisäksi roolipelaaminen ja toisten asemaan asettuminen istuu hyvin Kansallismuseon arvoihin.

Pyrin opinnäytetyölläni löytämään vastauksia päätutkimuskysymykseeni: Millaisia tapahtumia Kansallismuseo voisi järjestää roolipelaajille?

Alatutkimuskysymykset:

- Keitä roolipelaajat ovat ja millaisia tapahtumia he haluavat?

- Mikä Kansallismuseossa kiinnostaa roolipelaajia tällä hetkellä?
- Millaista ohjelmistoa muut tahot tarjoavat roolipelaajille?

Luvussa 5 kuvaan, millä tutkimuksellisen kehittämistyön menetelmillä pyrin vastaamaan mihinkin alakysymykseen.

5. Tutkimuksellisen kehittämistyön menetelmät

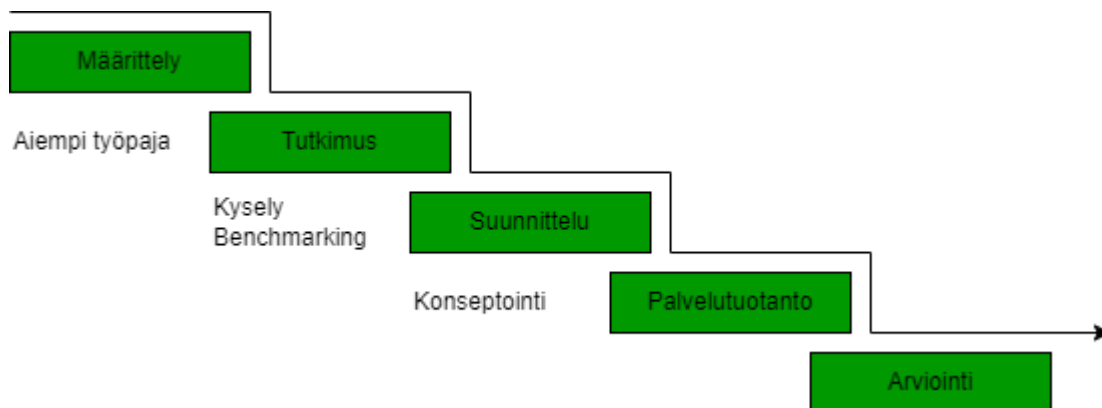
Koska tapahtumien ja muiden palveluiden suunnittelussa on keskeistä ymmärtää asiakkaan tarpeet (Wallo & Häyrynen, 2022, ss. 159–161; Tuulaniemi, 2011, ss. 26–29), olen valinnut lähestymistavaksi palvelumuotoilun. Palvelumuotoilulle on nimittäin ominaista, että sen avulla voidaan tuoda yhteen sekä asiakkaan tarpeet että palveluntuottajan tavoitteet (Tuulaniemi, 2011, ss. 24–27). Tässä luvussa käsittelen palvelumuotoilun prosessia, valitsemiani kehittämistyön menetelmiä sekä tutkimuseettisiä kysymyksiä ja aineiston analyysiä.

5.1. Palvelumuotoilun prosessikuvaus

Palvelumuotoilu on ketterä lähestymistapa, joka soveltuu palveluiden kehittämiseen kaikilla tasoilla aina strategiasta, liiketoimintamalleista ja prosesseista palveluympäristöön sekä asiakaskontakteihin. Palvelumuotoilu on kasvattanut suosiotaan organisaatioiden asiakaslähtöisen arvoajattelun sekä taloudellisten paineiden vuoksi. Palvelumuotoilun avulla voi selkeän prosessin johdattelemana konkretisoida ja testata aineettomia palvelukonsepteja nopeallakin tahdilla. Lopputuloksena tavoitellaan palveluita, jotka ovat käyttäjän näkökulmasta helppokäyttöisiä, hyödyllisiä ja haluttavia sekä palveluntuottajan kannalta vaikuttavia, tehokkaita, kannattavia ja erottuvia. Näin ollen palvelumuotoilun voidaan katsoa hyödyttävän niin palveluntuottajaa kuin palvelun loppukäyttäjää. (Ojasalo ym., 2015, ss. 71–72)

Palveluita on niin moneen lähtöön, että on mahdotonta määritellä yhtä ainutta oikeanlaista palvelumuotoiluprosessia. Näin ollen jää palvelumuotoilijan itsensä

päätettäväksi, miten hän kehittämistyönsä kanssa etenee. Tuulaniemi esittelee *Palvelumuotoilu*-teoksessaan yleisen palvelumuotoilun prosessin, jota voi soveltaa omien palveluiden kehittämiseen. Hän jakaa prosessin viiteen osaan: määrittelyyn, tutkimukseen, suunnitteluun, palvelutuotantoon sekä arviointiin. (Tuulaniemi, 2011, ss. 126–131)



Kuvio 8. Palvelumuotoilun prosessi (Tuulaniemi, 2011, s. 128).

Valitsin kehittämistyöni aineistonhankintamenetelmiksi kyselyn ja benchmarkingin. Kuvion 9 aineistomatriisi esittää, millä menetelmällä pyrin vastaamaan miinhinkin tutkimuskysymykseen.

Pääkysymys: millaisia tapahtumia Kansallismuseo voisi järjestää roolipelaajille?

	Alakysymys	Aineistonkeruumenetelmä	Aineisto, informantti, lukumäärä
1.	Keitä roolipelaajat ovat ja millaisia tapahtumia he haluavat?	Kysely	162 vastaajaa suomalaisista roolipeliyhteisöistä
2.	Mikä roolipelaajia kiinnostaa Kansallismuseossa tällä hetkellä?	Kysely	162 vastaajaa suomalaisista roolipeliyhteisöistä
3.	Millaista ohjelmistoa muut tahot tarjoavat roolipelaajille?	Benchmarking	Neljä (4) roolipelaajia kiinnostavaa ohjelmistoa tuottavaa toimijaa

Kuvio 9. Aineistomatriisi.

Ensimmäiseen alatutkimuskysymykseeni eli “Mikä Kansallismuseossa kiinnostaa roolipelaajia tällä hetkellä?” olisi luontevaa vastata kartoittamalla, millaisia tapahtumia tai muita palveluita Kansallismuseo tarjoaa roolipelaajille tällä hetkellä. Tämä on kuitenkin tässä tilanteessa hankalaa kahdesta syystä. Vaikka kokemukseni – esimerkiksi roolipelaajille vetämäni osallisuustyöpajan sekä Ropecon-roolipelimestuilla järjestetyn ja seuraamani ohjelman – perusteella roolipelaajia ilmeisen selvästi kiinnostaa historialliset teemat, Kansallismuseolla ei toistaiseksi ole mitään nimenomaan tälle kohderyhmälle kohdennettua ohjelmistoa. Kaikkien Kansallismuseon palveluiden ja tapahtumien arviointi roolipelaajien näkökulmasta puolestaan olisi haasteellista tilanteessa, jossa museo on useita vuosia suljettuna remontin vuoksi.

Luvussa 3.2. esitelty roolipelaajille vetämäni osallisuustyöpaja raporteineen antaa kuitenkin hyödyllistä tietoa siitä, mikä roolipelaajia tällä hetkellä Kansallismuseossa kiinnostaa ja mikä museon vahvuus roolipelaajille suunnatussa tapahtumassa voi olla verrattuna esimerkiksi Ropeconiin tai muihin perinteisiin alan tapahtumiin. Työpajan osallistujat löysivät Kansallismuseon näyttelystä niin laajan joukon monipuolisesti roolipeleissä hyödynnettävissä olevia esineitä ja aiheita, että kokoelmat ja niihin liittyvä asiantuntijuus vaikuttavat olevan Kansallismuseon ehdoton vahvuus roolipelaajille suunnatun ohjelmiston kannalta. Toisin sanoen minulla on valmiiksi laadullista tietoa siitä, mikä roolipelaajia kiinnostaa kansallismuseossa tällä hetkellä.

Koska työpajaan osallistui vain kolme henkilöä, päätin kysyä myös tähän opinäytetyöhön kuuluvassa kyselyssä, mitkä historialliset esineet ja aiheet roolipelaajia kiinnostavat. Kun tähän yhdistetään kyselyn kautta tuleva tieto roolipelaajien demografisista taustatekijöistä ja toiveista tapahtumien suhteen, uskon saavuttaneeni riittävän asiakasymmärryksen. Muiden tahojen roolipelaajille suunnatun ohjelmiston analysoiminen täydentää näkökulmaa.

Olen laatinut kehittämäni tapahtumakonseptin tavoitteet museoiden tehtävien mukaisiksi, mutta muuten tilaajan näkökulma ei muutoin tule esille niin paljon kuin olin suunnitellut. Minun oli tarkoitus järjestää Kansallismuseon yleisötyö ja

tapahtumat -yksikölle ideointityöpaja, jossa muiden tutkimusmenetelmien tuloksiin otetaan mukaan heidän osaamisensa ja näkökulmansa, mutta jouduin aika-
taulullisista syistä jättämään työpajan pois.

5.2. Kysely

Kyselyt ovat suosittu tutkimusmenetelmä, jolla voidaan kerätä laaja aineisto ja kysyä suurelta ihmisjoukolta useita eri asioita. Menetelmää pidetäänkin nopeana ja tehokkaana. Toisaalta kyselyiden heikkous piilee siinä, että on vaikeaa arvioida, kuinka vakavasti vastaajat ovat vastanneet, miten onnistuneina he pitävät vastausvaihtoehtoja tai miten tietoisia he ovat kyselyn aiheesta. Aineisto voi myös jäädä pintapuoliseksi. Tästä huolimatta kyselyt soveltuvat monenlaisiin tutkimuksiin – kunhan aiheesta on olemassa tarpeeksi tietoa jo ennestään. (Ojasalo ym., 2015, ss. 143–144)

Käytän kehittämistyössäni sähköistä internet-kyselyä, joita Ojasalo ym. (2015, ss. 128–129) kuvaavat nopeiksi, mukautuviksi ja reaaliajassa seurattaviksi. Sähköisiä kyselyitä julkaistaan niin paljon, että vastausmäärät voivat jäädä toivottua alhaisemmiksi. Tämän vuoksi kyselylomake kannattaa suunnitella huolella ja sitä kannattaa testata ennen julkaisua. Kyselyyn tulee sisällyttää ainoastaan kehittämistyön tavoitteen saavuttamisen kannalta välttämättömiä kysymyksiä, ja sen vastaamiseen tulisi mennä korkeintaan 15–20 minuuttia. Kysymykset tulee asettaa helposti ymmärrettävästi mutta kehittämistyön kannalta riittävän kattavasti ja tarkasti. Vastausohjeet tulee pyrkiä tekemään niin selkeiksi, että kaikki vastaajat ymmärtävät kysymykset samalla tavalla. Yleensä kannattaa suosia valmiita vastausvaihtoehtoja avointen kysymysten sijaan, sillä jälkimmäisiin jaksetaan harvoin vastata ja niistä saatu tieto voi olla vajavaista. On myös hyvä suosia kysymyksiä, joissa on enemmän vaihtoehtoja kuin “eri mieltä” ja “samaa mieltä”. Samalla kannattaa tarjota yhdeksi vastausvaihtoehdoksi “ei mielipidettä”. (Ojasalo ym., 2015, ss. 129–133)

Kyselylomakkeeseen kannattaa sisällyttää saatekirje, joka kuvaa tutkimuksen tarkoitusta ja auttaa vastaajaa päättämään, haluaako hän osallistua. Jos saatekirje herättää luottamusta ja vastausmotivaatiota, tämä voi kasvattaa vastausprosenttia. (Ojasalo ym., 2015, ss. 133–133)

Kyselylomakkeen laatimisen lisäksi on kiinnitettävä huomiota sen jakeluun ja otokseen. Jos kysely julkaistaan sosiaalisessa mediassa, vastaajajoukon ei voi olettaa täysin edustavan esimerkiksi yrityksen asiakaskuntaa, vaan mukana on määrittelemätön joukko henkilöitä, jotka ovat syystä tai toisesta löytäneet kyselyn ja vastanneet siihen. Tällaisessa tilanteessa vastauksia – oli niitä kuinka paljon tahansa – ei voi yleistää koskemaan koko asiakaskuntaa. (Ojasalo ym., 2015, ss. 129–144)

Kyselyillä tuotetaan yleensä ensisijaisesti määrällistä eli kvantitatiivista tietoa, mutta avoimilla kysymyksillä voidaan tuottaa myös laadullista eli kvalitatiivista dataa (Ojasalo ym., 2015, s. 134). Tuulaniemen mukaan palvelumuotoilussa arvokkainta on laadullinen tieto asiakkaiden toiveista sekä tarpeista. Hyvin analysoidulla ja jäsenellyllä asiakkaiden käyttäytymistä ja arvonmuodostusta koskevalla tiedolla voidaan kehittää sellaisia palvelukonsepteja, joista asiakkaat ovat valmiita maksamaan. Asiakkaiden todellisten tarpeiden ja motivaatioiden tunnistaminen on kriittisen tärkeää. (Tuulaniemi, 2011, ss. 142–143)

Vastaan kahteen ensimmäiseen tutkimuskysymykseeni sähköisellä E-lomakkeella toteutetulla kyselyllä, jossa ei kerätty henkilötietoja. Kyselyä levitettiin seuraavissa suomalaisissa roolipeliiheisissä verkkoyhteisöissä: Dungeons & Dragons Finland, Roolipelaajien Suomi, Vaihtoehtoinen Pöytäroolipelaajien Suomi ja Suomi Larp -Facebook-ryhmissä sekä Helsingin pöytäroolipelaajat ry:n ja Vaihtoehtoinen Pöytäroolipelaajien Suomi -ryhmän Discord-palvelimilla. Tämän lisäksi suomalainen pitkän linjan roolipelitapahtuma Ropecon jakoi kyselylinkin Facebook- ja Instagram-tarinoissaan ilman, että olin edes pyytänyt heiltä tällaista palvelusta. Jaoin kyselyä myös omille roolipelaamista harrastaville kavereilleni. Kysely oli auki 12.4.2024–21.4.2024 ja siihen tuli 162 vastausta. Ha-

luan kiittää tästä kaikkien edellä mainittujen ryhmien ylläpitäjiä, Helsingin pöytäroolipelaajat ry:n hallitusta, Ropeconia sekä jokaista kyselyyn vastannutta henkilöä. Erityiskiitos myös aktiiveille, jotka jakoivat kyselyä eteenpäin oma-aloitteisesti.

Jaoin kyselyn seitsemään osioon, jotka ovat: suostumus tutkimukseen, taustatiedot, roolipelaaminen, roolipelitapahtumat, historia ja museot, Suomen kansallismuseo sekä avoin palaute. Ensimmäisessä osiossa vastaajan tuli kuitata, että hän on lukenut tietosuojaselosteen ja hyväksyy vastaustensa käsittelyn tässä opinnäytetyössä. Ilman tuota kuittausta kyselyssä ei ollut mahdollista edetä eteenpäin, ja kaikki paitsi avoimet kysymykset olivat pakollisia. Taustatiedot-osiossa kysyttiin vastaajien ikää, sukupuolta ja asuinalueita hahmottaakseni, millaisen osallistujajoukon vastauksiin kyselyn tuloksista tekemäni päätelmät oikein pohjautuvat. Suomen kansallismuseo –osiossa kysyttiin myös, milloin osallistujat ovat viimeksi käyneet Kansallismuseossa. Tarkoituksena oli hahmottaa, kuu-luvatko vastaajat jo valmiiksi Kansallismuseon asiakaskuntaan. Roolipelaaminen-osiossa selvitettiin, mitä kaikkia roolipelaamisen ja muun pelaamisen muotoja vastaajat harrastavat. Roolipelitapahtumat- ja Suomen kansallismuseo –osioissa pyrittiin selvittämään, mitä vastaajat toivovat roolipelitapahtumilta yleisesti ja mitä he toivoisivat erityisesti Kansallismuseon roolipelitapahtumalta. Edellä kuvatut kyselyn osiot vastaavat kysymykseen “Keitä roolipelaajat ovat ja millaisia tapahtumia he haluavat?”

Toiseen tutkimuskysymykseeni minulla oli jo valmiiksi laadullista aineistoa osallisuustyöpajasta, jonka vedin roolipelaajille toimiessani Kansallismuseon yleisötyö ja tapahtumat -yksikössä viestintäassistenttina. Kuten kirjoitin työn käsittelevässä luvussa 3.2., kaikki työpajan kolmesta osallistujasta löysivät vain kahdesakymmenessä minuutissa Kansallismuseon näyttelystä valtavan määrän asioita ja esineitä, jotka heitä inspiroivat roolipelaajina. Työpajassa kirjattiin ajatuksia siitä, miten kyseisiä asioita ja esineitä voi hyödyntää roolipeleissä ja miten niitä kannattaisi esitellä museossa, jotta niiden tuominen roolipeleihin olisi mahdollisimman helppoa.

Koska työpajassa syntyi niin paljon ajatuksia siitä, miten museosisältöä voi tuoda roolipelisisällöksi, päätelin Kansallismuseon kokoelmien ja niihin liittyvän asiantuntijuuden olevan sen suurin vahvuus roolipelitapahtuman kannalta. Tästä syystä keskityn “Mikä roolipelaajia kiinnostaa Kansallismuseossa tällä hetkellä?” -alakysymykseen vastaamisessa nimenomaan siihen, mitkä historialliset aiheet, esineet ja ajanjaksot roolipelaajia kiinnostavat. Ennen opinnäytetyön aloittamista vetämäni työpajaan osallistui vain kolme henkilöä, minkä vuoksi päätin kartoittaa asiaa laajemmin kyselytutkimuksella. Kyselyn Historia ja museot –osio vastaa tähän. Kyselyaineiston analyysi perustuu prosenttijaumiin. Avoimet vastaukset on analysoitu teemoittelemalla. Kyselylomake löytyy opinnäytetyön lopusta liitteestä 2.

5.3. Benchmarking

Benchmarking on menetelmä, jossa tutkitaan esimerkiksi muiden organisaatioiden tai oman organisaation eri osastojen toimintaa ja pyritään soveltamaan omaan kehityskohteeseen niiden menestystekijöitä. Keskeistä on halu oppia muiden hyvistä käytännöistä, millä voi olla suuri merkitys oman organisaation kilpailuaseman parantamiseen. (Ojasalo ym., 2015, s. 186)

Benchmarkingissa määritellään ensin kehitystä kaipaava kohde, minkä jälkeen sille etsitään verrokkeja – esimerkiksi organisaatioita, jotka tekevät kyseisen asian menestyksekkäämmin (Ojasalo ym., 2015, s. 186). Jos haluaa löytää alallaan uudenlaisia ratkaisuja, kannattaa etsiä vertailukohteita oman alan ulkopuolelta. Pienet kannattavat ja kansainvälisesti toimivat organisaatiot ovat usein hyviä vertailukohteita, sillä ne joutuvat ratkaisemaan asioita taloudellisella tavalla. Samalla alalla toimivista organisaatioistakin voi toki löytyä hyödyllistä tietoa. (Niva & Tuominen, 2005, s. 17) Valittujen organisaatioiden onnistumisesta kerätään järjestelmällisesti tietoa esimerkiksi internetiä ja tutustumiskäyntejä hyödyntäen. Lopuksi suoritetaan kriittistä ja luovaa tuloksien tarkastelua sekä sovelletaan tuloksia omaan organisaatioon. (Ojasalo ym., 2015, s. 186)

Halusin selvittää benchmarkingin avulla, mitä Kansallismuseon roolipelitapahtuma voi oppia muiden museoiden roolipelaajille suunnatusta ohjelmistosta ja perinteisistä roolipelitapahtumista. Valitsin benchmarking-kohteiksi suomalaisen pitkän linjan roolipelitapahtuma Ropeconin, Tampereella museokeskus Vapriikissa järjestettävän Museocon-roolipelitapahtuman, Norjassa paikallisen pelikerhon ja Midgard vikingsenter -museon yhteistyönä järjestettävän MidgardCon-rooli- ja lautapelitapahtuman, taidemuseo Amos Rexin *Hyvät museoviraat* -larpin sekä tanskalaisen Moesgaard Museumin ohjelmiston, joka liittyy kirjailija J. R. R. Tolkienin luomaan fantasiamaailmaan. Tarkastelin benchmarking-kohteita seuraavien kysymysten kautta:

- Millaista ohjelmaa kohteissa järjestetään?
- Millaisia teemoja kohteissa on ja miten ne tulevat esille käytännössä?
- Miten kohteet on nimetty?
- Jos kyseessä on tapahtuma, milloin tapahtuma järjestetään?
- Mitä kohteet tekevät erityisen hyvin?

5.4. Tutkimuseettiset kysymykset ja aineiston analyysi

Olen noudattanut tutkimusmenetelmiä käyttäessäni Metropolian tietosuojajohteita. En kerännyt henkilötietoja, joten niiden osalta ei tarvittu erityisiä toimenpiteitä. Kerroin sähköisen kyselylomakkeen alussa tutkimuksesta ja sisällytin kyselyyn linkin, josta pääsee perehtymään tutkittavan informointilomakkeeseen (liite 1). Vastaajien suostumuksen varmistaminen tapahtui siten, että heidän täytyi aktivoida suostumukseen liittyvä valintaruutu lähettääkseen vastauksensa.

Käsittelen kyselyn vastauksia lähtökohtaisesti teemoittain, en sen mukaan, mitä kukin yksittäinen vastaaja on vastannut. Yksittäisten vastaajien ikää ja asuinalluutta ei yhdistetä heidän vastauksiinsa, vaan kaikkien vastaajien taustatiedot esi-

tetään yhtenä massana. Olen opinnäytetyötä tehdessäni säilyttänyt kyselyn aineiston kyselyn alustana toimineella Metropolian E-lomakkeella sekä omalla tietokoneellani salasanasuojatussa kansiossa. Tuhoan E-lomakkeen ja tuon kansion sisällön puoli vuotta opinnäytetyöni julkaisun jälkeen. Opinnäytetyöni tietosuojaseloste löytyy liitteestä 1.

Olen suorittanut benchmarkkauksen ja kyselyn laatimisen sekä niiden tulosten tulkinnan itse sekä erikseen merkityissä kohdissa tekoälyä hyödyntäen. Olen käyttänyt tekoälyä tiivistämään neljän avoimen kysymyksen vastauksia ja tarkistanut itse, että tiivistelmä todella vastaa aineistoa. Muihin kuin näiden kahteen kysymykseen ja niiden vastauksiin tekoälyllä ei ole ollut pääsyä. Käytössäni on ollut Microsoftin Copilot-tekoäly, jota olen käyttänyt kirjautumalla sisään Metropolia Ammattikorkeakoulun käyttäjätunnuksillani. Kun Copilotia käyttää Metropolian tunnuksilla, keskustelut pysyvät Metropolian systeemissä eivätkä leviä sen ulkopuolelle. Olen dokumentoinut keskusteluni Copilotin kanssa kuvakaappauksilla, joita säilytän omalla tietokoneellani salasanasuojatussa kansiossa, kunnes opinnäytetyöni hyväksytystä palauttamisesta tulee kuluneeksi puoli vuotta.

Olen pyrkinyt pysymään puolueettomana ja tulkitsemaan aineistoa sen itsensä sekä tietopohjan, en omien henkilökohtaisten näkemysteni pohjalta. Henkilökohtainen tietämykseni ja kokemukseni on antanut kehittämistyölle suuntaa, mutta en ole esimerkiksi valinnut roolipelaajille suunnatun tapahtumakonseptin sisältöideoita sen mukaan, mikä minua itseäni eniten kiinnostaa, vaan sillä perusteella, mihin keräämäni aineisto ja teoria viittaavat.

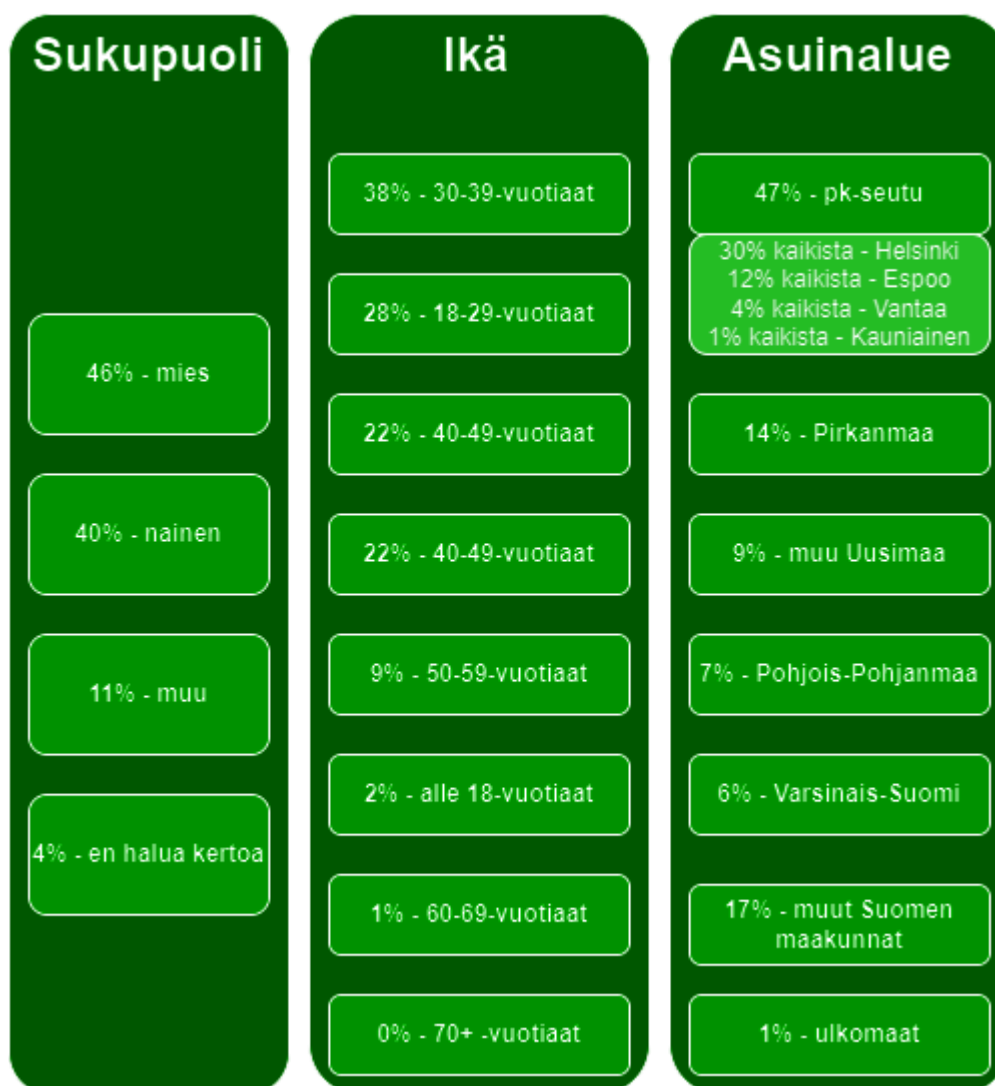
6. Tulokset

6.1. Keitä roolipelaajat ovat ja millaisia tapahtumia he haluavat?

Tässä luvussa käsittelen sitä, miten toteuttamani kysely vastaa alakysymykseen “Keitä roolipelaajat ovat ja millaisia tapahtumia he haluavat?” Kyselyn 162:sta vastaajasta 46 % (74) kertoi olevansa miehiä, 40 % (64) naisia ja 11 % (18)

muunsukupuolisia. Kaikista vastaajista 4 % (6) ei halunnut kertoa sukupuoltaan. Suurimmat ikäryhmät olivat 30–39-vuotiaat (38 %, 62), 18–29-vuotiaat (28 %, 46) ja 40–49-vuotiaat (22 %, 36). Vastaajista 2 % (3) kertoi olevansa alle 18-vuotiaita, 19 % (14) 50–59-vuotiaita ja 1 % (1) 60–69-vuotiaita. Yksikään vastaajista ei kertonut olevansa 70-vuotias tai vanhempi.

Vastaajista 47 % (76) kertoi asuvansa pääkaupunkiseudulla, jonka lisäksi kolme edustetuinta aluetta olivat Pirkanmaa (14 %, 22), muu Uusimaa kuin pääkaupunkiseutu (9 %, 14) sekä Pohjois-Pohjanmaa (7 %, 11). Muissa Suomen maakunnissa oli vastaajia kymmenen tai vähemmän, ja yksi vastaaja kertoi asuvansa ulkomailla. Pääkaupunkiseudulla asuvilta kysyttiin, missä kunnassa he tarkalleen asuvat. 30 % (42) kaikista vastaajista asui Helsingissä, 12 % (19) Espoossa, 4 % (7) Vantaalla ja 1 % (1) Kauniaisissa. Vastaajista 1 % (1) ei halunnut tarkentaa, missä pääkaupunkiseudun kunnassa hän asuu.



Kuvio 10. Vastaajien taustatiedot.

Vastaajista 14 % (23) kertoi käyneensä Suomen kansallismuseossa viimeisen vuoden aikana. Viimeisen kolmen vuoden aikana Kansallismuseossa kertoi käyneensä 22 % (36) vastaajista. Viimeisen viiden vuoden aikana Kansallismuseossa kertoi käyneensä 12 % (19) ja viimeisen kymmenen vuoden aikana 15 % (24) vastaajista. Vastaajista 14 % (23) kertoi käyneensä Kansallismuseossa viimeksi yli kymmenen vuotta sitten. Loput 23 % (37) vastasivat, että he eivät ole ikinä käyneet Suomen kansallismuseossa.



Kuvio 11. Milloin vastaajat ovat viimeksi käyneet Kansallismuseossa.

Vastaajien taustatietojen jälkeen kartoitettiin, millaisia pelejä vastaajat pelaavat. Stenrosin ja Harviaisen (2018, 7) mukaan Suomessa roolipelien, miniatyyritais- telupelien, keräilykorttipelien ja lautapelien yleisössä on päällekkäisyyttä, minkä vuoksi koin mielekkääksi kysyä, mitä näistä peleistä vastaajat pelaavat. Kirjoitin vastausvaihtoehtoihin varmuuden vuoksi esimerkin kyseisestä pelityypistä, sillä terminologia saattaa olla joillekin vierasta. Vastaajat saivat halutessaan myös kertoa, mitä muita kuin valmiiksi listattuja pelityyppejä he pelaavat. Kysymyksessä pystyi valitsemaan niin monta vaihtoehtoa kuin haluaa.

Ylivoimaisesti suosituin pelityyppi olivat pöytäroolipelit, joita pelasi 94 % (153) vastaajista. Digitaalisia roolipelejä pelasi 77 % (124), ja kolmatta sijaa pitivät lautapelit 70 % (113) osuudella. Liveroolipelejä eli larppeja kertoi pelaavansa 28 % (46) vastaajista. Verkkoroolipelit jäivät larppien suosioista jälkeen vain vähän, sillä niitä ilmoitti pelaavansa 27 % (44) vastaajista. Keräilykorttipelejä pelasi 22 % (36), kun taas miniatyyritaistelupelien kohdalla tämä luku oli 12 % (20). “Jokin muu, mikä?” -vastausvaihtoehdossa mainittiin yhteensä kuusi eri pelityyppiä valmiin listan ulkopuolelta, ja niitä pelasi yhteensä 7 % (12) kaikista vastaajista. Muu-kategorian suosituin pelityyppi oli foorumiroolipelit, joita pelasi 2 % (3) kaikista vastaajista. Muita pelityyppejä olivat bofferointi eli pehmustetuilla keskiaikaistyylisillä aseilla miekkailu, muut videopelit sekä improteatteri, joita kutakin

pelasi 1 % (2) vastaajista. Erikseen mainittiin myös immerssiivinen teatteri, jota kertoi harrastavansa 1 % (1) vastaajista. Yksi vastaaja (1 %) kertoi maalavansa *Warhammer*-miniatyyritaistelupelin figuureja kuitenkin pelaamatta niillä. Hän kertoi pelaamisen ylipäätään jääneen vähälle.



Kuvio 12. Eri pelityyppien suosio vastaajien keskuudessa.

Kyselyn seuraavassa osiossa, jonka otsikkona oli roolipelitapahtumat, kysyttiin kuinka usein vastaajat käyvät roolipelitapahtumissa, ovatko he osallistuneet erityisen onnistuneisiin roolipelitapahtumiin ja mikä niistä teki onnistuneen. Tämän lisäksi kartoitettiin, millaista ohjelmaa vastaajat pitävät kiinnostavana roolipelitapahtumissa. Jotta vastaajat ymmärtäisivät tämän osion kysymykset mahdollisimman samalla tavalla, roolipelitapahtuma määriteltiin tarkoittamaan "jonkin organisaation järjestämää yleensä julkista ja maksullista tilaisuutta, jossa pelataan roolipelejä ja/tai järjestetään muuta roolipeleihin liittyvää ohjelmaa". "Kuinka usein käyt roolipelitapahtumissa?" -kysymykseen annettiin seuraavat vastausvaihtoehdot: harvemmin kuin kerran vuodessa, kerran vuodessa, 2–3 kertaa vuodessa, yli 3 kertaa vuodessa, en ole ikinä käynyt roolipelitapahtumissa.

Suosituin vastausvaihtoehto oli "kerran vuodessa", jonka valitsi 33 % (54) vastaajista. Harvemmin kuin kerran vuodessa roolipelitapahtumissa kertoi käy-

vänsä 23 % (38) vastaajista. Käytännössä tämä tarkoittaa, että yli puolet vastaajista – tarkalleen ottaen noin 57 % (92) käy roolipelitapahtumissa korkeintaan kerran vuodessa, joten kilpailu heidän ajastaan voi olla kova. Toisaalta 15 % (24) vastaajista kertoi, etteivät he ole ikinä käyneet roolipelitapahtumissa. 2–3 kertaa vuodessa roolipelitapahtumissa käy 19 % (30) ja yli 3 kertaa vuodessa 10 % (16) vastaajista. Yhteensä 28 % (46) käy siis roolipelitapahtumissa vähintään kaksi kertaa vuodessa. Kun kaikista vastaajista (162) vähennetään heidät, jotka eivät ole ikinä käyneet roolipelitapahtumissa (24), voidaan laskea, että kaikista vastaajista 85 % (138) on joskus osallistunut roolipelitapahtumaan.



Kuvio 13. Kuinka usein vastaajat käyvät roolipelitapahtumissa.

Seuraavassa kysymyksessä kysyttiin, ovatko vastaajat koskaan osallistuneet roolipelitapahtumaan, jonka he ovat kokeneet erityisen onnistuneeksi. Vastaajista 38 % (61) vastasi “en” ja 62 % (101) “kyllä.” Jos “kyllä”-vastauksen prosenttiosuus kerrotaan joskus roolipelitapahtumaan osallistuneiden lukumäärällä (85 % kaikista vastaajista, 138), voidaan laskea, että 73 % (61) joskus roolipelitapahtumaan osallistuneista on kokenut osallistuvansa erityisen onnistuneeseen roolipelitapahtumaan.

“Kyllä”-vastauksen valinneilta kysyttiin avoimessa kentässä, mikä teki heidän mielestään tapahtumasta onnistuneen. Kysymykseen ei ollut pakko vastata,

mutta tästä huolimatta vastauksia tuli 84 kappaletta. Vastauksissa toistuivat seuraavat teemat:

- yhteisöllisyys aina kavereista muihin alan harrastajiin
- kiinnostava, laadukas ja monipuolinen ohjelma
- yleinen hyvä tunnelma
- hyvät käytännön järjestelyt aina tapahtuma-alueesta peli-ilmoittautumisiin
- aloittelijaystävällisyys ja mahdollisuus kokeilla matalalla kynnyksellä
- turvallisempi tila.

Näiden teemojen lisäksi haluan nostaa esiin muutaman yksittäisen kommentin, jotka koen erityisen arvokkaiksi Kansallismuseon roolipelitapahtuman suunnittelun kannalta. Muutamassa vastauksessa korostettiin sen tärkeyttä, että tapahtumaa tehdään roolipeliharrastajilta roolipeliharrastajille. Tämän todettiin edistävän sitä, että "puitteet ovat kiinnostavat ja kunnossa." Eräässä vastauksessa alleviivattiin, että vastaajan onnistuneeksi kokenut roolipelitapahtuma tuntui siltä, että se oli järjestetty häntä ja hänen harrastustaan varten, ei esimerkiksi rahan takia. Tapahtuma koettiin harrastajien näköiseksi, eivätkä tapahtuman järjestäjät ikään kuin katsoneet harrastusta alaspäin, vaan olivat samanarvoisia kuin osallistujat.

Toinen vastaaja totesi, että hän ei ole ikinä nähnyt roolipeliyhteisön ulkopuolisen tahon järjestämää roolipelitapahtumaa, "joka ei olisi lähinnä herättänyt myötähäpeää." Toisaalta esimerkiksi kirjastojen roolipelitapahtumia keuhuttiin, mutta samalla todettiin niiden takana olevan alan harrastajia. Eräässä vastauksessa sanoitettiin sen tuovan lisäarvoa tapahtumaan, että paikalla on nimenomaan muita roolipelaaajia, jopa pelkästään aiheesta kiinnostuneita henkilöitä. Tämän koettiin edistävän yhteisöllisyyden tunnetta. "Tuntuu kuin koko kävijäporukka

olisi samaa porukkaa parhaimmillaan”, summasi yksi vastaaja. Myönteinen keskustelukulttuuri ja mahdollisuus keskusteluun toistuivat suoraan parissa vastauksessa. Seuraava lainaus tuo mielestäni hienolla tavalla esiin sen, mitä yhteisöllisyys voi parhaimmillaan roolipelitapahtumassa olla: “Kyseessä oli pieni tapahtuma/miitti, johon kaikki osallistujat vaikuttivat saapuneen sillä asenteella, että otetaan kaikki mukaan ja tehdään tapahtumasta mukava jokaiselle.”

Ohjelman suunnittelun kannalta erityisen kiinnostavia vastauksia tuli monia, ja osa niistä oli hyvin yksityiskohtaisia. Muutamissa vastauksissa korostui, että ohjelmaa on tärkeää olla aidosti eri ikäisille ja eri harrastajaryhmille, eikä ketään ylenkatsota esimerkiksi sukupuolen vuoksi. Eräässä vastauksessa kiteytyi sen merkitys, että kaikkeen voi osallistua, vaikka ei tuntisi ketään. Esimerkkinä siitä, miten tätä voi edistää, mainittiin Ropeconin pelipöytien laput.

Pelaamaan pääsemistä pidettiin tärkeänä, ja eräässä vastauksessa huomioitiin, että ihmiset haluavat usein päästä kokeilemaan uusia roolipelejä. Toinen vastaaja oli ilahtunut siitä, miten selkeästi ja kattavasti peli-ilmoituksissa oli kerrottu peleistä, pelimaailmasta ja pelihahmoista. Yhdessä vastauksessa onnistuneen roolipelitapahtuman merkiksi sanoitettiin “jokin erityisen hieno ja tunteellinen pelielämys.” Sama vastaaja toivoi muun ohjelman tarjoavan uusi näkökulmia sekä jotain uutta ja oivaltavaa. Toisessa vastauksessa todettiin kiinnostavimmiksi luennot ja keskustelut, jotka käsittelevät roolipelien teoriaa ja menetelmiä, joilla voi itse kehittää omaa harrastustaan. Eräs vastaaja oli ilahtunut siitä, kun ohjelmaa on mahdollista päästä järjestämään itse. Mielestäni tämä vastaus kiteyttää monta ohjelmassa huomioitavaa näkökulmaa: “Oli paljon pientä ja suurta nähtävää omaan tahtiin tapahtumassa kulkiessa.”

Tapahtuma-alueeseen liittyen yksittäisissä vastauksissa todettiin tärkeäksi, että tila on riittävän avara ja tapahtuman perusfasiliteetit takaavat pelirauhan. Pari Ropeconiin osallistunutta henkilöä koki tärkeäksi, että tapahtumaan kuului ilmainen majoitus. Eräs vastaaja totesi tilan vaikuttaneen paljon kokemaansa yhteisöllisyyden tunteeseen, toinen koki ympäristön sopineen genreen. Ruoan ja ve-

den myynti paikan päällä nousi esiin yhdessä vastauksessa. Eräs vastaaja toivoi hiljaista tilaa ja “yhteistä pötköttelyloungea.” Toinen vastaaja kuvaili hyvän infrastruktuurin piirteiksi, että vessoja, istumapaikkoja ja roskiksia on sopiva määrä. Selkeitä opasteita ja viestintää pidettiin niin ikään tärkeänä.

84:stä vastauksessa 14:sta mainittiin nimeltä Ropecon. Tapahtumaa kuvailtiin mm. täydelliseksi, ja sitä keuhuttiin niin yhteisöllisyydestä, ohjelman monipuolisuudesta ja laadusta, tapahtuma-alueesta ja ilmaisesta majoituksesta kuin tiimin “rautaisen varmasta kokemuksesta kautta linjan.” Yhdessä vastauksessa puolestaan hehkutettiin Helsingin keskustassa sijaitsevan Cafe Boardgame -pelikahvilan CafeConin olevan paras roolipelitapahtuma.

Seuraavassa kysymyksessä vastaajia pyydettiin arvioimaan, kuinka kiinnostavana he pitävät tietynlaista ohjelmaa roolipelitapahtumissa – tai pitäisivät, jos he eivät ole osallistuneet roolipelitapahtumiin. Arvioinnin kohteena olivat seuraavanlaiset ohjelmanumerot: luennot, paneelikeskustelut, työpajat, pelaaminen, muiden pelaamisen seuraaminen, musiikkiesitykset, tanssiesitykset, taidenäytelyt, kilpailut, yleiset hengailutilat sekä hiljainen huone. Vastaukset on esitetty taulukossa 1.

Taulukko 1. Vastaajien arviointi eri ohjelmatyyppien kiinnostavuudesta. As-teikko: 1 = en lainkaan kiinnostavana, 2 = en kovin kiinnostavana, 3 = en osaa sanoa, 4 = jokseenkin kiinnostavana, 5 = erittäin kiinnostavana.

Ohjelma-tyyppi	1	2	3	4	5
Luennot	2% (4)	12% (19)	6% (9)	41% (66)	40% (64)
Paneelikeskustelut	4% (7)	20% (32)	12% (19)	48% (78)	16% (26)
Työpajat	3% (5)	11% (18)	11% (18)	44% (71)	31% (50)
Pelaaminen	1% (2)	4% (6)	4% (7)	27% (44)	64% (103)
Pelaamisen seu- raaminen	12% (20)	27% (43)	15% (24)	35% (57)	11% (18)
Musiikkiesitykset	11% (18)	21% (34)	21% (34)	31% (51)	15% (25)
Tanssiesitykset	19% (30)	30% (49)	17% (27)	24% (39)	10% (17)
Taidenäyttelyt	5% (8)	15% (24)	8% (13)	48% (78)	24% (39)
Kilpailut	10% (16)	27% (43)	20% (32)	31% (51)	12% (20)
Yleiset hengailutilat	2% (4)	15% (24)	12% (20)	41% (66)	30% (48)
Hiljainen huone	12% (19)	21% (34)	22% (36)	23% (38)	22% (35)

Ylivoimaisesti suosituin ohjelmatyyppi oli pelaaminen, jota piti erittäin kiinnostavana 64 % (103) ja jokseenkin kiinnostavana 27 % (44). Vain 5 % (8) vastaajista piti pelaamista ei lainkaan kiinnostavana tai ei kovin kiinnostavana. Muiden pelaamisen seuraamista ei pidetty yhtä mielekkäänä ohjelmana, vaan sitä piti erittäin kiinnostavana maltillisempi 11 % (18) joukko. Jokseenkin kiinnostavana

muiden pelaamisen seuraamista piti 35 % (67), mutta ei lainkaan tai ei kovin kiinnostavana yhteensä 39 % (63).

Pelaamisen jälkeen suosituin ohjelmatyyppi oli luennot, jota piti erittäin kiinnostavana 40 % (64) vastaajista. 14 % (23) mielestä luennot eivät ole kovin tai lainkaan kiinnostava ohjelma numero roolipelitapahtumissa. Pelaamisen ja luentojen lisäksi tuloksissa menestyivät muutkin perinteiset roolipelitapahtumien ohjelma numerot. Työpajoja piti erittäin kiinnostavana 31 % (50) ja jokseenkin kiinnostavana 44 % (71) vastaajista. Paneelikeskusteluja arvioi erittäin kiinnostavaksi 16 % (26) ja jokseenkin kiinnostavaksi 48 % (78) vastaajista. Toisaalta 24 % (39) mielestä ne eivät ole kovin tai lainkaan kiinnostavia. 24 % (39) mielestä taidenäyttelyt ovat roolipelitapahtumissa erittäin kiinnostava ja 48 % (78) jokseenkin kiinnostava ohjelmamuoto.

30 % (48) vastaajista pitää yleisiä hengailutiloja erittäin kiinnostavina ja 41 % (66) jokseenkin kiinnostavina, joten rennommallekin tekemiselle ja oleskelulle vaikuttaa olevan kysyntää. 22 % (35) arvioi hiljaisen huoneen erittäin kiinnostavaksi ja 23 % (38) jokseenkin kiinnostavaksi, mikä kertoo mielestäni tarpeesta päästä rauhoittumaan vilskeen keskellä.

Kilpailujen kohdella vastaukset jakautuivat suhteellisen tasaisesti: 12 % (20) piti niitä erittäin kiinnostavina, 31 % (51) jokseenkin kiinnostavina, 27 % (43) ei kovin kiinnostavina ja 10 % (16) ei lainkaan kiinnostavina. 20 % (32) ei osannut sanoa, kuinka kiinnostavina pitää kilpailuja roolipelitapahtumissa. Tähän saattaa vaikuttaa se, että en määritellyt sen tarkemmin kyselyssä, mikä kilpailujen aihe tai laji voisi olla.

Tanssiesitykset saivat eniten "en lainkaan kiinnostavana" ja "en kovin kiinnostavana" -vastauksia, yhteensä 49 % (79). 24 % (39) mielestä tanssiesitykset ovat jokseenkin ja 10 % (17) mielestä erittäin kiinnostavia. Nämä luvut viittaavat mielestäni siihen, että tanssiesityksille on roolipelitapahtumassa olemassa pieni yleisö, mutta suurelle osalle kävijöistä ne eivät näyttäytyä kiinnostavina. Musiikkiesityksiä piti erittäin kiinnostavana 15 % (25) ja jokseenkin kiinnostavana 31 %

(51), kun taas ei lainkaan kiinnostaviksi tai ei kovin kiinnostavaksi niitä arvioi 32 %. “En osaa sanoa” -vastauksia tuli musiikkiesityksiin 21 % (34) ja tanssiesityksiin 17 % (27). Syynä tähän voi mahdollisesti olla, että en määritellyt kyselyssä, minkä tyyllilajin musiikki- ja tanssiesityksistä on kyse.

Kyselyssä sai myös kertoa avoimeen kenttään, millaista muuta ohjelmaa toivoisi roolipelitapahtumiin. 23 % (38) vastasi tähän kysymykseen, ja vastaukset olivat jälleen hyvin syväluotaavia. Käytin vastausten yhteenvedon koostamiseen Microsoftin Copilot-tekoälyä. Kun kirjauduin Copilotiin Metropolia Ammattikorkeakoulun tunnuksillani, keskusteluni tekoälyn kanssa oli suojattu. Annoin Copilotille seuraavan kehotteen (englanniksi “prompt”):

“Hei. Teen AMK-opinnäytetyönä roolipelaajille suunnattua tapahtumakonseptia. Tein opinnäytetyötä varten kyselytutkimuksen, joka sisälsi kysymyksen "millaista ohjelmaa toivoisit roolipelitapahtumiin?" Voisitko koostaa yhteenvedon kysymyksen vastauksista:”

Liitin viestiin E-lomakkeesta tuomani Excel-taulukon sarakkeen, joka sisälsi kyseisen kysymyksen vastaukset. Olin kokeillut Copilotia tähän tarkoitukseen jo aiemman avoimen kysymyksen kohdalla, mutta 84 vastauksen tiivistelmästä jäi tällä tavoin mielestäni uupumaan olennaisia seikkoja. Tällä kertaa yhteenvedo oli kuitenkin onnistunut. Huomasin siinä toistoa ja otsikoiden päällekkäisyyttä, minkä vuoksi päätin antaa vielä tarkentavan kehotteen, jossa kysyin, olisiko yhteenvedoa mahdollista tiivistää. Kirjoitin kehoitteeseen myös, että “huomaan yhteenvedon otsikoissa päällekkäisyyttä, kuten ‘lapsiystävällinen ohjelma’ ja ‘ohjelmaa lapsille ja perheille.’”

Copilot antoi minulle takaisin selkeämmän ja tiiviimmän yhteenvedon vastauksista. Muokkasin hieman kieliasua ja täydensin paria kohtaa kyselyaineiston perusteella. Dokumentoin keskusteluni Copilotin kanssa kuvakaappauksilla, jotka säilytän omalla tietokoneellani, kunnes opinnäytetyön hyväksytystä arvioinnista on kulunut puoli vuotta. Tässä Copilotin luoma ja minun viimeistelemäni listaus muista ohjelmatoiveista roolipelitapahtumiin:

Luovat mahdollisuudet:

- matalan kynnyksen luovat aktiviteetit, kuten piirtäminen

Verkostoituminen:

- mahdollisuus tavata muita alan harrastajia

Alkoholitarjoilu:

- toiveena tapahtumia, joissa tarjoillaan alkoholia

Monipuoliset myyntikojut:

- fanituotteiden ostomahdollisuudet ja teemakojut
- teemana esimerkiksi vähemmistöt/sateenkaarevuus/naiset roolipeleissä

Vapaata pelitilaa:

- lautapeli- ja pienroolipelikirjasto sekä kotimaiset roolipelit

Pelidemot ja non-stop pelit:

- kiinnostusta pelidemonstraatioihin ja jatkuviin "hop-in, hop-out" -peleihin

Akateemiset ja asiantuntijapuheenvuorot:

- ajankohtainen tutkimus ja monipuoliset puheenvuorot

Ohjelma perheille ja lapsille:

- lapsiystävällisiä aktiviteetteja, kuten leikkejä ja kevyitä pelejä

Interaktiiviset kokeilut:

- hotseat-tyyppiset roolipelien vetämiset ja uusien sosiaalisten taitojen kokeilu
- esimerkkinä “oletko koskaan... / kokeile asiaa x” -tyyliset työpajat, joissa ei rakennettaisi mitään fyysistä käsityötä, figuuria tai muuta vastaavaa
- pelisuunnittelun opettaminen ja gamejam-tyyliset työpajat
- improvisaatioteatterityyliset työpajat
- maskeeraamis- ja proppivalmistusaiheista opetusta

Hiljaiset huoneet:

- tiloja, joissa voi tavata muita osallistujia

Tapahtuma itse roolipeliksi:

- Järjestäjät voisivat olla tapahtuman hahmoja.
- Myös tapahtuma-alueen voisi muokata tukemaan tätä.
- esimerkkinä mainittu Hämeen Keskiaikafestivaali

Lyhyet pikapelit ja fiilistely:

- mahdollisuus kokeilla lyhyitä pelejä ja keskustella niistä muiden kanssa

Historiallisten tanssien harjoittelu:

- tanssin harjoittelu tai osallistuminen

Harrastetila:

- tilaa omien figuurien, karttojen tai pelien työstämiseen

Roolipeleihin tutustuminen:

- mahdollisuus tutustua eri roolipeleihin ilman pelaamista (esim. sääntökirjasto)

Ex-tempore ohjelma:

- open stage, askartelutila, avoimet pelit

Pikadeittailu:

- peliseuranhakuun liittyvä pikadeittailu
- perinteinen pikadeittailu
- pikadeittailu roolihahmossa

Yhteisöteos:

- taidetta tai muuta yhdessä toteutettua

Pelien esittely:

- lauta- ja roolipelien demoamista

Vapaa pelialue:

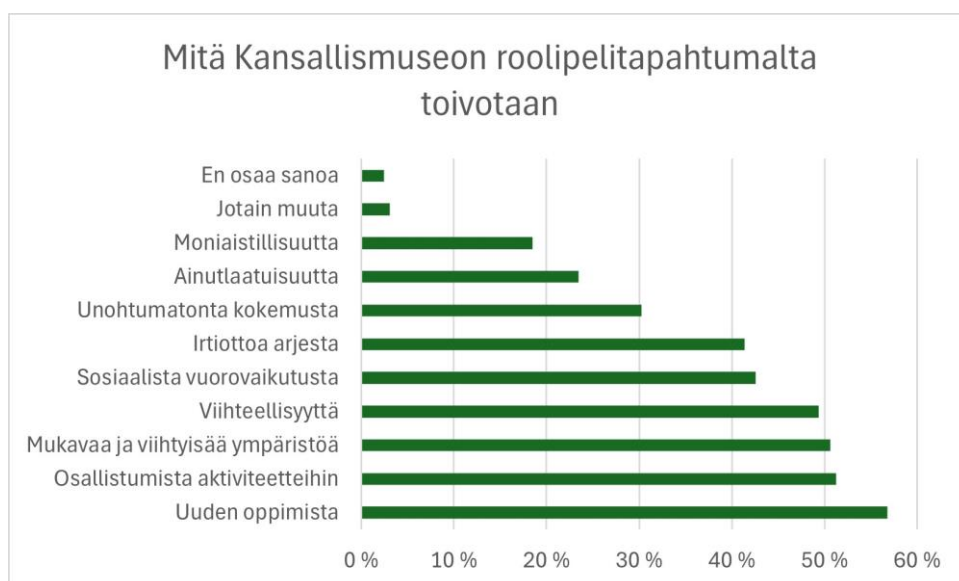
- mahdollisuus pelata epätavallisessa ympäristössä

Mielestäni on aiheellista huomioida, että vain yhdessä vastauksessa toivottiin alkoholitarjoilua. Eräässä kommentissa myös toivottiin, että kutsuttaisi paikalle alan kunniavieraita esittelemään teoksiaan ja uraansa. Peliohjelman kannalta olisi olennaista huomioida, että toivottiin muidenkin pelien olevan esillä kuin *Dungeons & Dragonsin*. Toinen vastaaja taas toivoi, että roolipelitapahtumissa

olisi “mahdollisimman vähän mitään nörttikulttuuriin liittymätöntä.” Lautapelejä ja korttipelejä on joskus edustettu hänen mielestään liikaa roolipelitapahtumissa.

Näiden lisäksi kysymykseen “keitä roolipelaajat ovat ja millaisia tapahtumia he haluavat?” vastaa kyselyn toiseksi viimeisen osion kysymys “Mitä näistä toivoisit Suomen kansallismuseon roolipelitapahtumalta?” Vastausvaihtoehdoiksi annettiin elämyksen käsitteen pohjalta Tarssasta (2006, ss. 8–12) sekä Pinea ja Gilmorea (2011, ss. 45–64) mukailleen ainutlaatuisuus, aktiviteetteihin osallistuminen, irtiotto arjesta, moniaistillisuus, mukava ja viihtyisä ympäristö, sosiaalinen vuorovaikutus, uuden oppiminen, unohtumattomat kokemukset sekä viihteellisyys. Näiden lisäksi mukana oli vastausvaihtoehdot “jotain muuta, mitä?” ja “en osaa sanoa.” Kunkin vastaajan tuli valita 1–4 vaihtoehtoa.

Suosituin vastausvaihtoehto oli “uuden oppimista”, jonka valitsi 57 % (92) vastaajista. Seuraavaksi suosituimpia olivat aktiviteetteihin osallistuminen (51 %, 83) sekä mukava ja viihtyisä ympäristö (51 %, 83). Viihteellisyys (49 %, 80) ja sosiaalinen vuorovaikutus (43 %, 69) tulivat näiden perässä. Irtiottoa arjesta toivoi 41 % (67) vastaajista, unohtumatonta kokemusta puolestaan 30 % (49). Ainutlaatuisuus (23 %, 38) ja moniaistillisuus (19 %, 30) olivat vähiten suosittuja valmiita vastausvaihtoehtoja, jos ei lasketa “en osaa sanoa” -vaihtoehtoa (2 %, 4). 3 % (5) kertoi toivovansa jotain muuta. Kahdessa “jotain muuta, mitä?” -kategorian vastauksessa toivottiin historiaa, luotettavaa tietoa ja uutta tutkimusta. Yhdessä vastauksessa toivottiin alkoholitarjoilua, toisessa taas mahdollisuutta “patsastella tapahtumassa.” Eräs vastaajista asetti Kansallismuseon roolipelitapahtumalle ajankohtaisen toiveen ja haasteen toivomalla “jotain, mitä ei saa Ropeconista.”



Kuvio 14. Mitä Kansallismuseon roolipelitapahtumalta toivotaan.

Kyselyn viimeisen osion avoin palaute tarjoaa sekin hyödyllisiä näkökulmia siihen, mitä Kansallismuseon roolipelitapahtumalta toivotaan ja mitä sen suunnittelussa kannattaa ottaa huomioon. Avoimeen kysymykseen vastasi 13 % (21) kaikista kyselyn vastaajista. Tein yhteenvedon jälleen Microsoftin Copilot-tekoälyllä Metropolia Ammattikorkeakoulun tunnuksiani käyttäen ja dokumentoiden keskustelun kuvakaappauksilla. Säilytän kuvakaappaukset omalla tietokoneellani ja tuhoan ne puoli vuotta sen jälkeen, kun opinnäytetyö on arvioitu hyväksytysti. Annoin Copilotille seuraavan kehotteen, jonka perään kopioin E-lomakkeesta tuomastani Excel-talukosta avoimen palautteen vastaukset:

“Suunnittelen AMK-opinnäytetyönä roolipelitapahtumaa Kansallismuseolle. Voitko tehdä yhteenvedon avoimen palautteen kautta tulleista kyselyvastauksista:”

Copilotin vastaus oli sisällöltään hyvä, mutta hioin kieliasua esimerkiksi poistamalla ylimääräiset isot kirjaimet. Tässä Copilotin luoma ja minun viimeistelmäni kooste avoimesta palautteesta:

Historianäyttely ja materiaali:

- Museon historialähtöinen näyttely voisi keskittyä suomalaisen roolipeli-historian esittelyyn. Kotipelipöydissä käytetty materiaali, zinet, lehdet ja muistot roolipelikerhoista olisivat erityisen kiinnostavia vastaajien mielestä.

Keskittyminen roolipelaamiseen:

- Tapahtuman tulisi vastaajien mielestä keskittyä nimenomaan roolipelaamiseen ja jättää muu nörttikulttuuri sivurooliin.

Esteettömyys ja Inklusiivisuus:

- Tärkeää on huomioida esteettömyys, inklusiivisuus ja turvallisempi tila. Viestintä näistä asioista tapahtuman yhteydessä on olennaista.

Erottuminen muista tapahtumista:

- Sisustamalla tila teemallisesti ja lisäämällä pieniä "easter eggejä" koriste-luun tapahtuma voi erottua muista roolipelitapahtumista.

Yhteistyö ja markkinointi:

- Yhteistyö muiden tapahtumien ja peliyhdistysten kanssa voi tuoda parhaan tuen ja laajan osallistujaporukan.

Pöytäroolipelien tarinankerronta ja historian tuntemus:

- Museon erityisyyksiä voisi hyödyntää pöytäroolipelien tarinankerron-nassa. Miten tunnettu esineistö ja historialähtöinen tieto voisivat inspi-roida erilaisia skenaarioita?

Muita keskeisiä huomioita avoimesta palautteesta ovat se, että ohjelmatyyppien kiinnostavuuteen vaikuttaa niiden aihe, sekä kannustavat ja innostuneet kommentit Kansallismuseon roolipelitapahtumaan liittyen. Toisaalta eräs vastaaja

epäili, onko Kansallismuseo “oikea foorumi roolipeliaiheiselle tapahtumalle.” Hän toivoi, että roolipelaaminen ei Kansallismuseon tapahtumassa tarkoittaisi vain larppausta ja improvisaatioteatteria, sillä hän arvelee pöytäroolipelien olevan suosituin roolipelimuoto. Arvaus pitää paikkansa ainakin tämän kyselyn aineistossa.

Yhdessä vastauksissa todettiin, että Kansallismuseolla olisi roolipelitapahtuman toteuttamiseen ylivertaiset puitteet. Muissa kommenteissa puolestaan huomioitiin, että tapahtuma “tarvitsee paljon vapaaehtoisia, jotta yltäisi samaan kuin Ropecon.” Kansallismuseon roolipelitapahtuman tulokulmaksi ehdotettiin ensimmäisessä toteutuksessa tiettyyn aiheeseen kohdistuvaa tapahtumaa tai lapsiperheiden ja yleisesti kaikkien tutustuttaminen aiheeseen. Samassa vastauksessa ehdotetaan yhteistyötä Ropeconin ja/tai peliseurojen kanssa, mikä on uskoakseni hyvä idea – heillä jos joillain on kokemusta roolipelitapahtumista ja roolipelaamisesta. Oheisessa vastauksessa kiteytyy niin ikään olennaisia asioita:

“Kansallismuseon erityisyyksiä roolipelitapahtumassa voisi olla autenttisuus ja tunnelma. Tapahtuman konseptoinnissa tuntuu kuitenkin tärkeältä, että museon perusluonne, tilat ja tehtävät otetaan kunnioittavasti huomioon. Siisti projekti, kiitos!”

Ylipäättään vastauksissa ilmaistiin innostusta tätä kehittämistyötä kohtaan.

6.2. Mikä roolipelaajia kiinnostaa Kansallismuseossa tällä hetkellä?

Kuten perustelin luvuissa 3.2. ja 5., keskityn “Mikä roolipelaajia kiinnostaa Kansallismuseossa tällä hetkellä?” -tutkimuskysymykseen vastaamisessa historiallisiin esineisiin ja aiheisiin. Luvussa 3.2. esittelemäni osallisuustyöpajan lisäksi pyrin vastaamaan tähän kysymykseen kyselyn “Historia ja museot” -osion kysymyksillä. Osion ensimmäisessä kysymyksessä vastaajien piti valita 1–2 kiinnostavinta historiallista aikakautta seuraavista vaihtoehdoista: esihistoria, keskiaika, 1500–1800-luvut sekä 1900-luku – nykyaika. Aikakaudet valittiin yhdessä Kansallismuseon henkilökunnan kanssa sen mukaan, mitä museon näyttelyissä on

esillä. Näiden lisäksi vastausvaihtoehtoina olivat “en ole kiinnostunut historiasta” sekä “jokin muu, mikä?”

Keskiaikaa pidettiin kiinnostavimpana aikakautena, ja sen valitsi 62 % (101) vastaajista. Toiseksi suosituimmaksi osoittautui 1500–1800-luvut, jonka valitsi 54 % (87). Seuraavaksi kiinnostavimmaksi aikakaudeksi arvioitiin 1900-luku – nykyaika, jota äänesti 35 % (57) vastaajista. Valmiiksi annetuista aikakausista vähiten suosittu oli esihistoria, jonka valitsi 28 % (45) vastaajista. 4 % (7) ilmoitti, että he eivät ole kiinnostuneita historiasta. “Jokin muu, mikä?” -vaihtoehdon valitsi 7 % (12) vastaajista. Tässä avoimessa vastauksessa nousivat esiin seuraavat aikakaudet ja aiheet: antiikin Kreikka ja Rooma, muinainen Egypti, tulevaisuus ja vaihtoehtoiset universumit (esim. kyberpunk-scifi), vaihtoehtohistoriat ja dystopiat, muu kuin Euroopan historia.

Vastauksissa todettiin aiheellisesti, että historiassa eivät välttämättä kiinnosta aikakaudet vaan tietyt aiheet ja ilmiöt. Esimerkkinä mainittiin Japanin ja Suomen mytologian historia, uskomukset, tavat ja sukupuoli. Osa vastaajista taas täsmensi, että heitä kiinnostavat tietyt rajatummat aikakaudet, kuten 1900–1950-luku.

Seuraavassa kysymyksessä vastaajien tuli arvioida, kuinka kiinnostavina he pitivät seuraavia historiallisia esineitä ja aiheita: kartat, puvut, haarniskat ja aseet, symbolit, koristeet, keksinnöt, siirtymäriitit, rahat ja mitalit, meri ja ihmisten suhde mereen, eläimet ja ihmisten suhde eläimiin.

Kuusi ensimmäistä aihetta otin suoraan luvussa 3.2. esitellyn työpajan osallistujien kiinnostavista pitämistä aiheista. Loput neljä ovat Kansallismuseon (n.d.-a) kotisivulta poimittuja kategorioita, joiden mukaan sen kokoelmia on jäsennelty. Valitsin kategorioista kyselyyn vain sellaiset, jotka eivät ole jo edustettuina työpajan tuloksissa.

Kiinnostavimpina pidettyihin esineisiin ja teemoihin kuuluivat haarniskat ja aseet, puvut, kartat, symbolit ja keksinnöt. Ylipäänsä valtaosaa annetuista vastausvaihtoehdoista pidettiin kiinnostavina. Eniten “en lainkaan kiinnostavana” ja

”en kovin kiinnostavana” -vastauksia saivat rahat ja mitalit (yhteensä 49 % vastaajista, 76). Toisaalta 29 % (47) vastaajista piti niitä jokseenkin kiinnostavina ja 9 % (14) erittäin kiinnostavina. Meri ja ihmisten suhde mereen sai sekin poikkeuksellisen paljon kielteisiä vastauksia, yhteensä 22 % (35) kaikista vastaajista. Jokseenkin tai erittäin kiinnostavaksi aiheen arvioi 67 % vastaajista, joten sillekin vaikuttaa olevan yleisönsä. Kokonaisuudessaan tulokset on esitetty taulukossa 2.

Taulukko 2. Vastaajien arviot historiallisten esineiden ja aiheiden kiinnostavuudesta. Asteikko: 1 = en lainkaan kiinnostavana, 2 = en kovin kiinnostavana, 3 = en osaa sanoa, 4 = jokseenkin kiinnostavana, 5 = erittäin kiinnostavana.

Esine tai aihe	1	2	3	4	5
Kartat	2% (3)	9% (15)	8% (13)	43% (70)	38% (61)
Puvut	2% (4)	9% (15)	5% (8)	43% (69)	41% (66)
Haarniskat ja aseet	2% (3)	10% (16)	4% (7)	36% (59)	48% (77)
Symbolit	1% (2)	6% (9)	12% (20)	37% (60)	44% (71)
Koristeet	2% (4)	15% (24)	20% (32)	40% (65)	23% (37)
Keksinnöt	1% (2)	6% (10)	7% (12)	39% (63)	46% (75)
Siirtymäriitit	3% (5)	15% (24)	15% (24)	33% (53)	35% (56)
Rahat ja mitalit	9% (15)	38% (61)	15% (25)	29% (47)	9% (14)
Meri ja ihmisten suhde mereen	4% (6)	18% (29)	11% (18)	45% (73)	22% (36)
Eläimet ja ihmisten suhde eläimiin	2% (4)	14% (22)	10% (16)	41% (67)	33% (53)

Koska en halunnut rajata ulos sellaisia esineitä ja aiheita, joita en laittanut valmiisiin vastausvaihtoehtoihin, vastaajilta kysyttiin, mitkä muut historialliset esineet ja aiheet heitä kiinnostavat. Vastaajista 35 % (56) vastasi tähän avoimeen kysymykseen. Pyysin jälleen Microsoftin Copilot-tekoälyä tekemään yhteenvedon vastauksista Metropolia Ammattikorkeakoulun tunnuksia käyttäen. Tallensin keskustelusta kuvakaappaukset, jotka säilytän omalla tietokoneellani, kunnes opinnäytetyön hyväksytystä arvioinnista on kulunut puoli vuotta. Annoin Copilotille seuraavan kehotteen, jonka perään liitin tämän kysymyksen vastaukset:

“Suunnittelen AMK-opinnäytetyönä historia-aiheista roolipelitapahtumaa. Kysyin kyselyssä, mitä historiallisia aiheita ja esineitä pidetään kiinnostavina. Voisitko tehdä yhteenvedon näistä vastauksista:”

Koska kaikki vastaukset eivät mahtuneet kerralla tekstikenttää, kysyin Copilotilta “voisitko lisätä nämä loputkin vastaukset tuohon yhteenvedoon:”. Liitin kehotteen perään loput vastauksista. Seuraavaksi pyysin tällaisella kehotteella Copilotia yhdistämään nuo kaksi tekemäänsä yhteenvedoa: “Voisitko yhdistää nuo kaksi tekemääsi yhteenvedoa?” Copilot jäsensi vastaukset mielestäni pääosin loogisiksi kokonaisuuksiksi. Huomasin otsikoissa kuitenkin päällekkäisyyttä, joten annoin Copilotille vielä yhden kehotteen: “Voisitko yhdistää tämän yhteenvedon päällekkäiset otsikot:” Kopioin kehotteen perään Copilotin aiemmin tekemän yhteenvedon vastauksista. Copilotin yhteenvedo oli sen verran onnistunut, että käytän sitä lähes sellaisenaan, vain viilaten kieliasua pienesti ja yhdistämällä ja siirtämällä muutamia otsikoita:

Yhteisöt:

- Yhteiskuntarakenteet, luokkajaot ja sukupuoliroolit ovat kiinnostavina pidettyjä aiheita.
- Sosiaaliset suhteet, hovietiketti ja puhuttelutavat kiinnostavat nekin osaa vastaajista.

Viikingit:

- Viikinkiaika ja heidän kulttuurinsa ovat suosittuja historiallisia aiheita.

Vanhentunut lääketiede:

- Osaa vastaajista kiinnostaa, kuinka voimme vanhoja lääketieteellisiä käytäntöjä tutkimalla ymmärtää, miten ihmisten terveyttä hoidettiin ennen nykyaikaista lääketiedettä.

Vaatteet:

- Vaatteet kertovat paljon yhteiskunnasta, muodista ja käytännöistä.

Luonnonlääkintä ja selviytymistaidot:

- Luonnonlääkintä ja selviytymistaidot ilman moderneja välineitä ovat mielenkiintoisia aiheita vastaajien mielestä.

Tieteiden ja salatieteiden historia:

- Salatieteet, kuten alkemia ja okkultismi, kiinnostavat vastaajia.

Taikausko ja uskonto:

- Uskomukset ja rituaalit ovat osa ihmisten elämää ja ajankuvaa. Osa vastaajista pitää niitä ja noituutta kiinnostavina aiheina.

Suomen esihistoriallinen uskonto:

- Osaa vastaajista kiinnostaa, miten voimme esihistoriallista uskontoa tutkimalla ymmärtää, miten ihmiset aikoinaan harjoittivat uskontoa.

Poliittinen historia

- Poliittiset tapahtumat kiinnostavat osaa vastaajia.

Hirviöt ja taruolennot:

- Aidot ja kuvitteelliset hirviöt ovat osa kansantarinoita ja mytologiaa, mikä kiinnostaa osaa vastaajista.

Kirjeet ja päiväkirjat:

- Kirjeet ja päiväkirjat avaavat oman aikansa ajattelua ja elämäntyyliä.

Kieli ja sen kehittyminen alueittain:

- Kielen kehitys ja alueelliset erot ovat mielenkiintoisia tutkimuskohteita osan vastaajista mielestä.

Sotatraumat ja niiden vaikutus seuraaviin sukupolviin:

- Osaa vastaajista kiinnostaa, miten sotatraumat voivat periytyä useiden sukupolvien ajan. PTSD (traumaperäinen stressihäiriö) mainittiin kiinnostavana pidettynä oireilumuotona.
- Osaa vastaajista kiinnostaa, miten ylisukupolviset traumatisoitumiset voivat ilmetä eri muodoissa ja vaikuttaa yksilöiden, perheiden ja kansakuntien elämään.

Entisajan tavat, rituaalit ja rituaaliesineet

- Osaa vastaajista kiinnostaa erilaiset tavat haudata ihmisiä ja niihin liittyvät rituaalit.
- Osa vastaajista on kiinnostavia arkeologisista löydöistä kertovat entisajan uskomuksista ja käytännöistä.

Asumukset, käsityöt ja arjen esineet:

- Osaa vastaajista kiinnostaa, miten voimme asumusten rakennetta, käsityötaitoja ja arjen esineitä tutkimalla ymmärtää ihmisten elämää menneinä aikoina.

Antropologia ja kulttuuriantropologia:

- Osaa vastaajista kiinnostaa, miten voimme antropologian avulla tutkia ihmisten kulttuureja ja käyttäytymistä.
- Osaa vastaajista kiinnostaa kielen ja sanojen kehityksen yhteys uskomuksiin ja myytteihin.

Näiden lisäksi vastauksissa toistuivat ravintoon liittyvät aiheet, kuten ruokailutavat ja ruokavaliot. Pari vastaajaa kertoi pitävänsä kidutuksen historiaa ja kidutusvälineitä kiinnostavina aiheina. Yksittäisinä historiallisina tapahtumina tai ajanjaksoina mainittiin Isoviha, 1500- ja 1600-lukujen vaihde sekä 30-vuotinen sota. Muutama vastaaja kertoi erikseen, mikä heitä kiinnostaa historiassa nimenomaan roolipelien näkökulmasta. Näihin aiheisiin kuuluivat okkultismi ja salaseurat, suomalainen roolipelihistoria, sekä miten fantasiamaailmoissa matkustetaan paikasta toiseen. Kulkuneuvot mainittiin myös toisessa vastauksessa. Vastauksissa nousi esiin myös suoria ohjelman suunnitteluun liittyviä ehdotuksia:

“Kirjoitan useimmiten historiallisia larppeja, joten kaikki luento- ja työpajateemat historiallisten pelien suunnitteluun olisi tosi jees ohjelmaa.”

“Totta vai tarua sekä tarinallisuus”

Vastauksissa heijastui jälleen yksityiskohtaiset kuvailut ja halu vaikuttaa Kansallismuseon roolipelitapahtumaan.

6.3. Millaista ohjelmistoa muut tahot tarjoavat roolipelaajille?

6.3.1. Ropecon

Ropecon on vuodesta 1994 alkaen järjestetty vuosittainen roolipelitapahtuma, jonka tapahtumapaikkana toimii Helsingin Messukeskus. Omissa viestintäkana-
vissaan Ropecon kuvailee itseään Euroopan suurimmaksi vapaaehtoisvoimin järjestettäväksi roolipelitapahtumaksi. (Ropecon, n.d.-d) Tapahtumaa järjestää Ropecon ry, jonka jäsenenä toimii joukko pääkaupunkiseudulla tai valtakunnallisesti toimivia alan yhdistyksiä (Ropecon, n.d.-a) Ropecon on vuodesta 2019 alkaen tehnyt joka vuosi uuden kävijäennätyksen pois lukien korona-ajan etätoteutukset. Siinä missä 2019 tapahtumaan osallistui 4900 kävijää, oli vuonna 2023 kävijämäärä kasvanut 7100:aan. (Ropecon, 2022; Ropecon, 2023) Tapahtuman ajankohtana on heinäkuu.

Kolmepäiväisenä tapahtuma Ropecon on täynnä erilaista ohjelmaa. Vuonna 2023 tapahtuman ohjelmaoppaaseen oli kirjattu yhteensä 681 ohjelmanumeroa. Mukana oli niin aikaan sidottuja ohjelmanumeroita kuin koko tapahtuman ajan jatkuvaa ohjelmaa, kuten erilaisia näyttelyjä, joissa esiteltiin niin taidetta kuin larppien proppeja eli lavasteita, asuja ja muuta vastaavaa. Kyseisenä vuonna on järjestetty esitysohjelmaa, kuten historiallinen miekkaesitys ja syntentisaatto-
reilla esitettyä keskiaikaista musiikkia, paneelikeskustelujen ja esitelmien kaltaista puheohjelmaa, historiallisten tanssien opetusta, erilaisia työpajoja sekä runsaasti peliohjelmaa. (Ropecon, 2023)

Työpajojen aiheina on ollut mm. figuurien maalaus ja pienoismallimaaston rakentaminen; käsitöihin tutustumista esimerkiksi takomalla oma koru; salakirjoitukseen, ruoskan käyttöön ja tiirikointiin tutustuminen; oman roolipelihahmon piirtäminen; roolipeliseikkailujen suunnittelu ja muut varsinaiseen pelaamiseen liittyvät aiheet sekä luovan kirjoittamisen ja improvisaation harjoittelu. (Ropecon, 2023)

Myös peliohjelmaa on järjestetty laidasta laitaan, aina pöytä- ja liveroolipeleistä miniatyyritaistelupeleihin, keräilykorttipeleihin, lautapeleihin ja pakohuonepeleihin. Peliohjelmaa on ollut tarjolla niin pidempiä pelisessioita kuin nopeita matalan kynnyksen pelejä. Lisäksi tapahtumassa on ollut yhteispalapeli, jonka yleisö voi koota keskenään. Miniatyyritaistelupeleistä, keräilykorttipeleistä ja lautapeleistä on järjestetty useita turnauksia, peleinä mm. *Warhammer 40,000* ja *Carcassonne*. Näiden lisäksi Ropeconissa kilpailtiin vuonna 2023 palapelien kasamisesta joukkueessa sekä miniatyyrien pikamaalauksesta. Muu ohjelma –kategoriaan on kuulunut mm. taidenäyttelyitä, satutunteja, cosplay-polttopalloa, boffausta eli pehmustetuilla aseilla kamppailua vapaasti ja kilpailullisesti, pukushow sekä enimmäkseen elektronisen musiikin alalajeihin keskittynyt DiscoLarp. Omia asujaan osallistujat ovat päässeet kuvauttamaan kuvauspisteellä. (Ropecon, 2023) Vuonna 2019 Harmaasudet ry on järjestänyt Ropeconissa historiallisten noppa-, kortti- ja muiden pelien kokeilua (Ropecon, 2019).

Puheohjelman aiheina on ollut mm. “meritaistelu fantasiamaailmoissa ja historiallisessa kontekstissa”, “aarrekaulakorut viikinkiajan Pohjolassa”, “länsimaisen alkemian historia”, “raudan valmistus ja historia”, “Suomen shamanistisen maailman perusteet” sekä “Mitä Kalevalasta kannattaa tietää?” Näiden lisäksi puheohjelmassa on puitu roolipelaamiseen itseensä liittyviä aiheita sekä erään suosittun pelin inspiraationlähteitä. (Ropecon, 2023) Aiempien vuosien puheohjelmasta haluan nostaa vuonna 2022 järjestetyt luennot “Rautakauden elävöitys ja autenttisuuden ongelmat” sekä “Party like it’s 1200 BC – eli mitä tehdä kavereiden kanssa muinaisessa egyptissä” (Ropecon, 2022). Näissä luennoissa historialliset teemat on tuotu hyvin käytännönläheiseksi roolipelien ja historian elävöittämisen kontekstiin. Samalla muinaista Egyptiä koskeva tutkimustieto on tuotu viihteelliseen muotoon sen kautta, miten tuohon aikaan on ollut tapana juhlia kavereiden kanssa. Vuoden 2020 etätoteutuksessa Museoviraston arkeologiset kokoelmat on tarjonnut Ropeconissa luennon, jossa syvennyttään pronssikauden miekkoihin ja satureihin (Ropecon, 2020). Ropeconissa on myös luennoitu viikinkien sodankäynnistä – siis aivan puhtaasti historiallisista aiheista (Ropecon, 2022).

Vuonna 2023 kaikista 681 ohjelmanumerosta 63 (9 %) oli merkitty sopivan kaiken ikäisille. 13–17-vuotiaille suunnattua ohjelmaa oli yhteensä 130 (19 %), alle 13-vuotiaille puolestaan yhdeksäntoista (3 %). Ohjelmanumeroista 99 (15 %) oli suunnattu täysi-ikäisille ja 39 (6 %) sallittu vain täysi-ikäisille. Yhteensä 97 (14 %) ohjelmanumeroa oli merkitty järjestettävän vain suomeksi, kun vain englanniksi järjestettyjä ohjelmanumeroita oli 79 (12 %). (Ropecon, 2023b)

Ropeconin teema vaihtuu vuosittain. Viimeisen muutaman vuoden aikana teemoina on ollut mm. mytologia, maailmanloppu, elementit sekä menneisyys ja tulevaisuus. Vuonna 2024 teemana on hirviöt. Ropecon kertoo *Ropenomicon*-blogissaan teemojen näkyneen mm. puhe- ja peliohjelmassa, työpajoissa sekä osallistujien pukeutumisessa. (Ropecon, n.d.-b, n.d.-c)

Ropeconin nimi kertoo ytimekkäästi, mistä tapahtumassa oikein on kyse. “Rope” on lyhenne roolipeleille ja “con” viestii kyseessä olevan messutapahtuma. Tapahtuman verkkosivujen ja omien kävijäkokemusteni perusteella Ropeconin yksi ehdoton vahvuus on ohjelman monipuolisuus. Aiheita ja tapoja lähestyä niitä riittää laidasta laitaan, aina luennoista käytännön tekemiseen. Kävijät voivat halutessaan viettää koko viikonlopun opetellessa historiallisia tansseja, pelata kaikki kolme päivää tai perehtyä historiaan ja fiktion liittyviin aiheisiin esimerkiksi luentojen kautta. Kokemusteni mukaan tapahtumassa on myös onnistuttu luomaan hyvin yhteisöllinen ilmapiiri.

6.3.2. Museocon

Museocon on Tampereella museokeskus Vapriikissa järjestettävä roolipelitapahtuma, joka on tähän mennessä järjestetty neljä kertaa. Vuosina 2018 ja 2019 järjestäjänä toimi Suomen pelimuseo, mutta vuonna 2022 Postimuseo liittyi mukaan MuseoX-hankkeen kautta. Tätä nykyä järjestäjänä on näiden kahden museon lisäksi Mediamuseo Rupriikki, ja Vapriikki on luonnollisesti tärkeä yhteistyökumppani. Vuonna 2022 Museoconissa vieraili 700 kävijää ja vuonna

2023 kävijöitä oli vajaa 1300. Museoconin ohjelma on sisältynyt Vapriikin normaaliin pääsymaksuun, ja osaan ohjelmistosta on ollut kokonaan vapaa pääsy. (MuseoX, 2022, 2023a, 2023d, 2023e)

Museoconia on järjestetty osana MuseoX-hanketta, jonka päämääränä on kotisivujensa mukaan:

uusi valtakunnallinen vastuumuseo, joka tallentaa suomalaisten viestintää, pelejä, postin toimintaa ja digitaalista elämää sekä esittää ja jakaa elämyksellisiä sisältöjä. Museo herättää pohtimaan ihmisten välistä kommunikaatiota, sen muutosta ja merkitystä yksilön ja yhteiskunnan näkökulmasta. MuseoX käsittelee laajasti ihmisten väliseen vuorovaikutukseen sekä tieto- ja tavaravirtoihin liittyviä teemoja. (MuseoX, n.d.)

Hanke ilmoitti marraskuussa 2023 päässeensä tavoitteeseensa, ja Postimuseo sekä Tampereen historialliset museot ovat vuoden vaihteessa aloittaneet uuden tehtävänsä valtakunnallisena vastuumuseona (MuseoX, 2023b).

Vuonna 2023 Museoconin ohjelma koostui monipuolisesta yhdistelmästä työpajoja, puheohjelmaa ja peliohjelmaa. Näiden lisäksi ohjelmaan kuului mm. teemaopastuksia, kuvauspiste, miniatyyrimaalausta, cosplay-näytös sekä taidekuja, jossa harrastajataiteilijat ja käsityöläiset myyvät töitään. Musiikkiesityksissä peli- ja elokuvamusiikkia on tulkittu jousisoittimilla, ja ohjelmaan on kuullut myös elektroniseen musiikkiin painottunut DJ-keikka. (MuseoX, 2023a)

Puheohjelmassa on kuultu *Dungeons & Dragonsin* kääntämisestä suomeksi, con-tapahtumakulttuurista ja sen arkistoinnista sekä suomalaisen cosplay-kulttuurin historiasta. Tämän lisäksi Museoconissa on päästy tapaamaan Ylen RopeLIVE-ohjelman tekijöitä ja esittämään heille kysymyksiä. VTM Annakaisa Kultima ja FT Jaakko Stenrosin kehittämään minun pelihistoriani -konseptiin pohjautuvassa keskustelussa toimittaja, museotutkija ja kääntäjä ovat kertoneet siitä, millainen heidän pelihistoriansa on eli miten he ovat viettäneet aikaa lelujen, leikkien ja pelien parissa elämänsä aikana. Eräessä työpajassa puolestaan

osallistujat ovat voineet rakentaa oman taikasauvan ja oppia loitsuista. Larppaamisesta ja cosplaysta kiinnostuneet osallistujat ovat myös päässeet tutustumaan kyseisiin harrastuksiin ja kysymään vinkkejä, mistä kannattaa lähteä liikkeelle. Eteläkorealaisten pullip-keräilyrukkejen harrastajat ovat myös järjestäneet tapaamisen Museoconissa. (MuseoX, 2023a)

Museoconin aikana järjestetyissä teemopastuksissa on syvennyt suomalaisen peli- ja teknologiateollisuuden sekä satuihin. Satuja käsittelevällä teemopastuksella aiheena ovat olleet niin tutut perinnesadut kuin niiden karmaisevat alkuperäisversiot kuin vähemmän tunnetut sadut. Fantastinen Floppi –teemopastuksen aiheena on ollut Nokian puhelimen ja pelikonsolin yhdistänyt N-Gage-laite sekä suomalaisen peli- ja teknologiateollisuuden murrosaika. (MuseoX, 2023a)

MuseoX-hanke (2023c) kuvailee kotisivullaan, että Museoconissa pääsee “tutustumaan roolipelaamisen, cosplayn ja conikulttuurin maailmaan, niiden historiaan ja harrastajiin.” Tässä piilee nähdäkseni Museoconin selkein teema ja suurin vahvuus. Koska Museoconin järjestäjämuseoissa tallennetaan ja esitellään suomalaista pelikulttuuria joka tapauksessa, tapahtumassa on taustalla vahva pelitutkimuksen osaaminen. Toisin kuin Ropeconissa (2023), Museoconin ohjelmassa ei ainakaan vuonna 2023 ollut samanlaisia historiallisia aiheita kuin vaikkapa “aarrekaulakorut viikinkiajan Pohjolassa” tai “meritaistelu fantasiamaailmoissa ja historiallisessa kontekstissa.” Sen sijaan aiheina on ollut nimenomaan pelikulttuurin ja muiden siihen liittyvien harrastusten ja ilmiöiden historia, nykyhetki ja tulevaisuus. (MuseoX, 2023a)

Kuten Ropeconilla, myös Museoconilla on selkeä ja tehokas nimi. Nimestä tulee selväksi, että tapahtuma järjestetään museossa, ja “con”-sana viestii kyseessä olevan roolipeleihin ja muihin niihin liittyviin harrastuksiin ja ilmiöihin erikoistunut messutapahtuma. Visuaalisessa ilmeessä nähdään erilaisia rooli- ja lautapeleissä käytettäviä noppia, mikä nähdäkseni vahvistaa entisestään miellelyhtymiä roolipelikulttuuriin (MuseoX, 2023c).

6.3.3. MidgardCon

MidgardCon on Norjassa Hortenin rannikkokaupungissa elo- ja syyskuun vaihteessa järjestettävä rooli- ja lautapelitapahtuma. Tapahtumaa järjestävät yhteistyössä paikallinen viikinkiaikaan erikoistunut Midgard vikingsenter –museo sekä Horten spillkveld –pelikerho, ja ensimmäistä kertaa se toteutettiin vuonna 2016. (spillkveld, n.d.-a; Vestfoldmuseene, n.d.) Midgardconissa minua kiinnostaa erityisesti se, miten roolipelitapahtumassa hyödynnetään historiallisia teemoja. Tapahtuman nimi kertoo ytimekkäästi sen sisällöstä ja teemoista. “Con” viittaa jälleen roolipelimessuihin, kun taas “Midgard” vie miellelyhtymät viikinkiaikaan ja skandinaaviseen mytologiaan. Ei liene yllätys, että MidgardConin (n.d.) teema liittyy vahvasti viikinkiaikaan.

Kirjoitushetkellä vuoden 2024 ohjelmistoon on julkaistu enimmäkseen peliohjelmia. Tänä vuonna MidgardConissa pääsee pelaamaan niin Dungeons & Dragonsia kuin kauhupeli Call of Cthulhua, mutta mukana on myös viikinkiajan inspiroimia pelejä. Lautapeleistä ollaan järjestämässä turnauksia. (Spillkveld, n.d.-b) Lisäksi tapahtumassa pääsee taistelemaan pehmustetuilla miekoilla ja kirveillä autenttisen oloisessa viikinkiaikaa muistuttavassa ympäristössä. Muuhun ohjelmaan on kuulunut mm. tuliesityksiä, ja paikan päällä on ilmeisesti tarjottu viikinkiajan tyyliin valmistettua ruokaa. (Spillkveld, n.d.-a).

MidgardConin kotisivulta löytyy niukasti tietoa tapahtuman aiempien toteutuksien ohjelmasta. Tapahtuman ympärille rakennetusta Facebook-ryhmästä voi kuitenkin tehdä huomioita siitä, mitä kävijät ovat pitäneet onnistuneena. Kirjoitushetkellä ryhmässä on 289 jäsentä. Eräs ryhmän jäsen hehkuttaa, että pienessä viikinkiteltassa pelaaminen on ollut hänen elämänsä tunnelmallisimpia kokemuksia. Ylipäätään ryhmässä keuhataan ympäristön tunnelmallisuutta, ja kun katson MidgardConin kotisivulta (Spillkveld., n.d.-a) löytyviä valokuvia roolipelaajista viikinkisalissa, voin hyvin ymmärtää tapahtuman ainutlaatuisuuden.

Pinen ja Gilmoren (2011, ss. 49–64) termejä käyttäen MidgardConin vahvuus vaikuttaa liittyvän esteettisiin ja eskapistisiin elämyksiin, eli kutsuvasta ympäristöstä nauttimiseen yhtäältä passiivisesti ja toisaalta aktiivisesti esimerkiksi pelaessa siellä. Toisaalta olen yllättynyt, että noin upeaan historialliseen ympäristöön sijoittuvassa tapahtumassa ei vaikuta juuri järjestettävän historiaa opettavia luentoja tai työpajoja – varsinkin, kun toinen pääjärjestäjistä on museo.

6.3.4. Moesgaard Museumin Tolkien-ohjelmisto

Moesgaard Museum on Tanskassa Aarhusin kunnassa sijaitseva museo, joka esittelee mm. esihistoriaa ja antropologiaa eli ihmistutkimusta. Kotisivullaan museo kertoo panostavansa uusimpaan tutkimustietoon ja teknologiaan sekä pyrkivänsä tuomaan nämä aiheet lähelle esimerkiksi dramatisoitujen tarinoiden avulla. (Moesgaard Museum, n.d.-a) Valitsin Moesgaard Museumin benchmarking-kohteeksi, koska museossa on järjestetty *Taru sormusten herrasta* -tarinasta tunnetun kirjailija J. R. R. Tolkienin fantasiamaailmaan liittyvää ohjelmistoa (Det Kongelige Teater, n.d.) Vaikka kyse ei ole yksinomaan roolipelaajille suunnatusta ohjelmistosta, J. R. R. Tolkienin työllä on yhteys roolipeleihin. Ensimmäisenä roolipelinä pidetty *Dungeons & Dragons* on roolipelien historiasta kirjoittaneen Jon Petersonin (2018, s. 55) mukaan ottanut paljon inspiraatiota fantasiakirjallisuudesta. Kokemukseni mukaan Tolkienin ja roolipelien kohderyhmissä on huomattavaa päällekkäisyyttä.

Vuonna 2022 Tanskan kuninkaallinen teatteri Det Kongelige Teater esitti Moesgaard Museumin tiloissa teatteritulkinnan Tolkienin suositusta *Hobitti*-tarinasta. Kaksi ja puolituntista esitystä mainostettiin Pohjois-Euroopan suurimpana ulkoilmateatteriesityksenä, joka sopii koko perheelle. Trailerin perusteella esitys on ollut todella näyttävä, ja Tolkienin maailma on onnistuttu herättämään henkiin hienolla tavalla aina ympäristöstä henkilöahmoin ja hirviöihin (Det Kongelige Teater, 2022).

Hobitti-teatteriesityksen jälkeen Moesgaard Museum jatkoi Tolkien-teeman käsittelyä tuottamalla podcast-sarjan, jossa tiettyjä historiallisia teemoja käsitellään oikean historian ja Tolkienin maailman kautta. *Moesgaard møder Tolkien* -nimiseen podcast-sarjaan kuuluu viisi jaksoa, ja podcastin aiheina on niin laivat, sormukset, riimut kuin sota. Viides jakso painottuu ainakin otsikon perusteella Tolkienin teosten tulkintaan. (Moesgaard Museum, n.d.-b) Sen vertailu, miten esimerkiksi sota on näyttäytynyt fantasiakirjallisuudessa ja oikeassa historiassa, on tulokulma, jota Kansallismuseon kannattaa mielestäni hyödyntää omassa roolipelitapahtumassaan.

6.3.5. Amos Rexin Hyvät museovieraat -larppi

Aivan Kansallismuseon lähetyksellä sijaitseva taidemuseo Amos Rex järjestää toukokuussa 2024 liveroolipelin, joka liittyy näyttelyn esineistöön. Amos Rexin larppi järjestetään vasta toukokuun 21. päivänä, minkä vuoksi en ehdi osallistua siihen ennen kuin palautan tämän opinnäytetyön. (Amos Rex, n.d.) Larpin tapahtumasivulta löytyy kuitenkin materiaalia, joista voi hakea inspiraatiota Kansallismuseon roolipelitapahtumaan.

Amos Rexin larppi on nimeltään *Hyvät museovieraat*, ja sen on suunnitellut larppeja lähes kolmekymmentä vuotta tehnyt Kaisa Kangas. Larpin tarina rakentuu sen ympärille, että taideteokset ovat vallanneet museovieraiden kehot ja yrittävät paeta museosta. Ennen varsinaista peliä vierailaan *Musta tuntuu, tois- taiseksi* -näyttelyssä ja luodaan jokaiselle osallistujalle johonkin näyttelyn teokseen perustuva roolihahmo. Tämä toimii ikään kuin siltana pelin tarinaan – kukin osallistuja valitsee, mikä teos hänet tarinassa ottaa valtaan eli mitä teosta hän haluaa itse ohjata pelissä. Larppi on sallittu ainoastaan täysi-ikäisille, ja sen kerrotaan soveltuvan niin konkareille kuin vasta-alkajille. Osallistuminen on tehty sikäli helpoksi, että pukeutua voi aivan niin kuin itse haluaa, eikä tarvitse olla kallista ja vaivalla tehtyä asua. Museo on myös muilta kiinni larpin ajan, ja paikan päällä tarjoillaan välipalaa. (Amos Rex, n.d.) Larppi on kirjoitushetkellä ehditty myydä loppuun.

Mielestäni Amos Rexin larpissa on ainakin esittelytekstin perusteella löydetty kekseliäs tapa lähestyä taidetta ja museoita. Kansallismuseon kohdalla näitä ideoita voisi soveltaa esimerkiksi niin, että järjestetään larpeja, jotka käsittelevät jonkin yksittäisen esineen tarinaa. Tai sitten osallistujat voisivat valita yhden näyttelyesineen, jonka pohjalta heille luodaan historiallista tietoa soveltaen hahmo, jolle kyseinen esine olisi voinut kuulua.

6.3.6. Tulosten yhteenveto

Olen pyrkinyt vastaamaan kysymyksiin “Keitä roolipelaajat ovat ja millaisia tapahtumia he haluavat?” ja “Mikä roolipelaajia kiinnostaa Kansallismuseossa tällä hetkellä” E-lomakkeella toteutetulla kyselyllä. “Millaista ohjelmistoa muut tahot tarjoavat roolipelaajille?” -kysymykseen olen pyrkinyt vastaamaan benchmarkkaamalla muiden tahojen järjestämiä roolipelitapahtumia ja muuta kokemukseni mukaan roolipelaajia kiinnostavaa ohjelmaa. Tässä alaluvussa esitän yhteenvedon tuloksista ja peilaan niitä tietopohjaan sekä luvussa 3.2. esittelemääni roolipelaajille vedetyn osallisuustyöpajan raporttiin, joka on toiminut tämän kehittämistyön taustana.

Koska palvelumuotoilussa on keskeistä asiakasymmärrys (Tuulaniemi, 2011, s. 142), pyrin kyselyllä kartoittamaan ymmärrystä Suomen roolipelaajista. *Palvelujen markkinointi esimiestyön haasteena* -teoksen tekijöitä Anna-Maija Lämsää ja Outi Uusitaloa (2002, ss. 44–49) mukaillen kysyin kyselyssä vastaajien ikää, sukupuolta, asuinalueita sekä elämäntapaan liittyviä psykografisia tekijöitä, kuten mitä rooli- ja muita pelejä he pelaavat, mitä he toivovat Kansallismuseon roolipelitapahtumalta sekä milloin he ovat viimeksi käyneet Suomen kansallismuseossa.

Kyselyyn vastasi yhteensä 162 henkilöä. Kolme suurinta ikäryhmää olivat 30–39-vuotiaat (38 % vastaajista, 46), 18–29-vuotiaat (28 % vastaajista, 46) ja 40–49-vuotiaat (22 % vastaajista, 36). Vastaajista 46 % (74) kertoi olevansa miehiä, 40 % (64) naisia ja 11 % (18) muunsukupuolisia. Vastaajista 47 % (76) kertoi asuvansa pääkaupunkiseudulla, jonka jälkeen kaksi edustetuinta asuinalueita

olivat Pirkanmaa (14 % vastaajista, 22) ja muu Uusimaa kuin pääkaupunkiseutu (9 % vastaajista, 14).

Vastaajista 14 % (23) kertoi käyneensä Kansallismuseossa viimeisen vuoden aikana ja 22 % (36) viimeisen kolmen vuoden aikana. Vastaajista 23 % (37) kertoi, että he eivät ole ikinä käyneet Suomen kansallismuseossa. Mielestäni tämä kertoo, että ainakaan puolet vastaajista eivät ole aktiivisia Kansallismuseossa kävijöitä ja siten kuulu tämänhetkiseen asiakaskuntaan.

Viisi suosituinta pelityyppiä olivat pöytäroolipelit (94 % vastaajista, 153), digitaaliset roolipelit (77 % vastaajista, 124), lautapelit (70 % vastaajista, 113), liveroolipelit eli larpit (28 % vastaajista, 46) sekä verkkoroolipelit (27 % vastaajista, 44). Tulokset mukailevat sitä, että Stenrosin ja Harviaisen (2018, 7) mukaan rooli- ja lautapeliin yleisössä on päällekkäisyyttä. Tämä piti paikkansa myös miniatyyri- taistelupelien ja keräilykorttien kohdalla, mutta kyselyaineistossa ne jäivät muita pelimuotoja vähemmälle edustukselle kuin rooli- ja lautapelit.

Kysyin elämyksen käsitettä soveltaen, mitä Kansallismuseon roolipelitapahtumalta toivotaan. Tarssasta (2006, ss. 8–12) sekä Pinea ja Gilmorea (2011, ss. 45–64) mukaillen annoin kysymykseen valmiiksi vastaisvaihtoehtoiksi ”ainutlaatuisuutta”, ”aktiviteetteihin osallistumista”, ”irtiottoa arjesta”, ”moniaistillisuutta”, ”mukavaa ja viihtyisää ympäristöä”, ”sosiaalista vuorovaikutusta”, ”uuden oppimista”, ”unohtumatonta kokemusta” sekä ”viihteellisyyttä.” Mukana oli myös avoin kenttä, johon sai kirjoittaa muita Kansallismuseon roolipelitapahtumalta toivomiaan asioita, sekä ”en osaa sanoa” -vaihtoehto. Kunkin vastaajan tuli valita 1–4 tärkeintä asiaa tältä listalta, ja kolme suosituinta vaihtoehtoa olivat ”uuden oppimista” (57 % vastaajista, 92), ”aktiviteetteihin osallistumista” (51 % vastaajista, 83) sekä ”mukavaa ja viihtyisää ympäristöä” (51 % vastaajista, 83). Seuraavaksi suosituimpia vaihtoehtoja olivat ”viihteellisyyttä” (49 % vastaajista, 80) ja ”sosiaalista vuorovaikutusta” (43 % vastaajista, 69).

Kyselyn vastaajista 15 % (24) kertoi, että he eivät ole ikinä käyneet roolipelitapahtumissa. Vastaajista 57 % (92) kertoi käyvänsä roolipelitapahtumissa kerran

vuodessa tai harvemmin, joten heidän ajastaan on kova kilpailu. Onnistunut palvelumuotoilu nimenomaan voi lisätä kilpailuetua, kun palvelua kehitetään vastaamaan asiakkaiden tarpeisiin ja odotuksiin paremmin (Tuulaniemi, 2011, ss. 95–99). Tätä varten pyrin kartoittamaan kyselyllä paitsi roolipelaajien taustatekijöitä ja heille tärkeimpiä elämyksen elementtejä, mikä heidän mielestään tekee roolipelitapahtumasta onnistuneen ja millainen ohjelma heitä kiinnostaa eniten.

Kun roolipelitapahtumiin osallistuneilta kysyttiin onnistuneen roolipelitapahtuman piirteitä, yhteisöllisyys ja vuorovaikutus korostuivat entisestään, kuten myös pelaamaan pääseminen. Parhaimmillaan roolipelitapahtumissa on koettu, että tapahtuma on suunniteltu nimenomaan kävijää ja roolipeliharrastusta varten tai että kaikki otetaan mukaan ja tehdään yhdessä kaikille mieluinen tapahtuma. Vastauksista välittyi myös sen tärkeys, että roolipelitapahtuma on tehty harrastajilta harrastajille. Ratkaisuna tähän ehdotettiin, että Kansallismuseo tekisi yhteistyötä alan yhdistysten ja Suomen pelimuseon kanssa. Monipuolista eri ikä- ja harrastusryhmille suunnattua ohjelmaa pidettiin tärkeänä, samoin ammattimaisia käytännön järjestelyjä. On mielestäni huomion arvoista, että suuressa osassa vastauksia yhteisöllisyys koettiin tärkeäksi roolipelitapahtuman onnistumisen kannalta, mutta Kansallismuseon roolipelitapahtuman kohdalla se oli vasta viideksi suosituin vaihtoehto. Eräässä vastauksessa todettiin, että Kansallismuseon roolipelitapahtumalta toivotaan “jotain, mitä ei saa Ropeconista.”

Kyselyn vastaajat suosivat perinteisiä roolipelitapahtumien ohjelmatyyppejä. Pelaamista piti jokseenkin tai erittäin kiinnostavana 91 % (147) vastaajista, luentoja puolestaan 80 % (130) vastaajista. Työpajoja piti jokseenkin tai erityisen kiinnostavana 75 % (121) vastaajista ja taidenäyttelyitä 72 % (117) vastaajista. Myös kilpailuille, musiikkiesityksille, muiden pelaamisen seuraamiselle ja tanssiesityksille on kyselyn perusteella kysyntää, mutta ei yhtä paljon kuin pelaamiselle, työpajoille ja luennoille. Varsinaisten ohjelmanumeroiden lisäksi 70 % vastaajista (114) piti yleisiä hengailutiloja jokseenkin tai erityisen kiinnostavana ja hiljaista huonetta 45 % (73) vastaajista. Eräässä avoimessa vastauksessa pidettiin tärkeänä, että tapahtumassa voi liikkua omaan tahtiin. Tämä on linjassa

sen kanssa, että Wallon ja Häyrisen (2022, s. 202) mukaan tapahtumissa tulee kiinnittää huomiota paitsi yksittäisiin ohjelmanumeroihin, ohjelman rytmitykseen. Muissa avoimissa vastauksissa korostui sen tärkeys, että roolipelitapahtumassa on matalan kynnyksen luovia aktiviteetteja, kuten piirtäminen sekä aloittelijaystävällisyys. Samoin tärkeänä pidettiin mahdollisuutta työstää omia harrastusprojektejaan, kuten figuurien maalausta tai karttojen laatimista.

Nimenomaan Kansallismuseon roolipelitapahtumalta toivottiin avoimissa vastauksissa luentoja ja työpajoja, jotka auttavat historiallisten pelien suunnittelussa. Eräs vastaaja oli epäileväinen Kansallismuseon ja roolipelitapahtumien yhteensopivuudesta ja toivoi, että roolipelaaminen ymmärrettäisi laajemmin kuin pelkkänä larppaamisena tai historian elävöittämisenä. Toinen vastaaja alleviivasi, että Kansallismuseon roolipelitapahtumassa tulisi ottaa kunnioittavasti huomioon ”museon perusluonne, tilat ja tehtävät.” Sama vastaaja arveli, että autenttisuus ja tunnelma voisivat olla Kansallismuseon vahvuuksia roolipelitapahtuman kannalta. Pinea ja Gilmorea (2011, ss. 49–64) mukailleen autenttisuuden ja tunnelman voi tulkita liittyvän esteettisiin ja eskapistisiin elämyksiin, joissa nautitaan kutsuvasta ympäristöstä passiivisesti tai aktiivisesti osallistumalla erilaisiin aktiviteetteihin. Vastauksissa esitettiin idea, että koko tapahtuma voisi itsessään olla roolipelimäinen. Ehdotettiin, että Hämeen Keskiaikafestivaalin tapaan Kansallismuseon henkilökunnalla voisi olla omat roolihahmot ja -asut tapahtumassa, mikä lisäisi autenttisuuden tunnetta.

Benchmarkingin avulla pyrin selvittämään, millaista roolipelaajille suunnattua ohjelmistoa muut tahot tarjoavat. Benchmarking-kohteina olivat Helsingin Mesukeskuksessa järjestettävä roolipelitapahtuma Ropecon, Tampereella Museo-keskus Vapriikissa järjestettävä roolipelitapahtuma Museocon, Norjassa Midgard vikingsenter -museossa järjestettävä rooli- ja lautapelitapahtuma MidgardCon, tanskalaisen Moesgaard Museumin Tolkien-aiheinen ohjelmisto sekä taidemuseo *Amos Rexin Hyvät museovieraat* -larppi.

Ropeconin ja Museoconin ohjelma muistuttivat hyvin paljon toisiaan. Mukana oli pelaamista, luentoja, työpajoja, kilpailuja, eri harrasteryhmien tapaamisia, taide-näyttelyitä ja –kujia, musiikkuohjelmaa ynnä muuta vastaavaa. Museoconin viestintäkanavista välittyi vahva pelitutkimuksen osaaminen, mikä on mielestäni tapahtumalle luonteva painopiste, kun yksi järjestäjistä on Suomen pelimuseo. Museoconin ohjelmistoon on myös kuulunut teemaopastuksia, joissa on muun muassa käyty läpi tunnettuja ja vähemmän tunnettuja satuja ja niiden usein rajumpia alkuperäisversioita.

Ropeconin vahvuus vaikuttaa mielestäni liittyvän ohjelman monipuolisuuteen. Viikonloppuun mahtuu niin paljon erilaista ohjelmaa aina luennoista pelaamiseen ja historiallisten tanssien opetteluun, että kävijät voivat ja kokemukseni mukaan joutuvat tekemään valintoja, mihin kiinnostavaan ohjelmaan he seuraavaksi osallistuvat. Wallo ja Häyrinen (2022, ss. 196–197) toteavat tapahtumilla olevan useita kohderyhmiä, joista kaikilla voi olla keskenään erilainen palvelupolku. Ropecon vaikuttaa mieltäneen erityisen hyvin, mitä ohjelmaa eri asioista kiinnostuneet ihmiset voivat kokea samassa tapahtumassa. Kansallismuseon kannalta erityisen kiinnostavilta ohjelmanumeroilta vaikuttivat historiallisten noppa- ja korttipelien pelaaminen, esimerkiksi viikinkien sodankäyntiä ja rautakauden elävöitystä käsittelevät luennot, mahdollisuus takoa oma koru työpajassa sekä historialliset miekkanäytökset. MidgardConia (n.d.) puolestaan on kehuttu tunnelmallisesta tapahtuma-alueesta, joka mukailee autenttista viikinki-aikaa – vähän samaan tapaan kuin autenttisuutta ja tunnelmaa pidettiin Kansallismuseon roolipelitapahtuman mahdollisina vahvuuksina.

Osassa kyselyn vastauksissa pohdittiin, että Kansallismuseon roolipelitapahtuman olisi vaikeaa nousta Ropeconin tasolle ilman suurta määrää vapaaehtoisia ja että Kansallismuseon olisi syytä tehdä tapahtuma yhdessä alan yhdistysten kanssa. Eräessä vastauksessa huomautettiin, että ensimmäiseen toteutukseen ei kannata välttämättä yrittää mahduttaa kaikkea, vaan keskittyä johonkin tiettyyn rajatumpaan teemaan ja tutustuttaa kävijät tapahtumaan.

Moesgaard Museumissa on esitetty fantasiakirjailija J. R. R. Tolkienin *Hobitti*-tarinasta teatteritulkinta, minkä jälkeen museo on podcast-sarjassa käsitellyt sitä, miten esimerkiksi riimut ja sodankäynti näyttäytyvät oikeassa historiassa sekä Tolkienin tuotannossa (Det Kongelige Teater, n.d.; Moesgaard Museum, n.d.-b). *Amos Rexin Hyvät museovieraat* -larpissa osallistujat kiertävät ensin näyttelyä, minkä jälkeen heille kehitetään roolihahmot näyttelyesineiden pohjalla. Larpissa osallistujat ikään kuin pelaavat näyttelyesineinä ja yrittävät paeta museosta. Tarinassa tämä on selitetty niin, että näyttelyesineet ovat ottaneet ihmiset hallintaansa. (Amos Rex, n.d.)

Luvussa 3.2. esittelemieni perustelujen vuoksi pidän historiallisia kokoelmia ja niihin liittyvää asiantuntijuutta Kansallismuseon vahvuutena roolipelaajille suunnatun ohjelmiston luomisessa. Kyselyn vastaajat pitivät Kansallismuseon näyttelyissä esitellyistä aikakausista kiinnostavimpina keskiaikaa (62 % vastaajista, 101) sekä 1500–1800-lukuja (54 % vastaajista, 87). Kiinnostavimpina historiallisina esineinä ja aiheina pidettiin samoja asioita, jotka roolipelaajille ennen opinnäytetyöprosessia vedetyssä osallisuustyöpajassa nousivat esille. Kyselyn vastaajista 85 % (138) piti keksintöjä jokseenkin tai erittäin kiinnostavana, haarniskoja ja aseita puolestaan 84 % (136). Pukuja piti jokseenkin tai erittäin kiinnostavana 83 % (135), symboleita ja karttoja kumpaakin puolestaan 81 % (131) vastaajista. Työpajassa nousseista teemoista ainoastaan koristeita pidettiin vähemmän kiinnostavina kuin esimerkiksi eläimiä ja ihmisten suhdetta eläimiin, siirtymäriittejä tai merta ja ihmisten suhdetta mereen.

Avoimissa vastauksissa huomautettiin, että kokonaisia aikakausia kiinnostavampia saattavat olla tietyt ilmiöt. Vastauksissa toistuvia teemoja olivat mm. yhteisö ja yhteiskuntarakenne, tiede ja salatiede, entisajan uskomukset, tavat ja rituaalit sekä hirviöt ja taruolennot. Myös fantasiamaailmoissa liikkumista paikasta toiseen, suomalaista roolipelihistoriaa sekä ”totta vai tarua” -tyylisiä aiheita ja ohjelmanumeroita pidettiin kiinnostavina.

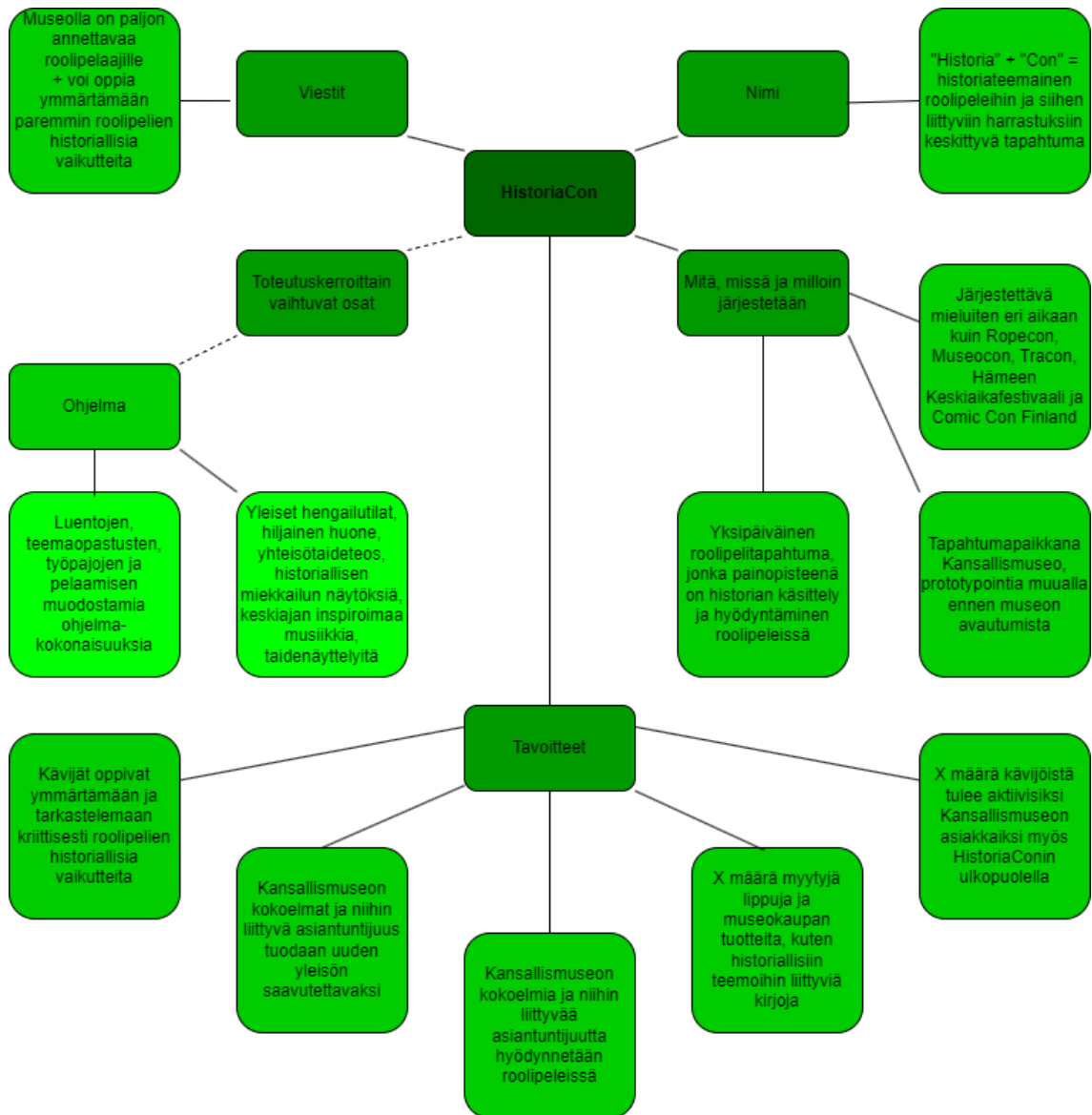
Ohjelman eli sisällön lisäksi tapahtumien teemat voivat vaihtua toteutuskerran mukaan (Wallo & Häyrinen, 2022, ss. 70–72). Ropeconissa on ollut teemana

mm. mytologia, maailmanloppu sekä menneisyys ja tulevaisuus (Ropecon, n.d.-b, n.d.-c). MidgardConin (n.d.) teema on viikinkiaika, ja Museoconin teema vaikuttaa painottuvan pelikulttuurin ja siihen liittyvien ilmiöiden historiaan, nykyhetkeen ja tulevaisuuteen (MuseoX, 2023a).

Kunkin benchmarking-kohteeksi valitsemani tapahtuman nimessä esiintyy ”con”-sana, joka viittaa messutapahtumiin. MidgardConin nimessä ”Midgard”-sana herättää mielikuvia viikinkiajasta ja skandinaavisesta mytologiasta. Ropeconin nimessä ”rope” on lyhenne roolipeleistä, ja Museoconin nimi viestii, että tapahtumapaikkana toimii museo. Tapahtuman nimi ja siinä esiintyvät sanat herättävätkin ennako-odotuksia ja mielikuvia, ja hyvä nimi auttaa erottumaan kilpailusta (Wallo & Häyrinen, 2022, ss. 67–71). Mielestäni Ropecon, Museocon ja MidgardCon ovat kaikessa yksinkertaisuudessaan onnistuneet tapahtumien nimeämisessä hyvin.

7. Kehittämisehdotukset

Tämän opinnäytetyön tavoitteena oli luoda Suomen kansallismuseolle roolipeelaajille suunnattu tapahtumakonsepti. Tuloksena syntynyt tapahtumakonsepti yhdistää roolipelaamisen museoiden tehtäviin ja pyrkii vastaamaan roolipelaa- jien toiveisiin ja tarpeisiin, joita on kartoitettu kyselytutkimuksella. Tapahtuma- konseptiin on hahmoteltu Walloa ja Häyristä (2022, ss. 67–241) mukaillen ta- pahtuman nimi, tavoitteet, viesti, kohderyhmä sekä mitä, missä ja milloin ollaan järjestämässä. Toteutuskerroittain vaihtuvaan teemaan ja ohjelmaan on myös annettu ehdotuksia. Kohderyhmän määrittelyyn on käytetty demografisia tekijöitä, kuten ikä, asuinalue ja sukupuoli sekä psykografisia tekijöitä, kuten millai- set elämyksen elementit kohderyhmä kokee tärkeimmiksi ja mitä rooli- tai muita pelejä he pelaavat. Tapahtumakonsepti löytyy kuviosta 15 ja kohderyhmän tie- dot liitteestä 3.



Kuvio 15. HistoriaCon-tapahtumakonsepti. Kuvion runko on laadittu Walloa ja Häyristä (2022, ss. 67–241) soveltaen.

Luvuissa 7.1., 7.2. ja 7.3. selitän ja perustelen tapahtumakonseptissani tekemät valinnat.

7.1. Roolipelitapahtuman nimi ja tavoitteet

Pidän Kansallismuseon vahvuutena roolipelitapahtumien kannalta luvussa 3.2. perustelemistani syistä sen kokoelmia ja niihin liittyvää asiantuntijuutta. Tämä toimiikin tapahtumakonseptin tulokulmana. Kyselyaineiston perusteella historia

todella kiinnostaa roolipelaajia. Benchmarking-aineiston perusteella “con”-sana on olennainen osa roolipelitapahtuman nimeä, koska se viestii heti, että tapahtuma liittyy harrastukseen. Näistä syistä olen antanut tapahtumakonseptille nimeksi HistoriaCon. “Con”-osuus on mielestäni hyvä aloittaa isolla kirjaimella, jotta se erottuu riittävän hyvin. “Historia”-sanalla alkava tapahtuman nimi voi nimittäin liittyä mihin tahansa muuhunkin kuin roolipeleihin. Yhdessä nämä kaksi sanaa viestivät uskoakseni, että kyseessä on roolipelitapahtuma, jonka painopisteenä on historia ja sen hyödyntäminen ja käsittely roolipeleissä.

Museolain (314/2019) mukaan museoiden tehtäviin kuuluu “aineistoja ja muita sisältöjä koskevan tutkimuksen edistäminen ja hyödyntäminen”, “aineistojen ja tiedon saatavuuden, saavutettavuuden ja käytön edistäminen”, “kulttuuri- ja luonnonperinnön sekä taiteen esittäminen ja elämysten tarjoaminen” sekä “yleisötyö, vuorovaikutus sekä opetuksen ja kasvatuksen edistäminen.” Kyselyn tuloksissa puolestaan toivottiin apua historiallisen tiedon hyödyntämiseen roolipeleissä. Vastaajista 64 % (103) ei myöskään ole käynyt Kansallismuseossa viimeisen kolmen vuoden aikana ja 23 % (64) ei koskaan. Eräässä avoimessa vastauksessa kerrottiin roolipelitapahtuman onnistuneen juuri hienon pelielämyksen vuoksi, ja Pine ja Gilmore (2011, ss. 49–50) käyttävät eskapistisista elämyksistä esimerkkinä juuri pelaamista. Heidän esimerkissään pelaaminen tarkoittaa kasinoa tai tietokonepelejä, mutta kun Ylen toimittaja Lauri Rautavuoren (2021) artikkelissa larppaaja kertoo roolipelaamisen auttavan häntä ymmärtämään erilaisia ihmisiä, on mielestäni perusteltua puhua Tarssasta (2006, ss. 13–14) mukailen henkisen eli korkeimman tason kokemuksesta. Pinen ja Gilmoren (2011, ss. 47–60) termejä käyttäen tuollaisessa pelitilanteessa vaikuttaa yhdistyvän niin eskapistinen kuin oppimiselämys. Kokemukseni mukaan tuollaiset syvälliset elämykset ovat mahdollisia larppaamisen lisäksi ainakin pöytäroolipeleissä ja digitaalisissa roolipeleissä jopa silloin, kun peli on tehty kevyeksi ja humoristiseksi. Valtaosa muista kuin yhdelle pelaajalle tehdyistä digitaalisista roolipeleistä taas nojaa vahvasti nimenomaan vuorovaikutukseen muiden kanssa. Kyselyssä suurin toive Kansallismuseon roolipelitapahtumalle oli uuden oppiminen.

Tästä voidaan mielestäni päätellä, että roolipelitapahtuma, jossa museon kokoelmia ja aineistoja tuodaan roolipelaajien helposti käytettäväksi, on museotyön ytimessä. Varsinkin, kun roolipelaajia on Deterdingin ja Zagalin (2018, s. 1) mukaan maailmanlaajuisesti miljoonia ja Stenros ja Harviainen (2018, s. 6) kertovat Suomessa olevan aktiivisia pöytäroolipelaajia kahdeksankymmentä tuhatta. Lisäksi pöytäroolipelien markkina-arvon on arvioitu lähes kaksinkertaistuvan aikavälillä 2022–2028, joten harrastuksen suosio tuskin tulee hiipumaan (Business Research Insights, 2024). Roolipeleissä esiintyy myös eri lajien ja rotujen edustajista ongelmallisia stereotyyppioita, joiden muuttamista pitkään pelanneet voivat vastustaa (Trammel, 2018, s. 445; Kenttämaa, 2023). Representaatiosta ja syrjinnästä roolipeleissä kirjoittanut Aaron Trammel (2018, s. 441) kertoo sosiologi ja kulttuuritutkija Stuart Hallin (1998) ajatelleen, että stereotyyppioita voidaan purkaa vain omaksumalla ne ja tuottamalla monimuotoista representaatiota mediassa. Koska Museoviraston (n.d.) ja sen alla toimivan Kansallismuseon arvoihin kuuluu yhdenvertaisuus, museon olisi tärkeää lisätä tietoisuutta roolipelien ongelmallisista stereotyyppioista.

Tapahtumilla voidaan myös hankkia uusia asiakkaita, lujittaa olemassa olevia asiakassuhteita, tehdä näkyväksi organisaation arvot ja visio, hankkia näkyvyyttä tai esitellä tuotteita ja palveluita (Wallo & Häyrinen, 2022, s. 25). Olen laatinut tapahtumien potentiaalisia hyötyjä ja museoiden tehtäviä soveltaen HistoriaCon-tapahtumakonseptille seuraavat tavoitteet:

- Kansallismuseon kokoelmia ja niihin liittyvää asiantuntijuutta hyödynnetään roolipeleissä
- Kansallismuseon kokoelmat ja niihin liittyvä asiantuntijuus tuodaan sellaisen yleisön saavutettavaksi, joka ei ole ennen käynyt Kansallismuseossa aktiivisesti
- kävijät oppivat ymmärtämään ja tarkastelemaan kriittisesti roolipelien historiallisia vaikutteita

- X määrä myytyjä lippuja ja museokaupan tuotteita, kuten historiallisiin teemoihin liittyviä kirjoja
- X määrä kävijöistä tulee aktiivisiksi Kansallismuseon asiakkaiksi myös HistoriaConin ulkopuolella.

7.2. Tapahtuman sisältö

Kyselyaineiston perusteella keskiaika, 1500–1800-luvut sekä 1900-luku - nyky-aika ovat roolipelaajien mielestä kolme kiinnostavinta aikakautta, joita Kansallismuseon näyttelyissä esitellään. Keskiaikaa piti kiinnostavimpana runsaat 62 % vastaajista (101), joten HistoriaConissa kannattaa keskittyä erityisesti keskiaikaan. Yksittäisistä aiheista ja esineistä kiinnostavimpina pidettiin keksintöjä, haarniskoja ja aseita, pukuja sekä karttoja ja symboleita. Avoimissa vastauksissa korostuivat mm. entisajan uskomukset, tavat ja rituaalit, yhteisöt ja yhteiskuntarakente, tiede ja salatiede sekä hirviöt ja taruolennot.

Kyselyaineiston perusteella roolipelaajat pitävät roolipelitapahtumissa kiinnostavimpana ohjelmana sitä, että pääsee itse pelaamaan. Bechmarkatessani norjalaisista MidgardCon (n.d.) -roolipelitapahtumaa huomasin, että historiallisessa ympäristössä pelaaminen voi itsessään olla elämys. HistoriaConiin haluan kuitenkin rakentaa vahvemman yhteyden roolipelien ja museotyön välille kuin pelkästään se, että on mahdollisuus pelata historiallisesti autenttisessa ympäristössä. Museolain (314/2019) mukaan elämyksen tarjoaminen kyllä kuuluu museoiden tehtäviin, mutta haluan yhdistää peliohjelman elementtejä muistakin museoiden tehtävistä.

Yksi keino tähän on luoda eri ohjelmanumeroista teemakokonaisuuksia, jotka liittyvät toisiinsa. Peliohjelman lisäksi kyselyssä pidettiin kiinnostavimpana roolipelitapahtumien ohjelmana luentoja, työpajoja ja taidenäyttelyitä, joten käytän näitä esimerkissani. Jos luennolla käsitellään esimerkiksi *Dungeons & Dragonsin* historiallisia vaikutteita ennen peliä tai pelin jälkeen, peliin ja luennolle osallistuneet henkilöt voivat oppia historiasta uusia asioita, jotka kiinnittyvät heille

tuttuun aiheeseen eli roolipeleihin. Amos Rexin (n.d.) *Hyvät museovieraat* -larpissa tehdään pelaajille hahmot näyttelyesineiden pohjalta. Samaan tapaan HistoriaConissa voisi järjestää teemaopastus- ja työpajakokonaisuuksia, joissa perehdytään siihen, millaisille ja minkälaista elämää eläneille henkilöille esimerkiksi näyttelyissä esillä olevat aseet ovat kuuluneet. Tämän jälkeen työpajassa voitaisi yhdessä luoda pelihahmot tämän historiallisen tiedon pohjalta. Jos samalla pelihahmolla pääsee vielä pelaamaan, osallistujilla on mahdollisuus soveltaa uutta oppimaansa historiallista tietoa käytännössä ja tehdä pelaamisestaan autenttisempaa. Samalla he voivat oppia erottamaan, mitkä asiat peleissä pohjautuvat historiaan ja mikä on keksittyä. Larppaajat taas voisivat teemaopastuksen jälkeen päästä työpajaan tekemään historiallisesti mahdollisimman autenttisia pukuja tai proppeja.

Vastaavien ohjelmakokonaisuuksien ei tarvitse rajoittua pelihahmojen luomiseen. Kyselyn aineistossa toivottiin työpajaa, jossa historiallista tietoa pääsee hyödyntämään esimerkiksi larpin suunnittelussa. Edellisen esimerkin tapaan voisi järjestää esimerkiksi karttoihin, entisajan tapoihin ja uskomuksiin tai yhteiskuntarakenteisiin liittyviä teemaopastuksia, joiden sisältöä syvennetään ja jatkjalostetaan työpajoissa ja sovelletaan pelaamisessa tai pelien suunnittelussa. Kansallismuseo voisi myös järjestää roolipeliseuroille ja roolipelisuunnittelijoille työpajoja, joissa luodaan roolipeliseikkailuja näyttelyiden esineiden ja niihin liittyvän tiedon pohjalta. Näitä seikkailuja olisi sitten mahdollista pelata HistoriaConissa, ja niiden suunnittelijat voisivat puheohjelmassa kertoa prosessistaan. Elämyksen elementeistä Kansallismuseon roolipelitapahtumalta toivottiin eniten uuden oppimista ja osallistumista aktiviteetteihin, mihin tällaiset ohjelmakokonaisuudet voisivat vastata. Kyselyn aineistossa toivottiin mahdollisuutta työstää omia luovia projekteja, kuten karttoja. Esimerkiksi pöytäroolipeleissä itse luominen onkin keskeisessä asemassa, sillä toisin kuin digitaaliset roolipelit, pöytäroolipelit eivät ole valmiita tuotteita, vaan kukin peliporukka luo niistä omat tulokintansa (Stenros & Harviainen, 2018, s. 115; Stenros & Särkijärvi, 2018, s. 8).

Viihteellisyyttä Kansallismuseon roolipelitapahtumilta toivoi 49 % (80) vastaajista. Benchmarking-aineiston perusteella tätä näkökulmaa voisi tuoda HistoriaConiin esimerkiksi puheohjelmalla, joka käsittelee, miten minäkin aikakautena on eri yhteiskuntaluokissa juhlittu ystävien kanssa. Esimerkit voivat olla humoristisia, mutta samalla voi tapahtua uuden oppimista, kun historiallinen tieto tuodaan viihteelliseen muotoon. Pelaaminen voi toki sekin olla viihteellistä, mutta enemmän aktiivisuutta vaativaa.

Moesgaard Museumin (n.d.-b) *Moesgaard møder Tolkien* -podcastsarjan ideaa voisi soveltaa HistoriaConissa järjestämällä tietovisoja ja puheohjelmaa siitä, miten esimerkiksi aseet, kartat tai puvut näyttäytyvät roolipeleissä ja oikeassa historiassa. Inspiraatiota voisi hakea Ylen (n.d.-b) *Totta, tarua ja videopelejä* -sarjasta, jossa historialliset tutkijat arvioivat, kuinka hyvin historian inspiroimien pelien maailmat on mallinnettu. Samaan tapaan olisi aiheellista järjestää ohjelmaa, jossa syvennytään siihen, miten oikeiden vähemmistöjen syrjintä ja heistä käytetyt syrjivät ilmaukset näkyvät roolipeleissä. Tähän kylkeen voisi järjestää työpajan, jossa esimerkiksi perinteisesti pahoina pidetyistä örkeistä tai pimeistä haltijoista luodaan yksin tai ryhmissä moniulotteisempia tulkintoja – mieluiten asiantuntijan opastuksella. Otsikkona voisi olla ”fantasiamaailmojen väestösuhteet.”

Näiden ohjelmaehdotusten lisäksi HistoriaConiin sopisi mielestäni historiallisten noppa- ja korttipelien pelaaminen sekä historialliset miekkanäytökset, joista kumpaakin on järjestetty Ropeconissa (2019; 2023). Historiallisten miekkanäytösten yhteydessä voisi järjestää luento- ja työpajakokonaisuuksia, joissa perehdytään siihen, millaista miekkailu on oikeasti ollut, ja pyritään siirtämään tämä tieto omaan roolipelaamiseen. Perheen pienimmille voisi Ropeconia (2019) mukaillen järjestää esimerkiksi satuhetkiä, joissa on historiallisia teemoja. Benchmarking-kohteista kahdessa on järjestetty myös musiikkiesityksiä, joten niitäkin voi harkita HistoriaConiin sillä edellytyksellä, että ne liittyvät teemaan. Keskiajan inspiroima musiikki voisi lisätä tunnelmallisuutta ja osan osallistujista kaipaamaa viihteellisyyttä. Kyselyssä nousi tärkeäksi myös mahdollisuus rauhoittua hiljaisessa tilassa ja yleisissä hengaustiloissa. Toivottiin myös

yhteisötaideteosta, joka luonnollisesti voisi edistää kyselyn vastaajien tärkeänä pitämää yhteisöllisyyttä. Autenttista tunnelmaa puolestaan voisi edistää, jos tapahtuman henkilökunta eläytyisi ja pukeutuisi esillä olevien aikakausien mukaisesti, toimien ikään kuin roolihahmossa. Historiallinen ympäristö toisi mukanaan oman elämyksellisyytensä, kuten MidgardConissa (n.d.).

7.3. Muuta huomioitavaa

HistoriaConin viesti on, että Kansallismuseon kokoelmilla ja niihin liittyvällä asiantuntijuudella on annettavaa roolipelaajille ja roolipeliharrastukselle. Toisaalta sivuviestinä on, että HistoriaConissa voi oppia ymmärtämään paremmin ja tarkastelemaan kriittisin roolipelien historiallisia vaikutteita. Kohderyhmänä ovat Suomen ja maantieteellisistä syistä erityisesti pääkaupunkiseudun roolipelaajat, joita koskevat keskeiset havainnot on esitetty opinnäytetyön lopussa liitteessä 3.

HistoriaCon kannattaisi mielestäni aloittaa yksipäiväisenä tapahtumana ja tarpeen mukaan kasvattaa tapahtumaa seuraavilla toteutuksilla, kun jo olemassa olevat osat on saatu toimimaan hyvin. Kansallismuseo olisi luonteva tapahtumapaikka, kunhan se avautuu jälleen yleisölle. Tulokset-luvussa nousi esiin paljon yksityiskohtaisia tapahtuma-alueeseen ja käytännön järjestelyihin liittyviä asioita, jotka kannattaa ottaa huomioon. Ajankohdan kannalta olisi hyvä, jos tapahtumaa ei järjestettäisi samaan aikaan kuin Ropecon, Museocon, Hämeen Keski-aikafestivaali, Tracon tai Comic Con Finland, sillä kokemukseni mukaan näillä tapahtumilla ja HistoriaConilla on paljon päällekkäistä kohderyhmää.

Benchmarking-kohteena olleen Tampereella järjestettävän Museocon-roolipelitapahtuman kävijälukujen perusteella museon järjestämään yksipäiväiseen roolipelitapahtumaan on odotettavissa 700–1300 kävijää. Toisaalta Museoconin sisäänpääsy on sisältynyt Vapriikin normaaliin pääsymaksuun. (MuseoX, 2023a, 2023d, 2023e, 2022) Kyselyaineistossa korostettiin sen tärkeyttä, että roolipelitapahtumassa olisi ensisijaisesti kävijöinä vain roolipeleistä ja niihin liittyvistä

harrastuksista kiinnostuneita henkilöitä. Vaihtoehtoisesti Kansallismuseo voi järjestää pienemmälle yleisömäärälle edellä kuvailemani kaltaisia useiden eri ohjelmanumeroiden muodostamia kokonaisuuksia, joita yhdistää jokin yksittäinen teema, kuten keksinnöt tai kartat.

Benchmarking-aineiston perusteella MidgardConilla tai Museoconilla ei ole samanlaista vuosittain vaihtuvaa teemaa kuin Ropeconilla. Mielestäni Historia-Conillekaan ei tarvitse varsinkaan ensimmäiseen toteutukseen keksiä väkisin muuta teemaa kuin se, että tapahtuman painopiste on historian hyödyntäminen ja käsittely roolipeleissä. Yksittäisten ohjelmanumeroiden ja ohjelmakokonaisuuksien aiheet voi kehittää sen pohjalta, mitä kyselyaineistossa pidettiin kiinnostavimpina historiallisina aikakausina, aiheina ja esineinä.

HistoriaCon-tapahtumakonseptin tarkoitus on antaa Kansallismuseolle ideoita siitä, millainen museon roolipelaajille suunnattu tapahtuma voisi olla. Tapahtumakonsepti on tämän opinnäytetyön lopullinen tuotos, mutta Kansallismuseo voi tulevaisuudessa jatkojalostaa ja prototypoida sitä ja lopulta tuotteistaa sen. Mielestäni olisi ehdottoman tärkeää ottaa Ropecon ja Ropen ry:n jäsenyhdistykset sekä muita alan yhdistyksiä ja seuroja mukaan suunnitteluun jo varhaisessa vaiheessa, jotta tapahtumasta tulee harrastajien itsensä näköinen. Kyselyaineistossa nimittäin korostui, että roolipelitapahtuman onnistumisen kannalta on keskeistä, että se on tehty harrastajilta harrastajille, jolloin myös yhteisöllisyys pääsee kukoistamaan eri tavalla. Alan yhdistyksillä on lisäksi paljon arvokasta kokemusta roolipelitapahtumista ja roolipelaamisesta, joten olisi järkevintä tehdä tapahtuma yhdessä heidän kanssaan. Tämä korostuu entisestään peliohjelman kohdalla ja roolipelaajien tavoittamisessa.

8. Pohdinta

Opinnäytetyöprosessi oli minulle monella tapaa haastava. Henkilökohtaisista syistä minulla oli haasteita sekä aikataulutuksessa että aikatauluissa pysymisessä. Palautin opinnäytetyöni alkuperäisen suunnitelman kesäkuussa 2023, mutta käytännössä aloin tehdä sitä vasta marraskuun lopulla 2023. Samasta

syystä kyselyn julkaisu jäi viime tintaan, ja tajusin liian myöhään, että minun olisi pitänyt hakea aikaisemmin tutkimuslupia eri tahoilta, jos olisin halunnut julkaista kyselyn tietyissä suunnittelemissani kanavissa, kuten Metropolia Ammatikorkeakoulun opiskelijakunta Metkan Tabletop-kerhon Discord-palvelimella. Lopulta kyselyyn tuli kuitenkin hieno määrä vastauksia, mistä kiitän kaikkia niitä Facebook- ja Discord-ryhmiä, joiden ylläpidolta sain luvan julkaista kyselyn heidän kanavissaan. Kiitos myös kaikille aktiiveille, jotka oma-aloitteisesti jakoivat kyselyä eteenpäin sekä Ropeconille, joka jakoi kyselylinkin sosiaalisessa mediassa ilman, että edes pyysin sitä. Haluan kiittää myös jokaista kyselyyn vastannutta henkilöä ja yleisesti Suomen roolipeliyhteisöä lämpimästä vastaanotosta ja tuesta.

Vaikka opinnäytetyöprosessissa oli haasteensa, onnistuin mielestäni tekemään hyviä korjausliikkeitä silloin, kun tajusin siirtyä tietopohjasta viimein eteenpäin kirjoittamaan muita lukuja. Koen uppoutuneeni aluksi turhankin syvälle itseäni eniten kiinnostaviin aiheisiin, kuten roolipelitutkimukseen, mutta toisaalta tästä tiedosta voi olla tilaajalle paljon hyötyä. Olen myös yleensä kirjoittanut kaikki koulutyöni ja muut kirjoitukseni yhdellä kertaa valmiiksi, mutta opinnäytetyöprosessissa jouduin opettelemaan sen sietämistä, että työ saa lopullisen muotonsa vasta myöhemmin. Jälkikäteen ajatellen minun olisi myös ollut hyvä pitää tilaajaan yhteyttä opinnäytetyöprosessin aikana, jotta olisin saanut Kansallismuseon näkökulmia enemmän mukaan työhöni. Jos tekisin työni uudestaan, varaisin samalla enemmän aikaa muotoilun ja kieliasun tarkistamiseen ja korjaamiseen sekä kyselyn tulosten analysoimiseen.

Koen lopulta onnistuneeni hyvin tutkimuskysymyksiin vastaamisessa ja tapahtumakonseptin kehittämisessä. Tietopohjassa ja ylipäätään koko opinnäytetyössä olisi ollut paljon tiivistämisen varaa, mutta koen hyödyntäneeni ja soveltaneeni teoriaa ansiokkaalla tavalla. Suurimpina yksittäisinä onnistumisiani pidän kyselyä ja sen tulosten analyysiä sekä kehittämis ehdotuksena laatimaani tapahtumakonseptia. Tapahtumakonsepti tuo mielestäni hyvin yhteen museoiden perustehtävät, roolipelaajien toiveet ja tarpeet, teoriasta esiin nousseet näkökulmat sekä Kansallismuseon vahvuudet roolipelitapahtumien kannalta. Tilaaja on

jo tässä vaiheessa sanonut työstä ja kehittämästäni tapahtumakonseptista olevan paljon hyötyä, joten pidän opinnäytetyötä onnistuneena.

Suomen kansallismuseon lisäksi tästä opinnäytetyöstä voi olla hyötyä muille roolipelitapahtumille ja niiden parissa työskenteleville henkilöille, sillä tekemäni kyselytutkimus antaa paljon syvällistä tietoa roolipelaajien toiveista ja tarpeista. Nyt kun olen kirjoittanut auki näkemykseni museotyön ja roolipelien yhtymäkohdista, myös muiden museoiden voi olla helpompaa lähteä tuottamaan sisältöä roolipelaajille. Koska kyselystäni oltiin roolipeliyhteisöissä innoissaan, koen samalla tehneeni palveluksen suomalaisille roolipelaajille ja koko roolipeliharrastukselle. Jos Kansallismuseon kaltainen toimija tuottaa sisältöä roolipelaajille, uskon sen vahvistavan harrastuksen asemaa entisestään. Roolipelit saisivat paitsi näkyvyyttä ja potentiaalisia uusia pelaajia, tietynlaista entistäkin vahvempaa yhteiskunnallista tunnustusta. Samalla harrastus hyötyisi konkreettisesti siitä, kun siinä päästäisi hyödyntämään Kansallismuseon kokoelmia, joilla kyseleytutkimukseni ja osallisuustyöpajani perusteella on paljon annettavaa roolipelaajille. Uskon opinnäytetyöni hyödyttävän myös kulttuurituotannon kenttää yleisesti, sillä siinä on kuvattu kattavasti, miten tapahtumia tai muita sisältöjä voi suunnitella kohderyhmän todellisten toiveiden ja tarpeiden pohjalta.

Tuloksissa pidin kiinnostavana, että kyselyn vastaajat arvioivat kiinnostavimmiksi historiallisiksi esineiksi ja aiheiksi valtaosan samoista asioista, jotka nousivat esiin aiemmin vetämässäni roolipelaajien osallisuustyöpajassa. En voi sanoa tämän yllättäneen minua, sillä pidin jo ennen opinnäytetyön tekemistä keksintöjä, karttoja, haarniskoita, aseita, symboleita ja pukuja niin keskeisenä osana roolipelejä, että suuri osa roolipelaajista voisi innostua niistä. Vielä pienempi yllätys oli se, että keskiaikaa pidettiin kiinnostavimpana aikakautena. Sen sijaan minut yllätti, että valmiista vastausvaihtoehdoista esihistoriaa pidettiin vähiten kiinnostavana aikakautena.

Jokseenkin yllättävänä pidin sitä, että luennot ja työpajat olivat niin suosittuja ohjelmanumeroita. Tavallaan tässä ei ole mitään yllättävää, sillä nuo ohjelmatyypit kuuluvat monen roolipelitapahtuman vakio-ohjelmistoon, mutta jostain

syystä odotin roolipelaajien toivovan enemmän vaihtelua perinteisen ohjelman sijaan. Suurin yllätys minulle oli, miten paljon kyselyyn tuli vastauksia ja miten yksityiskohtaisia avoimet vastaukset olivat. Mielestäni tämä kertoo, että roolipe- laajat suhtautuvat harrastukseensa intohimoisesti ja todella toivovat Kansallis- museon järjestävän oman roolipelitapahtumansa. Käyttämässäni teoriassa ku- vailtiin Suomen roolipelaajia aktiivisiksi ja intohimoisiksi, mutta näin lämmintä vastaanottoa en osannut odottaa.

Yksittäiset avoimet vastaukset eivät suuremmin yllättäneet minua, mutta niissä sanoitettiin paljon tärkeitä asioita, kuten sen tärkeys, että roolipelitapahtumia tehdään harrastajilta harrastajille. Benchmarkingissa minua yllätti eniten se, että MidgardConissa ei aineistoni perusteella järjestetä viikinkiaikaan ja muuhun his- toriaan liittyviä luentoja, vaan tapahtuma vaikuttaa ennen kaikkea tarjoavan au- tenttisen ja tunnelmallisen ympäristön rooli- ja lautapelien pelaamiselle. Toi- saalta käyttämäni elämyksiin liittyvä teoria tukee tuotakin ratkaisua.

Kyselyssä tuli paljon yksityiskohtaista tietoa siitä, millainen Kansallismuseon roolipelitapahtuman tapahtuma-alueen kannattaisi olla ja mitä käytännön järjes- telyissä tulisi ottaa huomioon. Myös kiinnostavaksi koettuja historiallisia aiheita nimettiin niin monta, että kaikki niistä eivät tulleet huomioiduiksi kehittämissähdo- tuksissani. Jos minulla olisi ollut enemmän aikaa käytettävissäni, olisin halunnut soveltaa palvelupolkua ja elämyksen teoriaa yksityiskohtaisemmassa ohjelma- numeroiden ja tapahtuma-alueen suunnittelussa. Seuraavaksi Kansallismuseon kannattaisi mielestäni avata keskusteluyhteys suomalaisiin roolipeliyhdistyksiin ja -seuroihin sekä jatkokehittää ja prototypoida tapahtumakonseptia heidän kanssaan. Olisi mielestäni tärkeää varmistaa, mitä mieltä kohderyhmä on kehit- tämästäni tapahtumakonseptista ja pitää heidät mukana koko mahdollisen suunnittelu- ja tuotantoprosessin ajan. Jos Ropecon jakoi opinnäytetyöni kysely- linkin oma-aloitteisesti, uskon heidän olevan avoimia laajemmalle yhteistyölle.

Lähteet

Aaltonen, E. (2023). *Baldur's Gate 3 pompahti heti myyntitilastojen ykköseksi – ison budjetin videoroolipeliä odotettiin melkein kymmenen vuotta*. Haettu 8.3.2024 osoitteesta <https://yle.fi/a/74-20044480>

Business Research Insights. (2024). *Tabletop Roleplaying-Game (TTRPG) Market Report Overview*. Haettu 8.3.2024 osoitteesta <https://www.businessresearchinsights.com/market-reports/tabletop-role-playing-game-ttrpg-market-110856>

Critical Role. (n.d.). [kanava]. Twitch. Haettu 6.5.2024 osoitteesta <https://m.twitch.tv/criticalrole/home>

Deterding, S. & Zagal, J. (2018). The Many Faces of Role-Playing Game Studies. Teoksessa Deterding, S. & Zagal, J. (toim.), *Role-Playing Game Studies: A Transmedia Approach* (ss. 1–16). Routledge.

DND Beyond Staff. (2022). *Moving On From 'Race' in the 2024 Core Rulebooks*. Haettu 14.3.2024 osoitteesta <https://www.dndbeyond.com/posts/1393-moving-on-from-race-in-the-2024-core-rulebooks>

Geus, S. D., Richards, G. & Toepoel, V. (2016). *Conceptualisation and Operationalisation of Event and Festival Experiences: Creation of an Event Experience Scale*. *Scandinavian journal of hospitality and tourism*, 16(3), 274-296. <https://doi.org/10.1080/15022250.2015.1101933>

Grönroos, C. (2009). *Palvelujen johtaminen ja markkinointi*. (5. painos). Talentum.

Hall, S. (1998). *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*. SAGE Publications.

Heliö, S. (2004). Role-Playing: A Narrative Experience and a Mindset. Teoksessa M. Montola & J. Stenros (toim.), *Beyond Role and Play – Tools, Toys and Theory for Harnessing the Imagination* (ss. 65–74). Ropecon ry.

Hoffer, C. (2020). *Why Orcs Are Problematic in Dungeons & Dragons*. Haettu 14.3.2024 osoitteesta <https://comicbook.com/gaming/news/dungeons-and-dragons-orcs-racist/>

ICOM. (2022). *Museum Definition*. Haettu 24.1.2024 osoitteesta <https://icom.museum/en/resources/standards-guidelines/museum-definition/>

ICOM. (n.d.) *Museums and Inclusion*. Haettu 2.5.2024 osoitteesta <https://icom.museum/en/research/cultural-democracy-and-inclusion/>

IMDb. (n.d.) *The Legend of Vox Machina*. Haettu 8.3.2024 osoitteesta https://www.imdb.com/title/tt11247158/?ref_=ttep_ov

Kansallismuseo. (n.d.a). *Digitaalinen kokoelma*. Haettu 3.5.2024 osoitteesta <https://www.kansallismuseo.fi/fi/digitaalinen-kokoelma>

Kansallismuseo. (n.d.b). *Uusi Kansallinen*. Haettu 18.3.2024 osoitteesta <https://www.uusikansallinen.fi/>

Kempainen, J. (2018). Pelinjohtajasta pelisuunnittelijaksi. Teoksessa Teoksessa J. Stenros & J. Särkijärvi (toim.), *Seikkailuja ja sankareita – Katsauksia suomalaisen roolipelaamisen historiaan ja nykyhetkeen* (ss. 76–86). Tampereen kaupunki.

Kenttämä, J. (29.3.2023). *Dungeons & Dragons - miksi maailman kuuluisimman roolipelisarjan lumo on nyt suurempi kuin koskaan?* [audiopodcast]. Yle Areena. <https://areena.yle.fi/podcastit/1-65159498>

Kenttämäa, J. (7.4.2022). *Roolipelaamisen historia - pelaamisella on terapiahöytyjä jopa sotatraumojen hoidossa* [audiopodcast]. Yle Areena.

<https://areena.yle.fi/podcastit/1-61700292>

Kinnunen, J., Tuomela, M. & Mäyrä, F. (2022). *Pelaajabarometri 2022: Kohti uutta normaalia*. Tampereen yliopisto.

Lämsä, A. & Uusitalo, O. (2002). *Palvelujen markkinointi esimiestyön haasteena* (2., muuttamaton painos). Edita Publishing Oy.

Mearls, M.; Crawford, J.; Perkins, C.; Sims, C.; Thompson, R.; Lee, P.; Schwalb, R. J.; Sernett, M.; Townshend, S.; Wyatt, J.; Gray, S. F.; Bildland, G.; Irwin, K.; Gelon, D.; Schindehette, J.; Kolkowsky, M.; Rapier, M.; Narciso, S.; Heiis, B., ...Wright, A. (2014). *Dungeons & Dragons: Monster Manual*. Wizards of the Coast.

Mearls, M.; Crawford, J.; Thompson, R.; Lee, P.; Wyatt, J.; Schwalb, R. J.; Cordell, B. R.; Carter, M.; Sims, C.; Gray, S. F.; Perkins, C.; Irwin, K.; Gelon, D.; Schindehette, J.; Kolkowsky, M.; Rapier, M.; Narciso, S.; Heiis, B., Tanji, E., ...S., Z. (2014). *Dungeons & Dragons: Player's Handbook*. Wizards of the Coast.

Museolaki 314/2019. <https://www.finlex.fi/fi/laki/alkup/2019/20190314>

Museovirasto. (2024). *Museoviraston tilinpäätös 2023*. Haettu 3.5.2024 osoitteesta <https://www.museovirasto.fi/uploads/Meista/Museoviraston-tilinpaatos-2023.pdf>

Museovirasto. (n.d.-a) *Organisaatio*. Haettu 18.3.2024 osoitteesta

<https://www.museovirasto.fi/fi/tietoa-meista/organisaatio>

Museovirasto. (n.d.-b) *Turvallinen tila*. Haettu 14.3.2024 osoitteesta <https://www.kansallismuseo.fi/fi/suomen-kansallismuseo/turvallinen-tila>

Niva, M. & Tuominen, K. (2005). *Benchmarking käytännössä: itsearvioinnin työkirja: hyviä periaatteita ja benchmarking-tutkimuksia*. Oy Benchmarking Ltd.

Ojasalo, K., Moilanen, T. & Ritalahti, J. *Kehittämistyön menetelmät: Uudenlaista osaamista työelämään* (3.–5. painos). Sanoma Pro Oy.

Peterson, J. (2018). Precursors. Teoksessa Deterding, S. & Zagal, J. (toim.), *Role-Playing Game Studies: A Transmedia Approach* (ss. 55–62). Routledge.

Pine, B. J. & Gilmore, J. H. (2011). *The Experience Economy: Updated Edition*. Harvard Business Review Press.

Rautavuori, L. (2021). *Kokeneet larppaajat kertovat, kuinka roolipelaaminen muuttaa omaa persoonaa: nykyään kaikki kuuntelevat hiljaa, kun Janina Kahela puhuu*. Haettu 1.5.2024 osoitteesta <https://yle.fi/a/3-12152539>

Ropecon. [@ropecon]. (30.7.2023). Ropecon 2023 on virallisesti ohi. Kiitos kaikille mukana olleille! [päivitys]. X. <https://twitter.com/ropecon/status/1685732874530553856>

Ropecon. (31.7.2022). Ropecon 2022 on virallisesti päättynyt! Kiitos kaikille mukana olleille! [päivitys]. Facebook. <https://m.facebook.com/289911706588/posts/10159178599671589/>

Ropecon. (2.8.2021). Ropecon 2021 on nyt päättynyt ja Discord-serverimme suljettu! [päivitys]. Facebook. <https://www.facebook.com/photo/?fbid=10158589593471589&set=a.10152275126516589>

Stenros, J. (2018). Suomalaiset roolipelit. Teoksessa J. Stenros & J. Särkijärvi (toim.), *Seikkailuja ja sankareita – Katsauksia suomalaisen roolipelaamisen historiaan ja nykyhetkeen* (ss. 10–33). Tampereen kaupunki.

Stenros, J. & Harviainen, J. T. (2018). Akateeminen roolipelitutkimus pohjoismaissa. Teoksessa J. Stenros & J. Särkijärvi (toim.), *Seikkailuja ja sankareita – Katsauksia suomalaisen roolipelaamisen historiaan ja nykyhetkeen* (ss. 114–125). Tampereen kaupunki.

Stenros, J. & Särkijärvi, J. (2018). Esipuhe. Teoksessa J. Stenros & J. Särkijärvi (toim.), *Seikkailuja ja sankareita – Katsauksia suomalaisen roolipelaamisen historiaan ja nykyhetkeen* (ss. 6–9). Tampereen kaupunki.

Stenros, J. (2022). Pelit kulttuurina ja taiteena. Teoksessa Friman, U., Ajouranta, J., Kinnunen, J., Heljakka, K. & Stenros, J. (toim.), *Pelit kulttuurina* (ss. 63–88). Vastapaino.

Tarssanen, S. (2006). *Elämystuottajan käsikirja*. (4. painos). Lapin Yliopistopaino.

Tapahtumateollisuus ry. (n.d.). *Mitä on tapahtumateollisuus?* Haettu 12.2.2024 osoitteesta <https://www.tapahtumateollisuus.fi/mita-on-tapahtumateollisuus/>

Teh, C. (2023). *How 8 nerds playing 'Dungeons & Dragons' on Twitch sold out an arena*. Haettu 8.3.2024 osoitteesta <https://www.businessinsider.com/critical-role-dungeons-dragons-sold-out-live-show-wembley-arena-2023-9?r=US&IR=T>

Tilastokeskus. (17.1.2024). *Kansantalous*. Talouden rakennemuutos 1975–2022*. Haettu 5.2.2024 osoitteesta https://www.stat.fi/tup/suoluk/suoluk_kansantalous.html

Trammel, A. (2018). Representation and Discrimination in Role-Playing Games. Teoksessa Deterding, S. & Zagal, J. (toim.), *Role-Playing Game Studies: A Transmedia Approach* (ss. 440–447). Routledge.

Tuulaniemi, J. (2011). *Palvelumuotoilu*. Talentum. (3. painos).

Wallo, H. & Häyrynen, E. (2022). *Tapahtuma on tilaisuus*. (6. uudistettu laitos). Tietosanoma.

Whitten, S. (2020). *How Critical Role helped spark a Dungeons & Dragons renaissance*. Haettu 8.3.2024 osoitteesta <https://www.cnbc.com/2020/03/14/critical-role-helped-spark-a-dungeons-dragons-renaissance.html>

Wizards of the Coast. (2020). *Diversity and Dungeons & Dragons*. Haettu 14.3.2024 osoitteesta <https://dnd.wizards.com/news/diversity-and-dnd>

Yle. (n.d.). RopeLIVE. Haettu 26.3.2024 osoitteesta <https://areena.yle.fi/1-62145504>

Yle. (n.d.). Totta, tarua ja videopelejä. Haettu 1.5.2024 osoitteesta <https://areena.yle.fi/1-66664965>

Aineisto

Amos Rexin larpin benchmarking-aineisto

Amos Rex. (n.d.). *Hyvät museovieraat -larppi*. Haettu 16.4.2024 osoitteesta: https://amosrex.fi/tapahtumat/hyvat-museovieraat-larppi/?_gl=1*wy7jcy*_up*MQ..*_ga*NDlwODc2NzQzLjE3MTMyN-jkxNjA.*_ga_0MYW2SF2HC*MTcxMzI2OTE1OS4xLjAuMTcxMzI2OTE1OS4wLjAuMA

Kysely. Avoinna 12.4.2024–21.4.2024, yhteensä 162 vastausta.

MidgardCon-tapahtuman benchmarking-aineisto

Spillkveld. (n.d.-a) *MidgardCon 2024*. Haettu 16.4.2024 osoitteesta https://spillkveld.no/midgardcon/?fbclid=IwAR2b4z2J7C3RgVOx_qj6GXYCHoH9SeNt-DFIqyLC9plXHhmZE2gra3FocJ30

Spillkveld. (n.d.-b) *Program*. Haettu 18.4.2024 osoitteesta

<https://spillkveld.no/midgardcon/program/>

Vestfoldmuseene. (n.d.) *About Midgard Viking Center*. Haettu 16.4.2024 osoitteesta

<https://vestfoldmuseene.no/midgard-vikingsenter/en/about-midgard-viking-centre>

MidgardCon. (n.d.) *MidgardCon er en spillfestival som arrangeres av Midgard vikingsenter i samarbeid med Spillekvel på 37 :) i Horten*. [ryhmä]. Facebook.

Haettu 18.4.2024 osoitteesta <https://www.facebook.com/groups/221978071603206/>

Moesgaard Museumin benchmarking-aineisto

Det Kongelige Teater. (n.d.). *Hobitten*. Haettu 19.4.2024 osoitteesta <https://kgl-teater.dk/en/whats-on/season-20212022/drama/hobitten>

<https://kgl-teater.dk/en/whats-on/season-20212022/drama/hobitten>

Det Kongelige Teater. (25.5.2022). *Hobitten Moesgaard 2022* [video]. Youtube.

<https://www.youtube.com/watch?v=eCShDgG5hwQ>

Moesgaard Museum. (n.d.-a). *What can I experience?* Haettu 19.4.2024 osoitteesta

<https://www.moesgaardmuseum.dk/en/what-can-i-experience/>

Moesgaard Museum. (n.d.-b). *Moesgaard møder Tolkien*. Haettu 19.4.2024

osoitteesta <https://www.moesgaardmuseum.dk/moesgaard-moeder-tolkien/>

Museocon-tapahtuman benchmarking-aineisto

MuseoX. (2022). *Museocon*. Haettu 17.4.2024 osoitteesta <https://museox.fi/museocon-iii/>

<https://museox.fi/museocon-iii/>

MuseoX. (6.10.2023). *Museoconin ohjelma on julkaistu*. Haettu 18.4.2024 osoitteesta <https://museox.fi/museoconin-ohjelma-julkaistu/>

MuseoX. (8.11.2023) *MuseoX pääsi tavoitteeseensa: Postimuseo ja Tampereen historialliset museot saivat yhdessä valtakunnallisen vastuumuseotehtävän*. Haettu 18.4.2024 osoitteesta <https://museox.fi/postimuseo-ja-tampereen-historialliset-museot-saivat-yhdessa-valtakunnallisen-vastuumuseotehtavan/>

MuseoX. (18.11.2023). *Museocon tulee taas*. Haettu 18.4.2024 osoitteesta <https://museox.fi/museocon/>

MuseoX. (20.11.2023). Kiitos kaikille Museoconiin osallistuneille, teitä oli vajaat 1300 kävijää museokeskus Vapriikissa! [päivitys]. Facebook. https://www.facebook.com/story.php?story_fbid=328741293242004&id=100083184078061&rdid=hEtBY97Y6fpEXYwg

MuseoX. (2023). *Museocon Vapriikissa – monipuolisessa ohjelmassa pöytäroolipelejä, pajoja, historiaa ja musiikkia*. Haettu 17.4.2024 osoitteesta <https://museox.fi/museocon-vapriikissa-monipuolisessa-ohjelmassa-poytaroolipeleja-pajoja-historiaa-ja-musiikkia/>

MuseoX. (n.d.) *Mikä on MuseoX?* Haettu 18.4.2024 osoitteesta <https://museox.fi/mika/>

Ropecon-tapahtuman benchmarking-aineisto

Ropecon. (2019). *Ropecon 2019 ohjelma*. Haettu 19.4.2024 osoitteesta <https://2019.ropecon.fi/opas/>

Ropecon. (2020). *Ropecon 2020 ohjelma*. Haettu 19.4.2024 osoitteesta <https://2020.ropecon.fi/opas/>

Ropecon. (2022). *Ropecon 2022 ohjelma*. Haettu 19.4.2024 osoitteesta <https://2022.ropecon.fi/opas/>

Ropecon. (2023). *Ropecon 2023 ohjelma*. Haettu 17.4.2024 osoitteesta <https://ropecon.fi/opas/>

Ropecon. (n.d.-a) *Ropecon ry*. Haettu 17.4.2024 osoitteesta <https://ropecon.fi/ropecon/ropecon-ry/>

Ropecon. (n.d.-b) *Ropeconin teema vuonna 2022 on ystävyys. Ropenomicon*. <https://blog.ropecon.fi/ropeconin-teema-vuonna-2022-on-ystavyys/>

Ropecon. (n.d.-c) *Ropeconin teema vuonna 2024 on hirviöt. Ropenomicon*. <https://blog.ropecon.fi/ropeconin-teema-vuonna-2024-on-hirviot/>

Ropecon. (n.d.-d). *Tämä on Ropecon*. Haettu 17.4.2024 osoitteesta <https://ropecon.fi/ropecon/ropecon-tapahtuma/>

Liitteet

Liite 1. Tutkittavan informointilomake.

Tämä liite sisältää kyselytutkimuksen osallistujille laaditun tutkittavan informointilomakkeen, joka oli avattavissa suoraan kyselylomakkeesta. Informointilomakkeessa on kuvattu osallistujan oikeudet ja velvollisuudet sekä tutkimuksen tavoite ja kulku. Tarkoituksena on ollut varmistaa, että kyselyn vastaaja tietää, mihin hän on osallistumassa. Työpaja viittaa luvussa 3.2. esiteltyyn työpajaan.



Tiedote tutkimuksesta

TIEDOTE TUTKIMUKSESTA

Roolipelaajille suunnatun tapahtumakonseptin kehittäminen Suomen kansallismuseolle

Pyyntö osallistua tutkimukseen

Pyydän sinua osallistumaan toimintatutkimukseen, jonka tarkoituksena on kehittää Suomen kansallismuseolle roolipelaajille suunnattu tapahtumakonsepti. Toimintatutkimuksen perusperiaatteisiin kuuluu, että kehitystyö tehdään yhteistyössä kaikkien niiden henkilöiden kanssa, joita kehitystyö tai sen tulokset koskevat. Kuvaan tässä tiedotteessa tutkimusta ja osuuttasi siinä. Kun olet perehtynyt tähän tiedotteeseen, voit vielä esittää minulle kysymyksiä tutkimuksesta. Sen jälkeen voit halutessasi antaa suostumuksen tutkimukseen osallistumisesta.

Vapaaehtoisuus

Tutkimukseen osallistuminen on täysin vapaaehtoista. Kieltäytyminen ei vaikuta asemaasi tutkimuksen kohdeorganisaation esim. tiimin jäsenenä. Voit myös keskeyttää tutkimukseen osallistumisen koska tahansa syytä ilmoittamatta. Vaikka keskeyttäisit tutkimukseen osallistumisen tai peruuttaisit antamasi suostumuksen, tietoja, jotka on kerätty sinusta ennen ilmoitusta osallistumisen keskeyttämisestä tai suostumuksen peruuttamisesta, voidaan kuitenkin käyttää osana tutkimusaineistoa.

Tutkimuksen tarkoitus ja toteuttaja

Tämän tutkimuksen tarkoituksena on kehittää Suomen kansallismuseolle roolipelaajille suunnattu tapahtumakonsepti. Tutkimus toteutetaan Metropolia ammattikorkeakoulun AMK-tutkinnon opinnäytetyönä, jossa opiskelija Teemu Esko toimii vastuullisena tutkijana. Tutkimustyötä ohjaa tuntiopettaja Eeva-Katri Ahola. Työ tehdään Museoviraston toimeksiannosta.

Tutkimusmenetelmät ja toimenpiteet

Tutkimus kestää 13.6.2023-30.11.2024. Tutkimusmenetelmät ovat kysely, bechmarkkaus ja työpaja. Kysely toteutetaan Metropolia Ammattikorkeakoulun e-lomakkeella. Sen tavoitteena on selvittää millaisista tapahtumista ja historiallisista aiheista roolipelaajat ovat kiinnostuneita. Benchmarkkauksessa tarkastellaan muiden museoiden ja roolipelitapahtumien roolipelaajille suunnattua ohjelmistoa. Työpajan tavoite on selvittää, mikä roolipelaajia tällä hetkellä kiinnostaa Suomen kansallismuseossa.

Kysely on täysin anonymi eikä siinä kerätä henkilötietoja. Kyselyn tulokset käsitellään ja esitetään valmiissa työssä teemoittain, ei sen mukaan, mitä kukin yksittäinen henkilö on vastannut.

Tutkimustuloksista tiedottaminen

Opinnäytetyö on **julkinen dokumentti**, joka tullaan julkaisemaan internetissä vapaasti käytettävissä olevassa Theseus-tietokannassa.

Lisätiedot

Halutessasi lisätietoja tutkimuksesta voit esittää kysymyksiä opinnäytetyön tekijälle tai ohjaajalle.

Metropolia
Ammattikorkeakoulu

PL 4000
00079 Metropolia

Myllypurontie 1
00920 Helsinki

Puhelin 09 7424 5000

www.metropolia.fi
Y-tunnus: 2094551-1



Tiedote tutkimuksesta

Tutkijoiden yhteystiedot

Opinnäytetyötekijä: Teemu Esko

Puh.

Sähköposti: teemu.esko@metropolia.fi

Opinnäytetyön ohjaaja: Eeva-Katri Ahola

Metropolia Ammattikorkeakoulu Oy / Kulttuurituotanto

Puh.

Sähköposti: eeva-katri.ahola@metropolia.fi

Liite 2. Kyselylomake.

Tämä liite sisältää kyselytutkimuksessa käytetyn kyselylomakkeen.



Lomake on ajastettu: julkisuus alkaa 12.4.2024 15.20 ja päättyy 21.4.2024 23.59

Opinnäytetyö: Roolipelaajille suunnatun tapahtumakonseptin kehittäminen Suomen kansallismuseolle

Hei arvon kanssaroolipelaaja,

Tämä tutkimuskysely on osa kulttuurituotannon tutkinto-ohjelman opinnäytetyötä. Tutkimuksen tavoitteena on kehittää Suomen kansallismuseolle roolipelaajille suunnattu tapahtumakonsepti. Jotta tapahtumakonsepti vastaa mahdollisimman hyvin roolipelaajien toiveisiin ja tarpeisiin, haluaisin kuulla, mitä juuri sinulla on sanottavaa. Kyselyn vastaaminen vie noin 5-10 minuuttia. Kiitos ajastasi!

Tutkimuksen toteuttaja: Metropolia Ammattikorkeakoulu Oy, Teemu Esko teemu.esko@metropolia.fi

Vastaukset käsitellään luottamuksellisesti, eikä kyselyssä kerätä henkilötietoja. Voit tutustua tutkittavan informointilomakkeeseen tästä: [tutkittavan informointilomake](#)

Suostumus tutkimukseen

Olen lukenut ja ymmärtänyt tietosuojaselosteen ja hyväksyn vastausteni käytön opinnäytetyössä. *

Taustatiedot

Ikä *

Sukupuoli *

Asuinalue *

Roolipelaaminen

Mitä näistä pelaat? Voit valita useita vaihtoehtoja. *

- Pöytäroolipelit (esim. Dungeons & Dragons)
 Liveroolipelit eli larpit
 Digitaaliset roolipelit (esim. Baldur's Gate 3, Skyrim)
 Verkkoroolipelit (esim. World of Warcraft)
 Keräilykorttipelit (esim. Magic: The Gathering)
 Miniatyyri- ja taistelupelit (esim. Warhammer 40,000)
 Lautapelit

Jokin muu, mikä?

Roolipelitapahtumat

Kuinka usein käyt roolipelitapahtumissa? Tässä kyselyssä roolipelitapahtumalla tarkoitetaan jonkin organisaation järjestämää yleensä julkista ja maksullista tilaisuutta, jossa pelataan roolipelejä ja/tai järjestetään muuta roolipeleihin liittyvää ohjelmaa *

--Valitse tästä--

Oletko koskaan osallistunut mielestäsi erityisen onnistuneeseen roolipelitapahtumaan? *

- Kyllä
 En

Jos vastasit kyllä, mikä teki tapahtumasta mielestäsi onnistuneen?

Kuinka kiinnostavana pidät tai pitäisit seuraavanlaista ohjelmaa roolipelitapahtumissa?

	1 = en lainkaan kiinnostavana	2 = en kovin kiinnostavana	3 = en osaa sanoa	4 = jokseenkin kiinnostavana	5 = erittäin kiinnostavana
* Luennot	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
* Paneelikeskustelut	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
* Työpajat	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
* Pelaaminen	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
* Muiden pelaamisen seuraaminen	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
* Musiikkiesitykset	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
* Tanssiesitykset	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
* Taidenäyttelyt	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
* Kilpailut	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
* Yleiset hengailutilat	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
* Hiljainen huone	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Millaista muuta ohjelmaa toivot roolipelitapahtumiin?

Historia ja museot

Mitkä historialliset aikakaudet sinua kiinnostavat eniten? Valitse 1-2 kiinnostavinta. *

- Esihistoria
 Keskiaika
 1500 - 1800-luvut
 1900-luku - nykyaika
 En ole kiinnostunut historiasta

Jokin muu, mikä?

Kuinka kiinnostavana pidät seuraavia historiallisia esineitä ja aiheita?

	1 = en lainkaan kiinnostavana	2 = en kovin kiinnostavana	3 = en osaa sanoa	4 = jokseenkin kiinnostavana	5 = erittäin kiinnostavana
* Kartat	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
* Puvut	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
* Haarniskat ja aseet	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
* Symbolit	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
* Koristeet	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
* Keksinnöt	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
* Siirtymäriitit	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
* Rahat ja mitalit	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
* Meri ja ihmisten suhde mereen	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
* Eläimet ja ihmisten suhde eläimiin	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Mitkä muut historialliset esineet ja aiheet sinua kiinnostavat?

Mitkä muut historialliset esineet ja aiheet sinua kiinnostavat?

Suomen kansallismuseo

Milloin olet viimeksi käynyt Suomen kansallismuseossa? *

Mitä toivoisit Suomen kansallismuseon roolipelitapahtumalta? Valitse neljä mielestäsi tärkeintä asiaa. *

- Uuden oppimista
- Sosiaalista vuorovaikutusta
- Viihteellisyyttä
- Osallistumista aktiviteetteihin
- Ainutlaatuisuutta
- Moniaistillisuutta
- Irtiottoa arjesta
- Unohtumatonta kokemusta
- Mukavaa ja viihtyisää ympäristöä
- En osaa sanoa

Jotain muuta, mitä?

Avoin palaute

Jos sinulla jäi vielä jotain sanomatta, voit kirjoittaa sen tähän. Sana on vapaa!

Tietojen lähetyk

TALLENNA

ESITÄYTTÖ URL

Kiitos paljon ajastasi!

Liite 3. Kansallismuseon roolipelitapahtuman kohderyhmä

Liitteessä on kuvattu opinnäytetyön kehittämisehdotuksena laaditun Historia-Con-roolipelitapahtuman kohderyhmän keskeisimmät tiedot. Kuvion runko on laadittu Uusitaloa ja Lämsää (2002, ss. 44–49), Tarssasta (2006, ss. 8–12) sekä Pinea ja Gilmorea (2011, ss. 45–64) soveltaen. Kuvion runkoon on lisätty tässä opinnäytetyössä toteutetun kyselytutkimuksen keskeiset kohderyhmää koskevat tulokset. ”Roolipeli”-sana on tilan säästämisen vuoksi lyhennetty muotoon ”rope.”

