

Eero Rantanen

ROOLIPELIT KOULUSSA

Roolipelien soveltuvuus opetuskäyttöön roolipeliharrastajien
näkökulmasta

Kasvatustieteiden tiedekunta

Kasvatustieteiden pro gradu -tutkielma

Maaliskuu 2019

TIIVISTELMÄ

Eero Rantanen: Roolipelit opetuksessa – Roolipelien soveltuvuus opetuskäyttöön roolipeliharrastajien näkökulmasta
Kasvatustieteiden pro gradu -tutkielma, 86 sivua, 4 liitesivua
Tampereen yliopisto
Kasvatustieteiden ja kulttuurin tiedekunta
Maaliskuu 2019

Tutkimuksen tarkoituksena oli tarkastella roolipelaamiseen liittyvää opetus- ja kasvatuspotentiaalia roolipeliharrastajien harrastussyiden, sekä harrastukseen liitettyjen vahvuuksien, heikkouksien, mahdollisuuksien ja uhkien näkökulmasta. Pyrkimyksenä oli hahmottaa, minkä koulun tavoitteiden saavuttamiseen tai toimintatapojen parantamiseen roolipelien hyödyntämisellä voisi olla positiivinen vaikutus. Tarkastelin aineistoa suhteessa koulun tavoitteisiin ja kouluviihtyvyyteen. Lisäksi pyrin tarkastelussani huomioimaan roolipelaamisen yhteneväisyyksiä draamaan, leikkiin ja peliin, jotka tarjosivat näkökulmaa muuten vähän tutkitun aiheen hahmottamiseen.

Tutkimuksen toteutus perustui laadullisen tutkimuksen metodeihin. Keräsin kesällä 2015 kahdeksan noin tunnin mittaista haastattelua roolipeliharrastajilta, jotka näkivät yhteydenottopyyntöni Ropecon tapahtumassa. Haastattelut olivat varsin vapaamuotoisia, mutta noudattivat etukäteen suunnittelemani temajaottelua. Haastatteluaineistoa analysoin teoriaohjaavaa sisällönanalyysia hyödyntäen. Etsin haastatteluista teemoja vastaamaan kahteen eri kysymykseen; miksi roolipelejä pelataan ja millaisia vahvuuksia, heikkouksia, mahdollisuuksia ja uhkia roolipelaamiseen liittyy.

Haastateltavien näkemykset roolipeleistä olivat yllättävän samankaltaisia. Sosiaalisuuden ja eläytymisen merkitys korostui niin roolipelaamisen syynä kuin sen vahvuutenakin. Pelillisten ominaisuuksien nähtiin tarjoavan valinnan mahdollisuuksia, mutta ne näyttäytyivät henkilökohtaisella tasolla toissijaisina. Haastateltavien puheessa vallitsikin selvä jako asioiden tarkasteluun joko omien kokemusten kautta tai yleisemmällä tasolla ja spekulatiivisesti.

Haastatteluaineiston analyysi ja siitä syntynyt temajaottelu vaikuttaisi ainakin osittain vahvistavan oletusta roolipelaamisen potentiaalisista hyödyistä opetuskäytössä. Roolipelien monipuolisuus ja yhteneväisyydet esimerkiksi draaman kanssa tarjoavat työkaluja ja näkökulmia, joilla toivottavasti voidaan vaikuttaa positiivisesti niin oppimistuloksiin kuin kouluviihtyvyyteenkin. Roolipelaaminen voineekin parhaimmillaan tarjota erilaisille oppijoille monenlaisia hyötyjä. Huolellisuus roolipelillistä opetusta suunniteltaessa on kuitenkin erittäin tärkeää; toteutuksen ja tavoitteiden saavuttamisen epäonnistuminen vaikuttaa olevan todellinen uhka. Roolipelien hyödyntäminen opetuksessa vaatii verrattain paljon työtä, erityisesti jos ne eivät ole opetuksen järjestäjälle ennestään tuttuja.

Avainsanat: Roolipelit, kasvatus, oppimisympäristö, koulu

Tämän julkaisun alkuperäisyys on tarkastettu Turnitin OriginalityCheck –ohjelmalla.

SISÄLLYS

1	JOHDANTO	5
2	KÄSITTEIDEN MÄÄRITTELYÄ	8
2.1	ROOLIPELI.....	8
2.1.1	<i>Roolipelin historiaa</i>	9
2.1.2	<i>Mitä roolipeli on?</i>	10
2.2	PÖYTÄROOLIPELI	11
2.3	LIVEROOLIPELI ELI LARP	12
2.4	FOORUMIROOLIPELI JA TIETOKONEROOLIPELIT	13
3	ROOLIPELIT KOULUN VIITEKEHYKSESSÄ	14
3.1	KOULUVIIHTYVYYDEN NÄKÖKULMA	15
3.2	MOTIVAATIO JA TAVOITTEET	19
3.3	OPPIMISKÄSITYKSET	21
3.4	DRAAMA JA DRAAMAKASVATUS	22
3.4.1	<i>Miksi draamakasvatusta</i>	23
3.4.2	<i>Draamasopimus</i>	25
3.5	PELI, LEIKKI JA ROOLILEIKKI.....	26
3.5.1	<i>Leikki ja roolileikki</i>	27
3.5.2	<i>Peli</i>	28
3.6	YHTEENVETONA – OMA ESIYMMÄRRYKSENI.....	29
4	TUTKIMUKSEN TOTEUTUS	32
4.1	TUTKIMUSTEHTÄVÄ	32
4.2	AINEISTON HANKINTA.....	32
4.3	TUTKIMUSHENKILÖT.....	34
4.4	TUTKIMUSMENETELMÄ	35
4.5	SWOT-ANALYYSI	37
5	AINEISTON ANALYYSI	39
5.1	ROOLIPELAAMISEN SYYT HARRASTAJANÄKÖKULMASTA	39
5.1.1	<i>Lopullinen teemajaottelu</i>	40
5.1.2	<i>Eläytyminen</i>	43
5.1.3	<i>Eskapismi</i>	44
5.1.4	<i>Luovuus</i>	45
5.1.5	<i>Pelimekaniikka</i>	47
5.1.6	<i>Sosiaalisuus</i>	49
5.1.7	<i>Yhteenvetona roolipelaamisen syistä</i>	50
5.2	ROOLIPELIT – SWOT-ANALYYSI.....	52
5.2.1	<i>Vahvuudet ja heikkoudet</i>	54
5.2.2	<i>Mahdollisuudet ja Uhat</i>	58
5.3	ROOLIPELAAMISEN SYIDEN JA SWOT-ANALYYSIN SUHDE	63
5.4	YHTEENVETONA	67
6	ROOLIPELIT KOULUN NÄKÖKULMASTA	69
6.1	HEIKKOudet JA NIIDEN MINIMOINTI	69
6.2	UHAT JA NIIDEN MINIMOINTI.....	71
6.3	ROOLIPELAAMISEN POTENTIAALI KOULUSSA	73
7	LOPUKSI	78

7.1	POHDINTAA.....	78
7.2	TUTKIMUKSEN LUOTETTAVUUDEN TARKASTELUA.....	79
7.3	JATKOTUTKIMUSIDEOITA	82
8	LÄHTEET	84
8.1	PAINETUT LÄHTEET.....	84
8.2	DIGITAALISET LÄHTEET	86

LIITTEET

1 JOHDANTO

Suomalainen koulu on ollut viimeisen reilun vuosikymmenen sekä kansallisella että kansainvälisellä tasolla parrasvaloissa. Tähän on johtanut muun muassa erinomainen menestyksemme OECD:n PISA-vertailuissa vuosituhatien alussa. Suomalaiset koululaiset ovat pärjänneet niin luonnontieteiden, lukemisen kuin matematiikankin saralla hyvin. Pientä laskua tuloksissa on ollut jo pitkään, mutta kaikissa vertailuissa on päästy pääsääntöisesti viiden parhaan joukkoon. Eräs tärkeä seikka, joka suomalaista koulua PISA-mittausten valossa tarkastellessa tulee huomioida, on koulujen ja koululaisten tasaisuus ja tasavertaisuus: *Suomalaisista koululaisista 95 % täyttää OECD:n mukaiset vähimmäisvaatimukset elämälle modernissa yhteiskunnassa. Suomalainen peruskoulutus näyttäytyy PISA-tutkimusten valossa sekä erittäin tasa-arvoisena että kustannustehokkaana.* (<http://www.helsinki.fi/okl/laitos/pisa.html> luettu 11/2017)

PISA-testeissä saatujen tulosten todellisia syitä on maallikkona vaikea arvioida. 1970-luvulla toteutettu peruskoulu-uudistus on varmasti yksi suurimpia suomalaiseen koulujärjestelmään ja sitä kautta myös PISA-tuloksiin vaikuttaneita ratkaisuja. Tämä järjestelmä voi olla myös yksi syy koulujen väliseen hyvään tasa-arvoon Suomessa. Toisaalta PISA-kokeiden alkuvaihe sijoittuu juuri siihen ajankohtaan, jolloin Suomi oli noussut syvästä lamasta. Resursseja ja tahtoa tulevaisuuden turvaamiselle on oletettavasti riittänyt ja tämä on heijastunut myös koulumaailmaan.

Taustalla vaikuttaviin syihin tarkemmin vielä tässä sukeltamatta voidaan todeta, että suomalainen koulujärjestelmä on osoittanut kyntensä tietyissä olosuhteissa. Kysymys kuuluukin, että miksi tähän tilanteeseen voitaisiin tuudittautua? Maailma vaikuttaa muuttuvan aina kiihtyvässä tahdissa. Oppilaat elävät nyt erilaisessa ympäristössä kuin 2000-luvun ensimmäisinä vuosina, mikä heijastuu suoraan kouluun. Teknologian ja median eri muodot ovat alakoulunsa vasta aloittaneille jo arkipäivää ja erityisesti erilaisten oppijoiden kanssa koulun käyminen, toimeen tuleminen ja yhteistyön tekeminen voi olla monille haaste. Erilaiset oppijat ovatkin yksi iso tekijä koulumaailman muutoksen väistämättömyydessä. Oppilaiden kulttuuri- ja kielitaustat voivat olla hyvinkin erilaisia, moninaiset oppimiseen liittyvät vaikeudet tuntuvat lisääntyvän jatkuvasti (tai ne havaitaan paremmin) ja eriarvoisuus yhteiskunnassa kasvaa. Eriarvoisuus johtaa myös siihen, että ongelmat vaikuttavat keskittyvän yhä enemmän tietyille alueille varsinkin suurissa kaupungeissa.

Koulu on siis väistämättömän muutoksen edessä. Koulujen ja opettajien tarvitsee sopeutua yhteiskunnan muutoksen mukana tuomiin mahdollisuuksiin ja haasteisiin. Tärkeää olisi huomata, että nämä kaksi eivät välttämättä ole eri asioita; pelkkä haasteiden tunnistaminen voi vaikuttaa toimintatapoihin ja muuntaa niitä mahdollisuuksiksi. Näistä lähtökohdista aion pro gradu -tutkielmassani keskittyä yhteen 2000-luvun alun koululaisille tuttuun ilmiöön; peleihin ja pelillisyyteen. Erityisesti suuntaan huomioni roolipeleihin ja roolipelaamiseen. Erilaisia oppimispelejä on jo tarjolla paljon tietokone- ja lautapeli muodossa. Tietokone-, konsoli- ja lautapelit ovatkin nuorille tuttuja ja monille osa jokapäiväistä arkea. Erilaisten ohjainten, hiiren, näppäimistön ja kosketusnäytön käyttö on isolle osalle koululaisista luontevaa ja helppoa, mikä näyttää vaikuttavan monien tapaan ja kykyyn kiinnostua ja keskittyä erilaisin elektronisin apuvälinein suoritettaviin tehtäviin. Vaikka laitteet ovat suhteellisen uusia, niitä löytyy kouluista paljon ja niiden hankkimiseen ja hyödyntämiseen käytetään ainakin jonkin verran resursseja mistä on hyvänä esimerkkinä Juha Sipilän hallituksen *digiloikkana* tunnettu kärkihanke. Digiloikan tavoitteena on ”vauhdittaa digitaalisten materiaalien käyttöönottoa ja viedä eteenpäin digioppimisen kokeiluja ja kehittämistä”. Tähän on ohjattu hallituksen toimesta yhteensä jopa 121 miljoonaa euroa vuosille 2016, 2017 ja 2018, muun muassa opettajien kouluttamiseksi. (<https://valtioneuvosto.fi/hallitusohjelman-toteutus/osaaminen>, luettu 11/2018)

Omien kokemuksieni perusteella monet oppimispelit vaikuttavat olevan sisällöllisesti varsin ohuita. Niissä luotetaan teknologian vetovoimaan houkuttimena ja motivaation synnyttäjänä. Tämä saattaa kantaa tiettyyn pisteeseen asti. Kuitenkin monien peleille tärkeiden ominaisuuksien, kuten tarinan, kiinnostavien pelimekaniikkojen tai hahmojen puute tuntuvat syövän mielenkiinnon opetuspelien pelaamisesta nopeasti, varsinkin niiltä oppilailta, jotka pelaavat vapaa-ajallaan. Tehtävavetoisten pelien hyöty vaikuttaa myös pitkälti rajoittuvan tekniseen suorittamiseen, toistoon ja mekaaniseen oppimiseen. Esimerkiksi ryhmäytymistä, sosiaalisia taitoja tai yhteistyötä niillä on vaikea kehittää. Koulun ja oppilaiden arjen välisen kuilun vuoksi haluan nostaa esiin kysymyksen roolipelaamisesta ja sen mahdollisista hyödyistä opiskelukäytössä. Roolipelaamiseen liittyy oman näkemykseni mukaan paljon sellaisia ominaisuuksia, joilla voitaisiin yhdistää niin pelaamisen, leikkimisen kuin draamankin hyviä puolia opetukseen.

Tutkimuksen lähtökohtana on siis ajatus siitä, että roolipelaamista voitaisiin jotenkin hyödyntää omanlaisenaan opetusmetodina tai oppimisympäristönä parantamaan oppimistuloksia ja tukemaan oppilaiden kasvua, sekä mahdollisesti lisäämään koulussa viihtymistä. Tarkastelen roolipelaamista nimenomaan kasvatustieteellisestä näkökulmasta. Merkittävässä osassa on roolipelaamisen suhde draaman ja draamakasvatuksen keinoihin. Tavoitteenani on yritysmaailmasta tuttua SWOT-analyysyä hyödyntämällä löytää niitä vahvuuksia, heikkouksia, mahdollisuuksia ja uhkia (strengths,

weaknesses, opportunities, threats), joita roolipeliharrastajat itse roolipelaamisessa näkevät. Pyrin hahmottamaan, miten nämä puolet liittyvät koulun tavoitteisiin ja tarpeisiin, ja millainen paikka roolipelaamisella voisi olla kouluympäristön kehittämisessä sekä koulun tavoitteita että oppilaita mahdollisimman hyvin palvelevaksi.

2 KÄSITTEIDEN MÄÄRITTELYÄ

Roolipelien ja roolipelaamisen, kuten minkä tahansa ilmiön tarkastelussa, on tärkeää ymmärtää mitä aiheeseen liittyvät käsitteet tarkoittavat. Pyrin avaamaan käsitteitä lähestymällä roolipelaamista ja roolipelejä niin historiallisesta, kuin käytännöllisestä näkökulmasta. Tavoitteena on luoda viitekehys, jolla roolipelaamista voidaan tarkastella suhteessa muihin ilmiöihin. Vaikka roolipeli voidaan periaatteessa selittää yksinkertaisestikin, on se myös laaja ja joustava termi. Roolipelaamiseen liittyy myös paljon aspekteja, jotka liittyvät sen esimerkiksi leikkiin, roolileikkiin ja pelaamiseen. Myös roolipelaamiseen liittyvät etymologiset kysymykset ovat mielenkiintoisia, sillä ne määrittävät esimerkiksi sitä, kuinka roolipelaamiseen liittyvät ajatukset ja asenteet muodostuvat. Roolipelien ja roolipelaamisen määrittely tuntuu myös kirjallisuudessa olevan vaihtelevaa, sillä alan harrastajien näkemykset voivat poiketa toisistaan paljonkin. Usein samoja näkökulmia on kyllä löydettävissä kaikista määritelmistä, mutta niiden painotukset ovat hyvin erilaisia. Kappaleissa 2.1–2.4 pyrin lyhyesti kuvailemaan roolipelien historiaa, roolipelejä ja niihin liittyviä ominaisuuksia.

2.1 Roolipeli

Roolipelejä koskevaa kirjallisuutta on paljon. Selkeästi suurin osa siitä on suoranaisesti *roolipelejä*, eli pelien maailmaa ja sen sääntöjä koskevaa kirjallisuutta, jossa ei juurikaan käsitellä roolipelaamista ilmiönä. Näitä kirjoja on suomeksikin saatavilla paljon, ja esimerkiksi Pirkanmaan kirjastojen tietokannasta löytyy kirjoitushetkellä hakusanalla ”*roolipeli*” 27 osumaa, joista 25 on eri roolipelien sääntökirjoja (<https://piki.verkkokirjasto.fi/> katsottu 14.2.2019). Otos on vain murto-osa todellisesta roolipelien määrästä, mutta se kuvaa hyvin tilannetta kirjallisuuden osalta.

Viimeisimpiä ajankohtaisia suomen kielisiä julkaisuja, joissa roolipelejä käsitellään erilaisesta, laajemmasta näkökulmasta, ovat Juhana Petterssonin *Roolipelimanifesti* (Like 2005), Markus Montolan ja Jaakko Stenrosin toimittama *Beyond role and play* (Dark 2004), sekä Merja Leppälähden *Roolipelaaminen - eläytymistä ja fantasiaharrastusverkostoja* (Nuorisotutkimusverkosto 2009). Erityisesti Montolan ja Stenrosin kirjassa roolipelejä ja roolipelaamista on käsitelty tieteellisesti mielenkiintoisemmasta näkökulmasta; se on kokoelma

tutkijoiden ja roolipeleihin intohimoisesti suhtautuvien harrastajien artikkeleita roolipelaamisesta. Kirjoittajia on seitsemästä eri maasta ja kirja on koottu osana Solmukohta 2004 roolipelitapahtumaa. Petterssonin Roolipelmanifestia (2005) taas kuvaillaan kirjan takakannessa ”innostavaksi johdatukseksi roolipelaamiseen” ja se vaikuttaakin olevan suunnattu erityisesti roolipelaajille itselleen ikään kuin keskustelunavaukseksi. Leppälahti tiivistää oman teoksensa tarkoituksen johdannossa seuraavasti:

Roolipelaaminen – eläytymistä ja fantasiaharrastusverkostoja on pyrkimys avata roolipeliharrastusta sitä aikaisemmin tuntemattomalle nuorison piirissä toimivalle tai muuten aiheesta kiinnostuneelle. ... Teos lähestyy roolipeliharrastusta etnografisella otteella ja tarjoaa myös pienen katsauksen muutamiin roolipelaamista lähellä oleviin harrastuksiin roolipelaamisen kannalta katsottuna, mikä voi olla kiinnostavaa itsessäänkin, mutta on hedelmällistä myös roolipeliharrastuksen ymmärtämisessä. (Leppälahti 2009, 6)

Perinteinen roolipelaaminen voidaan jakaa karkeasti kahteen kategoriaan: pöytäroolipeleihin ja liveroolipeleihin eli LARPeihin (Live Action Role-Play). Lisäksi voidaan erottaa kolmas ja neljäs roolipelaamisen muoto; foorumiroolipelit ja tietokoneroolipelit. Vaikka kaikissa voidaan katsoa kyseessä olevan yhtä lailla roolipelaaminen, voivat erot pelien toteutuksessa – sen kaikissa vaiheissa – olla mittavat. Onkin tärkeä tunnistaa, mistä roolipelaamisen muodosta milloinkin puhutaan. Tutkimuksessani pyrin käsittelemään roolipelejä pääosin pöytä- ja liveroolipelien näkökulmasta, tarpeen vaatiessa tarkentaen, mitä roolipelaamisen tapaa erityisesti käsitellen.

2.1.1 Roolipelin historiaa

Roolipeli on viihteen muotona uudehko. Tämä vaikuttaa osaltaan siihen, miten roolipeliä tai roolipelaamista kuvaillaan ja käsitellään. Artikkelinsa *In search of the self* (2004) alussa Paul Mason kuvailee yritystä tallentaa roolipelaamisen aikaista historiaa vaikeaksi sen monitulkintaisuuden takia. Ensinnäkin roolipeliä selitettäessä on tehtävä erottelu eri roolipelin muotojen välille. Yleisimmin viitataan joko pöytäroolipeleihin (*tabletop role-playing games*) tai liveroolipeleihin eli larppeihin (*live action role-play*), joita käsitellen vielä tarkemmin tuonnempana. Tämän lisäksi on otettava huomioon roolipelin historiaa kuvaavan henkilön agenda. Yleisesti roolipelien alkuvaiheista puhuttaessa viitataan vuonna 1974 julkaistuun *Dungeons & Dragonsiin*. Tätäkään ei voida kuitenkaan pitää itsestään selvästi ensimmäisenä roolipelinä, vaan vaihtoehtoisia, myöskin perusteltuja näkemyksiä on paljon. (Montola & Stenros 2004, 1.)

Hiukan määritelmästä riippuen roolipelaamista on voitu harjoittaa niin kauan, kuin jonkinlaista eläytymistä tiettyyn rooliin tietynlaisten sääntöjen alaisuudessa on harjoitettu. Hyvä

esimerkki on David Pelterin esittämä väite siitä, että hänen 1960-luvulla kehittämänsä *puhepeli* olisi ensimmäinen vakavasti otettava roolipeli (Montola & Stenros 2004, 1). Jotta roolipelejä ja roolipelaamista olisi mielekästä tarkastella, on hyvä valita jokin lähtökohta roolipelien kehityksen alulle ja pysyttäytyä siinä. Ei ole tarkoituksenmukaista spekuloida sillä, ollaanko antiikin kreikassa harrastettu esimerkiksi jotain etäisesti roolipeliä muistuttavaa improvisaatioteatteria. Paul Mason (2004, 2) ehdottaakin *Dungeons & Dragonsin* 1. painoksen julkaisuvuotta 1974 roolipelaamisen ”vuodeksi nolla”. Linjausta voidaan pitää varsin luontevana, sillä myös Merja Leppälähti (2009, 9) esittää roolipelaamisen varsinaiseksi ”syntymävuodeksi” vuotta 1974 nimenomaan *Dungeons & Dragonsin* julkaisun vuoksi. Tutkimuksessani hyödynnän Masonin ja Leppälähten asettamaa linjausta ja käsittelen roolipelaamista ilmiönä, joka on saanut alkunsa 1970-luvun puolivälissä. Tämä helpottaa historiallisen näkökulman osalta roolipelin määrittelyä ja antaa mahdollisuuden rajata hieman sitä, mitä kaikkea roolipeleihin ja roolipelaamiseen sisällytetään.

2.1.2 Mitä roolipeli on?

Termi roolipeli on siinä mielessä kiitollinen käsiteltävä, että se on toimintaa hyvin kuvaava. Vaikka ei olisi koskaan pelannut mitään roolipeliin viittaavaa, osaa todennäköisesti jollain tasolla intuitiivisesti päätellä mitä se mahdollisesti voisi pitää sisällään. Muodon oikeellisuudesta voidaan toki aina esittää vastaväitteitä, mutta todellisuudessa roolipelin määritelmä on sen verran häilyvä ja monimuotoinen, että yksiselitteisyyttä on vaikea saavuttaa. Tämän takia roolipeleistä ja -pelaamisesta kirjoitettaessa onkin syytä antaa mahdollisimman kattava kuvaus siitä, miten kirjoittaja roolipelit käsittää ja määrittää. Oman näkemyksen löytäminen on tärkeää, sillä harrastajienkaan keskuudesta ei välttämättä löydy kahta täysin samanlaista näkemystä, vaikka suuret linjat kohtaisivatkin.

Juhana Pettersson kirjoittaa: ”Roolipelin selittäminen ulkopuoliselle on perinteisesti ollut vaikeaa ehkä siksi, että kyseessä todellakin on uusi kulttuurimuoto. Olen havainnut, että pelinjohtajan roolin selvittäminen valottaa pelaamisen luonnetta yleensä parhaiten.” (2005, 22) Roolipeli on moniulotteinen kanssakäymisen ja pelaamisen muoto. Perinteisimmillään roolipeliä voidaan luonnehtia siten, että se on tiettyjen sääntöjen puitteissa tapahtuvaa, joko verbaalisesti tai kehollisesti ilmaistavaa ja mallinnettavaa roolissa toimimista. Roolipeliä johtaa yleensä pelinjohtaja, joka luo tarinan ja puitteet niille tapahtumille, joita muut peliin osallistuvat käyvät läpi. Pelinjohtaja yhtenä pelaajista siis tarjoaa muille pelaajille narratiivin ja muiden, kuin pelaajahahmojen osuuden dialogista. Muut pelaajat osallistuvat aktiivisesti pelin juonen kuljettamiseen. Jokaisen pelaajan

hallinnassa on yksi hahmo, jonka tekemisistä, dialogista ja luonteesta pelaaja on vastuussa. (Pettersson 2005.)

Roolipelin sisällöllä ei sinänsä ole rajoitteita. Se voi käsitellä käytännössä mitä tahansa, mitä pelinjohtaja on valmis peliin tuomaan ja pelaajat halukkaita pelaamaan. Teemat voivat vaihdella aina arkirealismista fantasiaan ja kaikkeen siltä väliltä. Juhana Pettersson on esimerkiksi julkaissut roolipelin *Ikuisuuden laakso* (2009) Etelämantereen pingviineistä, mikä osoittaa mahdollisuuksien laajuutta roolipelien sisältöjen suhteen. Periaatteessa kuka tahansa voi luoda roolipelin tyhjästä tai käyttää hyväkseen niitä lukemattomia valmiita pelejä, joita roolipelaajat ovat Dungeons & Dragonsin jälkeen kehittäneet ja kirjoittaneet.

2.2 Pöytäroolipeli

Viitaten aiemmin määriteltyyn roolipelaamisen syntyhistoriaan, voidaan pöytäroolipeliä pitää alkuperäisenä ja ensimmäisenä roolipelaamisen muotona (Leppälahti 2009, 15). Osittain tästä syystä harrastajien puheessa roolipeleillä viitataan usein nimenomaan pöytäroolipeleihin. Muut roolipelaamisen muodot, kuten liveroolipelaaminen tai tietokoneroolipelit, erotellaan yleisemmin omilla nimillään.

Pöytäroolipeli voidaan periaatteessa toteuttaa ilman mitään apuvälineitä, edes pöytää. Yleensä kuitenkin käytetään ainakin paperia ja kynää, joilla voidaan merkitä pelin kannalta tärkeitä hahmojen ominaisuuksia, sekä peliin liittyviä yksityiskohtia ja tapahtumia ylös. Moniin pöytäroolipeleihin liittyy olennaisena osana myös arpakuutioiden käyttö. Arpakuutioilla pyritään luomaan satunnaisuutta pelin eri osa-alueisiin. Niillä voidaan esimerkiksi kokeilla, onnistuuko pelaajahahmo kuvailemassaan, fyysistä ponnistusta vaativassa tehtävässä. Välttämättömpien apuvälineiden lisäksi pelaajat voivat hyödyntää esimerkiksi erilaisia figuureita kuvaamaan tilanteita, joissa pelihahmot liikkuvat suhteessa toisiinsa ja pelin ympäristöön. Oikeastaan myös minkä tahansa apuvälineiden käyttöön rajoitteena on vain mielikuvitus, teknologian asettamat rajoitteet ja pelaajien toiveet.

Karkeasti yleistettynä pöytäroolipeli alkaa yleensä hahmojen luomisella, minkä jälkeen pelinjohtaja selittää tilanteen, josta pelaajat lähtevät liikkeelle. Tämän jälkeen peli etenee pelinjohtajan ja pelaajien määrittelemällä tahdilla ja tarkkuudella, yleensä jotakin pelin tai pelinjohtajan määrittelemää tavoitetta kohti.

2.3 Liveroolipeli eli LARP

Liveroolipeli on pöytäroolipeliä kehollisempi pelimuoto ja verrattavissa improvisoituun näyttelemiseen, kuitenkin ilman yleisöä. Pelaajat pukeutuvat pelihahmoikseen, eläytyvät niihin ja ”esittävät” tätä roolia itselleen ja muille pelaajille, osoitetussa ympäristössä. Liveroolipelaaminen antaa osallisille mahdollisuuden kokea peli vielä elävämmin ja omakohtaisemmin kuin pöytäroolipelissä on mahdollista. (Leppälahti 2009.) Toki liveroolipelaamista voi harrastaa ilman monimutkaisia lavasteita ja asuja joko sovittamalla pelin teema arkeen sopivaksi tai yksinkertaisesti antamalla mielikuvitukselle enemmän sijaa.

Monien ummikkojen kanssa käymieni keskustelujen ja median antamien esimerkkien perusteella mielikuva larppaamisesta on edelleen nimenomaan se, että se nähdään fantasiaympäristöihin liittyvänä ”haltioiksi pukeutumisena ja metsässä hörhöilynä”. Hyviksi esimerkeiksi populaarikulttuurin näkemyksestä larppaamiseen voidaan ottaa esimerkiksi Kummelin vanha roolipelaajat -sketsi, jossa uutisinsertin tyyliä haastatellaan roolipelaavia henkilöitä ja kuvataan heidän hahmojensa toimintaa pelin puitteissa, sekä elokuvat *Roolimallit* (2008) ja *Knights of badassdom* (2013), joissa nimenomaan liveroolipelaaminen on merkittävästi esillä. Esimerkkien antama mielikuva liveroolipelaamisesta ei välttämättä ole negatiivinen mutta kuitenkin kapea, ja linjassa sen kanssa mitä asiaan perehtymättömille tuntuu ”larppaamisesta” ensimmäiseksi tulevan mieleen: hörhöt heilumassa viittoineen metsässä.

Stigmasta huolimatta liveroolipelaaminen on monimuotoista ja tarjoaa pöytäroolipelien tavoin lähes rajattomia mahdollisuuksia mielikuvituksen puitteissa. Hyviä esimerkkejä liveroolipelaamisen monipuolisuudesta ovat esimerkiksi Suomessa 6. ja 9. -luokille pyöritettävä *yrityskylä*, sekä punaisen ristin järjestämä *konfliktin keskellä* -liveroolipeli. Yrityskylä ei mainosta itseään liveroolipelinä vaan oppimiskokonaisuutena. Varsinkin ulkoisesti toiminta kuitenkin muistuttaa liveroolipelaamista: Oppilaat ottavat roolin - esimerkiksi kassatyöntekijä, huoltomies tai pormestari - pukeutuvat sen mukaisesti ja toimivat peliä johtavien aikuisten antamien sääntöjen ja tehtävien puitteissa. Toisaalta yrityskylässä hahmoihin eläytyminen voi jäädä pinnalliseksi ja keskiössä on annettujen tehtävien mekaaninen suorittaminen. Konfliktin keskellä liveroolipeliä taas kuvataan suomen punaisen ristin internetsivustolla seuraavasti:

Konfliktin keskellä on Punaisen Ristin kehittämä, yön yli kestävä roolipeli, jossa pelaajat asetetaan pakolaisen asemaan. He joutuvat pakenemaan sotaa ja käyvät läpi pakolaisen matkalla vastaan tulevia asioita ja tilanteita. Peli tutustuttaa osallistujat sodan sääntöihin, uhrin oikeuteen saada apua sekä Punaisen Ristin tehtäviin pakolaisten auttamiseksi. (<https://rednet.punainenristi.fi/node/43502> luettu 11/2018)

Jälkimmäisessä erimerkissä toiminnan ytimenä vaikuttaa olevan nimenomaan eläytyminen toisen ihmisen asemaan tilanteessa, joka on ehkä omaan arkeen verrattuna kaukainen. Molemmat esimerkit antavat kuitenkin liveroolipelaamiselle myös ammattimaisuuden tuomaa uskottavuutta, jolloin aiheen käsittelyä varten ei tarvitse välttämättä ensin purkaa aiemmin mainittuja, hieman negatiivisia mielikuvia, joita liveroolipelaamiseen liittyy.

2.4 Foorumiroolipeli ja tietokoneroolipelit

Foorumiroolipeli on roolipelaamisen muoto, jossa pelaaminen tapahtuu pöytäroolipelin tapaan yleensä vuorovaikutuksessa muiden pelaajien kanssa tarinaa ja dialogia rakentaen. Suurimpana erona pöytäroolipeliin foorumiroolipeliä pelataan nimensä mukaisesti yleensä internetin keskustelupalstojen välityksellä. Foorumiroolipelissä voidaan hyödyntää paljolti samoja apuvälineitä, kuin pöytäroolipelissäkin. Erityisenä etuna on pelin maailman rakentuminen tekstin muotoon. Foorumiroolipeliä voikin kuvailla interaktiiviseksi tarinankerronnaksi, jossa osallistujat antavat toisilleen tukea ja inspiraatiota tekstin tuottamiseksi.

Tietokoneroolipeleistä puhuessani tarkoitan niin tietokoneella kuin konsoleillakin pelattavia roolipelejä. Ne ovat selvästi oma genrensä roolipelaamisen kentässä ja niiden käsittely vaatisi laajaa määrittelyä sille, mitä tietokoneroolipelit oikeastaan ovat. Huomioitavana olisi esimerkiksi suuri määrä erilaisia genrejä, eri konsoleita ja historia, johon mahtuu verrattain paljon ja nopeaa kehitystä. Oman tutkimukseni näkökulmasta en näe tarpeelliseksi rajata tietokoneroolipelejä sen tarkemmin, vaan käsittelen niitä muusta roolipelaamisesta erillisenä ”saarekkeena”, tiedostaen mahdolliset vaikutukset niin roolipeleihin kuin roolipelaajiinkin.

3 ROOLIPELIT KOULUN VIITEKEHYKSESSÄ

Roolipeleistä, varsinkin koulun kontekstissa, on tehty Suomessa vähän tutkimusta. Muualla kiinnostus on ollut hieman suurempaa ja erityisesti Tanskassa aihetta on käsitelty verrattain paljon. Tieteellisten teosten puuttuminen tai niiden huono saatavuus vaikuttaa roolipelien tutkimisessa esimerkiksi siihen, miten roolipeliä ja roolipelaamista tutkimuksen kontekstissa määritellään. Tieteellisen käsittelyn vaatimuksena voi pitää ensinnäkin roolipelien ja roolipelaamisen käsitteiden avaamista, sekä sellaisen viitekehyksen rakentamista, jossa roolipelaamista on mielekästä tarkastella. Roolipelien ja -pelaamisen määrittelemiseksi nojautuin roolipelejä harrastavien tai niitä ammatikseen käsittelevien ihmisten näkemyksiin siitä, mitä roolipelaamisella tarkoitetaan. Seuraavaksi pyrin rakentamaan koulun tavoitteista ja työtavoista sellaisen viitekehyksen, johon roolipelaamisen potentiaalisia hyödyntämistapoja on tarkoituksenmukaista suhteuttaa. Erityisesti keskityn koulun tavoitteiden ja roolipelaamisen suhteeseen motivaatiokysymysten, kouluviihtyvyyden ja vallalla olevien oppimiskäsitysten kautta. Roolipelaamista työväliseen suhteutan draamaan ja leikkiin, joiden kanssa roolipelaamisella voi parhaimmillaan olla hyvinkin paljon yhteistä.

Myös termien *rooli*, *pele* ja *pelaaminen* käsitteleminen erillään voi avata roolipelin käsitettä vielä tarkemmin. Tarkastelussa on huomioitava erityisesti eri kielten vastaaviin termeihin liittyvä etymologia. Esimerkiksi Sue Rogers ja Julie Evans (2008) ovat otsikoineet lasten *roolileikkejä* käsittelevän teoksensa seuraavasti: *Inside Role-Play in Early childhood Education*. Englannin kielen termin *role-play* suomentaminen roolipeliksi olisi kuitenkin virheellistä ja synnyttäisi väärän miellelyhtymän kirjan sisällöstä. Näiden kielten välisten erojen ja toisaalta termien samankaltaisuuden huomioiminen voi auttaa ymmärtämään miksi myös roolipelaamisella voi olla muutakin merkitystä, kuin vain tarjota kevyttä ajanvietettä ja viihdettä. Rogers ja Evans (2008, 25) kiinnittävät huomiota siihen, kuinka tärkeitä roolileikit ovat lasten, heidän tutkimuksensa tapauksessa nelivuotiaiden, sosiaalisen ja kielellisen kehittymisen kannalta. Kun rooleihin eläytymällä leikkiminen jossain vaiheessa jää pois lasten luontaisista tavoista leikkiä, voidaan roolipelien avulla mahdollisesti luoda samanlainen eläytymisympäristö tietyn ikävaiheen ylittäneille

lapsille, nuorille ja jopa aikuisille. Roolipelissä toimintaan liittyy yleensä enemmän tai vähemmän tarkat säännöt, jotka luovat ja ylläpitävät ympäristöä, jossa eri-ikäiset ihmiset voivat kokea *nyt minä teen näin* –leikin omalla kehityksen tasollaan mielenkiinnon säilyttävässä muodossa ja mittakaavassa.

Jotta pystytään arvioimaan sitä, miten roolipelit ja roolipelaaminen istuvat koulukontekstiin, on ymmärrettävä mitä ne ovat ja toisaalta millaisia yhteyksiä niillä on koulun tavoitteisiin. Erilaisia keinoja pyrkiä vaikuttamaan oppimistuloksiin on paljon – vaikkapa retket, draaman käyttö, vieraiden kutsuminen opetustilanteeseen – ja niiden perimmäinen tarkoitus lienee tarjota erilaisille oppijoille erilaisia virikkeitä ja työkaluja opetetun asian sisäistämiseksi ja asetettujen tavoitteiden saavuttamiseksi. Kouluviihtyvyyden vaikutus oppimistuloksiin on paljon mielenkiintoa viime aikoina herättänyt aihe, johon roolipelien hyödyntämisellä saattaisi olla annettavaa. Myös draaman leikin ja pelin suhteet roolipelaamiseen vaikuttavat mielenkiintoisilta. Juuri draamalle onkin yritetty saada opetussuunnitelmassa lisää tilaa, jopa oppiaineen muodossa. Roolipelaamiselle tuskin tullaan koskaan hakemaan oman oppiaineen asemaa, mutta sillä voi silti opetuksen apuvälineenä tai omanlaisenaan oppimisympäristönä olla paljonkin potentiaalia. Roolipelaajilta itseltään kysyttäessä roolipelaamisessa nähdään hyötynäkökulmana esimerkiksi ongelmanratkaisutaitojen ja havainnointikyvyyn kehittäminen (Leppälahti 2009, 51). Näitä voidaan pitää olennaisina osina esimerkiksi matematiikan oppisisältöjä.

Muiden roolipelien tarkastelun tapojen rinnalle voitaisiin teoriassa nostaa Juhana Petterssonin näkemys roolipelaamisesta yhtenä taiteen muotona (Pettersson, 2005). Pettersson pohtii, voitaisiinko roolipelaamista tarkastella taiteena ja taiteen viitekehyksessä, jos sitä ei haluta sovittaa leikin ja pelin raameihin. Taiteen määrittely lienee kuitenkin jopa vielä pelin ja leikin määrittelyä vaikeampaa, joten pohdinta ei liene tässä yhteydessä tarkoituksenmukaista.

3.1 Kouluviihtyvyyden näkökulma

Oikeastaan koko 2000-luvun ajan julkisessa keskustelussa on kiinnitetty paljon huomiota suomalaisten koululaisten hyviin tuloksiin PISA-testeissä. Media on vilissyt viittauksia suomalaisen koulun laatuun ja kansainvälisiin vieraisiin, jotka saapuvat ihmettelemään koulujärjestelmäämme kaikkialta maailmasta. Viime vuosina on kuitenkin huomiota alkanut kiinnittää myös uhkaavalta vaikuttava alamäki oppimistuloksissa. Tähän on haettu syitä muun muassa kouluviihtyvyydestä – tai sen puutteesta. Suomalaisten lasten kouluviihtyvyyttä on tarkkailtu jo vuosikymmeniä, ainakin 1970-luvun alusta alkaen, jolloin IEA:n (International Association for the Evaluation of Educational Achievement) tutkimuksessa suomalaisten koululaisten suhtautuminen kouluun paljastui verrattain

negatiiviseksi. Tämän jälkeen monet tutkimukset ovat vahvistaneet tätä näkemystä ja nostaneet esiin uusia puolia suomalaisten oppilaiden huonon koulussa viihtymisen syiksi. Näitä syitä voivat olla esimerkiksi asenneilmapiiri, auktoriteettirakenteet, koulun turvattomuus ja työrauhan puute. (Harinen & Halme 2012, 12–13.) Kouluviihtyvyyden tutkiminen ja parantaminen on tärkeää monestakin syystä, yksi niistä voitaneen tiivistää ”oppimisen iloon”. Negatiivisillakin tunteilla on paikkansa oppimisen edistämässä, mutta niiden hyödyntäminen vaatii tunnekokemuksen läpikäymistä ja ymmärtämistä, mikä voi olla varsinkin lapsille ja nuorille hankalaa. Positiiviset tunteet taas edistävät oppimista esimerkiksi voimaannuttamalla ja ”energisoimalla” oppijaa, sitomalla hänet oppimisprosessiin, motivoimalla hänet havainnoimaan ja tulkitsemaan asioita tarkemmin sekä parantamalla hänen yleistä hyvinvointiaan. Ilon kokeminen vaikuttaa ihmiseen kokonaisvaltaisesti ja motivoivasti. (Rantala 2005, 158–162.)

Kouluviihtyvyyttä voidaan tarkastella monesta näkökulmasta, esimerkiksi suhteessa oppimistuloksiin tai yleiseen hyvinvointiin, niin yksilön kuin yhteisönkin kannalta. Vielä 2000-luvun alkuun mennessä nimenomaan hyvinvoinnin ja oppimistulosten yhteyttä oli tarkasteltu verrattain vähän, osittain koulujen näkökulmasta tehdyn hyvinvoinnin tutkimuksen vähyyden takia; sitä oli tehty lähinnä psykologisista ja sosiologisista lähtökohdista yksilön hyvinvointiin kohdistuen. Myöskään koulun laadun mittaamisen trendeissä ei oltu otettu merkittävästi huomioon koulun sosiaalisia päämääriä, vaan oltiin keskitytty lähinnä resurssien käyttämisen tehokkuuteen ja oppimistuloksiin. (Konu 2002, 11–12, 22, 66.) Viime vuosikymmeninä kouluviihtyvyyden käsitteen abstraktius ja monimutkaisuus on ymmärretty paremmin. Kouluviihtyvyys muodostuu monista osa-alueista ja sen vaikutukset ovat monitahoiset. On kuitenkin nähtävissä, että koulun sisäiset sosiaaliset suhteet ja oppilaiden emotionaaliset siteet erityisesti toisiin oppilaisiin ovat ensisijaisen tärkeitä kouluviihtyvyyden kannalta. Korkeatasoinen opetus ei siis riitä yksinään takaamaan kouluviihtyvyyttä, vaan opettajilta vaaditaan myös keinoja ja kykyä huolehtia ”luokkailmapiiristä”. (Harinen & Halme 2012, 17–18) Tämä näkyy esimerkiksi siinä, että kouluterveyskyselyn (2010–2011) perusteella voitaisiin päätellä keskimäärin jokaisessa koululuokassa olevan sekä kiusattu että kiusaaja. Kiusaamista voi tehdä myös opettaja itse, esimerkiksi jättämällä oppilas järjestelmällisesti huomiotta tai olemalla puuttumatta konfliktitilanteisiin. Tämä taas on suoraan yhteydessä kouluviihtyvyyteen turvallisuuden tunteen näkökulmasta (em. 31–33). Kouluviihtyvyyden ja hyvinvoinnin tarkastelemiseksi on siis ensin ymmärrettävä mistä tekijöistä ne kokonaisuutena rakentuvat, silloin voidaan löytää keinoja niiden parantamiseksi.

Anne Konun hyvinvoinnin tarkasteluun koulun viitekehyksessä kehittämä työkalu, ”*koulun hyvinvointimalli*”, perustuu Erik Allardtin sosiologiseen hyvinvoinnin teoriaan. Siinä oppiminen on ympäristön ja yhteisön, opetuksen ja kasvatuksen sekä hyvinvoinnin kanssa kiinteästi yhteydessä.

Hyvinvoinnin käsite on jaettu neljään kategoriaan; *koulun olosuhteisiin, sosiaalisiin suhteisiin, itsensä toteuttamisen mahdollisuuksiin ja terveydentilaan*. Koulun olosuhteet käsittävät konkreettisen kouluympäristön, mutta myös abstraktimpia käsitteitä, kuten lukujärjestyksen tai ryhmäkoot. Sosiaalisiin suhteisiin luetaan esimerkiksi ryhmädynamiikka, suhteet opettajiin ja vertaisiin sekä kiusaaminen. Itsensä toteuttamisen mahdollisuudet tiivistyvät esimerkiksi vaikuttamisen mahdollisuuksiin koulussa, positiivisiin oppimiskokemuksiin ja tehdyn työn arvostukseen. Terveydentila käsitetään rajatussa merkityksessä tautien ja sairauksien puuttumisena ja poissaolona. (Konu 2002, 43–46.) Näistä kategorioista erityisesti kolme ensimmäistä voi helposti tarkastella myös suhteessa roolipeleihin. Roolipelaaminen toimintana käsittää niin fyysisen ympäristön, sosiaaliset suhteet kuin itsensä toteuttamisenkin. Roolipelaamisen suhde koulun olosuhteisiin ja sosiaalisiin suhteisiin on varsin selvä. Itsensä toteuttamisen mahdollisuuksiin nähden sitä on mielenkiintoista tarkastella Konun jaottelun mukaan esimerkiksi työn merkityksen ja arvostuksen, itsetunnon kehittämisen sekä kannustuksen ja rohkaisun näkökulmasta.

Viitteenä siitä miten oppimisen ja oppimistulosten rakentumiseen on alettu suhtautua, mitattiin uusimmassa, vuoden 2015 PISA-tutkimuksessa ensimmäistä kertaa oppilaiden hyvinvointia, kouluun sopeutumista sekä suhteita opettajiin ja vertaisiin. Verrattuna esimerkiksi Viroon, jonka tulokset näyttäytyvät PISA-tutkimuksissa nousujohdanteisina, ei esimerkiksi suomalaisten koululaisten koulutyön takia kokema ahdistus, kouluviihtyvyys tai yleinen suhtautuminen omaan elämäntilanteeseen vaikuttaisi olevan hälyttävällä tasolla. Jotain on kuitenkin tapahtunut, koska laskua suomalaisten koululaisten osalta on nähtävissä kaikissa kolmessa PISA-tutkimuksen pääkategoriassa: luonnontieteissä, matematiikassa ja lukutaidossa. (<http://www.oecd.org/pisa/pisa-2015-finland.htm> katsottu 4.2.2019) Vaikka esimerkiksi PISA-tutkimus kattavan vertailun mahdollistaakin, kansainvälistä hyvinvointi- tai kouluviihtyvyysvertailua tehdessä ei pidä unohtaa kulttuurin ja kielen vaikutusta vastauksiin ja niistä vedettyihin johtopäätöksiin. Tavat ilmaista asioita ovat kulttuurisidonnaisia ja vaikuttavat tuotettuihin totuuksiin. Myös käytetty kieli voi vaikuttaa vastauksiin paljon, eikä esimerkiksi koulusta pitäminen ja koulussa viihtyminen välttämättä ole sama asia. Esimerkiksi suomalaiset lapset saattavat käydä koulussa mielellään, vaikka eivät siitä sinänsä ”pitäisikään”. (Harinen & Halme 2012, 14–16, 66.) Suorien johtopäätösten vetäminen esimerkiksi PISA-tutkimuksen kaltaisista kvantitatiivisista tutkimuksista vaikuttaakin tässä valossa riskialttiilta.

Vaikka eri tutkimusten tulokset eivät aina näytä täysin yhteneviltä, eivät suomalaiset lapset vaikuta – kaunopuheesta ja hienoista tavoitteista huolimatta – kokevan osallisuutta kouluun. Koulu vaikuttaa olevan oppilaille irtonainen saareke, jota siedetään, koska niin kuuluu tehdä. Kyynisyyttä koulua kohtaan on nähtävissä, mikä saattaa osaltaan selittyä koulussa vietetyn ajan irrallisuudella oppilaiden vapaa-ajan kokemusmaailmasta. Opetus- ja työvälineet, joihin oppilaat koulussa

törmäävät, korostavat tätä irrallisuutta; kärjistäen voisi kuvailla, että vapaa-ajalla käytetään monipuolisesti erilaisia työvälineitä ja ympäristöjä kommunikointiin ja ongelmanratkaisuun ryhmissä, koulussa tankataan edelleen tietoa kirjoista. (Salmela-Aro, Muotka, Alho, Hakkarainen & Lonka 2016.) Tämä vapaa-ajan kokemusten vaikutus voi osaltaan selittää, miksi suomalaiset pärjäsivät PISA-tutkimuksen ryhmätyötaitoja testaavissa osioissa erinomaisesti (PISA 2015). Seuraavaksi voitaisiinkin pohtia, miten koulun ulkopuoliset oppimisstrategiat saadaan parhaiten siirrettyä kouluihin.

Kaikesta kouluviihtyvyyteen suunnatusta huomiosta huolimatta siinä on vielä paljon kehittämisen varaa. Uusimpien kouluterveyskyselyn tulosten perusteella esimerkiksi yksinäisyyden tunne on iso osa koululaisten arkea. Moni kokee myös irrallisuutta koulusta ja yhteisöstä, mikä johtaa herkästi esimerkiksi luvattomiin poissaoloihin. Myös yksinäisyyden ja irrallisuuden kokemuksen sekä lintaamisen välillä on selvä yhteys; yksinäisyys on yleisempää lintaavien joukossa. (Halme, Hedman, Ikonen & Rajala 2018, 55–60). Myös Harinen ja Halme nostavat yksinäisyyden oppilaan kannalta jopa pahimmaksi syrjään jäämisen muodoksi ja syrjäytymisen syyksi. Vaikka yksilöllisyyttä ja erilaisuutta arvostetaan puheessa, ei se välttämättä näy konkreettisesti koulussa, jossa edelleen usein vallitsee eräänlainen suosiohierarkia. Suositun oppilaan asema on tavoiteltu, mutta paljolti sattumasta kiinni. Epäsuosittu oppilas taas voi leimautua pitkäksi aikaa. (Harinen & Halme 2012, 56-57.) Monet kouluviihtyvyyttä heikentävät tekijät vaikuttavatkin kiteytyvän nimenomaan sosiaalisiin kysymyksiin. Keinoja näiden ongelmien ratkaisemiseksi täytyy etsiä niin yhteiskunnallisella kuin yksittäisen opettajan tasolla.

Koulun viihtyisyyden ja sen myötä mahdollisesti myös oppimistulosten parantamiseksi on siis tehtävää vielä paljon. Luokassa työtä tekevien opettajien on tärkeä hahmottaa mistä kouluviihtyvyyden oikeastaan rakentuu ja millaisia käytännön toimia sen parantamiseksi voi tehdä. Anne Konun koulun hyvinvointimallin moni osio löytyy huomioituna uusimmissa perusopetuksen opetussuunnitelman perusteissa. Esimerkiksi oppimisympäristöjen kehittäminen mahdollisimman monipuoliseksi, toimiviksi ja oppilaslähtöisiksi esitetään osana yhtenäistä perusopetuksen toimintakulttuuria. Koulutyön järjestäminen siten, että se edistää oppilaiden hyvinvointia ja oppimista on nostettu yhdeksi pääteemaksi, joka sisältää esimerkiksi perustan turvallisen kouluympäristön luomiselle, sekä oppilaiden osallisuuden huomioimisen. Opetuksen järjestäjän vastuulla on, että asetetut tavoitteet toteutuvat. (Perusopetuksen opetussuunnitelman perusteet 2014) Konun hyvinvointimallia voineekin hyödyntää kouluviihtyvyyden analysoinnissa ja ratkaisujen etsimisessä. Tutkimuksessani pyrin tarkastelemaan myös roolipelejä osittain tämän mallin avulla.

3.2 Motivaatio ja tavoitteet

Jotta voidaan mielekkäästi pohtia jonkin asian merkitystä koulumaailmassa, on ymmärrettävä, miten se liittyy koulun tavoitteisiin, oppilaiden kokemuksiin, kasvamiseen tai oppimiseen käytännössä. Koulun tavoitteiden voidaan katsoa syntyvän suhteessa opetuksen tavoitteisiin, opetus suunnitelman tasolla. Filosofisesta näkökulmasta tavoitteet syntyvät aina ihmisestä. Koska ihminen pääsee harvoin yksilönä asettamaan opetustavoitteita, ainakaan suuressa mittakaavassa, täytyy asiaa lähestyä yhteiskunnallisesta näkökulmasta. Yhteiskunta taas määrittelee koulun ja opetuksen tavoitteita opetus suunnitelman kautta. (Kansanen & Uusikylä 1983, 21.) Perusopetuksen opetus suunnitelman perusteet 2014 jakaa peruskoulun tehtävän neljään luokkaan: opetus- ja kasvatustehtävään, yhteiskunnalliseen tehtävään, kulttuuriseen tehtävään ja tulevaisuustehtävään. Näistä erityisesti opetus- ja kasvatustehtävään liittyy kysymykset motivaatiosta, oppilaiden halusta oppia uutta ja hyödyntää oppimaansa. Kuten perusopetuksen opetus suunnitelman perusteissa (2014, 18) kuvaillaan:

Perusopetus tarjoaa oppilaille mahdollisuuden osaamisen monipuoliseen kehittämiseen. Se rakentaa oppilaiden myönteistä identiteettiä ihmisinä, oppijoina ja yhteisön jäseninä. Opetus edistää osallisuutta ja kestäväää elämäntapaa sekä kasvua demokraattisen yhteiskunnan jäsenyyteen. Perusopetus kasvattaa oppilaita ihmisoikeuksien tuntemiseen, kunnioittamiseen ja puolustamiseen.

Hyvin tiivistäkin tehtävän kuvauksesta käy ilmi, että koulun on tarkoitus antaa oppilaille paljon muutakin, kuin vain tietoa. Tarkoitus on kasvattaa ihmisiä, jotka pystyvät toimimaan yhteiskunnan asettamissa raameissa mahdollisimman tehokkaasti ja kivuttomasti. Jotta näihin tavoitteisiin on mahdollisuus päästä, täytyy ymmärtää miten lapset ja nuoret saavat mahdollisimman tehokkaasti hyödyn irti koulussa vietetystä ajasta. Motivaatiokysymysten tarkastelu antaa osviittaa siitä, mikä oppilaita parhaiten liikuttaa. Alakoululaiselle on todennäköisesti jatkossakin turha yrittää selittää, miten jokin harjoitus hyödyttää häntä tulevaisuudessa, vaikka se ei juuri nyt tunnukaan hauskalta.

Nimenomaan oppimisen näkökulmasta tehokkaimpia tuloksia voidaan odottaa, kun oppilaat ovat innostuneita käsillä olevasta tehtävästä ja pyrkivät löytämään mahdolliset ratkaisut itse. Motivaatiokysymysten käsittely ei kuitenkaan ole täysin ongelmaton, sillä erilaisia teorioita ja näkemyksiä on paljon. 1950-luvulta lähtien on tutkimussuuntauksena keskitytty paljolti suoriutumismotivaatioon (*achievement motivation*, mm. Heckhausen), mistä juontaa juurensa suuri osa nykyisestä motivaatiotutkimuksesta. Tämä yksilön valintoja ja tietoista toimintaa korostava suuntaus eroaa merkittävästi aiemmista motivaatioteorioista, jotka perustuivat vietteihin tai ehdollistumiseen. (Sinnemäki 1998.) Vietteihin perustuvasta motivaatioteoriasta esimerkkinä

voidaan käyttää Abraham Maslowin kehittelemää, monien ainakin nimeltä tuntema tarvehierarkiaa, joka rakentuu ajatukselle siitä, että (1) *fysiologiset tarpeet* esimerkiksi syöminen ja nukkuminen (the physiological needs) ovat voimakkain motiivien ja motivaation rakentaja. Seuraavana aina edellisten tarpeiden täytyttyä tulevat: 2) *turvallisuuden tarpeet* (safety needs), 3) *yhteenkuuluvuuden ja rakkauden tarpeet* (the belongingness and love needs), 4) *Arvonannon tarpeet* (the esteem needs) sekä 5) *itsensä toteuttamisen tarpeet* (the self-actualization need). Nämä tarpeet eivät kuitenkaan välttämättä näydyttyä aina juuri tässä järjestyksessä vaan saattavat sekoittua. Perustarpeiden lisäksi Maslow nostaa esiin myös *kognitiiviset tarpeet* ja *esteettiset tarpeet*. Näille hän ei kuitenkaan anna samanlaista asemaa ja merkitystä hierarkiassa, koska taustatietoa ei ole tarpeeksi. (Maslow 1987.) Nimenomaan koulun ja oppimisen näkökulmasta Maslowin mainitsema kognitiiviset tarpeet käsittelevät mielenkiintoisia aiheita; ihmisen halua ja tarvetta *tietää* ja *ymmärtää*.

Pekka Ruohotie kuvaa *motivaatiota* tilannesidonnaiseksi tilaksi, joka vaikuttaa tekemisen ”vireyteen” tavoitteen saavuttamiseksi, kun taas *asenne* on pitkäaikaisempi, suhteellisen pysyvä sisäistynyt ja hitaasti muuttuva reaktiovalmius. Motivaatiota voidaan muokata ja ”ruokkia” - esimerkiksi palkitsemisella tai tehtävää mielekkäämmäksi muokkaamalla – mitä nimitetään usein ulkoiseksi motivaatioksi. Ulkoinen motivaatio on riippuvainen ympäristöstä ja syntyykin, kun käyttäytymistä virittävät ja suuntaavat motiivit tulevat subjektin ulkopuolelta esimerkiksi palkan tai kannustuksen muodossa. Tavallisesti ulkoisten palkkioiden katsotaan tyydyttävän alemman asteen tarpeita, kuten turvallisuuden tai yhteenkuuluvuuden tarpeita. Sisäisen motivaation taustalla vaikuttavat subjektiiviset näkemykset siitä, mikä toimijalle on tärkeää tai synnyttää iloa. Sisäiset ja ulkoiset motivaatiot vaikuttavat oppimiseen eri tavalla. Sisäinen motivaatio ja siitä kumpuavat onnistumiset voivat muun muassa vahvistaa tulevaa oppimista (Ruohotie 1998, 36–42; 64.) Koulun kannalta keskeiseltä ongelmalta vaikuttaa – varsinkin kouluviihtyvyytutkimuksen valossa – oppilaiden asenteiden muokkaaminen koulua kohtaan myönteisemmäksi, sekä sisäisen motivaation löytäminen ja tukeminen.

Pelillistämässä pyritään usein motivoimaan pelaaja saavuttamaan pitkän tähtäimen tavoitteita antamalla hänelle ulkoiselle motivaatiolle tyypillisiä lyhyen tähtäimen palkkioita. Tämä voi tarkoittaa esimerkiksi jonkin henkilökohtaisen hyödyllisen tavoitteen saavuttamista (kuntoilu, kaupalliset edut, unen optimointi), joka vaatii pitkäjänteisyyttä. Toisaalta kaupallisissa peleissä samoja keinoja käytetään pelaajien sitouttamiseksi peleihin, erityisesti ilmaispeleiden kasvattaessa suosiotaan. Tämä käsittelytapa tyypistää pelillistämisen usein pintapuoliseksi kuriositeetiksi, jossa todelliset pitkän tähtäimen tavoitteet ja niiden luomat motiivit ja motivaatiot jäävät usein toteutumatta. (Harviainen, Meriläinen & Tossavainen 2013.)

Jussi Sinnemäki on tutkinut pelaamisen motivoivaa vaikutusta kertotaulun oppimiseen. Pelaamisella ja sisäisellä motivaatiolla on oletettu olevan yhteys, mikä ei kuitenkaan täysin näkynyt Sinnemäen tutkimuksessa. Kertotaulun opettelussa käytetyn pelin vaikutukset vähän tai paljon pelanneiden oppimiseen ei juuri eronneet toisistaan. Päätelmänä esitettiin motivaatioteorioiden kannalta osuva ajatus, että pelaamisen motivoiva vaikutus liittyy vahvasti pelaajan autonomiseen valintaan pelatusta pelistä sekä vaikuttamisen tunteeseen pelissä. (Sinnemäki 1998.) Pelaaminen ei siis automaattisesti ole avain onneen ja oppimiseen, vaan siinäkin oppilaille pitäisi pyrkiä antamaan mahdollisuus valita pelitapa ja peli itse.

Motivaation merkitystä oppimiselle tuskin kukaan kieltää. On kuitenkin syytä käydä keskustelua siitä, mikä on oikea tai paras keino motivoida oppilaita tai saada oppilaat motivoitumaan. Opettajan yksinpuhelu ei vaikuta enää toimivan ainoana opettamisen välineenä, vaan erilaisia tapoja saada erilaiset oppijat innostumaan, joko oppisisällöistä tai oppimisesta itsestään, tarvitsee hyödyntää mahdollisimman tehokkaasti. Jokaisella opettajalla on varmasti oma näkemyksensä siitä, mikä opettamisessa on tarkoituksenmukaista, hyödyllistä ja tärkeää. Opettajan mukavuusalueelta poistuminen luo kuitenkin varmasti ympäristön, jossa sekä opettaja että oppilaat voivat kokea innostusta aiheesta kuin aiheesta, on kyseessä sitten oppiaineiden integrointi liikuntaan tai draamaan, retkeily, digitaalisen median hyödyntäminen tai roolipeli.

3.3 *Oppimiskäsitykset*

Koulumaailmassa vallitsevat kasvatuskäsitykset ja -teoriat vaikuttavat osaltaan siihen millaisia tavoitteita oppimiselle ja kasvatukselle asetetaan ja miten oppilaita pyritään niitä kohti luotsaamaan. Erilaisia oppimisteorioita on paljon ja käsitykset niiden ”voimasuhteista” tuntuvat muuttuvan ajan myötä ja henkilökohtaisellakin tasolla. Käytännön opetustyön tai tutkimuksen teon kannalta lienee utopistista ottaa huomioon kaikki teoriat täydessä laajuudessaan, tilanteiden mukaisesti. Tarkoituksenmukaisinta lienee kuitenkin reflektoida ajatuksia ja metodeja suhteessa yleisimpiin, vallalla oleviin pedagogisiin näkemyksiin. Tapio Puolimatka jakaa opettamisen kahteen erilaiseen lähestymistapaan; realismiin ja konstruktivismiin, jotka suhtautuvat todellisuuteen ja sitä kautta myös oppimiseen hyvin eri tavoin. Tiivistetysti realismia ja konstruktivismia voitaisiin verrata seuraavasti: Realistisessa näkemyksessä ihmisellä ei ole merkitystä ”maailmanjärjestykseen” vaan todellisuus on mitä on ja siitä voidaan saada luotettavaa ja selvästi ilmaistavaa tietoa. Konstruktivistinen näkemys taas korostaa ihmisen tulkintojen ja ilmaisun merkitystä todellisuuden rakentumiselle. Kriittisyys on molemmille lähestymistavoille ominaista mutta saa erilaisen muodon kummassakin. Realismissa

kriittisyyden tarkoitus on olla työkalu ”oikean” todellisuuden hahmottamiselle, kun taas konstruktivismissa korostetaan kaiken kyseenalaistamista. (Puolimatka, 2002.)

Konstruktivismilla on ollut merkittävä asema opetusta koskevassa keskustelussa muutaman viimeisen vuosikymmenen ajan (Puolimatka, 2002, 21). Linja vaikuttaisi pysyneen suunnilleen muuttumattomana vuosituhannen alusta lähtien. Jos pidetään lähtökohtana konstruktivismia oppimisen teoriana, ovat tavoitteet todennäköisesti asetettu kokonaisvaltaiseen oppimiseen ja opittujen asioiden syvempään ymmärtämiseen ja sisäistämiseen. Tapio Puolimatka (2002, 42) kuvaa konstruktivismin painottavan oppimisen hermeneuttista ulottuvuutta, jonka mukaan oppiminen edellyttää tulkintaa. Perusopetuksen opetussuunnitelman perusteissa, johon käytännön opetustyössä nojataan, oppilasta taas kuvataan aktiiviseksi toimijaksi, joka ”oppii asettamaan tavoitteita ja ratkaisemaan ongelmia sekä itsenäisesti että yhdessä muiden kanssa”. Oppiminen on vuorovaikutuksellista, monipuolista, aktiivista ja laaja-alaista. Kielen, kehollisuuden ja eri aistien käyttö kehittävät ajattelua ja ”oppimaan oppimista”. Oppisisältöjen rinnalla tärkeässä asemassa ovat sisältöjen merkitykset ja vaikutukset ympäristöön sekä oppilaan omien tekojen syyt ja seuraukset. Tavoitteena on oppia työtapoja, jotka sopivat oppilaille yksilönä. Kokonaisuuden hahmottaminen ja esimerkiksi uusien käsitteiden liittäminen aiemmin opittuun on keskiössä. (Perusopetuksen opetussuunnitelman perusteet 2014, 17).

Edellä mainitun voi todeta olevan linjassa niiden realiteettien kanssa, joissa tämän päivän koululaiset elävät ja kasvavat. Tietoa on saatavilla helposti ja siitä on osattava parsia yhteen luotettavimmat ja merkittävimmät asiat. Ei vaikuta enää tarkoituksenmukaiselta keskittyä yksityiskohtien ulkolukuun, vaikka esimerkiksi historian tärkeiden vuosilukujen opettelulla, voi edelleen olla oma paikkansa sekä ”oppimaan oppimisen” että yleissivistyksen takia. Tärkeintä on kuitenkin ymmärtää ilmiöitä vuosilukujen ja henkilöiden takana; syitä ja seurauksia, sekä sen myötä esimerkiksi historian kulkua ja vaikutusta nykypäivään. Myös opetussuunnitelman perusteissa korostuva yhteisöllisyys, kehollisuus ja eri aistien käyttö vaikuttaa väkisin siihen, miten opetus järjestetään.

3.4 *Draama ja draamakasvatus*

Draaman potentiaalista opetuksen välineenä on keskusteltu paljon ja sen asema koulussa vaikuttaisikin aktiivisen työn tuloksena parantuneen. Oppiaineen asemaan draamaa ei vielä olla nostettu, enkä tässä ota kantaa siihen pitäisikö niin tehdä. Draamakasvatuksen saama näkyvyys ja siihen kohdistuva mielenkiinto ovat kuitenkin selviä merkkejä siitä, että yhteiskunnan, oppijoiden ja opetuksen muutos luo tarvetta myös erilaisille keinoille oppimistulosten ja kouluviihtyvyyden

ylläpitämiseksi ja parantamiseksi. Draaman ehdoton etu on sen monipuolisuus. ”Pedagoginen draama voidaan määritellä sekä taideaineeksi että opetusmenetelmäksi, joka käyttää teatterin keinoja ja monipuolisia toiminnallisia ja jäsenteleviä työtapoja” (Kanerva & Viranko 1997, 111). Draamalla on siis merkitys sekä opetuksen sisältönä että keinona oppia.

Draamasta koulun kontekstissa puhuttaessa käytetään hieman vaihdellen termejä draamapedagogiikka (tai pedagoginen draama), draamakasvatus tai prosessidraama. Draamapedagogiikalla viitataan toimintaan, jossa pyritään draaman keinoilla saavuttamaan kasvatukseen tai opetukseen liittyviä päämääriä. Draamakasvatuksella taas viitataan kaikkeen draamatoimintaan, joka tapahtuu kasvatus- tai opetusyhteisissä. Prosessidraama voidaan nähdä pedagogisen draaman synonyyminä. (Laakso 2004, 48–51.) Draamakasvatusta voidaan tarkastella ja määritellä monella eri tavalla. Sitä voidaan käsitellä esimerkiksi draaman ja teatterin yhdistelmänä, jota toteutetaan mitä erilaisimmissa ympäristöissä ja joka sisältää *osallistavan*, *esittävän* ja *soveltavan* draaman genret. Nämä genret kuvaavat draaman toteutustapoja ja merkityksiä. *Osallistavan* draaman genreissä keskeistä on se, että kaikki osallistuvat ja toiminta ”kuuluu kaikille”. *Esittävän* draaman genreissä tehdään jotain yleisön katsottavaksi ja tekeminen ja toiminta ”kuuluvat ryhmälle”. *Soveltavan* draaman genret yhdistelevät eri genretyyppettä. Draamakasvatus on siis enemmän kuin pelkkää teatteria. Siinä teatterin menetelmiä hyödynnetään asioiden ja ilmiöiden tutkimisessa. (Heikkinen 2004, 18-20 ja 2005, 75–79)

3.4.1 Miksi draamakasvatusta

Tapio Toivanen (2007) sanoo draamakasvatuksen käytön perusteiden löytyvän perusopetuksen opetussuunnitelman (2004) kohdasta Vuorovaikutustaidot, äidinkielen ja kirjallisuuden alaisuudesta. Vuorovaikutustaitojen osuus äidinkielen ja kirjallisuuden osuudesta taas on huomattava. Toivanen kritisoi kuitenkin draamakasvatuksen tavoitteiden ylimalkaisuutta, minkä takia tavoitteiden toteuttaminen voi käytännössä olla vaikeaa. Selkeiden ohjenuorien puuttuminen jättää opettajan vaille työkaluja ja mielikuvaa siitä, kuinka draamaa opetuksessa tulisi käyttää ja nämä vuorovaikutustavoitteet voitaisiin saavuttaa. (Toivanen 2007, 6–11.) Toivasen kritiikki kohdistuu vuoden 2004 perusopetuksen opetussuunnitelman perusteisiin, eikä tilanne vaikuttaisi muuttuneen uuden opetussuunnitelman (2014) myötä. Vuorovaikutus- ja viestintätaidot mainitaan edelleen äidinkielen ja kirjallisuuden osina, mutta ohjeistukset eivät ole kovin yksityiskohtaisia. Draaman hyödyntämisessä on silti paljon potentiaalia esimerkiksi oppilaan ilmaisunvalmiuksien kehittämisessä, ryhmätyövalmiuksien parantamisessa ja ryhmätyön kautta erilaisten vuorovaikutusmallien harjoittelussa (Toivanen 2007, 10)

Draamakasvatuksen tärkeyttä perustellaan myös muun muassa arkipäivässä mahdollisten tunteiden, ajatusten ja ilmaisujen sallimisella. Draama antaa mahdollisuuden tutkia vapaasti todellista elämää, ongelmanratkaisutaitoja, sosiaalisia taitoja, tunteita ja etiikkaa ympäristöissä, jotka voivat olla samaan aikaan fiktiivisiä ja todellisia. Draama on parhaimmillaan kokonaisvaltaista kulttuurista taidekasvatusta, joka voidaan sitoa lapsen omaan kulttuuriseen ympäristöön. (Heikkinen 2004.) Koulu on osa sitä kulttuurista ja sosiaalista ympäristöä, jossa lapsi toimii. Koulu kaikkine odotuksineen on lapsen näkökulmasta kuitenkin erilainen kuin sen ulkopuolinen maailma, mikä voi olla yksi syy huonoon kouluviihtyvyyteen. Koulussa vaaditaan edelleen taitoja, joilla ei ole todellista merkitystä osaamisen ja elämässä menestymisen kannalta. Muuttuneiden tiedon- ja oppimiskäsitysten pitäisi jotenkin konkretisoida siten, että oppilaasta tulisi aktiivinen oman oppimisprosessinsa subjekti sekä ”metakognitiivisten tietojen taitaja” ja opettajasta vuorovaikutuksellisen oppimisympäristön ohjaaja (Kanerva & Viranko 1997, 110).

Kanerva ja Viranko mainitsevat *roolissa olemisen* yhdeksi keskeisimmäksi draamatekniikaksi draamaa nimenomaan *opetusmetodina* käytettäessä. Osallistujat ovat hetken aikaa jonkun toisen roolissa, ikään kuin lasten roolileikeissä, vaikkapa kotileikeissä. (Kanerva & Viranko 1997, 41.) Draaman ja draamakasvatuksen ja roolipelaamisen yksi yhdistävä tekijä on nimenomaan rooli ja sen merkitys. *Roolit* ovat näkyvissä ihmisen kehityksessä pienestä pitäen ja esimerkiksi roolileikkiin siirtyminen on yksi varhaisen lapsuuden tärkeistä kehitysvaiheista (Hännikäinen 1992).

Draamatyöskentelyn konkreettisia vaikutuksia tutkinut Erkki Laakso kuvaa sen vaikuttaneen esimerkiksi persoonallisuuden kehitykseen suotuisasti. Tutkimukseen osallistuneet oppilaat olivat rohkeampia itseilmaisussa, heidän empatiakykynsä ja itseluottamuksensa, sekä heidän kykynsä toimia ryhmässä ja eläytyä kehittyivät. Myös konkreettisia asioita, esimerkiksi teatteriesityksen toteuttamisesta voi oppia draamatyöskentelyn kautta. Ilmaisutaidon opetukseen osallistumisen on esitetty myös edistäneen myönteistä minäkuvaa ja kehittäneen itsehillintää ja kehittymiskykyä. (Laakso 2004, 182–183; ks. myös Toivanen 2002, Rusanen 2002.) Draamalla vaikuttaisi olevan siis positiivinen vaikutus ainakin sosiaalisuuteen ja vuorovaikutukseen. Laakso (2004, 44–45) kuvaa väitöskirjassaan myös, miten eri teorioiden mukaan draama voidaan jaotella eri oppimisalueisiin (ks. esim. O’Neill & Lambert 1982; Bolton 1998; Owens & Barber 1998) ja kategorioihin, jotka sisältävät oppimisen eri osa-alueita. Esimerkkinä Laakso esittelee Courtney’n (1989) draamatyöskentelyn neljä oppimisen aluetta:

1. Sisäinen oppiminen: luovuus, minäkäsitys, havainnointi, ongelmanratkaisutaidot, sitkeys, ym.
2. Ulkoinen oppiminen: ”epädraamalliset” oppisisällöt, kuten historia tai muut oppiaineet, kirjallisuus, ym.

3. Esteettinen oppiminen: tunteiden laatu (reaktiot) ja hiljainen tieto, joka liittyy näkemykseen, intuitioon, ym.
4. Taiteellinen oppiminen: draaman ja teatterin luominen.

Sosiaalisuuden ja vuorovaikutuksellisuuden rooli korostuu, mutta valittu teema antaa *mahdollisuuden* oppimiseen monella tavalla. Oppimisen toteutuminen riippuu draaman suunnittelusta ja toteutuksesta eikä ole missään nimessä itsestään selvää, vaan vaatii opettajalta ja ryhmältä paljon työtä.

3.4.2 Draamasopimus

Draaman eri muotojen turvallinen käyttäminen edellyttää niin sanotun draamasopimuksen tekemistä. Draamasopimus ”rajaa ja suuntaa toimintaa” ja kertoo osallistujille, millaisesta draamaprosessista on kysymys. Se myös legitimoii leikkimistä ja antaa osallistujille tilaisuuden suhtautua ”vain leikkiin” vakavasti. Draamasopimuksella voidaan konkreettisesti rajata tilaa ja toimintaa. Se voi yksinkertaisimmillaan ohjata käyttäytymistä mutta myös arvoja ja päämääriä. Draamasopimukseen kuuluu myös ”roolisuojaus” joka erottaa draaman maailmassa tapahtuvat asiat todellisesta minästä – ketään ei tuomita tai arvioida roolihahmojen tekojen perusteella. Draamasopimus ohjaa toimintaa myös käytännön tasolla ja voi sisältää vaikkapa sopimuksen draaman keskeyttämisestä. Esimerkiksi lasten ja nuorten kanssa toimiessa voidaan ennen työskentely aloittamista sopia, että tilanteen saa keskeyttää tai siitä saa vetäytyä pois, kunhan se ei häiritse muiden työskentelyä. Yksi draamasopimuksen keskeinen merkitys onkin turvallisen työskentelytilan ja -tilanteen luomisessa. (Heikkinen 2004, 90–96)

Draamasopimuksen tarkastelu voi osaltaan avata niitä yhtäläisyyksiä, joita draamalla ja roolipelaamisella on. Myös roolipelien yhteydessä kehoitetaan usein luomaan erillinen roolipelisopimus, jonka tarkoituksena on tehdä pelitilasta ja -tapahtumasta mahdollisimman turvallinen. Pelin tapahtumat ja hahmot erotellaan pelaajista ja tosielämän tapahtumista ja peli- ja käyttäytymissäännöt asetetaan sellaisiksi, että osallistujien ei tarvitse kokea oloaan tukalaksi, vaikka pelisisällöt olisivatkin rajuja. (Pettersson 2005, 38–39.) Samankaltaiset toimintaa ohjaavat sopimukset viittaavat osaltaan siihen, että draamalla ja roolipelaamisella on paljon yhteistä. Molemmissa vahvana on sosiaalinen konteksti, joka määrittelee toimintatapoja. Draamalla menetelmänä on omat vahvuutensa, joista monia on löydettävissä myös roolipelaamisesta.

3.5 Peli, leikki ja roolileikki

Roolipelejä ja roolipelaamista tarkasteltaessa moni asia liittyy erityisesti peliin, mutta toisaalta myös leikkiin. Pelin osuus roolipelissä on selvä. Toisaalta, kuten Jussi Sinnemäki (1998, 9) asian Brian Sutton Smithä tulkiten ilmaisee: ”Leikki on luonteva lähtökohta pelin tarkastelulle, koska pelaamista voidaan pitää yhtenä inhimillisen leikillisen käyttäytymisen muotona.” Roolipelaamisella on paljon yhteistä leikin kanssa, mikä näkyy esimerkiksi roolileikeille tyypillisessä kielenkäytössä: ”Mä oon tää poliisi. Sit tää poliisi menis autoon ja laittais rosvon takapenkille ja rosvo joutuis vankilaan.” Tämän tyylistä puhetta kuulee usein lasten suusta leikin yhteydessä. Vaikka leikistä puuttuu tiettyjä roolipeleihin yleisesti liitettyjä ilmiöitä, on siinä mukana eläytyminen, yhteen hahmoon kiinnittyminen ja mahdollisesti myös muiden leikkijöiden hahmojen kanssa toimiminen. Toki eroja löytyy, eikä pienen lapsen leikissä todennäköisesti ole taustalla yhtä monimutkaisia rakenteita ja samaa ajatusmaailmaa tai tavoitteita, kuin aikuisen roolipelissä. Yhteneväisyyksiä on kuitenkin helppo havaita. Omien kokemuksieni perusteella roolipelaaminen vaatiikin osallistujalta harjaantumista normaalista poikkeavaan kommunikoinnin tapaan, joka saattaa sivusta seuraavalle, asiaan vihkiytymättömälle vaikuttaa lapselliselta.

Myös Jussi Sinnemäki (1998, 9.) nostaa esiin myös mielenkiintoisen etymologisen kysymyksen leikin ja pelin yhteydestä toisiinsa eri kielissä, sillä suomen kielessä leikillä ja pelillä on selkeästi erilaiset merkitykset. Leikki noudattaa kyllä sääntöjä, mutta sen tarkoitus lasten toimintana on ainoastaan mielihyvän tuottaminen. Kielitoimiston sanakirjan tarkka määritelmä leikille on: ”*vars. lasten mielihyväsävyinen toiminta ilman hyötytarkoitusta, us. määrämuotoisena ja määräsääntöjä noudattavana*.”. Pelin määritelmä on monimutkaisempi mutta jos suljetaan pois pelin urheiluun liittyvät määritelmät, sanoo kielitoimiston sanakirja siitä seuraavaa: ”*1. ajanvietteeksi harjoitettavista määrämuotoisista ja -sääntöisistä kilpailuista t. leikeistä, joissa on välineenä kortteja, nappuloita tms.; myös näissä käytettävistä välineistä*.”. Leikin ja pelin määritelmässä huomio kohdistuu erityisesti siihen, että peliin mainitaan kuuluvaksi välineet, kuten kortit tai nappulat. Roolipelin ollessa kyseessä, tämä ei aina toteudu, sillä pelin mekaniikka voi sallia pelaamisen ilman mitään apuvälineitä. Pelistä riippuen hyötynäkökulmaakaan ei välttämättä ole, vaikka usein peli, tai roolipelin tapauksessa esimerkiksi pelinjohtaja jonkin tavoitteen asettaakin. Roolipelien kohdalla rajanvedon vetäminen pelin ja leikin välille voi siis pelin luonteesta riippuen olla haastavaa. Ulkoiset säännöt ovat kuitenkin suurin erottava tekijä niin leikin ja pelin, kuin roolileikin ja roolipelin välillä.

Sinnemäki jatkaa pelin ja leikin etymologian pohdintaa eri kielten vertailulla sanojen merkityksen suhteen. Esimerkiksi englanninkielessä leikkiä ja peliä tarkoittavat sanat *play* ja *game*.

Sanan game merkitys on kuitenkin laajempi, kuin suomen kielen sanan peli, sillä game sisältää pelin lisäksi myös sääntöleikit, jotka suomenkielessä taas ovat osa leikkiä. (Sinnemäki 1998, 11) Kuten Sinnemäki huomioi, on tarkkuuden harjoittaminen määritelmien kanssa tärkeää, erityisesti koska esimerkiksi juuri englanniksi on julkaistu paljon peliä ja leikkiä käsittelevää kirjallisuutta.

3.5.1 Leikki ja roolileikki

Leikin tutkimisessa yksi tärkeä, mutta vaikea osa-alue on jonkinlaiseen määrittelyyn pyrkiminen. Yksiselitteistä ja selvää ”kattoteoriaa” on vaikeaa löytää. Leikkiä ja roolileikkiä onkin lähestytty ”suurin piirtein” niihin liittyvien ominaisuuksien ja toimintatapojen kautta. Eri tutkijoiden näkemyksiä on yhdistelty ja niistä on koottu leikkiä määrittelemään esimerkiksi siihen liittyvät vapaaehtoisuus, miellyttävyys, ilon tuottavuus, spontaanisuus ja vapaus ulkoisista säännöistä. Leikille ominaista onkin enemmän leikkimisestä kuin lopputuloksesta nauttiminen. Taustalla vaikuttaa erityisesti sisäinen motivaatio leikkimiseen; lapsi leikkii omasta halustaan, ei saavuttaakseen ulkoisia tavoitteita. Vaikka nämä seikat ovat kohtalaisen yleisesti tunnustettuja, eri leikkiteorit suhtautuvat niihin hyvin eri tavoin. Yhtä suurta, kaiken yhteen kokoavaa teoriaa ei alalta löydy. Leikin määrittely sisältämään kaiken, mitä leikki on, ja toisaalta sulkemaan pois kaiken mitä se ei ole vaikuttaakin lähes mahdottomalta. (Hännikäinen 1992, 15–17; Wood & Attfield 1996, 2–4.)

Yksi tapa tarkastella leikkiä on sen jakaminen erilaisiin vaiheisiin ulkoisten merkkien ja toimintatapojen perusteella. Vaikka leikin määrittely voi olla hankalaa, ovat eri teorioissa esiintyvät leikin kehitysvaiheet usein lähellä toisiaan. Vaiheet voidaan jakaa tiettyihin ikäluokkiin kuuluviksi ja ne kehittyvät usein järjestyksessä esimerkiksi seuraavaan tapaan: Omaan kehoon tutustuminen ja imitaatio → objekteilla leikkiminen (yksin) → leikkiminen kuvittelemalla → Sosiaaliset leikin muodot → monimutkaisemmat leikin muodot, kuten tarinankerrontaan tähtäävä leikki → eri leikin muotojen kehittäminen ja yhdistäminen. (Hakkarainen & Brédikyté 2013, 18–20.) Leikki voidaan jakaa myös esimerkiksi symboli- tai roolileikkeihin. Roolileikissä vaikuttavat monet samoista komponenteista, kuin leikissäkin. Roolileikkiin liittyy olennaisena osana myös roolin esittäminen (role enactment, role playing) jossa lapsi omaksuu jonkun toisen identiteetin tai piirteitä. Roolileikille ominaista, joskaan ei välttämätöntä, on myös sen sosiaalisuus. (Hännikäinen 1992, 17–18.) Roolileikki on yleensä osa leikkiä jo aikaisessa vaiheessa mutta lapsi ei välttämättä tiedosta sitä (Hakkarainen & Brédikyté 2013, 18–20). Roolileikkiin liittyvät näkökulmat ovat oman tutkimukseni kannalta erityisen mielenkiintoisia, koska roolileikissä ja roolipelaamisessa voi nähdä paljon muutakin yhteistä, kuin vain termien vastaavuuden. Toiseen rooliin samaistuminen ja siinä toimiminen on keskiössä niin roolipelaamisessa kuin jossain draaman muodoissakin. Suurimpina

eroina leikistä puuttuu roolipelaamiseen liittyvät ulkoiset säännöt, draamaa taas ohjaa varsinkin perinteisen teatterin muodossa käsikirjoitus, joka hillitsee hahmon tulkitsemista.

Varhaiskasvatuksen piirissä vallitsee vahva ajatus siitä, että leikki on välttämätön komponentti lasten oppimisessa ja kehittämisessä (Hakkarainen & Brédikyté 2013; Wood & Attfield 1996). Leikin merkityksen ymmärtämiseksi on hyvä hahmottaa, miten se vaikuttaa lasten oppimiseen ja kehitykseen. Wood ja Attfield (1996) esittävät leikin vaikuttavan ”koko lapsen” kehitykseen, tähän sisältyy niin kognitiiviset, affektiiviset kuin psykomotorisetkin kehityksen ja oppimisen osa-alueet. Leikkimällä lapset pyrkivät hahmottamaan ja jäsentämään maailmaa ja toimintaansa. Leikin kehittävä tai opettava vaikutus ei läheskään aina ole itsestään selvää, vaan vaatii tarkkailijalta pienten, hienovaraisten seikkojen huomaamista. Esimerkiksi itseään toistavalta ensiksi vaikuttava leikki saattaa sisältää huomaamattomia muutoksia, jotka vaikuttavat lapsen kognitiiviseen kehitykseen ja auttavat monimutkaisemman ajattelun saavuttamisessa. Leikin vaikutus kognitiivisiin prosesseihin voi näkyä esimerkiksi lapsen kyvyssä tarkkailla, tunnistaa, erotella, keskittyä, liittää aiempaan tietoon, tehdä valintoja ja päätöksiä, ratkaista ongelmia tai tehdä ja testata hypoteeseja. Leikkiminen myös ruokkii esimerkiksi uteliaisuutta, avoimuutta, joustavuutta ja vastoinikäymisten hallintaa. (Wood & Attfield 1996, 75–78) Leikillä on esitetty olevan myös suora merkitys aivojen rakenteen kehittämisessä. Leikkimällä opittu voi jäädä mieleen paljon muilla tavoin opittua paremmin. Leikki myös kehittää ns. ”yleisiä kykyjä”, joita ihmiset hyödyntävät jatkuvasti. Esimerkkinä voidaan käyttää vaikkapa itsesäätelyä, jota on mitattu monien tuntemalla ”vaahtokarkit pöydällä” -tutkimuksella, jossa lasten tarvitsee harjoittaa itsehillintää saadakseen palkkioksi suuremman määrän makeisia. (Hakkarainen & Brédikyté 2013, 43.) Jos leikin hyötyjen oletetaan pitävän paikkaansa lapsien kohdalla, on mielenkiintoista pohtia, mitkä kasvun ja oppimisen osa-alueet voisivat leikin jatkumisen myötä kehittyä myös aikuisilla. Voitaisiinko roolipelaamalla saavuttaa nuorten ja aikuisten näkökulmasta jotain sellaista kehitystä, joka on pysähtynyt lapsuuden leikkien loppuessa?

3.5.2 Peli

Roolipelien ja koulun näkökulmasta aiemmin Jussi Sinnemäkeä siteeraamani katkelman mukaisesti leikki vaikuttaa luontevalta lähtökohta pelien ja pelaamisen tarkastelulle. Leikissä ja pelissä ilmenee paljon samoja piirteitä. Suurimmaksi erottavaksi tekijäksi niiden välillä voidaan ennakoita hyväksytyt tavoitteet ja sitovat säännöt. Leikissä toiminta on spontaania sen synnyttäjänä on leikki itse, pelaaminen on muodollisempaa ja sitä motivoi pelaajien kyvykkyyden vertailu ja voiton tavoittelu. (Sinnemäki 1998, 12-13.) Roolipelien suhteen jako vaikuttaa vielä häilyvämmältä, sillä

roolipelaamiseen ei välttämättä liity kumpaakaan – vertailua tai voittamista. Pelaaminen ilmiönä on kuitenkin riittävän suuri osa roolipelaamista, että se on syytä tutkimuksen teossa huomioida. Kiinnostus erilaisten pelien opetuskäyttöön ja tutkimiseen kasvaa jatkuvasti, vaikkakin vuoteen 2014 mennessä tutkimustieto pelien hyödyntämiseksi opetuksessa oli vielä vähäistä (Koskinen, Kangas & Krokfors 2014, 23).

Koulun kontekstissa pelaamista tunnutaan usein käsittelevän nimenomaan digitaalisen pelaamisen näkökulmasta. Tämä lienee liitoksissa tietotekniikan nopeaan kehitykseen viime vuosikymmeninä. Jo 1990-luvulla erilaisia tietokoneella pelattavia oppimisasipelejä oli paljon, mutta niiden sisältö oli paljolti mekaanista suorittamista ja toistoa. Jussi Sinnemäki onkin jo vuonna 1998 problematisoinut tietokoneella pelattavien oppimisasipeleiden ja harjoitusohjelmien behavioristista oppimisparadigmaa (Sinnemäki 1998, 110-112). Oli näkökulma mikä tahansa, se ei muuta sitä tosiasiaa, että kuten leikissä, myös pelaamisessa vaikuttaa piilevän oppimispotentiaalia. Roolipelaamista tarkastellessa sen suhde peleihin ja erityisesti oppimisasipeleihin kannattanee pitää mahdollisimman käytännönläheisenä. Koska roolipeli tuntuu sijoittuvan niin voimakkaasti leikin ja pelin välimaastoon, kannattanee sitä myös tarkastella tästä näkökulmasta, ilman jumiutumista tarkkoihin määritelmiin ja kategorisointeihin.

3.6 Yhteenvetona – oma esiymmärrykseni

Roolipelit ja roolipelaaminen ovat laaja ja kokonaisvaltainen aihealue jo itsessään. Roolipelien ja -pelaamisen merkitystä koulun kannalta pohdittaessa on tärkeä ymmärtää sen suhde käyttöympäristöön. Yhteiskunta asettaa koululle tietyt tavoitteet, joita opettajat yrittävät parhaalla mahdollisella tavalla toteuttaa. Jotta tässä onnistutaan mahdollisimman hyvin, on ymmärrettävä mikä oppilaita ajaa ja innostaa. Toiset innostuvat vaihtelusta ja erilaisista tavoista oppia, mutta erilaisten ”temppeujen” käyttö opetuksen monipuolistajana ei välttämättä sovi kaikille; toisille varmuus, tutuus ja rutiini voivat sopia paremmin. Omaan, kapeahkoon roolipelihistoriaani perustuu näkemykseni siitä, että roolipelien ja niihin liittyvien mahdollisuuksien ja uhkien ymmärtäminen avaa mahdollisuuksia luoda roolipelillisiä ”oppimisympäristöjä”, jotka edistävät oppimista ja kasvamista.

Roolipelaamisella on paljon yhteistä draaman kanssa. Liveroolipelaaminen lienee lähimpänä draamakasvatuksen sisältöjä käytännön tasolla, mutta oikeastaan kaikki eri roolipelaamisen tavat sisältävät joitain draamaprosessin elementtejä. Esimerkiksi foorumiroolipelaamisen voi helposti nähdä osana Heikkisen (2004, 34) esittämää prosessidraaman kokonaisuutta, jossa fiktion luomisella on selkeä rooli. Hän myös korostaa tekstin merkitystä draaman osana ja sen erityistä tuottamistapaa, jossa tekstiä luodaan ryhmissä eri tavoin; kirjoittamalla, puhumalla tai ”toimimalla ajatellen”

(Heikkinen 2005, 141). Kuten draamaa, roolipelaamistakin kannattaa tarkastella kokonaisuutena ja prosessina, joka antaa laajan skaalan erilaisia työkaluja erilaisten asioiden käsittelyyn.

Draamakasvatukseen verrattuna roolipeleissä lisäelementtinä ovat pelimekaniikat, jotka ohjaavat pelin kulkua ja voivat joko edistää tai hidastaa ”draaman edistymistä”. Pelimekaniikkojen painoarvo on aina pelaajien mieltymyksistä kiinni; niitä voidaan seurata orjallisesti tai toisaalta ne voidaan sivuuttaa lähes kokonaan. Oppilaiden kanssa toimimisen kannalta pelillisyyden voi nähdä mahdollisuutena sitoa esimerkiksi draamakasvatuksen keinoja siihen arkitodellisuuteen, jossa monet koululaiset elävät. ”Piilottamalla” draaman työtapoja ja oppisisältöjä pelillisyyden taakse, voisi sellaisiakin oppilaita, jotka yleensä eivät innostu esimerkiksi teatteriprojekteista, saada motivoitua osallistumaan. Motivaatiokysymysten ja roolipelaamisen käsittelyssä on kuitenkin syytä huomioida myös niiden väliset ongelmakohdat. Kuten draama, roolipelaaminen oppimisen työkaluna vaatii aktiivista osallistumista ja aloitteellisuutta. Vaikka potentiaalia hyvälle kokemuksille on varmasti, voi roolipelaaminen synnyttää myös vastareaktion, jossa tietty joukko ei tahdo osallistua toimintaan lainkaan.

Pelien ja pelillistämisen tuominen kouluympäristöön näyttäytyy itselleni keinona tuoda perinteisten opetustapojen rinnalle jotain, joka tekee oppimisen kokemuksesta hauskemman. Ei kuitenkaan pidä suhtautua itsestäänselvyytenä myöskään siihen, pitääkö opetuksen ja oppimisen oikeastaan olla hauskaa. Tasapainon löytäminen ”hauskan” ja ”työn” välille vaikuttaa olennaiselta osalta toimivan oppimisympäristön rakentamista. Oppilaiden kouluminen kohtaamaan turhautumista ja väsymistä, sekä käsittelemään niitä, on myös osa kasvatusta ja kuuluu koulun tehtäviin. Ei ole välttämättä tarkoituksenmukaista opettaa jotakuta lopettaman heti, kun jokin lakkaa olemasta hauskaa. (Henriksen 2004, 124).

Roolipelaaminen itsessään on monipuolinen kanssakäymisen muoto, johon liittyy paljon koulun oppisisältöjä läheltä liippaavia aspekteja. Toisaalta roolipelaamisen hyödyntämiseksi ei välttämättä tarvitse lukittautua mihinkään tiettyihin säännöstöihin, vaan sitä voidaan soveltaa monin eri tavoin. Erilaisten sisältöjen integrointi roolipelaamiseen, tai toisaalta roolipelaamisen sääntöjen löyhempi hyödyntäminen opetuksessa, ei lähtökohtaisesti vaikuttaisi olevan kovin monimutkaista. Tämä voidaan toteuttaa yksinkertaisimmillaan esimerkiksi kokemus- ja tasopisteiden keruuna koulutehtäviä suorittamalla. Näin katsoen potentiaalia roolipelien hyödyntämiselle luokkahuoneessa ja sen ulkopuolella näyttäisi löytyvän. Potentiaalinen hyödyntäminen jää sekä pelinkehittäjien että luokissa toimivien opettajien harteille. On siis tärkeä hahmottaa, millaiset roolipeliympäristöt ja roolipelaamisen muodot ovat toimivia ja tarpeeksi helppoja ottaa käyttöön.

Mikään yksittäinen ”tempu”, oli se sitten tietotekniikka, roolipelit, draama tai jokin muu huomiota osakseen saanut työväline tai opetusmetodi, tuskin yksin pelastaa suomalaista koulua siitä

ahdingosta, jossa sen katsotaan tänä päivänä olevan. Keinoja saada oppilaat kokemaan innostusta koulunkäyntiä kohtaan onkin varmasti tarpeen tutkia ja kehittää. Tässä valossa roolipelaaminen voisi, esimerkiksi draamakasvatuksen osana, luoda koulu- ja luokkailmapiiriä, jossa perinteisemmätkin opetusmenetelmät herättäisivät oppilaissa jälleen oppimisen iloa. Vaikka roolipelaamisella näyttäisi olevan potentiaalia opetuskäytössä nykyisten oppimiskäsitysten ja koulun tavoitteiden valossa, on sen hyödyntämisessä syytä olla tarkkana eikä sitä kannata lähestyä itseisarvona. Haastatteluaineistoni analyysivaiheessa pyrin tarkentamaan niitä vahvuuksia ja heikkouksia, sekä mahdollisuuksia ja uhkia, joita roolipelien opetuskäyttöön saattaa liittyä. Yritän myös löytää vastauksia siihen, että *jos* roolipelejä kannattaa koulussa hyödyntää, *miten* aihetta kannattaisi käytännössä lähestyä.

4 TUTKIMUKSEN TOTEUTUS

4.1 Tutkimustehtävä

Tavoitteenani on löytää niitä yhteisiä nimittäjiä, jotka puoltaisivat roolipelien ja roolipelaamisen tarkoituksenmukaista hyödyntämistä koulussa, niin kasvatus- kuin opetuskontekstissa. Toisaalta pyrin myös selvittämään, millaisia mahdollisia ongelmia roolipelien opetuskäyttöön liittyy. On myös tarpeen määritellä roolipelaamista ilmiönä niin, että sitä voi mielekkäästi analysoida koulun viitekehyksessä. Tämä tapahtuu niin kirjallisuuteen kuin haastateltavien roolipeliharrastajien näkemyksiin pohjautuen. Tutkimusongelma ja tutkimuskysymykset tiivistyvätkin seuraavasti:

- Mitä roolipelit ovat ja miksi niitä pelataan?
- Mitkä ovat merkittävimmät mahdollisuudet ja uhat roolipeleihin (ja niiden opetuskäyttöön) liittyen?
- Miten roolipeliharrastajien näkemykset roolipelaamisesta linkittyvät koulun tavoitteisiin?
- Onko roolipelejä mahdollista hyödyntää opetuksessa tarkoituksenmukaisesti ja tehokkaasti?

4.2 Aineiston hankinta

Haastatteluaineisto on kerätty kesällä 2015. Kiinnitin haastattelukutsun (liite 1) noin viidelletoista näkyvälle paikalle Espoon Dipolissa järjestettävässä Ropecon-tapahtumassa, saadakseni herätettyä roolipelaamista sen missä tahansa muodossa harrastavien huomion. Sainkin nopeasti yhteydenoton kahdeltatoista eri henkilöltä, joista kuutta ehdin haastatella tapahtuman aikana. Neljä haastattelua sovittiin myöhemmäksi ja kaksi jätettiin tekemättä kokonaan aikataulujen yhteensovittamiseen liittyvien hankaluuksien takia. Myöhemmäksi sovitusta haastatteluista kaksi tein Tampereella kahden viikon kuluessa ensimmäisistä haastatteluista. Vielä kaksi sovitusta haastatteluista peruuntui jälkikäteen. Yhteensä sain siis tehtyä kahdeksan 45-75 minuuttia kestävästä haastattelusta.

Laadullisen tutkimuksen tavoitteena ei ole päästä tilastollisiin yleistyksiin, vaan ymmärtää ja tulkita esimerkiksi tiettyä toimintaa tai ilmiötä. Tästä syystä on tärkeää, että haastateltavat tietävät tutkittavasta asiasta mahdollisimman paljon tai heillä on siitä kokemusta. (Tuomi & Sarajärvi 2018, 73.) Tavoitteeni olikin löytää roolipeliharrastajia, joilla oli aiheesta riittävästi kokemusta vankkojen

mielipiteiden ja mieltymysten muodostumiseksi. Haastateltavien löytämiseksi olisin voinut käyttää muitakin keinoja, esimerkiksi erilaisia keskustelufoorumeita tai Facebookin roolipeliryhmiä. Ropeconin hyödyntäminen vaikutti kuitenkin loogiselta toimintatavalta, siellä käy vuosittain tuhansia kävijöitä ja hakemalla haastateltavia tapahtumasta, uskoin saavani otoksen suomen roolipeliharrastajista varsin kattavasti mutta satunnaisesti. Lisäksi pystyin tekemään haastatteluja jo tapahtuman aikana, jolloin pääsin aloittamaan nopeasti ja suorittamaan haastattelut aina kasvokkain. Tämä oli oma preferenssini, vaikka internetin välityksellä tehtäviä haastatteluja tarjosinkin yhtenä vaihtoehtona. Haastateltavaksi valikoituikin roolipelaamisen osalta varsin kokenut, muuten heterogeeniseltä vaikuttava joukko.

Suurimman osan haastatteluista tein siis Espoon Dipolissa, Ropecon-tapahtuman aikana. Ensimmäisen haastattelun aikana jouduimme vaihtamaan paikkaa tilojen käyttöön liittyvän väärinkäsityksen vuoksi. Tämä ei tuntunut vaikuttavan haastattelun sujuvuuteen merkittävästi, vaan pystyimme jatkamaan keskustelua luontevasti uudessa tilassa. Loput haastattelut suoritettiin yhdeltä istumalta, eikä merkittäviä häiriötekijöitä enää esiintynyt. Koska haastattelin vain aikuisia ja teemahaastattelulle ominaisesti keskustelu oli varsin vapaata, vaikkakin haastattelurungon ohjaamaa, uskalsin lähteä tilanteeseen sen enempää haastateltavia valmistelematta. Kerroin heille etukäteen vain haastattelun pääteemat ja sen käyttötarkoituksen. Annoin haastateltaville myös mahdollisuuden esittää kysymyksiä tutkimusprosessiin liittyen ennen haastatteluja ja niiden jälkeen.

Tuomen ja Sarajärven (2018, 63) mukaan haastattelun vahvuus ja tärkein tarkoitus on siinä, että sillä saadaan selville mahdollisimman paljon tietoa halutusta asiasta. Tästä syystä he kehottavat haastattelukysymysten tai ainakin aihepiirien antamista haastateltaville etukäteen. En kuitenkaan toimittanut kysymyksiä haastateltaville ennakkoon, sillä uskoin tärkeimpien teemojen olevan heille riittävän tuttuja, että hetkessä muodostuvat vastaukset voivat toimia jopa liiallista analysointia paremmin. En myöskään halunnut haastateltavien mieltävän vastauksia liikaa koulun näkökulmasta. Tarkoituksena oli kerätä tietoa erityisesti haastateltavien omista mieltymyksistä ja ajatuksista roolipelien suhteen ja yhdistellä löydettyjä teemoja koulun tavoitteisiin ja toimintatapoihin, toimien itse siltana roolipelaamisen ja pedagogiikan välillä.

Lopullinen tutkimusaineisto koostui kahdeksasta haastattelusta, jotka toteutin puolistrukturoituina teemahaastatteluina. Teemahaastattelun vahvuus on, että sillä voidaan tutkia yksilön kokemuksia, ajatuksia, uskomuksia ja tunteita, sitoutumatta välttämättä määrälliseen tai laadulliseen tutkimukseen. Haastateltavien tulkinnat asioista, sekä heidän asioille antamansa merkitykset korostuvat. Lähtökohtana haastattelulle on tieto siitä, että haastateltavat ovat kokeneet tietyn tilanteen tai ilmiön. Tutkija tutustuu aiheeseen ja rakentaa viitekehyksen, jonka perusteella voidaan kehittää haastattelurunko, jonka avulla taas pystytään selvittämään tutkittavien

subjektiivisiä kokemuksia ja näkemyksiä aiheesta. (Hirsjärvi & Hurme 2008, 42–48; Tuomi & Sarajärvi 2018, 65.) Lähtökohtaisesti tavoitteenani oli löytää nimenomaan niitä merkityksiä, joita roolipeliharrastajat puheessa antavat roolipelaamiselle.

Haastattelurungon (liite 2) olin jakanut viiteen pääteemaan:

1. Taustakysymykset
2. Haastateltavan roolipelitaustaan liittyvät kysymykset
3. Roolipelit ja -pelaaminen yleensä
4. Roolipelit ja -pelaaminen koulussa ja kasvatuksessa
5. Pelaaminen ja media yleensä

Näiden teemojen alla oli vaihteleva määrä apukysymyksiä, joilla pyrin varmistamaan, että kaikki omalta kannaltani kiinnostavat asiat tulee läpikäydyksi. Haastattelurunkoa laatiessani tein 3 koehaastattelua roolipelaamista harrastavien tuttavieni kanssa. Koehaastattelujen perusteella hioin vielä apukysymyksiä hieman tarkemmaksi. Apukysymysten tärkein funktio oli kuitenkin toimia vain muistuttajana itselleni vapaamman keskustelun lomassa.

Litteroin haastattelut sanatarkasti, puhekielen mahdollisimman tarkasti säilyttäen. Koska kiinnostukseni kohdistuu nimenomaan haastattelujen sisältöön, merkitsin litterointiin vain selkeimmät, selkeästi sisältöön liittyvät poikkeukset. Näitä olivat esimerkiksi erityisen pitkät tauot, mahdollisesti sarkasmia osoittavat naurahdukset tai äänenpainot, tai muut vastaavat poikkeukselliset ilmaiset tai ilmaisun tavat. Haastattelujen litteroinnin jälkeen aloin käsitellä aineistoa ensin perinteisiä työkaluja – paperia ja kyniä – hyödyntäen, sen jälkeen Atlas.TI -ohjelmalla. Tätä aineiston analyysivaihetta kuvailen tarkemmin kappaleessa 4.4.

4.3 Tutkimushenkilöt

Haastateltavaksi päätyi kahdeksan pitkän linjan roolipeliharrastajaa, joista oletetusti neljä miestä ja neljä naista. Roolipelikokemusta haastateltavilla oli erilaisista pelityypeistä hyvin laajalla skaalalla, kahdeksasta lähes kolmeenkymmeneen vuoteen asti. Tämän perusteella haastateltavien etsiminen Ropeconista osoittautui toimivaksi ratkaisuksi. Suurin osa haastateltavista oli pelannut niin pöytä- kuin liveroolipelejäkin, mutta myös foorumiroolipelit mainittiin yhtenä pelaamisen muotona. Enemmistöllä haastatelluista oli myös runsaasti kokemusta pelinjohtajana toimimisesta joko pöytä- tai liveroolipelissä. Haastateltavat olivat myös iän, koulutus- ja työtaustan sekä asuinpaikan suhteen heterogeeninen joukko, mikä oli yksi tavoitteeni haastattelujen suunnittelussa. Tulosten esittelyssä

mahdolliset lainaukset on eroteltu merkinnöillä H1-H8. Haastattelut ovat kronologisessa järjestyksessä, eli H1 ensimmäisenä tehty ja H8 viimeisin.

4.4 Tutkimusmenetelmä

Laadullisen tutkimuksen tekeminen on pohjimmiltaan arvoituksen ratkaisemista. Jotta arvoituksen ratkaisemisessa onnistutaan, tarvitaan välineet tutkimusaineiston käsittelemiseksi ja havaintojen erottamiseksi tutkimuksen tuloksista. Mikäli näitä välineitä, eli tutkimusmenetelmiä, ei ole riittävän tarkasti määritelty, voi tutkimus tyypistyä tutkijan ”omien ennakkoluulojen empiriseksi todisteluksi”. (Alasuutari 2011, 82.) Tutkimuksen tekemisessä tärkeintä ei kuitenkaan ole löytää tarkkaa määritelmää tai nimeä käytetyille analysoinnin tavoille. Sen sijaan tutkijan täytyy huolehtia siitä, että lukija ymmärtää, mitä tutkimuksessa on tehty. Tarkkaa metodin nimeämistä tärkeämpää ovat siis hyvin perustellut ja selkeästi kuvaillut prosessit ja tulokset. (Tuomi & Sarajärvi 2018, 83–84.)

Tässä tutkimuksessa hyödynnän Tuomen ja Sarajärven esittämiä sisällönanalyysin keinoja. Sisällönanalyysi on joustava analyysimuoto, eräänlainen perusanalyysimenetelmä, jota voidaan hyödyntää niin yksittäisenä metodina kuin väljänä teoreettisena kehyksenä. Sisällönanalyysiä voidaan lähestyä joko aineistolähtöisesti, teoriaohjaavasti tai teorialähtöisesti. Aineistolähtöiseen lähestymistapaan liittyy läheisesti objektiivisuuden säilyttämisen ongelma, jossa tutkijan ennakkoodotusten ja -tietojen vaikutusta tutkimuksen kulkuun on vaikeaa, ellei mahdotonta välttää. Puhtaan aineistolähtöisen analyysin ongelmien välttämiseksi voidaan hyödyntää teoriaohjaavan analyysin mallia, jossa teoriatausta toimii analyysin apuna ja sen vaikutus on tunnistettavissa analyysistä, muttei suoraan ohjaa sitä. Selkeimmin teoriatausta näkyy raportoinnissa ja mahdollisten johtopäätösten tekemisessä. (Tuomi & Sarajärvi 2018, 78–82.)

Lähestyin tutkimusaineistoani pääosin Tuomen ja sarajärven kuvaaman teoriaohjaavan analyysin keinoin. Etsin aineistosta ilmauksia, joiden tulkitsin vastaavan seuraaviin kysymyksiin:

1. Millaisia syitä roolipelaajat harrastukselleen kertovat
2. Millaisia vahvuuksia, heikkouksia, mahdollisuuksia ja uhkia roolipelaamiseen (koulun näkökulmasta) liittyy

Löytämäni ilmaukset pelkistin teemoiksi, joista pystyin vielä erittelemään alaluokkia, jotka selvästi asettuivat jonkin suuremman teeman yhteyteen. Tässä nousee esiin aiemmin mainitsemani aineistolähteisyyden ja objektiivisuuden ongelma. Teemojen löytäminen vaatii aina tutkijan aktiivista tulkittamista ja toimintaa, ne eivät itsestään nouse aineistosta. Lopputulos riippuu

aineistosta, mutta myös tutkijasta ja sama aineisto voikin johtaa hyvinkin erilaisiin tulkintoihin. (Tuomi & Sarajärvi 2018, 104.)

Litteroituani haastattelut luin tekstit huolellisesti läpi. Vaikka jotkin haastattelurungon kysymykset – esimerkiksi mediaan liittyvät – eivät ensisilmäyksellä vaikuttaneet tutkimuskysymyksen suhteen kovin merkittävilä, nousi niistäkin monissa keskusteluissa esiin mielenkiintoisia ja tutkimuskysymyksien kannalta olennaisia seikkoja. Aloitin aineiston käsittelyn ensin yliviivaustuseilla ja tulostetuilla litteroinneilla. Siirryin kuitenkin Atlas.Ti -ohjelmiston käyttöön, mikä helpotti ja nopeutti työskentelyä huomattavasti. Etsin ensiksi haastatteluista osiot, joissa viitattiin haastateltavien näkemyksiin syistä roolipelaamiselle. Näistä osioista pelkistin erilaisia avainsanoja/teemoja, jotka prosessin edetessä kehittyivät myös erilaisiksi alaluokiksi (esimerkkinä prosessista taulukko 1). Tämä työtapä tuntui pienen harjoittelun jälkeen erittäin tehokkaalta verrattuna ”perinteisin välinein” tekemääni pohjatyöhön. Toki aineistoon olin jo perehtynyt kattavasti alkuperäisen työtavan puitteissa.

Aluperäisiä syitä roolipelaamiselle	Avainsana	Alaluokat
<p>...uskaltaa ja haluaakin eläytyä hiukan siihen hahmoon...</p> <p>...se perimmäinen juttu mun mielestä on jonkin toisen olennon kenkiin astuminen...</p> <p>...moni tykkää siit, et saa niinkuin eläytyä siihen hommaan siinä larpatessa...</p>	Eläytyminen	Hahmot Draama
<p>Mmm, no osaltahan se on ihan eskapismi. Että se antaa täydellisen tavän niinkun eristäytyä muusta maailmasta johonkin mielikuvitusmaailmaan jossa sitten voi, voi irrotella.</p> <p>Eskapismi. Se on pakoa todellisuudesta, se antaa tähän elämään jotain vähän, lisäextraa, jota muuten ei saa.</p>	Eskapismi	Mielikuvitus
<p>Sit se on semmosta vähän omalla tavalla luovaa puuhaa ja. Kuitenkin semmosta et pystyy saamaan jonkinnäköstä tuotosta aikaan. Es... Just niitä tarinoita.</p> <p>Joo ton mä taisin sanoa tossa niinkun aiemmin, että se on kyllä se että tuota jos niinkun heitän jonkun tarinapallon ilmaan niin joku nappaa sen. Se ois tavattoman siistiä. Tai sitten se, että niinkun, että onnistun nappaamaan jonkun toisen tarinapallon. Niin, öö, se on ehtottomasti aina se siistein hetki siinä roolipelissä.</p>	Luovuus	Tarina/juoni Hahmot

TAULUKKO 1. Esimerkki teemojen erottelemisesta aineistosta.

Seuraavassa vaiheessa kävin aineiston uudelleen läpi merkiten haastateltavien viittaukset roolipelaamiseen liittyviin vahvuuksiin, heikkouksiin, mahdollisuuksiin ja uhkiin. Työtapa oli hyvin samankaltainen, kuin roolipelaamisen syiden kartoituksessa käyttämäni. Kun ensin olin löytänyt kaikki mielestäni aiheeseen liittyvät katkelmat, koodasin ne vielä erikseen vahvuuksiksi, heikkouksiksi, mahdollisuuksiksi ja uhkiksi. Tämän jälkeen typistin taulukoimalla katkelmat mahdollisimman yksinkertaisiksi mutta kuvaaviksi teemoiksi. Tässä vaiheessa en vielä pyrkinyt suodattamaan valintoja millään tavalla kouluun liittyen vaan halusin löytää nimenomaan haastateltavien omat näkemykset ja kokemukset roolipelaamisen mahdollisista hyödyistä ja haitoista. Kuvailen analyysivaihetta tarkemmin kappaleessa 5.

4.5 SWOT-analyysi

SWOT-analyysi on usein organisaatiojohtamisessa käytetty työkalu, jonka tarkoituksena on luoda kuva käsiteltävän asian asemasta suhteessa organisaation tavoitteisiin. Kyseessä voi olla esimerkiksi jonkin tuotteen tai palvelun aseman ja kilpailukyvyn tarkastelu taloudellisen tuloksen tai asiakastyytyväisyyden viitekehyksessä. Kohteena voi olla myös esimerkiksi analyysin tekijän oma toiminta koko laajuudessaan. Analyysin lopputuloksena on yleensä neliosainen taulukko (kuvio 1), josta nähdään niin sisäiset vahvuudet ja heikkoudet kuin ulkoiset mahdollisuudet ja uhat.

Vahvuudet	Heikkoudet
Mahdollisuudet	Uhat

KUVIO 1. SWOT-analyysin perusmalli

Analyysiin nojaten pyritään löytämään keinoja muuttaa heikkouksia vahvuuksiksi, ja toisaalta tapoja hyödyntää mahdollisuuksia ja välttää uhkien toteutuminen. Tämän perusteella luodaan yleensä konkreettinen toimintasuunnitelma. (Lindroos & Lohivesi 2010, 32-33, 219-220.)

Koska SWOT-analyysi on ensisijaisesti yritysmaailman tarpeisiin kehitetty työväline, sovellan sitä joustavasti suhteessa omaan aineistooni ja tutkimuskysymyksiini. Pyrin vastaamaan analyysin avulla seuraaviin kysymyksiin:

1. Mitä *vahvuuksia* roolipeleihin ja roolipelaamiseen liittyy (koulun tavoitteiden kannalta)?
2. Mitä *heikkouksia* roolipeleihin ja roolipelaamiseen liittyy (koulun tavoitteiden kannalta)?
3. Mitä *mahdollisuuksia* roolipelit tarjoavat (koulussa)?
4. Mitä *uhkia* roolipelaamiseen liittyy (koulussa)?

Näihin kysymyksiin vastauksia etsimällä pystyn toivottavasti vastaamaan myös siihen, miten roolipelejä ja roolipelaamista kannattaisi koulussa konkreettisesti lähestyä ja hyödyntää.

5 AINEISTON ANALYYSI

Tutkimuksessani roolipelien merkityksen ymmärtämisen keskiössä ovat roolipeliharrastajien omat kokemukset ja näkemykset siitä, mikä tekee roolipelaamisesta merkittävää. Käyn aluksi läpi haastatteluaineistoa yrittäen vastata tähän kysymykseen. Esittelen tuloksia esiin nousseiden teemojen mukaisesti ja elävöitän ja tuen useimmin toistuvia ilmiöitä, väittämiä ja tärkeimpiä aihepiirejä suorilla lainauksilla haastatteluista. Löydettyäni niitä teemoja, joille roolipeliharrastus haastateltavien vastauksissa rakentuu, pyrin asettamaan niitä koulun kontekstiin osittain SWOT-analyysiä hyödyntämällä; kartoittamalla aineistosta roolipelaamisen vahvuuksia, heikkouksia, uhkia ja mahdollisuuksia (*Strengths, Weaknesses, Opportunities, Threats*). Käyn haastatteluaineistoa läpi yrittäen löytää kohdat, jotka liittyvät koulun toimintaan ja tavoitteisiin joko vahvuuksina, heikkouksina, mahdollisuuksina tai uhkina. Lopuksi peilaan näitä kategorioita löytämiini roolipelaamisen syihin, sekä pyrin sitä kautta luomaan yhteyden roolipelien ja koulun välille. Lopullisena tavoitteenani on pohtia, miten roolipelaaminen kouluun oikeastaan soveltuu ja miten sitä voitaisiin parhaiten koulussa hyödyntää.

5.1 Roolipelaamisen syyt harrastajanäkökulmasta

Lähdin etsimään vastausta sille, miksi roolipelejä pelataan, merkitsemällä haastatteluaineistoon kaikki kohdat, jotka mielestäni liittyivät haastateltavien näkemyksiin ja ajatuksiin roolipeliharrastuksen perimmäisistä syistä. En erotellut tässä vaiheessa vielä sen tarkemmin mistä haastateltavat puhuivat, vaan merkitsin löytämäni tekstiosiot nimikkeen ”syitä roolipelaamiselle” alle. Kaikista kahdeksasta haastattelusta viittauksia löytyi kymmeniä. Tarkkojen määrien huomioimiselle ei tässä mielestäni ole tarvetta, koska merkityt tekstin jaksot olivat rakenteeltaan hyvin erilaisia ja eri pituisia. Tarkempaa teemoittelua tehdessä tuli kuitenkin vastaan muutama tilanne, jossa mainintojen määrä ja jakautuminen vaikuttaa mielestäni tulkintoihin ja sisältöjen painoarvoihin. Nämä kohdat pyrin analyysissä ja sen raportoinnissa huomioimaan erikseen.

Merkittyäni aineistoon kaikki roolipelaamisen syihin viittaavat kohdat, aloin etsiä niistä selkeästi toisistaan eroavia teemoja. Esimerkiksi seuraavasta katkelmasta löysin viittauksia

teemoihin *eskapismi, eläytyminen, mielikuvitus, vapaus, sosiaalisuus, kommunikaatio ja pelimekaniikka.*

H2: ”Mmm, no osaltahan se on ihan eskapismi. Että se antaa täydellien tavan niinkun eristäytyä muusta maailmasta johonkin mielikuvitusmaailmaan, jossa sitten voi, voi irrotella. Mutta, mm, mä veikkaan, että loppujenlopuks se mikä eniten sitoo porukkaa harrastukseen, on sosiaalisuus. Ihan se, että ollaan, niinkun, yhdessä harrastetaan. Aa, ja siinä erilaiset persoonat niinkun löytää helposti paikkansa. Että esimerkiksi ujo ihminen voi turvautua pelin sääntöihin ja, tota, keskittyä siihen eikä välttämättä vuorovaikuta muitten kanssa hirveesti, mutta nauttii siitä pelistä. Nauttii muitten seurasta. Ja no sit niinkun roolipelaaminen ei oo pelkästään se mitä tapahtuu siinä pelimaailmassa, vaan se on se mitä tapahtuu siinä pöydän ympärillä.”

Vaikka osa teemoista oli selkeitä ja helppoja nimetä, löytyi aineistosta paljon myös tulkinnanvaraisempia viittauksia. Esimerkiksi edellisessä katkelmassa eskapismi, sosiaalisuus ja mielikuvitus mainitaan konkreettisesti. Kommunikaatioon ja pelimekaniikkaan viitataan kohtuullisen suorasti. Eläytymiseen ja vapauteen pelissä ja pelatessa viitataan epäsuoremmin. Tällaisia esimerkkejä haastatteluista löytyi paljon.

H4: ”Joo, pöytäroolipeleissä mä rakastan sitä, että rakennetaan tarinaa. Larpissa se, että eletään sitä tarinaa, kehitetään sitä. Eli tarinan, tarinan kehttäminen ja sen kokeminen.”

Esimerkiksi tästä lyhyestä katkelmasta merkitsin teemat *eläytyminen, tarina/juoni, eskapismi, prosessi* ja *sosiaalisuus*. Eläytymisen, tarinan ja juonen sekä prosessin merkitys on varsin selkeä. Sosiaalisuuden merkitys tulee ilmi vähäisemmin, haastateltavan viittauksessa tarinan rakentamiseen tavalla, joka ei vaikuta yksin tekemiseltä. Vaikka kyse ei ole puhtaasti diskurssianalyysistä, teemojen merkitsemisen tarkkuus johtaa jossain tilanteissa sellaisten tulkintojen tekemiseen, jotka eivät välttämättä ole itsestään selviä. Lähtökohtaisesti kiinnostuksen kohde on kuitenkin enemmän ilmaisen sisällössä, eikä siinä miten asia ilmaistaan.

5.1.1 Lopullinen teemajaottelu

Aineiston tarkan seulonnan ja teemojen merkitsemisen jälkeen olin löytänyt ja nimennyt roolipelaamisen syiden alle yhteensä 24 teemaa. Näistä tiivistin vielä 5 sellaista pois, jotka sopivat hyvin jonkun toisen teeman alaisuuteen tai yhdistyivät jonkun toisen teeman kanssa yhdeksi uudeksi merkinnäksi. Tällaisia teemoja olivat esimerkiksi *taidot* ja *puvustus*, jotka liitin teemaan *konkretia*. Seuraavassa taulukossa (taulukko 2) on merkittynä löytämäni teemat sekä lyhyet selitykset niille.

Vasemmassa sarakkeessa on teeman nimi ja oikeassa selvitettyinä seikkoja, joiden takia kyseinen teema näyttäytyi syynä roolipelaamiselle.

Eläytyminen	Hahmon ja tarinan sisään pääsy. Tarinan kokeminen ja toisen asemaan astuminen. Tunteet ja kokemukset.
Eskapismi	Pako todellisuudesta, roolipelaamisen viihteellisyys
Luovuus	Itseilmaisuus, roolipelaamisen kannustavuus luovuuteen
Pelimekaniikka	Sääntöjen ja erilaisten apuvälineiden hyödyntäminen, ”lautapelimäisyys”
Sosiaalisuus	Peliryhmä, kaverit, suhteiden luominen ja yhdessä tekeminen.
Hahmot	Hahmon ymmärtämisen ja tuntemisen kokemus, samaistuminen, luovuus ym.
Kommunikaatio	Pelaajien välillä tapahtuva kanssakäyminen, ”Hahmossa” ja ”ei-hahmossa” tapahtuva kommunikaatio
Konkretia	Itse pelaamisen ulkopuolella: media, käsityöt, matematiikka ym. Pelin valmisteluun liittyvät asiat.
Leikki	”Lupa” lapsenomaiselle toiminnalle. Mahdollisuus irrottautua aikuisuuden paineista.
Mielikuvitus	Oman mielikuvituksen käyttö ja kehittäminen.
Min/Maxaaminen	Pelin sääntöjen ja mekaniikkojen luova ”rikkominen” ja hyväksikäyttö.
Ongelmanratkaisu	Esimerkiksi säännöistä syntyneiden tai pelinjohtajan luomien ongelmien ratkominen.
Prosessi	Roolipelaaminen kokonaisuutena.
Tarina/juoni	Pelin maailman ja tarinan rakentuminen pelaamisen seurauksena.
Taustatutkimus/ valmistelu	Peliin valmistautuminen ja suunnittelu pelin ulkopuolisista lähtökohdista.
Vapaus	Mahdollisuus tehdä ja kokea lähes mitä tahansa mielikuvituksen rajoissa.
Voittaminen	Asetetun tavoitteen saavuttaminen. Usein myös yhdessä koettu voitto.
Yllätyksellisyys	Apuvälineiden, esim. arpakuutioiden, tai ihmisten välisen kanssakäymisen luoma yllätyksellisyys pelissä.
”se on kivaa”	Pohjimmainen syy roolipeliharrastukselle, selittyy muilla teemoilla.

TAULUKKO 2. Roolipelaamisen syiden teemajaottelu

Teemoittelua työstäessäni huomasin, että tietyt teemat toistuivat selvästi muita useammin ja esiintyivät usein selvästi liitoksissa yhteen tai useampaan muuhun teemaan. Nämä teemat olivat *eläytyminen, eskapismi, luovuus, pelimekaniikka* ja *sosiaalisuus*. Näistä muotoutui 5 pääluokkaa, joihin liitin alateemat sen mukaan, mihin löytyviä viittauksia löytyi pääluokkien yhteydestä. Lisäksi aineistossa oli ilmauksia, jotka typistin teemaksi ”se on kivaa”. Tämän kategorian jätän kuitenkin taulukoinnissa huomiotta. Vaikka roolipelaamisen hauskuus ja ”kivuus” mainittiin suoraan syyksi roolipelaamiselle, oli se mielestäni eroteltavissa yhdeksi omaksi yläkategoriakseen, joka on periaatteessa irrallinen muista teemoista. Koska kyse on harrastustoiminnasta, oletin sen lähtökohtaisesti olevan harrastajilleen hauskaa. Tämän teemajaottelun yhtenä perusteena onkin selvittää syitä sille, miksi roolipelaaminen pidetään ”kivana ajanvietteenä” ja harrastamisen arvoisena.

Alla olevassa taulukossa (taulukko 3) on siis toiseksi ylimmässä rivissä pääluokat. Näihin pääluokkiin liittyvät teemat ovat merkittynä pääluokan sarakkeeseen ristikkäistarkastelua varten.

Syitä roolipelaamiselle					
	Eläytyminen	Eskapismi	Luovuus	Pelimekaniikka	Sosiaalisuus
Hahmot	•		•		•
Kommunikaatio				•	•
Konkretia (käsiyöt yms)	•		•		•
Leikki	•	•			
Mielikuvitus	•	•	•		
Ongelmanratkaisu				•	•
Prosessi			•		
Tarina/Juoni			•		
Taustatutkimus/valmistelu			•	•	
Vapaus	•		•	•	
Yllätyksellisyys	•	•	•		
Voittaminen				•	
Min/Maxaaminen				•	
”se on kivaa”					

TAULUKKO 3. Roolipelaamisen syiden ristikkäistarkastelu

Osa yhteyksistä löytyi helposti, osa oli jälleen tulkinnanvaraisempia. Seuraavissa kappaleissa käyn luokittelun ja jaottelun perusteita läpi hieman tarkemmin, ensisijaisesti pääkategorioihin nojaten.

5.1.2 Eläytyminen

Eläytymisellä tarkoitetaan ”koko olemuksellaan johonkin syventymistä” (MOT Kielitoimiston sanakirja). Niin arkikielessä kuin MOT:n sanakirjassa viitataan esimerkiksi toisen ihmisen tai hahmon osaan tai tunteisiin eläytymiseen. Haastateltavien puheessa eläytyminen viittasi usein nimenomaan hahmoihin ja hahmossa toimimiseen.

H2: ”Kyllä se on varmaan se rooli. Elikkä, se itsestä niinkun erilliseen ihmiseen samaistuminen vois olla semmonen aika. Että minähän nyt olen tämmönen tota, niinkun kublai-kaanin kenraali, tai mitä ikinä. Minä nyt olen tämmönen, niinkun, avaruusjääkäri tota, mars-asemalla tappamassa näitä tota DOOM-hirviöitä. Eli se on se niinkun toisen henkilön asemaan samaistuminen.”

Vaikka eläytymisen merkitys näkyi kaikissa kahdeksassa haastattelussa, olivat haastateltavat myös varovaisia sen nostamisessa itseisarvoksi tai välttämättömäksi osaksi roolipelaamista. Syynä vaikutti olevan erityisesti osallistumiskynnyksen madaltaminen. Vahva eläytyminen nähtiin mahdollisesti vaikeana esimerkiksi kokemuksen puutteen, pelaajien välisen dynamiikan tai ujouden takia.

H2: ”No roolipelien, noo se perimmäinen juttu mun mielestä on jonkin toisen olennon kenkiin astuminen. Sen ei tarvinnu olla ihan niinkun eläytymistä, tietenkään, jos se on huomattavan vaikeaa. Mutta ihan vaan se, että yrittää nähdä jonkun toisen vinkkelistä maailmaa ja mahdollisesti erilaista maailmaa.”

H3: ”Joo, siis se, se niinkun luontevuuden aikaansaamien on tavallaan niinkun väline siihen, että saadaan semmosta niinkun, irrottelua tai heittäytymistä. Että jos se on kovasti niinkun kireä se tilanne niin sitä ei sitten. Tota, et niinkun kaikki pysyvät omilla mukavuusalueillaan.”

Toisaalta eläytyminen nähtiin myös taitona, jota voi harjoitella ja jonka helpottamiseksi voi käyttää erilaisia apuvälineitä. Erityisesti liveroolipelaamisessa erilaiset asusteet, rekvisiitta ja lavasteet voivat helpottaa oman roolin sisäistämistä ja siinä esiintymistä. Roolipeliin eläytyminen saattoi näyttäytyä myös luonnollisena jatkeena leikille. Erotuksena leikkiin roolipelaamisessa mainittiin säännöt, jotka saattoivat myös osaltaan toimia apuvälineenä eläytymisessä.

H2: ”Öö, mä en oikeestaan niinkään alottanut roolipelaamista, mä en vaan lopettanut leikkimistä.”

H2: ”Lapset ei tarvi sääntöjä. Lapset ei tarvi roolipelejä vielä koska ne o-osaa leikkiä omin voimin, niin niitä ei hävetä se, että ne leikkii. Ja niiltä vaan pulppuaa niitä ideoita. Mutta, mutta mitä vanhempi, sitä enemmän tarvii niitä sääntöjä.”

Leikin ja eläytymisen liittäminen toisiinsa näkyi luontevana osana roolipelaamisen sallimaa vapautta. Kuten leikissä, roolipeleissä pelaaja voi omassa mielikuvituksessaan tehdä periaatteessa mitä tahansa. Rajoittavia tekijöitä ovat kuitenkin esimerkiksi pelattavan pelin säännöt, se sosiaalinen tila, jossa pelaaminen tapahtuu sekä pelaajan eläytyminen pelimaailmaan ja hahmoonsa. Myös mielikuvitus ja leikkiminen liitettiin toisiinsa, mutta roolipelaamisen kohdalla mielikuvitus nousi esiin hieman eläytymistä vastaavasti – se nähtiin oleellisena ja pelaamista helpottavana, muttei välttämättä pakollisena ominaisuutena. Mielikuvituksen ja eläytymisen suhde vaikuttikin monimutkaiselta. Mielikuvituksenkin henkilö voi eläytyä peliin täydellisesti, tässä saattaa auttaa pelisääntöjen ja pelimaailman rajoitteet, jotka sitovat pelin todellisuuteen. Toisaalta eläytymisen nähtiin ”opettavan” ja kehittävän mielikuvitusta ja uskallusta heittäytyä, sekä omien ajatusten ilmaisua.

H8: ”Ihmiset, joilla on ihan, mitenkähän sen sanois, jos on mielikuvitusta ja ei oo ihan hirvittävän suuri itsekritiikki ja semmonen pelko, että nyt jos mun hahmoni sanoo näin niin onks se ihan noloo. Tulipas kielteinen vastaus. Semmoset ihmiset, jotka jotenkin osaa eläytyä siihen, vois nauttia roolipelaamisesta.”

Eläytyminen pelin maailmaan ja hahmoihin nähtiin siis yhtenä merkittävänä syynä roolipelaamiselle. Erityisesti se liitettiin itse pelitilanteeseen. Hahmon saappaisiin astuminen ja toimintatapoihin ja ajatusmaailmaan kytkeytyminen mainittiin positiiviseksi haasteeksi, jossa onnistuminen antoi hyviä pelikokemuksia. Eläytymistä ei kuitenkaan pidetty itseisarvona, vaan osana kokonaisuutta, joka tekee roolipelaamisesta harrastamisen arvoista. Kaikki haastateltavat vaikuttivat olevan myös suurin piirtein samalla kannalla eläytymisen suhteen. Poikkeavia tulkintoja ei oikeastaan esiintynyt.

5.1.3 Eskapismi

Eskapismilla tarkoitetaan todellisuudesta pakenemista ja se vaikuttaa olevan voimakkaasti yhteydessä eläytymiseen. Vaikka eskapismilla ja eläytymisellä on yhteys, ei niiden välille voida kuitenkaan vetää yhtäläisyysmerkkiä. Eläytyminen nousi aineistossa esiin useimmin liittyen pelaajahahmoihin ja eläytymisen kokemus vaikutti selvästi yksilölliseltä ja henkilökohtaiselta. Eläytyminen hahmoon voi tukea eskapismia, mutta eskapismien kokemus taas voi syntyä muustakin.

H2: ”Mmm, no osaltahan se on ihan eskapismi. Että se antaa täydellien tavan niinkun eristäytyä muusta maailmasta johonkin mielikuvitusmaailmaan, jossa sitten voi, voi irrotella.”

H4: ”Samasta syystä, kun mä luen kirjoja tai, tota, no katson televisiota, elokuvia. Eskapismi. Se on pakoa todellisuudesta, se antaa tähän elämään jotain vähän, lisäextraa, jota muuten ei saa.”

Eskapismi itsessään mainittiin useassa haastattelussa. Selkeimpänä erottavana tekijänä eläytymiseen, se yhdistettiin tarinaan ja juoneen. Eläytymistä voi siis tapahtua irrallaan omasta pelaajahahmosta, mutta useimmin se oli sidoksissa nimenomaan siihen. Kaikki haastateltavat eivät suoraan maininneet eskapismien tavoittelua roolipelaamisen syyksi mutta siihen suhtauduttiin kuitenkin hyvin samaan tapaan silloin, kun se nousi puheessa esiin. Eskapismi esiintyi myös siltana roolipelaamisen ja muun median käytön välillä. Katsonkin eskapismien olevan tiukasti liitoksissa eläytymiseen ja sitä kautta nousseen jossain muodossa esille jokaisessa haastattelussa.

5.1.4 Luovuus

Eläytyminen ja eskapismi vaikuttivat liittyvän kiinteästi itse pelitilanteeseen. Luovuus näyttäytyi pelin toteuttamisen kannalta laajemmassa näkökulmassa. Pöytäroolipelin voisi kokonaisuutena jaotella karkeasti esimerkiksi seuraavanlaisiin osiin:

1. Peliin valmistautuminen
 - a. Sääntöjen lukeminen
 - b. Tarinan ja maailman valmistelu
 - c. Hahmojen luonti
2. Pelitapahtuma
 - a. Dialogi ja tarinankerronta
 - b. Pelimekaniikkojen toteuttaminen
3. Purku
 - a. Tapahtumien kirjaaminen
 - b. Pelistä keskustelu

Jaottelu ei ole kovin tarkka ja sen todellinen muoto riippuu paljon pelistä ja pelaajista. Lähes kaikki voidaan toteuttaa joko yhteistyössä, tai vastuuta voidaan jakaa esimerkiksi pelinjohtajan ja pelaajien kesken. Oleellista on, että kaikissa näissä osioissa voidaan nähdä rooli luovuudella, oli kyse sitten kirjoittamisesta, tarinankerronnasta tai hahmojen välisestä keskustelusta. Luovuus nousikin teemana esiin kaikissa haastatteluissa.

H1: ”Sit se on semmosta vähän omalla tavalla luovaa puuhaa ja. Kuitenkin semmosta et pysty saamaan jonkinnäköstä tuotosta aikaan. Just niitä tarinoita. Ilman et siihen tarvitse laittaa hirveen paljon inputtia kerralla. Ku jos taas omaa tarinaa kirjoittaa, ni sit pitää miettiä alusta loppuun asti että mit... miten tää hahmo pääty tästä, tilanteesta A tilanteeseen B. Mutta. Niin. Se on semmosta interaktiivista tarinankirjottamista tavallaan.”

Haastateltavien puheessa luovuus liittyi useimmin nimenomaan tarinankerrontaan ja pelin juonen rakentumiseen. Tarinankerronnalla viitattiin sekä pelin valmisteluun että pelitilanteeseen. Esiin nousi myös itselleni aiemmin tuntematon roolipelaamisen muoto – foorumiroolipelaaminen – jossa pelataan kirjoittamalla viestejä esimerkiksi internetiin tarkoitusta varten perustetuille keskustelupalstoille. Tässä roolipelaamisen tavassa vaikutti korostuvan tarinan kirjallisen tuottamisen merkitys. Erityisen palkitsevana näyttäytyi tarinankerronnan kollektiivinen puoli roolipelaamisen yhteydessä.

H3: ”No tavattoman iso palkkiohan tulee siitä tota niinkun yhteisen tarinan kertomisesta. Siitä että niinkun pystyy heittämään pallon ilmaan, joku nappaa sen tai siitä että niinkun onnistut nappaamaan niinkun toi—toisen pallon että. Hahhaa, että tehdäänpäs niinkun hyvää tarinaa.”

Luovuus liitettiin myös kommunikaatioon ja sosiaalisuuteen. Hahmojen välinen toiminta ja pelaajien välinen dialogi kuvattiin omalla tavallaan luovaksi toiminnaksi, jonka merkitys taas tarinan rakentumisen osalta oli suuri. Ilman toimivaa kanssakäymistä peli ei etene, minkä takia pelaajaryhmän dynamiikka on niin merkittävää.

H6: ”...siel on joku niinku semmonen juttu, pelinjohtajan taholta joku tapahtuma, motiivi, joku, mihin ne hahmot tarttuu ja mistä sit syntyy se hahmojen välinen vuorovaikutus ja ne pyrkii johonki tiettyyn juttuun. Ja, se on must niinku se lähtökohta. Sit mä tykkään siitä et se peliporukan välinen dynamiikka toimii, eli siel syntyy hahmojen välistä interaktiota.”

Teemajaotteluuni jätin kaksi toistensa kanssa osittain päällekkäistä kategoriaa: *konkretia* ja *prosessi*. Prosessi teemana sopi ainoastaan yhden pääluokan – *luovuuden* – alaisuuteen. Vaikka edellä mainitut teemat ovat periaatteessa lähellä toisiaan, liitin konkretian enemmän roolipelin ulkoisiin prosesseihin (esimerkiksi rekvisiitan valmistelu), kun taas prosessi kuvaa enemmän koko roolipelitapahtumaa ja kaikkia siihen liittyviä toimia. Tavallaan konkretian, kuten muutkin teemat, voisi merkitä jopa prosessin alakategoriaksi. Luovuus vaikutti kuitenkin kattavan ne merkitykset, joita tarkoittamallani *prosessilla* haastateltavien puheessa kuului. Prosessi oli roolipelin valmistelua (oli kyseessä sitten tarinan tai hahmojen kirjoittaminen tai pukujen ja rekvisiitan valmistelu),

pelaamista ja pelin purkua. Tästä syystä prosessi on asetettu alateemaksi, vaikka sen merkitys on monitulkintainen.

Yksi tärkeänä näyttäytynyt teema, joka esiintyi pääasiassa luovuuden alaisuudessa, oli *vapaus*. Vapauden teema taas liittyi paljolti tarinan ja yllätyksellisyyden teemoihin. Vapauden nähtiin mahdollistavan luovuuden kukkiminen roolipelaamisessa. Kun pelaaja voi olla tai tehdä lähes mitä tahansa, se antaa mielikuvitukselle tilaa. Toisaalta sosiaalinen ympäristö ja erilaiset apuvälineet, esimerkiksi arpakuutiot, voivat ruokkia luovuutta silloinkin, kun pelaajan ajatus ”törmää seinään”.

5.1.5 Pelimekaniikka

Pelimekaniikka oli pääluokkana ainoa, jossa näkyi merkittävää jakautumista haastateltavien välillä. Moni haastateltava painotti omaa mieltymystään vapaampaan pelityyliin, jossa säännöillä ja erilaisilla pelaamista tukevilla mekaniikoilla tai apuvälineillä ei ole niin suurta merkitystä. Vain yksi haastateltava kertoi suoraan pitävänsä erityisesti ”klassisesta”, joiltain osin enemmän lauta- tai miniatyyripelaamista muistuttavasta roolipelaamisesta; numeroiden pyörittelystä, arpakuutioiden tuomasta satunnaisuudesta ja sääntöjen tarkasta seuraamisesta.

H5: ”...veikkaan että mul on itellä, huomaa silleen et mä tykkään vähän semmosista roolipeleistä, niinkun jostain dungeons and dragonsista missä pyöritellään vähän numeroita. Ei nyt liikaa mut vähäsen silleen, ja pääsee heittää noppaa ja siin on semmosta satunnaista mukana. Et mul on pienestä pitäen ollu tavallaan hyvä matikkapä ja mä oon tykänny niinku yhistellä noita numeroita.”

Yksi haastateltava taas viittasi peliharrastukseensa nimenomaan lauta- ja miniatyyripelaamisen suhteen osoittamalla pelihyllyään, mutta kuvaili syitä roolipelaamiselle nimenomaan irrottautumisena näistä.

H7: ”...no mä oon peliharrastaja, kuten ehkä näkyy. Mut tota, se (roolipeli) on niinku eri tavalla, eri tavalla luova harrastus, kun muut pelit. Ja varsinkin vielä semmosia, kun pelaa niin mieluummin niinku semmosia enemmän narratiivisia pelejä tai, mieluummin semmosia säännö—säännöiltään kevyitä pelejä justiin sen takia, että siinä tulee enemmän semmonen sosiaalinen puoli ja se tarinankerrontapuoli ja tämmönen esille.”

Haastateltavien pelimaku vaikutti painottuvan enemmän vapaampien, kevyemmällä säännöillä varustettujen roolipelien suuntaan. Tästä huolimatta erilaisten pelimekaniikkojen merkitys nousi esiin yleisemmällä tasolla kaikissa haastatteluissa. Säännöt, erilaiset pelivälineet ja muut pelaamista

helpottavat mekaniikat nähtiin yleisesti harrastuksen kannalta hyödyllisenä asiana. Minkäänlaista elitismia tai yhden pelitavan pitämistä toista vähempiarvoisena ei esiintynyt.

H2: ”Että esimerkiks ujo ihminen voi turvautua pelin sääntöihin ja, niinkun, tota keskittyä siihen eikä välttämättä vuorovaikuta muitten kanssa hirveesti, mutta nauttii siitä pelistä.”

H5: ”Ja roolipeleissä varmasti kans, että. Se kuitenkin on vain vähän niin kuin lautapelejä mutta vähän monimutkaisemmilla säännöillä ja se, ei roolipelitkään vaadi sitä, jos sä pelaat jotain pöytäroolipeliä niin ei sekään vaadi sitä täyttä eläytymistä. Et sä voit vaan about mieltä, että miten sun hahmo tähän reagoi ja sitten jos se reagoi jotenkin tosi hölmösti niin pelinjohtaja voi sanoa, vähän muistuttaa ja ohjeistaa.”

Yksi mielenkiintoinen kysymys onkin se, kuinka paljon harrastusaika ja -kokemus vaikuttaa pelimakuun. Kaikki haastateltavat olivat pelanneet roolipelejä verrattain pitkään ja pelimaut painottuivat samansuuntaisesti. Erilaiset pelimekaniikat nähtiinkin osittain eräänlaisena porttina päästä nauttimaan roolipelaamisen muista anneista.

H7: Aikasemmin ne oli hyvin simulationistisia, eli säännöt oli olemassa vaan sen takia, että, että saatiin ratkastua tilanteet kun tuli, noh, taisteluita tai mitä nyt sitten sattuukaan. Mut nykyään niinkun ne rooli—ainakin ne roolipelit mitä mä pelaan, niin ne, ne on paljon enemmän kiinnostuneita siitä, että säännöt on siellä vaan niinkun tukemassa sitä, että saadaan tarina kulkemaan ja saadaan ohjattua sitä tyylillisesti semmoseen toivottuun suuntaan.”

Pelimekaniikan alle merkitsin myös kaksi muista pääluokista irrallista teemaa; ”voittaminen” ja ”min/maxaaminen”. Molemmat teemat nousivat aineistossa esiin vain harvakseltaan ja näyttäytyivät jopa negatiivisessa valossa. Voittamisen merkitys on kohtuullisen selvä ja se vaikutti haastateltaville toissijaiselta. Päämäärän saavuttamista tärkeämpää oli yhdessä tekeminen, vaikka tavoitteita ei saavutettaisikaan (ainakaan ennalta määrättyssä muodossa). Roolipelissä ”voittaminen” ei siis varsinaisesti haittaa, mutta sen tavoittelun painottaminen voi vaikuttaa pelikokemukseen negatiivisesti. Hieman samaan kategoriaan kuuluu niin sanottu ”minmaxaaminen”, jolla tarkoitetaan oman hahmon tai pelikokemuksen ”rikkomista” sääntöjen puitteissa. Koska roolipelit voivat olla erittäin monimutkaisia, on säännöissä usein väkisinkin porsaanreikiä, joita hyödyntämällä omasta hahmosta voi esimerkiksi tehdä pelin puitteissa voittamattoman. Tällainen pelityyli sai aineistossa selvästi negatiivisinta huomiota.

H8: ”Tai on varmaan semmosia, on varmaan sellasia ihmisiä, jotka tykkää ihan hirveesti numeroiden murskaamisesta. Mutta miks ne pelais roolipelejä sitten ihmisten kans. Miks ne ei pelais tietokoneen kanssa, tietokone on parempaa seuraa, ku se ei mieli.”

H3: ”Mutta, jos niinkun tämmösessäkin pelissä sen, hirviöt tappaa ja sen prinsessan pelastaa, niinkun jonkun sääntöporsaanreiän kautta, niin se ei varmaan tunnu niinkun voitolta.”

Pelimekaniikoilla on siis paikkansa roolipelaamisessa mutta niiden tarve ei vaikuta olevan itsestäänselvyys ja toisaalta niiden hyväksi käyttäminen ”pelin hengen vastaisesti” voi näyttäytyä pelaajille kielteisenä.

5.1.6 Sosiaalisuus

Sosiaalisuuden merkitykselle roolipeliharrastuksen syynä löytyi eniten viittauksia viidestä erottelemastani pääteemasta. Se nousi jokaisessa haastattelussa esiin useita kertoja ja monesta eri näkökulmasta. Pelasi roolipelejä mistä lähtökohdista tahansa, sosiaalisuus vaikutti aineistossa aina taustalla. Selkeimmin erottui nimenomaan ystävyysuhteiden, muiden pelaajien ja peliporukoiden merkitys. Roolipelaaminen nähtiin välineenä ja syynä pitää yhteyttä vanhoihin kavereihin ja ystäviin tai toisaalta luoda uusia kontakteja.

H5: ”Ja sit tottakai kun on tarpeeks kauan tehny ni sitten kun siin on semmonen kaveriporukka ja se vaan tuntuu kivalta niin on kiva vaan niinku kaveriporukalla olla ja hengata ja pitää hauskaa.”

H4: ”Se sosiaalinen konteksti myös siinä on hyvin vahvana, eli. Eli sosiaalinen konteksti siinä mielessä, että on samoista hupsuista asioista kiinnostuneita ihmisiä, jotka ymmärtävät fantasiamaailmaa tai sci-fi-maailmaa samalla tavalla kuin sinä, ja sä pystyt jakamaan mielikuvitusmaailmakokemuksen heidän kanssaan. Semmonen sosiaalinen puoli on hyvin vahvana siinä.”

Sosiaalisuus pääluokkana kattaa alleen suuren osan roolipelaamisesta, jos suljetaan pois tietokoneroolipelit, koska oikeastaan kaikki roolipelaamisen vaiheet alusta loppuun voidaan tehdä yhdessä. Haastatteluissa korostui sosiaalisten suhteiden ylläpitämisen ja luomisen lisäksi kommunikaation ja yhteisen tarinan luomisen aspektit. Moni mainitsi harrastavansa luovaa kirjoittamista, mitä roolipelaaminen tahollaan tukee. Pelinjohtajana tarinaan voi tietysti vaikuttaa yksin enemmän, mutta lopullinen tuotos syntyy aina kommunikaatiosta pelaajien välillä. Tähän liittyy myös leikin ja draaman aspektit, kun hahmojen välinen dialogi voidaan näytellä pelaajien kesken.

H2: ”...kyky ja halu toimia muiden kanssa. Koska se on se juttu, miks tätä tehdään muiden kanssa. Et, jos haluaa vaan kertoa tarinan, niin sitte voi kirjoittaa kirjan, aa, niinkun, pöytälaatikkoon tai julkaistavaks, ihan miten vaan. Mutta siinä pitää

ott—niinkun jammata muiden kanssa, ottaa muut huomioon ja antaa muille tilaa. Pitää muiden hahmoista ja yrityksistä siinä missä omistaki.”

H6: ”...eli siel syntyy hahmojen välistä interaktiota. Mä tykkään siitä et hahmot käy keskusteluja keskenään. Ja miettii asioita ja, syntyy sellast vuorovaikutusta.”

Roolipelaamista voisikin kuvata sosiaaliseksi prosessiksi, jossa jokainen tekee osansa hyvän pelikokemuksen saavuttamiseksi. Pelaajat saattavat löytää toisensa roolipelaamisen kautta ja toisaalta yhteinen harrastus on myös kaverisuhteita ylläpitävä elementti. Itse pelitapahtuma on alusta loppuun sosiaalinen, aina pelipäivän ja -paikan sopimisesta pelin purkuun. Ehkä harrastuksen sosiaalisuuden ja siihen joskus liitettyjen stigmojen takia roolipeliharrastajille vaikuttaa tärkeältä laskea osallistumisen rima kaikin tavoin mahdollisimman alas. Tämä onnistuu esimerkiksi draamasopimusta vahvasti muistuttavilla, niin sanotuilla roolipelisopimuksilla.

H2: ”Sitten pitää olla jonkinlainen sopimus keskenään. Tämmönen, aa, yhteisösopimus, social contract, että mitä, mitä oikeen ollaan tekemässä. Yleensä se ei oo eksplisiittinen ja sen kannattais olla. Syyllistyn siihen itsekin että sen vaan, noniin pelataanpa, ilman sen kummempia. Tota, mut se, jonkinlainen, vaikka sitä ei eksplisiittisesti ilmaista niin se jonkinlainen sopimus siinä kehkeytyy. Sitä vähän haetaan ja vähän sparraillaan ehkä.”

Tästä näkökulmasta voisi periaatteessa erottaa vielä yhden ”turvallisen tilan” teeman, joka näkyy aineiston ulkopuolellakin esimerkiksi roolipeli-piireissä yleistyneen X-kortin käyttönä. X-kortilla tarkoitetaan oikeastaan mitä tahansa ennalta määrättyä esinettä, jolla pelaaja voi hienovaraisesti mutta selkäesti viestiä, että käsitelty aihe on hänelle epämielinen, syynä tälle voi olla esimerkiksi fobia tai posttraumaattinen stressireaktio. Tämä turvallisen tilan teema on kuitenkin mielestäni riittävän vahvasti kytköksissä esimerkiksi kommunikaatioon ja sosiaalisuuteen, että ne voidaan yhdistää. Oleellista onkin nähdä, kuinka merkittävä rooli sosiaalisella ympäristöllä ja sen ylläpitämisellä ja kehittämisellä on roolipeliharrastajille.

5.1.7 Yhteenvedon roolipelaamisen syistä

Lopullinen teemajaottelu kuvaa mielestäni kohtuullisesti harrastajien näkemyksiä sille, miksi roolipelejä pelataan. Sosiaalisuus, luovuus ja eläytyminen korostuivat pääluokista eniten ja vaikuttivat haastattelujen perusteella olevan haastateltaville henkilökohtaisesti tärkeimpiä. Eskapismi yhdistyi osittain eläytymiseen, mutta on mielestäni aineiston perusteella looginen valinta pääteemaksi. Eskapismi liitettiin myös muuhun viihteeseen, esimerkiksi elokuvaan ja kirjallisuuteen. Eläytymisellä haastattelujeni kontekstissa viitattiin pääosin hahmoihin, kun taas eskapismi jäi

yleisemmälle tasolle ja käsitti muun muassa pelin maailman ja tarinan. Eskapismi ei siis välttämättä vaadi eläytymistä, mutta ne tukevat toisiaan.

Pääteemoista irrallisimpana näyttäytyi *pelimekaniikka*, joka jakoi haastateltavia teemoista selvästi eniten. Haastattelujen perusteella pelaajilla tuntui olevan selkeä preferenssi tietynlaisiin roolipeleihin. Mitä tärkeämpänä piti roolipelaamisen muita aspekteja, esimerkiksi tarinankerrontaa, hahmoihin eläytymistä, dialogisuutta tai luovuutta, sitä vähemmän huomiota ja painoarvoa tunnuttiin antavan erilaisille pelimekaniikoille tai säännöille. Erilaisia makuja on tietty monia ja vaikuttaa siltä, että roolipeliharrastajat pelaavat myös verrattain paljon muita pelityyppisiä: tietokone-, konsoli-, ja lautapelejä. Yksi haastateltava huomautti erikseen harrastavansa myös lautapelaamista, mutta kertoi silti pitävänsä säännöiltään kevyistä roolipeleistä. Eri pelityypit saattavatkin, sen sijaan, että kertoisivat suoraan pelimausta, täyttää yksinkertaisesti erilaiset ”lokerot”, joissa pelaaminen tapahtuu eri lähtökohdista.

Pelimekaniikkaan suhtautumista lukuun ottamatta, teemoittelua tehdessäni minut yllätti erityisesti se, kuinka vahva konsensus haastateltavien välillä tuntui vallitsevan. Esimerkiksi eläytymisen ja eskapismin kohdalla näyttäytyi monessa haastattelussa samansuuntainen merkityksenanto näille kahdelle teemalle, mutta toisaalta varovaisuus niihin liittyvien taitojen tai ominaisuuksien asettamisesta liian hallitsevaan asemaan. Kuten mainitsin, haastateltavien pelimaku vaikutti selvästi pelimekaniikkojen merkitykseen henkilökohtaisella tasolla. Tästä huolimatta myös vapaampaan pelityyliin mieltyneet myönsivät erilaisten mekaniikkojen ja pelillisten elementtien merkityksen roolipelaamisen näkökulmasta. Harrastajien keskuudessa vaikuttaisikin tämän aineiston perusteella vallitsevan vahva yhteisymmärrys siitä, miksi roolipelejä pelataan, vaikka henkilökohtaiset painotukset saattavatkin hieman erota toisistaan.

Toinen yllättävä mutta huomionarvoinen seikka oli se, että kukaan haastatelluista ei suoraan sanonut roolipelaavansa kehittääkseen itseään. Roolipelaamisen mahdolliset opettavat, kasvattavat ja kehittävät vaikutukset kyllä tiedostettiin mutta ne nähtiin enemmän harrastuksen seurauksena kuin syynä ja niistä puhuttiin hyvin yleisellä, ei henkilökohtaisella tasolla. Tämä voi johtua esimerkiksi siitä, että oppiminen, kasvu ja kehitys koettiin niin kiinteänä osana roolipelaamista, että sitä ei nähty tarpeelliseksi eritellä esimerkiksi eri taitojen harjoittelemiseksi. Tämän tulkinnan mukaisesti, jätin itsensä kehittämisen huomiotta roolipelaamisen syiden teemoittelussa. Tämä oli mielestäni perusteltua, koska itsensä kehittämistä olisi tulkintani mukaan pitänyt käsitellä hieman teemojen ”*se on kivaa*” tai *prosessi* tapaan yläkategoriana kaikelle muulle.

Vaikka pääluokat ja teemat yleensä olivat mielestäni onnistuneesti ja tarkoituksenmukaisesti jaoteltu nimenomaan aineiston pohjalta, on myös *prosessin* merkitystä teemana hyvä pohtia hieman tarkemmin. Prosessilla tarkoitan tässä yhteydessä nimenomaan roolipelaamista kokonaisuutena,

sisältäen sen kaikki vaiheet. Viitatessani erityisesti roolipelaamisen prosessiin, viittaan teemoihin, jotka eivät sovi suoraan viiden muun pääkategorian alle. Periaatteessa prosessi olisi voinut päätyä myös pääluokaksi eläytymisen, eskapismien, luovuuden, pelimekaniikan ja sosiaalisuuden ohessa. Toisaalta se asettui aineiston perusteella pääluokista vain luovuuden osaksi. Jouduin tekemään valinnan kahden vaihtoehdon välillä; joko suhtaudun ”prosessiin” teemana hieman edellä esiin nostamani ”koska se on kivaa” yläluokan tavoin ja pidän itsestänselvyytenä pelaajien sille antamaa merkitystä enkä käsittele sitä muiden teemojen ohessa tai asetan sen luovuuden alateemaksi, johon se aineiston perusteella asettuu. Päädyin jälkimmäiseen, koska analyysin seuraavien osien kannalta pidin tärkeänä ”prosessi” -teeman huomioimista muiden rinnalla. Tämä ei kuitenkaan sulje pois mahdollisuutta pohtia prosessin merkitystä ja suhdetta roolipelaamiselle ja roolipelaamisen kouluun tuomiselle laajemmassa, ”koska se on kivaa” -tyylisessä näkökulmassa.

Roolipelaamisen syiden etsimisen lopullinen merkitys syntyy sidoksissa koulun resursseihin ja tavoitteisiin. Ennen tätä pohdintaa halusin kuitenkin selvittää, millaisia mahdollisuuksia tai uhkia roolipelien pelaamiseen liittyy. Tätä lähdin ratkaisemaan siten, että kartoitin ensin aineistosta haastateltavien viittaukset roolipelaamisen vahvuuksiin, heikkouksiin, mahdollisuuksiin ja uhkiin SWOT-analyysin mukaisesti. Tämän jälkeen vertasin sisältöä aiemmin tekemääni roolipelaamisen syiden analyysiin ja etsin yhteneväisyyksiä niiden välillä. Tavoitteena oli löytää työkaluja sen hahmottamiseksi, miten harrastajien käsitysten mukaan roolipelaaminen soveltuisi kouluun. Tämän prosessin käyn tarkemmin läpi kappaleesta 5.2 alkaen.

5.2 Roolipelit – SWOT-analyysi

Olin jakanut haastattelurungon viiteen osioon (ks. 4.2), joista neljännen kysymykset liittyivät erityisesti haastateltavien kokemuksiin siitä, mitä haittoja tai hyötyjä he kokivat roolipelaamisesta saaneensa, sekä toisaalta miten he yleisemmällä tasolla näkivät roolipelaamisen uhat ja mahdollisuudet. Haastattelurungon otsikoinnista huolimatta pyrin olemaan esittämättä kysymyksiä koulun näkökulmasta. Tarkoitukseni oli löytää vastauksia nimenomaan harrastajien näkökulmasta ja pohtia niitä sitten suhteessa kouluun.

Lopullisena tavoitteenani on vastata kysymykseen siitä, miten roolipelejä voisi konkreettisesti käyttää koulussa. Koska lähestyn tätä roolipeliharrastajien omien näkemysten kautta, on hyvä selvittää miten he omaan harrastukseensa ja siitä syntyviin vaikutuksiin suhtautuvat. Tarkoitukseni oli ensin pohjata SWOT-analyysi kokonaan roolipelaamisen syihin tekemääni teemoittamiseen. Aloin työstämään tätä etsimällä aineistoon teemoittamista varten merkitsemistäni katkelmista SWOT-analyysin mukaiset viittaukset. Lukiessani aineistoa uudelleen läpi tajusin

kuitenkin, että vaikka osa näistä kahdesta eri jaottelusta ristesivät keskenään, oli aineistossa paljon roolipelaamisen syihin liittymättömiä viittauksia sen mahdollisiin vahvuuksiin, heikkouksiin, mahdollisuuksiin ja uhkiin. Aloitinkin aineiston käsittelyn uudelleen, merkitsemällä mielestäni näihin kategorioihin liittyvät katkelmat samaan Atlas.Ti -tiedostoon, jossa roolipelaamisen syiden teemat olivat merkittynä. Näin sain helposti näkyviin sekä aiempien teemojen kanssa päällekkäin osuvat että uudet SWOT-analyysiä varten erotellut osiot.

Tarkastelin aluksi haastateltavien omaa toimintaa ja käsityksiä siitä, liittämättä niitä vielä koulun viitekehukseen. Tässä vaiheessa tulkitsin aineistoa lähinnä sen perusteella, mitä haastateltavat näkivät positiivisina ja mitä negatiivisina puolina ja vaikutuksina harrastuksessaan. Jako oli pääosin selkeä, esimerkiksi *”Mut kyl mun mielest niinkun ihan vaan kuka vaan voi olla roolipelaaja.”* tai *”Ja sit taas se on, no varsinkin larppipuolella on sitte tuonu myös tälleen, niinku tämmöstä heittäytymiskykyä ja vähän uskallusta lisää.”* olivat selvästi positiivisia näkemyksiä roolipelaamisesta. *”Niiden mielestä on jotenkin hirveen noloa hypätä—hypätä siihen toiseen rooliin ja toiseen hahmoon ja...”* viittaa taas selkeästi negatiivisiin miellelyhtymiin.

Merkittyäni viittauksiin niiden suhteet roolipelaamiseen positiivisessa tai negatiivisessa valossa, erottelin roolipelaamiseen liittyvät vahvuudet roolipelaamiseen liittyvistä mahdollisuuksista, sekä heikkoudet uhista. SWOT-analyysille luontaisesti sekoittumista kategorioiden välillä tapahtuu väkisinkin ja esimerkiksi monet roolipelaamisen tarjoamat mahdollisuudet syntyvät luonnollisesti siihen liittyvistä vahvuuksista. Myös esimerkiksi vahvuuksissa ja heikkouksissa saattaa näkyä samoja teemoja näkökulmasta riippuen – toiselle roolipelien immersiiivisyys (pelikokemukseen uppoutuminen) saattaa näyttäytyä vahvuutena, kun taas jollekin se voi olla uhka. Lähestyin asiaa siten, että vahvuudet ja heikkoudet pyrin yhdistämään erityisesti roolipelaamiseen sisäisesti liittyviksi seikoiksi, jotka olivat olemassa pelistä tai pelaajista riippumatta: *”mutta sitten voidaan saada ihan yhtä paljon draamaa siitäki et se hahmo ei onnistukaan sit tavoitteessa.”* Mahdollisuudet ja uhat taas yhdistin erityisesti roolipelaamisen vaatimukseen tai seurauksiin liittyviin osioihin: *”Se on kuitenkin semmonen niinkun hyvä tapa tutustua ihmisiin ja tota, öö, opetella niitä niinkun, tota, niinkun sosiaalisia taitoja.”*

Kun olin merkinnyt aineistoon viittaukset vahvuuksiin, heikkouksiin, mahdollisuuksiin ja uhkiin, lähdin etsimään katkelmista teemoja. Pyrin typistämään teemat mahdollisimman lyhyiksi mutta kuvaaviksi. Prosessi oli hyvin samankaltainen, kuin roolipelaamisen syitä selvittäessäni; jos olin merkinnyt aineistoon katkelman esimerkiksi kategoriaan ”vahvuudet” kuuluvaksi, pyrin löytämään siitä oleellisen asiasisällön ja yksinkertaistamaan sen mahdollisuuksien mukaan yhdeksi sanaksi tai lyhyeksi virkkeeksi. Esimerkiksi seuraavasta katkelmasta typistin vahvuuksiksi *joustavuuden ja monipuolisuuden.*

H4: ”Ja tota, lähinnä se on, että siinä on idea ja jonkinasteiset säännöt. Niitä sääntöjä ei tarte olla paljon, mut niinkun muutamat perussäännöt. Mitään muutahan siihen ei lähtökohtaisesti tarvita. Että sitten, sit voidaan lisätä vaikka minkälaisia elementtejä, mutta mikään ei loppujenlopuks oo pakollista.”

Aineistosta löytämäni SWOT-analyysin kannalta merkittävät teemat taulukoin (liite 3) ensin sellaisenaan, miettimättä tarkemmin niiden välisiä suhteita. Tiivistetysti työ kulki siis seuraavasti: SWOT-katkelmien merkitseminen → Jako positiivisiin ja negatiivisiin → jako vahvuuksiin ja heikkouksiin (pelissä sisäisesti) ja mahdollisuuksiin ja uhkiin (pelin vaatimuksia tai seurauksia) → Teemojen nimeäminen → Taulukointi.

Käyn teemajaottelua hieman tarkemmin läpi kappaleissa 5.2.1 ja 5.2.2. Vertaan samassa yhteydessä vahvuuksien ja heikkouksien, sekä mahdollisuuksien ja uhkien suhdetta toisiinsa, löytääkseni syitä esimerkiksi sille, miksi erityisesti vahvuuksissa ja heikkouksissa esiintyy niin paljon samoja teemoja. SWOT-tilaukoinnissa (liite 3) osa teemoista on hyvin suoria ja ilmiselviä; esimerkiksi ”vuorovaikutuksellisuus” tai ”leikkisyys” vahvuutena ei välttämättä vaadi paljon tulkintaa. Erityisesti vahvuudet ja heikkoudet ovat helposti tulkittavissa, koska ne ovat lähtökohtaisesti roolipelien sisäisiä ominaisuuksia. Mahdollisuuksien ja uhkien teemat eivät ole aivan niin selkeitä, sillä ne on periaatteessa työstetty esimerkiksi roolipelaamisen potentiaalisista seurauksista niihin syihin, jotka seurauksiin oikeastaan johtavat. Esimerkkinä voidaan mainita esimerkiksi kielellisyys, jolla viitataan potentiaaliseen kehitykseen lukemisessa tai eri kielten oppimisessa. Taulukointia varsinkin tekstistä irrallaan tarkastellessa täytyy siis huomioida, että osa teemoista ei ole täysin yksiselitteisiä.

5.2.1 Vahvuudet ja heikkoudet

Roolipelaamisen vahvuutena aineistossa korostui erityisesti sen sosiaalinen aspekti ja yhteisöllisyys sekä pelaamisen monipuolisuus ja joustavuus. Ison osan roolipelaamisen vahvuuksista voisi oikeastaan kiteyttää valinnan mahdollisuuteen. Oli kyse itse pelistä, peliporukasta tai pelisisällöistä, roolipelaaminen harrastuksena antaa mahdollisuuden valita itselle parhaiten sopivat lähtökohdat ja pelitavat.

H1: ”Tai sitten vaihtoehtoisesti se ihminen voi valita jotain semmosia pelejä, jotka sitten ei oo niin järkyttäviä.”

H2: ”Voi olla, hyvinkin. Sehän on kiinni vaan siitä miten sitä pelaa. Koska siis roolipeliä voi pelata lautapelinä, ihan hyvin. Se, siinä voi tapahtua niinkin. Aa, tai siihen voi suhtautua semmosena, aa, strategiapelisuoriutumisenä, etä mä haluan voittaa tämän.”

Kärjistäen voisi sanoa, että vain pelaamisen sosiaalisuus rajoittaa tätä valinnan mahdollisuutta esimerkiksi pelaajajoukon koolle saamiseen liittyvien hankaluuksien kautta. Yksin roolipelaaminen mainittiin lähinnä tietokoneroolipelien kontekstissa ja yksi haastateltava kertoi kokeilleensa myös perinteisempää roolipelaamista yksin. Tässäkin tapauksessa prosessi oli sinänsä sosiaalinen, että koettu käytiin myöhemmin läpi peliporukan kesken. Roolipelaamisen sosiaalisuus ja vuorovaikutuksellisuus näyttäytyivät aineistossa heikkouksina myös siitä näkökulmasta, että pelaajien välinen ”huono kemia”, yhden pelaajan huono käytös tai pelkästään huonosti sovitut pelin lähtökohdat voivat pilata pelin täydellisesti.

H8: ”Varmaan se, että kaikilla pelaajilla on yhteinen näkemys siitä, että mitä tässä ollaan tekemässä. Koska, jos ei oo niin sitten se ei oo hauskaa. Jos siellä on joku, joka haluaa vaan lyödä örkkiä niin sitten se ei viihdy niiden seurassa, jotka haluaa tarinaa tukevia mekaniikkoja. Tai, tai jos on, joku joka haluaa hahmojen välille konfliktia ja sitten on joku toinen, joka on sitä mieltä että saa tapella kotona ihan tarpeeks, ni sillä ei oo kivaa jos se joutuu roolipelaamaan semmosta, että nyt me riidellään.”

H2: ”Ei mitään semmosta, mikä johtuis pelistä itess—se on siis, missä tahansa ryhmässä on aina riski et on ongelmia. Siis voihan se olla traumaattinen kokemus siis, varsinkin jos on eläytynyt johonkin hahmoon kovasti ja sitten on joku ääliö.”

Vaikka haastateltavat löysivät roolipelaamisesta potentiaalisia heikkouksia sen sosiaalisuuteen ja vuorovaikutuksellisuuteen liittyen, näyttäytyivät ne kuitenkin pääosin positiivisessa valossa. Haastateltavat tiedostivat muiden pelaajien kanssa toimimisen riskit, mutta myös keinot niiden vähentämiseksi. Varsinkin aikuisten näkökulmasta ryhmän sisäinen kontrolli pitää pahimmat ylilyönnit kurissa. Lisäksi pelinjohtajan vastuu ja näennäinen auktoriteettiasema sekä erilaiset työkalut, kuten X-kortti tai roolipelisopimus, voivat tukea roolipelitilan rakentumista turvalliseksi.

H3: ”Elikkä että sitä niinkun peliä ei olla pelaamassa sen tota niinkun pelinjohtajan autorisuuden takia ihan tota niinkun vision takia, vaan sen yhteisen prosessin takia.”

H5: ”Että, se että sää, pahimmillaan sä voit luoda larppaamisesta jollekin semmosen mörön, että siitä tulee semmonen, tota, tämmönen samanlainen tota, niinkun ongelma, sosiaalinen ongelma, kun jostain joukkueurheilusta. Et jos, jos sä jäät siellä ulkopuolelle ni sitte se, samanlaisia ongelmia se sitten aiheuttaa, kun kaikki muutkin”

Roolipelaamisen monipuolisuuden nähtiin luovan paljon valinnan mahdollisuuksia sekä joustavuutta ja vapautta pelaamiseen. Parhaimmillaan roolipelaaminen on äärimmäisen helppoa ja yksinkertaista. Osaavan pelinjohtajan kanssa siihen on helppoa vain hypätä mukaan.

H2: ”Se, roolipelaaminen on kaikkein helpointa vaan demonstroida. ... toinen näistä mun rekryämistä pelaajista niin se oli ummikko. Täysin. Ja hyvin se meni. Se on hyvin, siis kyllähän kaikki niinkun roolipelata osaa. ... Se tulee hyvin luonnostaan.”

Toisaalta, massiivisesta tarjonnasta huolimatta, tai sen takia, yhtenä roolipelien suurena heikkoutena aineistosta nousi esiin roolipelien potentiaalinen monimutkaisuus ja ”resurssisyöppöys” niin valmistautumisen kuin itse pelaamisenkin osalta. Peliin valmistautuminen ja pelaaminen vaativat paljon aikaa ja työtä. Roolipelien säännöt voivat toki olla hyvin yksinkertaisia, sivun tai parin ohjenuoria, mutta tiettyjen pelien kohdalla puhutaan tuhansista sivuista jopa kymmenissä eri kirjoissa. Sinänsä pärjätä voi vain yhdellä ”ydinsääntökirjalla” (*core rulebook*), mutta joskus ”oman pelin” omistamisesta, osaamisesta ja pelaamisesta tulee kunnia-asia.

H7: ”... ja sitten siitä tulee vähän niinkun semmonen, miten sitä kuvailis, vähän niinkun jonkinlainen kunnia-asia että mä osaan nää säännöt, joten mä en voi niinkun, mä en voi enää jättää tätä peliä ja se on mulle itse kunnia asia, et mä hallitsen tämän jutun. Mut se on nyt tosi vaikee uudelle pelaajalle tulla semmoseen juttuun, jos siinä pöydäs on vaikka 4 ihmistä, jotka on vuosikausia niinkun sisäistäny sitä juttua.”

Roolipelien potentiaalinen monimutkaisuus voi siis olla yksi tekijä, joka vaikeuttaa harrastuksen pariin liittymistä. Toisena vaikuttajana aineistosta esiin nousi roolipeleihin ja -pelaamiseen liittyvät ennakkoluulot. Haastateltavat olivat järjestäen sitä mieltä, että käsitykset roolipeleistä ovat vuosien saatossa muuttuneet positiivisempaan suuntaan, mutta edelleen roolipelaamista pidetään yleisesti lapsellisena ”hörhöilynä” ja nörttien touhuna. Vaikka roolipelaajat pyrkivät tekemään harrastuksesta kaikille turvallisen, tämä voi näyttäytyä ulkopuoliselle sisäänpäin lämpiämisenä. Tämä siitä huolimatta, että yleensä uudet harrastajat koetaan enemmän kuin tervetulleiksi.

H4: ”Mä sanoisin että, öö, se vaatii semmosta osallistumista, valmiutta osallistua, jota kaikilla ei oo.”

H7: ”No siis on, on varmasti ihmisiä joilla on niin vahvat ennakkokäsitykset, että ne ei lähde.”

Roolipelaamiseen edelleen liittyvät stereotypiat ovat siis heikkous erityisesti harrastuksen leviämisen näkökulmasta, tai silloin, jos pelaajat eivät itse ole valinneet pelaamista. Tämä on otettava huomioon esimerkiksi koulussa, jossa jo tietynlainen sosiaalinen hierarkia sanelee, mikä saa olla hauskaa tai mielenkiintoista ja mikä vain noloa.

Osittain roolipelien monipuolisuuteen ja monimutkaisuuteen liittyy jokaisessa haastattelussa esiin noussut roolipelaamisen aikavaatimus. Haastateltavat pitivät yhtenä vaatimuksena roolipelaamiselle riittävää aikaikkunaa peliin rauhoittumiselle, mikä vaatii usein paljon aikataulutusta ja järjestelyä. Pöytäroolipeli vaatii yleensä suurimpia valmisteluja ja ponnisteluja pelinjohtajalta, muut pelaajat pääsevät vähemmällä. Pöytäroolipelin voi myös toteuttaa lyhyessä ajassa, tai yhtä tarinaa voi pelata esimerkiksi viikoittain vuosien ajan.

H4: ”...tykkään kovasti siitä että joku, esimerkiks pöytäroolipeleissä, niin vetää ne pelit, et mä saan olla pelaaja. Et se on mun mielestä kivempi rooli mulle, kun se että vastaa siitä kaikesta sotkusta mitä siellä on.”

Liveroolipelit taas kestävät yleensä pidempään, monesta tunnista jopa päiviin. Niiden valmisteluun kuuluu usein esimerkiksi puvustuksen ja lavastuksen suunnittelua ja valmistamista.

H3: ”Tuota, no minä oon niinkun, minä oon ollu tosi aktiivinen larppi, niinkun, vaihe vähän nuorempana niin se on vaan niin hirmunen tota val—niinkun, esivalmistelutyö että minä en enää niinkun nykyään kovin moneen peliin vuodessa, kun, jaksa ite valmistautua.”

Suuri osa roolipelaamiseen liitetystä vahvuuksista ja heikkouksista liittyi siis pelin konkreettisiin järjestelyihin ja pelisääntöihin, sekä sosiaaliseen kanssakäymiseen. Monet teemoista olivat vahvasti sidoksissa toisiinsa ja yksilön (valinnan) vapauteen ja vastuuseen. Itse pelaamiseen liittyen esiin nousi kuitenkin teemoja, jotka näyttäytyivät pääosin vahvuuksina. Roolipelaaminen nähtiin luovana ja immersiivisenä toimintana, joka antaa pelaajille mahdollisuuden kokea ja tuntea asioita, jotka muuten eivät välttämättä olisi mahdollisia.

H4: ”Kovin moni ei pääse metsässä seikkailemaan haltioitten kanssa mutta perkele vieköön me päästään.”

Immersio nähtiin toisaalta myös heikkoutena, joka voi johtaa epämukaviin tilanteisiin ja tunteisiin. Jälleen kerran pelinjohtajan ja pelaajien vastuu sekä monet roolipelaamisen vahvuudet, erityisesti sosiaalisuus ja vuorovaikutuksellisuus, tulevat näkyviin tavoissa käsitellä asiaa.

H1: ”Ja se, no se hahmon kuolema niin se. Niin se voi esimerkiks voida, voidaan jossakin tilanteessa vaikka korvata sillä, että se hahmo lähtee jonnekin kaukomaille. Et se on pelimekaanisesti täysin sama asia mutta sit se on, tota, mutta sitte se on kuitenkin konseptitasolla eri asia.”

5.2.2 Mahdollisuudet ja Uhat

Vahvuuksien ja heikkouksien löytäminen haastatteluaineistosta vaati paljon tarkkuutta ja tulkintaa, eikä teemoja löytynyt kuin muutama kymmenen. Haastateltavien viittaukset roolipelaamisen mahdollisuuksiin ja uhkiin olivat selkeämpiä, helpommin tulkittavissa ja niitä oli paljon enemmän. Osittain teemat sekoittuvat kategorioiden välillä, mutta mahdollisuuksien ja uhkien voi nähdä tarkentavan ja laajentavan heikkouksia ja vahvuuksia. Tämä on sinänsä luonnollista käsittelytavassani, jossa roolipelaamisen sisäiset ominaisuudet johtavat sen luomiin mahdollisuuksiin ja uhkiin. Tässä kappaleessa käyn läpi roolipelaamisen mahdollisuuksia ja uhkia, sekä pyrin yhdistämään niitä aiemmin erittelemiini vahvuuksiin ja heikkouksiin.

Huomionarvoista on, että vaikka en haastattelutilanteessa ohjannut tai pyytänyt haastateltavia miettimään vastauksia koulun näkökulmasta, moni roolipelaamisen mahdollisuus tai uhka nousi esiin haastateltavien pohdinnoista suhteessa esimerkiksi pelaajien ikään ja luokka-asteeseen. Toki haastatteluissa käsiteltiin esimerkiksi mahdollisuutta oppia roolipelaamisesta jotain ja ilmeisesti myös oma taustani kasvatustieteiden opiskelijana, joka kävi ilmi niin kutsukirjeessä kuin keskusteluissakin, johdatteli vastaajia käsittelemään kysymyksiä osittain myös suhteessa kouluun. Tämä ei näkynyt vielä vahvuuksien ja heikkouksien kartoittamisessa yhtä vahvasti. Käyn myös näitä teemoja läpi, mutta käsittelen kokonaisuutta suhteessa kouluun tarkemmin vielä myöhemmin.

Moni roolipelaamisen mahdollisuus ja uhka liittyi vahvasti vahvuuksissa ja heikkouksissa esiin nousseisiin roolipelaamisen sosiaalisuuteen, yhteisöllisyyteen ja vuorovaikutuksellisuuteen. Roolipelaaminen nähtiin esimerkiksi keinona kehittää itseä tietoisesti tai tiedostamatta. Moni haastateltava koki esimerkiksi vuorovaikutustaitojensa ja kärsivällisyytensä kehittyneen roolipelaamisen myötä. Kompromissien teko erilaisten ihmisten kanssa pelatessa antaa pelaajille turvallisen tilan harjoittaa näitä ominaisuuksia.

H2: ”Uskaltaminen. Aa, siinä että tuo omia näkemyksiään julki. Neuvottelutaito, että löytää sen tilan muiden kanssa.”

H5: ”Mä näkisin, että larp—larppaaminen ehottomasti teki musta avoimemman ihmisen, ja hyväksyvemmän ihmisen.”

H8: ”Kyllä voi oppia. Siinä näkee todella monitasoista intensiivistä, sosiaalista vuorovaikutusta. Siinä voi niinkun nähdä että miten ihmiset muuttuu kun ne pelaa.”

Toisaalta, kuten jo roolipelaamisen vahvuuksia ja heikkouksia käsitellessäni kuvasin, voi roolipelaamisen sosiaalisuus luoda myös huonoja kokemuksia. Mikäli pelaaja ei kunnioita muita pelaajia ja ota heitä huomioon, voi potentiaalinen kehitys pysähtyä tai ottaa jopa takapakkia. Pelaajilla ja erityisesti pelinjohtajilla on sosiaalista valtaa toisiinsa, eikä pelin sisällä tapahtuvat

ylilyönnit tai esimerkiksi yhden tai useamman pelaajan ulkopuolelle sulkeminen tai kiusaaminen muilla tavoin ole lainkaan mahdottomia skenaarioita. Pahimmillaan pelin sisäiset ristiriidat voivat siirtyä myös pelin ulkopuolelle ja vaikuttaa pelaajien elämään laajemminkin.

H1: ”Ja, että, ikävimmät pelaajat mihin mä oon törmännyt niin on ihan semmosia, et ne on vetäneet ihan täysin omaa showtaan. Ja. Sit on kiukustuneet siitä kun, kun moderaattori on sanonutkin tyyliin et itseasias meidän sääntöjen mukaan sä et voi tehdä hahmoa, joka, joka vaan sylkee siä toisia päin, toiset (hahmot) kuolee siitä. Niin semmoset on. Siis semmonen, että siin ei saa olla se asenne siitä, että minäminä, minun on pakko voittaa, minäminäminä. Et se on hyvin epäterveellinen siinä.”

Roolipelien vahvuuksissa ja heikkouksissa paljon huomiota saivat roolipelaamisen joustavuus, monipuolisuus ja vapaus. Varsinkin näistä syntyvät mahdollisuudet nähtiin erittäin moninaisina. Roolipelien monimuotoisuus antaa mahdollisuuden valita oikeastaan kaiken – pelin, pelaajat, pelin tavoitteet ja oman osallistumisaktiivisuuden. Pelata voi puhtaasti viihdenäkökulmasta, mutta monet säännöt voivat tukea huomaamatta esimerkiksi kielten oppimista ja matemaattisten taitojen kehittymistä. Lisäksi pelaajat voivat itse määrittää, kuinka paljon he haluavat omaa tietopohjaansa esimerkiksi pelin maailman tai hahmojen suhteen syventää.

H2: ”Mä oon humanisti, mulla ei oo niinkun laskutaitoa juuri ollenkaan mutta, no mä oon pelannu D&D kolmosedikkaa niin pitkään, että kyllä mä yhteenlaskun ja vähennyslaskun osaan. Varsin hyvin.”

Erityisesti liveroolipelaamiseen liittyviksi potentiaalisiksi hyödyiksi liitettiin sen kehollisuus ja konkretia. Esimerkiksi erilaisten lavasteiden tai pukujen tekeminen sekä vaatii että kehittää ja ylläpitää eri taitoja.

H3: ”Larpithan tekee tätä hirmu paljon, että siellähän käytetään niinkun omia taitoja, omia, niinkun omaa kehoa. Että tuota jos haluat jonkun, että hahmos osaa laulaa niin sitten on vaan pakko opetella ite laulamaan. Jos haluat että hahmos osaa miekkailla niin sitten pitää opetella miekkailemaan ja niin edelleen. Et siinä opitaan paljon semmosia selviä taitoja.”

Potentiaalisia uhkia roolipelaamisen ja roolipelien monipuolisuus ei aineiston perusteella synnytä samassa suhteessa verrattuna esimerkiksi heikkouksiin ja mahdollisuuksiin. Nimenomaan pelimekaniikkoihin ja niiden monimutkaisuuteen ja monipuolisuuteen liitettyjen heikkouksien ei siis suoraan nähty synnyttävän yhtäläistä määrää uhkia. Merkittävimpinä näihin liittyvänä uhkana aineistosta esiin nousi pelijärjestelyjen epäonnistuminen tai pelin keskeytyminen joko sosiaalisten syiden, roolipelien potentiaalisen monimutkaisuuden tai abstraktiuden takia. Vaikka roolipelien

monipuolisuuden ja monimutkaisuuden negatiiviset vaikutukset selvästi tiedostettiin, ne eivät saaneet kovin suurta painoarvoa muuten, kuin vasta vähän roolipelanneiden näkökulmasta. Kokeneet roolipelaajat vaikuttavatkin oman harjaantuneisuutensa myötä erilaisiin roolipeleihin tutustumisen ja heittäytymisen helpoksi, mutta eivät oleta noviisien saavan vastaavaa kokemusta.

H2: ”Aa, että, roolipelaaminen on semmonen, joka sovitaan. Se pitää aikatauluttaa kumminkin. Niin, niin, no jos ei motivaatio roolipelaamiseen riitä siihen että saa porukan kasaan niin sitten, no, se ei sitten innosta ja sitten on tehny oikean päätöksen.”

Moni edellä mainitsemani roolipelaamiseen liittyvä mahdollisuus ja uhka nousi haastateltavien puheessa esiin spekulatiivisesti, ilman suoraa viittausta henkilökohtaiseen kokemukseen. Toki esimerkkejä esimerkiksi henkilökohtaisesta kasvusta ja asioiden oppimisesta löytyi, mutta esimerkiksi sosiaalisuuteen liittyviä uhkia ei ainakaan haastatteluiden perusteella oltu juuri konkreettisesti koettu. Sen sijaan roolipelaamiseen liittyviä mahdollisuuksia, joita haastateltavat ilmaisivat itse nähneensä tai kokeneensa, liitettiin erityisesti roolipelaamisen vahvuuksiin esimerkiksi luovuudessa, eläytymisessä ja immersiossa – osa-alueissa, jotka liittyvät pelin pelaamiseen, kokemiseen ja peliin heittäytymiseen.

H1: ”...mullakin vaikkapa se, joku sellasen 15-vuotiaan teinipojan pela--, täysissä hormoneissa olevan teinipojan pelaaminen (naurahtaa) oli kyllä, niin aikalailla vaikeeta, enkä mä varmaan vieläkään osaa sitä kunnolla pelata. Mutta, sekin oli semmonen tyyliin, että, jotenkin se toi semmosen olon että jaa, maailma voi toimia tästäkin vinkkelistä.”

Ongelmanratkaisutaidon kehittyminen oli teema, joka nousi esiin jokaisessa haastattelussa. Rooliin asettuminen voi saada ajattelemaan asioita ”oman laatikon ulkopuolelta” ja toisaalta peliin on helppo joko sen omien mekaniikkojen ja tarinan pohjalta tai ulkoisia apuvälineitä käyttäen luoda erilaisia tilanteita, jotka vaativat luovaa ongelmanratkaisua. Esimerkiksi erilaisten arvoitusten tai ”aivopähkinöiden” käyttäminen toisaalta vaatii pelinjohtajalta luovuutta ja toisaalta pelaajilta kykyä ratkaista niitä.

H2: ”Ongelmanratkaisutaito on olennaisin juttu mikä kehittyy, aa, roolipelatessa. ... Ja, tota, se rohkasee semmoseen niinkun, amm, luovaan ratkaisukeskeiseen mutta samalla fiilistelevään, aa, niinkun, siitä nauttivaan. Siitä prosessista nauttivaan niinku luonteenlaatuun.”

H4: ”Sä oot oppinu uskaltamaan rikkomaan rajoja, koska sä joudut niissä pelitilanteissa tekemään semmosia päätöksiä, joita sä et ikimaailmassa olisi itsenäsi tehnyt. Ja se antaa sulle sit sitä voimaantumista ja rohkeutta myös tehdä sitä niin oikeessa elämässäsi. Ja antaa myös luovuutta niihin ratkasuihin”

Myös ongelmanratkaisu sosiaalisesta näkökulmasta huomioitiin erikseen. Ongelmanratkaisua roolipelaamisen kontekstissa ei käsitelty vain arvoitusten tai matemaattisten ”pähkinöiden” ratkaisuna, vaan sitä pidettiin myös eräänlaisena sosiaalisena manipulointina.

H7: ”Mut se ongelmanratkaisu ... tapahtuu aika pitkälti sosiaalisella tasolla, että yritetään vaikuttaa jollain tapaa siihen pelinjohtajaan, että saadaan tehtyä se meidän oma juttu.”

Sen lisäksi, että roolipelistä voi oppia konkreettisia asioita, voi se myös voimaannuttaa ja motivoida kokeilemaan ja tekemään asioita, jotka muuten tuntuisivat vaikeilta. Ehkä roolipelaaminen kehittää kykyä ja alentaa kynnyistä esiintyä. Myös monesti esiin noussut turvallinen ympäristö ja se, että vertaisilta ei tarvitse odottaa tuomitsemista, varmasti helpottaa epämukavuusalueille astumista.

H6: ”...siis larppaaminen voi olla et on niinkun voinu auttaa siinä, et uskaltaa esiintyä tai, uskaltaa puhua ja sanoa silleen suunnittelematta. Ja kyl mä muistan esimerkiks sellasen että mä en, mä en koskaan halunnut tanssia julkisesti mikä oli mulle jotenkin sellanen, että kauheen noloa ja mä en tykänny yhtään. Mut sit jossain larpissa kuitenkin hahmona, ni pysty tanssimaan. Et se on, et uskaltaa niinkun hahmona tehdä asioita mitä ei ehkä muuten. Ni kyl se semmost tietynlaista rohkeutta mun mielest tuo.”

Tämänkin perusteella vaikuttaisi siltä, että suuri osa roolipelaamisen hyvistä puolista voidaan yhdistää sen sosiaalisuuteen. Vapaaehtoisesti peliä harrastavat vaikuttavat kokevan harvinaisen vahvaa yhteenkuuluvuuden tunnetta, eikä esimerkiksi harrastuksen sisällä näyttäytyviä ”makueroja” tuomita tai kritisoida, vaan kaikki saavat osallistua juuri itselleen sopivalla tavalla itselleen sopiviin peleihin. Tämä rakentaa sitä viitekehystä, jossa roolipelaaminen koetaan kehittäväksi ja hyödylliseksi toiminnaksi.

H5: ”Ja tota niin, siis tota, tota, et mä ennen ajattelin, ite ajattelin larppaamisesta ensin että se on vähän noloa ja tota niin sitte ku sitä kokeili ja tutustu niihin ihmisiin ni tajus, että kuinka hienoja ihmisiä.”

Edellä mainitsemastani voidaan myös rakentaa aasinsiltaa roolipelaamiseen koulun näkökulmasta. Harrastajien näkökulmien voi olettaa syntyvän suurelta osin harrastuksen sisältä, minkä takia esimerkiksi monia heikkouksia ja uhkia käsiteltiin enemmän spekulatiivisesti, kuin omien kokemusten perusteella. Haastateltavat kuitenkin pohtivat roolipelaamisen mahdollisuuksia ja uhkia myös nimenomaan koulun näkökulmasta. Potentiaalisina mahdollisuuksina huomioitiin

esimerkiksi vuorovaikutustaitojen ja kärsivällisyyden kehittämisen. Sosiaalisten suhteiden luominen ja vahvistaminen nähtiin sekä konkreettisesti luokan sisällä (luokkahenki, kiusaaminen ym.) että roolipelaamisen myötä yleisemmin kehittyvinä kykyinä tai ominaisuuksina.

H5: ”Varsinkin kun puhutaan silleen, että joku vaikka roolipeli, missä mennään vuoroissa, tai vaikka miksei joku lautapelikin ... ja sä et saa ite tehdä koko ajan heti, vaan sun pitää maltaa oottaa vuoroaan ja sit sä kuitenkin mietit koko ajan, että mitä sä teet ja tälle näin niin se on semmosta, se ei oo niin hektistä.”

Myös konkreettiset oppimismahdollisuudet – esimerkiksi kieli, matematiikka, historia – nousivat aineistossa esiin niin haastateltavien henkilökohtaisista kokemuksista kuin koulun näkökulmasta.

H6: ”Et sit jos on semmosii pelejä mis on paljon tekstiä ni kylhän se on, kylhän kaiken lukemisen on todettu olevan yhteydes siihen kielitaidon kehittymiseen, tietenkkin, ni. Kyl mun mielest semmoset pelit tuntuu paremmilta. Ja siinä mieles roolipelit on kehittäviä, et niis on se kielielementti.”

Roolipelaamisen positiivisen potentiaalin lisäksi kaikki haastateltavat vaikuttivat olevan tietoisia siihen liittyvistä ongelmista koulunkäyntiin integroinnissa. Jälleen kerran paljon huomiota saivat nimenomaan sosiaalisuuteen ja vuorovaikutuksellisuuteen liittyvät kysymykset. Oppilaiden osallistumishalukkuutta ei pidetty itsestäänselvytenä, minkä pelättiin johtavan suoraan monen roolipelaamisen vahvuuden heikkenemiseen. Roolipelaaminen ei välttämättä kuitenkaan ole kaikille hauskaa.

H5: ”Se vaatii siltä pelin vetäjältä ja siltä kenen idea se on, se vaatii siltä semmosta, sen pitää tietää mitä se tekee. Että, se että sää, pahimmillaan sä voit luoda larppaamisesta jollekin semmosen mörön, että siitä tulee semmonen samanlainen tota, niinkun ongelma, sosiaalinen ongelma kun jostain joukkueurheilusta. Et jos, jos sä jäät siellä ulkopuolelle niin samanlaisia ongelmia se sitten aiheuttaa kun kaikki muutkin. Mut se, että jos sä pystyt huomioimaan kaikki osallistujat ja tälleen, ni se on aika hyvä oppimisympäristö.”

Oppilaiden välinen dynamiikka voi siirtyä suoraan peliin tai toisaalta pelissä tapahtuvat asiat voivat vaikuttaa oppilaiden väleihin pelin ulkopuolella, niin hyvässä kuin pahassa. Pelaamista tai roolipelaamista ei myöskään pidetty aina tarkoituksenmukaisena opettamisen ja oppimisen kannalta; sitä pitää osata hyödyntää niin, ettei siitä tule itsetarkoituksellista.

Yksi, vielä käsittelemätön mahdollisuuksien ja uhkien kategoria liittyy siihen, kuinka roolipeleissä eläydytään hahmoihin ja maailmaan. Haastateltavat näkivät eläytymisen esimerkiksi

kasvattaneen heidän kykyään tarkastella ja ymmärtää ihmisten motiiveja. Moni haastateltava kertoi myös uskovansa olevan empaattisempi, kuin olisi ilman roolipeliharrastusta.

H4: ”...me ollaan porukassa tätä vähän mietitty, et minkälaisia me olimme silloin, ennen kuin me aloitimme roolipelaamisen ja miten me ollaan muututtu roolipelaamisen kautta. Ja tota, me ollaan todettu että roolipelaamisen kautta me ollaan muututtu ehkä empaattisimmiksi, toisia helpommin ymmär-- niinkun että ymmärrämme toisia ihmisiä helpommin, koska meillä on kokemuksia erilaisista elämisistä, erilaisista ihmisistä, erilaisista tilanteista...”

Toisaalta vahva eläytyminen ja empatia voivat myös järkyttää. Esimerkiksi eksplisiittisesti pahaan hahmoon samaistuminen voi olla vaikeaa ja siinä onnistuminen jopa ahdistavaa. Myös pelitapahtumat voivat luoda negatiivisia kokemuksia.

H4: ”Toki mä ymmärrän, että kauheen pienille tai kauheen aloittelijoille ei mitään moraalisesti kyseenalaisia rooleja ja pelejä kannata lähteä järjestämään, koska siinä ei ole kykyä pelata sitä. Et, roolipelejä voidaan pelata holokaustista ja monista muista semmosista asioista, jossa ihmiset oikeesti niinkuin siinä pelissä tuottaisivat toiselle paha. Ja se pahuuden pelaaminen on semmonen asia, johon mä suhtaudun vähän varauksellisesti ite.”

5.3 Roolipelaamisen syiden ja SWOT-analyysin suhde

SWOT-analyysin teemoja etsiessäni ja erityisesti mahdollisuuksia ja uhkia käsitellessäni huomasin, että lähes kaikki löytämäni teemat pystyin luontevasti liittämään aiemmin löytämieni roolipelaamisen syiden pääkategorioiden alaisuuteen. Roolipelaamisen syitä etsiessäni jaoin löytämäni teemat viiteen pääkategoriaan – *sosiaalisuus, pelimekaniikka, luovuus, eskapismi ja eläytyminen* – ja yhteen sarjaan alateemoja. Pääkategorioiden lisäksi muista teemoista hieman poikkeavaksi osoittautui *prosessi*, joka olisi periaatteessa voinut olla yksi pääkategoria lisää. Prosessin käsitteilytavan perusteluja kävin tarkemmin läpi kappaleissa 5.1.4 ja 5.1.7. Roolipelaaminen prosessina oli kuitenkin luontevaa ottaa käsittelyyn roolipelaamisen syitä ja SWOT-analyysia vertaillessa.

Lähestyin teemajaottelujen suhteita värikoodaamalla kappaleessa 5.2 mainitsemaani SWOT-analyysin taulukkoa (liite 3) roolipelaamisen syiden pääkategorioiden mukaan. Kaikki yhteneväisyydet eivät toki olleet itsestään selviä, ja jotkut SWOT-analyysin teemat saattoivat sopia useamman roolipelaamisen syyn pääkategorian alaisuuteen. Mikäli teemassa oli ristiriitaisuutta tai monitulkintaisuutta, valitsin mielestäni osuvimman pääkategorian. Lisäksi merkitsin harmaalle pohjalle teemat, jotka nousivat haastateltavien puheessa esiin nimenomaan koulun näkökulmasta.

Lopputuloksena oli seuraavan näköinen roolipelaamisen syiden ja SWOT-taulukoinnin yhdistelmä (taulukko 4).

Vahvuudet	Heikkoudet	Mahdollisuudet	Uhat
Sosiaalisuus/yhteisöllisyys	Sosiaalisuus/yhteisöllisyys	Turvallisuus	Epäkunnoittavuus
Vuorovaikutuksellisuus	Vuorovaikutuksellisuus	Vuorovaikutuksellisuus	Yilyönnit
Hierarkisuus (pelinjohtaja/pelaajat)	Mielikuvat/sterotyypit/ennakoasenteet	Osallistumisen helppous/inklusiivisuus	Ristiriitojen (pelissä) siirtyminen pelistä ulos
Turvallisuus	Esiintymisen "nolous"	Kompromisseihin kannustavuus	Yksilökeskeisyys/sooloilu
Yksilöllisyys	Aikaintensiivisyys	Vapaaehtoisuus	Muiden huomioonottamattomuus
Helppous	Sääntöjen Raskaus/pelaamisen vaikeus	Kärsivällisyyden/keskittymiskyvyn kehitys	Pelinjohtajan valta
Monipuolisuus	Peliin sisään pääsyn vaikeus	Tavoitteellisuus	Ulkopuoliseksi jääminen
Sopivuus kaikille	Pelaajamäärä	Peliporukan monipuolisuus (koko, ikä yms)	Osallistumispelö-/Haluttomuus
Vapaus/Rajoittamattomuus	Rajoittuneisuus (Sääntöjen puitteissa pelaaminen, erityisesti lapsilla)	Eritasoiset säännöt	Mielikuvat/sterotyypit/ennakoasenteet
Joustavuus	Hitaus/psähtyvyys	Pelipaikan joustavuus	Pelijärjestelyjen epäonnistuminen
Yksinkertaisuus	Monimutkaisuus/abstraktius	Kehollisuus	Monimutkaisuus/Abstraktius
Luovuuteen kannustavuus	Valmistautumisen raskaus (Erit. Larp)	Osallistumisen intensiivisyys	Todellisuus/Elämnhallinta
Leikillisyyys	Immersiivisyys	Matemaattisuus	Eläytyminen
Immersiivisyys		Kielellisyys	Pahuuden käsittely väärin
Kokemuksellisuus		Teemojen ja pelisisältöjen joustavuus	Pelisisällön järkyttävyyys
Fyysisyys (erit. Larp)		Hahmojen monipuolisuus	Samaistumisen vaikeus
Tunnepitoisuus		Pelillisyyys	Tunnepitoisuus
		Luovuuden kehitys	Sääntöjen hyväksymättömyys
Roolipelaamisen syyt/värikoodaus		Ongelmanratkaisutaitojen kehitys	Pelaaminen ei ole kaikille nautittavaa
Sosiaalisuus		Visualisoinnin kehitys	Kärsivällisyyden ja keskittymiskyvyn vaatimus
Pelimekaniikka		Tarinallisuus	Epätarkoituksenmukaisuus
Luovuus		Asioiden kokeilykynnyksen madaltaminen	"Pelleily" Esiintymistapana
Eskapismi		Leikillisyyys	Itsetarkoituksellisuus
Eläytyminen		Fiktionaalisuus	
Prosessi		Voimaannuttavuus	
Myös koulun näkökulmasta esiin noussut		Hahmon Ymmärtäminen	
		Tunnepitoisuus	
		Motiivien tarkastelu	
		Empaattisuus	
		Taustatyö	
		Rauhallisuus	
		Motivoivuus	
		Mediayhteydet	
		Opettavaisuus	
		Analyttisyyteen ohjaaminen	
		Integroitavuus	

TAULUKKO 4. Roolipelaamisen syiden ja SWOT-analyysin ristiintaulukointi värein.

Taulukko auttaa osaltaan ymmärtämään roolipelaamisen syiden ja roolipelaamisessa nähtävien hyvien ja huonojen puolien välistä suhdetta. Selkeämmän luettavuuden vuoksi värikoodattu taulukko löytyy myös liitteenä (liite 4) tekstin lopusta.

Roolipeliharrastuksen syinä korostuivat erityisesti eläytyminen, luovuus ja sosiaalisuus. Haastateltavat kertoivat roolipelaavansa esimerkiksi luodakseen ja ylläpitääkseen sosiaalisia suhteita, luodakseen hahmoja, maailmoja ja tarinoita sekä päästäkseen osaksi luomustensa ”elämää”. Sinänsä vaikuttaa luonnolliselta, että sosiaalisuuden ja vuorovaikutuksen merkitys on niin voimakas myös SWOT-analyysin jaottelussa. Taulukosta voidaan nähdä, että kustakin kategoriasta noin kolmasosa liittyy näihin. Toisaalta hieman yllättäen varsinkin roolipelaamisen vahvuuksissa ja heikkouksissa luovuuden ja eläytymisen painoarvo on kohtuullisen pieni. Tämä voi johtua esimerkiksi siitä, että luovuus ja erityisesti eläytyminen koetaan henkilökohtaisella tasolla merkittävinä, mutta tätä merkitystä ei nähdä niinkään roolipelien sisäisenä ominaisuutena, vaan pelaamisen vaatimana lähtökohtana ja pelaajan ominaisuutena. Tämä voi selittää myös osaltaan, miksi luovuus ja eläytyminen kuitenkin esiintyvät suuremmissa määrin mahdollisuuksien ja uhkien alla; niiden nähdään tarjoavan potentiaalisesti kehitystä tai erilaisia kokemuksia.

Toinen yllättävä seikka on pelimekaniikkaan, esimerkiksi sääntöihin, apuvälineisiin ja materiaaleihin liittyvien teemojen suuri määrä. Roolipelien vahvuuksina pidetään esimerkiksi sen potentiaalista monipuolisuutta, vapautta ja helppoutta, tai kääntäen heikkouksina sääntöjen monimutkaisuutta, rajoituksia erityisesti pelaajamäärien kohdalla sekä pelaamiseen liittyvää ajankäyttöä. Tämäkään ei ole täysin samassa linjassa löytämieni roolipelaamisen syiden kanssa, mutta vahvistaa tekemääni jakoa vahvuuksien ja heikkouksien sekä mahdollisuuksien ja uhkien välillä; vahvuuksina ja heikkouksina korostuvat nimenomaan roolipelien sisäiset ominaisuudet, mahdollisuudet ja uhat liittyvät roolipelaamisen potentiaaliin toimintana. Eskapismien merkitys vaikutti saavan niin roolipelaamisen syynä kuin sen vahvuutena tai heikkoutena pienen painoarvon, mikä sopii myös yhteen edellisen päätelmän kanssa; roolipelin pelilliset ominaisuudet tukevat eskapismia mutta se ei ole pelaamiselle välttämätöntä.

Roolipelaamisen syiden pääkategorioiden jakautuminen mahdollisuuksien teemoihin on tasaisempaa, kuin vahvuuksien ja heikkouksien kohdalla. Värikoodaus paljastaa, että haastateltavat näkivät roolipelaamisessa mahdollisuuksia melko tasaisesti kaikilla roolipeliharrastuksen syiden osa-alueilla. Sosiaaliset aspektit näkyivät jälleen pohjana toimivan peliympäristön rakentamisessa ja hyvän pelikokemuksen luomisessa. Jälleen roolipelaamisen syihin verrattuna pelimekaniikkojen merkitys korostui, joskaan ei suhteessa aivan niin paljon, kuin vahvuuksien ja heikkouksien kohdalla. Myös luovuuteen, eskapismiin ja eläytymiseen sekä roolipelaamiseen prosessina sidoksissa olevia teemoja löytyi roolipelaamisen mahdollisuuksista tasaisesti.

Roolipelaamiseen liittyvien uhkien kohdalla jako ei ole lainkaan niin tasainen, kuin mahdollisuuksien kohdalla. Aineiston perusteella selvästi eniten riskejä liittyy roolipelaamisen sosiaalisuuteen. Tämä on tavallaan linjassa sen kanssa, kuinka tärkeänä haastateltavat pelin sosiaaliset aspektit näkivät. Mikäli sosiaalinen ympäristö ei ole turvallinen ja toimiva, se voi vaikuttaa peliin negatiivisesti paljonkin. Yhdellä pelaajalla on suuri valta kaikkiin osallistujiin, ja tähän liittyy riskejä. Riskien merkitys saattaa korostua myös roolipelaamisen kokemuksen henkilökohtaisuuden takia – pelimekaniikoissa ei ehkä nähdä yhtä paljon uhkia, koska ne olivat haastateltaville toissijaisia. Pelimekaniikat voivat vaikuttaa peliin ja siitä saatuun kokemukseen positiivisesti, mutta eivät niinkään negatiivisesti. Vaikka pelaamisen kankeus tunnistetaan roolipelaamisen ajoittaiseksi heikkoudeksi, sen merkitys jäänee esimerkiksi sosiaalisen kanssakäymisen tarjoamien hyvien kokemusten varjoon. Tässä valossa eläytymiseen ja roolipelaamisen luovuuteen liittyvien uhkien suhde vaikuttaa noudattavan saman suuntaista kaavaa; luovuuden merkitys roolipelaamisen syynä voi olla suuri mutta sen (puutteen) ei silti odoteta pilaavan roolipelikokemusta, kun taas eläytyminen tai siinä epäonnistuminen voi tuoda kokemuksen, joka voi esimerkiksi järkyttää tai ärsyttää, pelin tapahtumista riippuen.

Kuten aiemminkin, roolipelaamisen *prosessi* voidaan nostaa erityisasemaan muiden pääkategorioiden rinnalle. Esimerkkinä roolipelaamisen mahdollisuuksiin liittyvistä teemoista voidaan periaatteessa erottaa muutama mielestäni nimenomaan prosessiin liittyvä teema. Esimerkiksi taustatyö – sääntöihin tutustuminen, hahmojen ja tarinan valmistelu ym. – vie peliä eteenpäin monin eri tavoin ja liittyy roolipelaamisen syiden pääluokista lähinnä luovuuteen, jonka osaksi liitin myös prosessin aiemmin. Roolipelaamisen mediayhteydet voidaan periaatteessa nähdä osana taustatyötä, pelitapahtumaa ja oikeastaan kaikkea roolipelin ympärillä tapahtuvaa. Näiden lisäksi roolipelaamisen mahdollisuuksista prosessiin liitin roolipelaamisen *rauhallisuuden, motivoivuuden, opettavaisuuden, analyttisyyteen ohjaamisen* sekä *integroitavuuden*. *Prosessille* tyypillisesti moni muukin teema on liitettävissä siihen, vaikka ensisijaisesti sijoittuisikin jonkun muun roolipelaamisen syyn pääkategorian alaisuuteen. Esimerkiksi *motiivien tarkastelu* liittyy oleellisesti eläytymiseen, mutta voi selvästi olla myös osa roolipelaamisen kaikkia vaiheita. *Tarinallisuus* voidaan liittää luovuuteen, mutta toisaalta se on osa niin roolipelin valmistelua, pelaamista kuin purkuakin, siis osa roolipelaamisen prosessia. *Prosessi* voidaan siis jälleen nähdä joko yhtenä pääkategorioista, jonka alaisuuteen sijoittuvat muihin sopimattomat teemat, tai eräänlaisena ”huippukategoriana”, joka kattaa alleen kaiken roolipelaamiseen liittyvän. Aineiston analysoinnin kannalta ensimmäinen vaihtoehto on mielenkiintoisempi, mutta periaatteessa molemmat kulkevat tässä tutkimuksessa käsi kädessä.

5.4 Yhteenvetona

Millaisia johtopäätöksiä tästä kaikesta sitten voi yrittää tehdä? Ensinnäkin vaikuttaa siltä, että haastatteluissa muutaman kerran mainittu, mutta roolipelaamisen syiden kartoittamisessa vielä huomiotta jättämäni roolipelaamisen hauskuus ja ”kivuus” on pääasiallinen lähtökohta haastateltavien roolipeliharrastukselle. Syitä tämän taustalla löytyi paljon ja niiden painotukset vaihtelivat, paljolti suhteessa siihen, mikä roolipelaamisesta tekee kellekin kivaa. Sosiaalisuuden merkitys roolipelaamisessa korostuu niin roolipelaamisen syynä kuin sen vahvuutena ja uhkanakin. Tutun peliporukan kanssa, sosiaalisten suhteiden ylläpitämisen näkökulmasta, sosiaalisuuteen liittyvät riskit vaikuttavat lähes olemattomilta. Ne liitettiin enemmän sosiaalisten suhteiden luomiseen ja vieraiden ihmisten kanssa pelaamiseen. Riskit olivat kuitenkin hyväksyttäviä uusien sosiaalisten suhteiden luomiseksi. Sosiaalisuuteen liittyvien riskien hallitsemiseksi on roolipelipiireissä kehitetty paljon erilaisia työkaluja. Ehkä roolipelaamiseen niin vahvasti liittyvä sosiaalisuus ja toisaalta vanhat stigmat saavat harrastajat myös suhtautumaan toimintaansa eri tavalla, kuin jossain muissa harrastuksissa. ”Skeneä” halutaan kehittää ja muukin yhteinen toiminta, kuin pelkästään pelaaminen, nähdään tärkeänä. Hieman ”vinksahantusta” harrastusta halutaan legitimoida. Tämä ”vinksahaneisuuden” mielikuva nousi esiin haastatteluissa; haastateltavat selvästi tiedostivat harrastuksensa historian ja näyttäytymisen ulkopuolisille, vaikka eivät tälle mielellään paljon painoarvoa antaneetkaan.

H5: ”siis, se on muuttunu positiivisemmaks. Enää ei olla niinkun ihan ultimate hörhö geekkejä.”

Sosiaalisuuden lisäksi eläytymisen ja luovuuden merkitys näyttäytyi roolipelaamisen syistä verrattain ”henkilökohtaisena”. Tällä tarkoitan sitä, miten haastateltavat kuvasivat näitä kategorioita nimenomaan omien kokemuksiensa ja mieltymystensä kautta. Suhtautuminen oli myös pääosin positiivista ja toiveikasta. Roolipelaamisen luoviin aspekteihin ei liitetty juuri lainkaan potentiaalia negatiivisille vaikutuksille ja eläytymistäkin pidettiin turvallisena lukuun ottamatta mahdollista sisällön järkyttävyyttä tai vaikkapa taustalla vaikuttavia mielenterveysongelmia. Haastateltavat pitivät mahdollisena, joskin epätodennäköisenä, pelin ja todellisuuden rajan hämärtymistä. Samaa mieltä on Juhana Pettersson (2005, 27), joka pitää eläytymisen vaaroista puhumista lähinnä hysterian lietsomisena. Todennäköisemmältä vaikuttaa esimerkiksi roolipelihahmon kokeman huonon kohtelun vaikutus mielialaan tai kanssakäymiseen ”out of character” eli hahmojen ja pelin ulkopuolella, tämä liittyyneen kuitenkin enemmän pelitaitoon, hahmossa pelaamiseen ja vuorovaikutustaitoihin.

Verrattuna muihin roolipelaamisen syihin, saivat itse *roolipelit* – säännöt, pelimekaniikat, apuvälineet ynnä muut – yllättävän vähän huomiota roolipelaamisen syinä. Ne näyttäytyivät lähinnä ”pakollisena pahana” ja niille annettiin lähinnä välinearvoa. Roolipelaamisen vahvuutena nähtiin kyllä sen monipuolisuus ja joustavuus, jotka voi liittää osaltaan juuri pelien monimuotoisuuteen, mutta itse pelimekaniikkoihin liittyviä mahdollisuuksia kommentoitiin lähinnä spekulatiivisesti. Vaikutti jopa siltä, että monille haastateltaville pelimekaniikat saattoivat pahimmillaan olla luovuuden esteenä. Toisaalta kaikki haastateltavat olivat harrastaneet roolipelejä verrattain pitkään, eli omat prioriteetit ovat harrastuksen edetessä saattaneet muuttua paljonkin. Vasta vähän aikaa roolipelaamista harrastaneilta olisi voinut saada painotukseltaan täysin erilaisia vastauksia.

Haastateltavien välillä vaikutti vallitsevan voimakas yksimielisyys roolipelaamisen merkityksistä niin hyvässä kuin pahassakin. He olivat pitkän linjan harrastajia ja suhtautuivat selvästi analyttisesti roolipelaamiseen siitä huolimatta, että ennakkotietoa haastattelun sisällöstä en heille juurikaan antanut. Kuten mainitsin, omat mieltymykset tunnistettiin ja ilmaistiin järjestäen selkeästi, mutta sen lisäksi yhtäläisyydet ”spekulatiivisten” roolipelaamisen syiden, sekä harrastukseen liittyvien mahdollisuuksien ja uhkien välillä olivat suuria. Sekä tekemiäni haastattelujen, että omien kokemuksieni perusteella roolipeliharrastajat ovat poikkeuksellisen aktiivisia ja yhteisöllisiä toimijoita. Tämä saattaa kannustaa oman harrastuksen tarkasteluun harvinaisen analyttisesti.

6 ROOLIPELIT KOULUN NÄKÖKULMASTA

SWOT-analyysin tarkoituksena on toimia välineenä tutkittavaan asiaan liittyvien heikkouksien poistamisessa tai muuttamisessa vahvuuksiksi, sekä uhkien minimoinnissa. Koska tavoitteenani on hahmottaa miten roolipelaaminen soveltuisi koulussa käytettäväksi, pyrin ensin hahmottamaan aineistossa esiintyneitä heikkouksia ja uhkia nimenomaan koulun näkökulmasta. On selvää, että roolipelaamisen opetuskäyttöön liittyvät ongelmat eivät ole täysin yhteneviä harrastajien kokemien tai olettamien ongelmien kanssa. Niiden kartoittamisen tarkoituksena oli ymmärtää roolipeliharrastajien omia näkemyksiä harrastuksestaan ja sen myötä hahmottaa rajapintaa koulun tavoitteiden saavuttamiseksi, mahdollisesti roolipelaamista tai sen joitakin osa-alueita hyödyntämällä. Käyn roolipelaamisen heikkouksia ja uhkia läpi ennen mahdollisten hyötyjen tai hyödyntämistapojen pohtimista, sillä uskon positiivisten vaikutusten saavuttamisen vaativan ensin negatiivisten vaikutusten ymmärtämistä ja minimointia. Roolipelaaminen vaikuttaa toimintana niin intensiiviseltä, että sen tuominen luokkaympäristöön vaatii toteuttajalta samankaltaista syvää ymmärrystä roolipelaamisesta, kuin esimerkiksi draamakasvatuksen toteuttajalta vaaditaan.

6.1 Heikkoudet ja niiden minimointi

Opettajat tasapainoilevat koulussa sille asetettujen tavoitteiden ja myönnettyjen resurssien välillä. Tämä vaikuttaa varmasti paljon käytännön työtä tekevien opettajien halukkuuteen ottaa käyttöön uusia ja erilaisia työskentelyn tapoja. Resurssi-intensiivisyyteen ja opettajan rooliin vaikuttaa kiteytyvän lähes kaikki aineistosta esiin nousseet roolipelaamisen heikkoudet. Vaikka olinkin kategorisoinut heikkoudet lähinnä sosiaalisiin ja pelimekaanisiin seikkoihin liittyväksi, on niiden ratkominen koulussa aina opettajan vastuulla.

Koska roolipelaaminen parhaimmillaan on niin intensiivistä ja sosiaaliseen kanssakäymiseen ja kommunikaatioon nojaavaa, se vaatii pelaajiltaan paljon. Heidän on ymmärrettävä, että pelissä tapahtuvat asiat eivät ole yhteydessä, tai saa vaikuttaa negatiivisesti suhteisiin pelin ulkopuolella. Kouluympäristössä opettajan täytyy olla tarkkaan selvillä luokan sosiaalisesta dynamiikasta, ettei roolipelaaminen esimerkiksi typisty kiusaamiseksi pelin varjolla. Myös esiintymisjännitys ja roolipeleihin liittyvät ennakoasenteet voivat vaikeuttaa roolipelien hyödyntämistä koulun kannalta

tarkoituksenmukaisesti. Jos oppilaat kokevat koulun kovin irrallisena osana elämäänsä eivätkä ole motivoituneita käymään koulua muusta syystä kuin että ”sinne nyt vain kuuluu mennä”, voi ennakoasenteiden esimerkiksi uusia opetusmetodeja kohtaan helposti kuvitella vaikuttavan siihen, kuinka oppilaat metodin sisäistävät. Opettajan vastuulle jää siis markkinoida käytettävät työtavat oppilaille siten, että ne auttavat asetettujen tavoitteiden saavuttamisessa.

Sosiaalisten aspektien lisäksi toisena selkeänä kategoriana roolipelaamisen heikkouksissa näyttäytyi pelien mekaaninen raskaus. Haastateltaville, jotka olivat kokeneita roolipelaajia, pelien monipuolisuus ja sääntöjen monimutkaisuus vaikutti olevan heikkous lähinnä spekulatiivisella tasolla, mutta nimenomaan koulun näkökulmasta ne voivat aiheuttaa hankaluuksia. Jälleen kerran opettajan (tai muun opetustilannetta organisoivan tahon) vastuulle jää ensiksi etsiä käyttötarkoitukseen sopiva peli ja pelimuoto. Tässä vaiheessa täytyy ottaa huomioon esimerkiksi pelaajamäärä, sääntöjen monimutkaisuus ja pelimekaniikkojen raskaus sekä opettavien oppisisältöjen integroitavuus peliin. Kun peli on valittu ja opettaja on perehtynyt sääntöihin, hänen täytyy saada peli vielä käyntiin, valvoa pelitilannetta ja varmistaa, että pelaamisella on toivottu vaikutus oppimiseen.

Aineistosta esiin nousseiden heikkouksien valossa erilaisten roolipelaamisen muotojen siirtäminen sellaisenaan kouluun vaikuttaa haastavalta. Jotta suurin haaste, resurssi-intensiivisyys, saataisiin kuriin, pitäisi asiaa todennäköisesti lähestyä projektiluontoisesti. Riippuen mitä roolipelaamisen muotoa halutaan hyödyntää, pitäisi ”peluuttamisen” vastuuta todennäköisesti jakaa oppilaiden kesken. Varsinkin perinteisen pöytäroolipelin tapauksessa saman pelin peluuttaminen esimerkiksi 20 oppilaan luokalle vaikuttaa vaikealta. Liveroolipelaaminen ei aseta samanlaista painetta pelinjohtajalle ja voisikin täten sopia kouluun paremmin.

Tiivistäen on ehkä vain todettava, että roolipelien heikkouksien minimointiin tähtäävien toimenpiteiden absoluuttinen listaaminen on vaikeaa, koska roolipelit voivat olla keskenään niin erilaisia. Projektiluontoinen lähestymistapa antaa kuitenkin tiettyjä työvälineitä opettajan kuormituksen vähentämiseksi. Helpointa lienee lähestyä asiaa niin, että itse pelitapahtuma ei edes tähtää oppimiseen, vaan oppisisällöt sidotaan pelin valmisteluun ja jälkikäsitteilyyn. Liveroolipelissä tämä on helpompaa toteuttaa, sillä peli voidaan järjestää isollakin joukolla ilman opettajan jatkuvaa ohjaamista. Pöytäroolipelissä vaikuttaa olevan edellytyksenä, että oppilaat jaetaan ryhmiin, joissa esimerkiksi vuorotellen toimitaan pelinjohtajina. Opetustilannetta järjestävän tahon on oltava hyvin perillä siitä, mitä roolipelaaminen oikeastaan on ja mitä heikkouksia siihen koulun näkökulmasta liittyy, jotta huomio voidaan keskittää asetettujen tavoitteiden saavuttamiseen – olivat ne sitten sosiaalisia, vuorovaikutuksellisia tai oppisisältöihin liittyviä.

6.2 Uhat ja niiden minimointi

Roolipelaamisen heikkoudet vaikuttavat monisyisiltä ja haastavilta ratkaista. Aineistosta haastatteluissa esiin nousseet uhat sen sijaan ovat varsin suoraviivaisia ja niiden ratkominen näyttää vaativan lähinnä heikkouksien hahmottamista ja oikeiden valintojen tekemistä opetustilannetta suunniteltaessa. Sosiaalinen konteksti on jälleen kerran suuressa roolissa ja haastateltavien näkemykset roolipelaamisen sosiaalisuuteen liittyvistä uhkista on varsin suoraan siirrettävissä myös koulumaailmaan. Koska uhkien minimoimiseksi on paljon eri keinoja, esitän niitä hieman yksinkertaistaen. Seuraavassa taulukossa (taulukko 5) on listattuna roolipelaamisen uhiksi koostamani teemat hieman tarkemmin kuvailtuna, sekä erilaisia lähtökohtia niiden hallitsemiseksi.

Epäkunnioittavuus muita pelaajia kohtaan	Yhteiset säännöt, opettajan valvonta, pelitapahtumien purku, pelaajaryhmien organisointi,
Ylilyönnit pelitilanteessa	
Pelin sisäisten riitojen siirtyminen tosielämään	
Muiden huomioonottamattomuus	Pelaajaryhmien organisointi,
Yksilökeskeisyys/Sooloilu	
"Viimeisenä valituksi tuleminen"/Ulkopuolisuus	
Sosiaalinen ja pelillinen intensiivisyys	Sivusta seuraamisen mahdollisuus
Pelinjohtajan valta pelitilanteessa	Riittävä perehdytys, valtarakenteisiin tutustuminen
Osallistumispelko/-Haluttomuus	Roolipelaamiseen tutustuminen, pienryhmissä kokeilu, sivusta seuraamisen mahdollisuus
Mielikuvat/Stereotypiat/Ennakoasenteet roolipelaamista kohtaan	
Pelijärjestelyjen epäonnistuminen	Tarpeeksi huolellinen valmistelu, riittävä perehdytys
Pelin monimutkaisuus/abstraktius	Sääntöjen/sisältöjen yksinkertaistaminen
Pelin ja todellisuuden sekoittuminen, elämänhallinnalliset kysymykset	Pelitapahtumien purku, pelisisältöjen säätely
(Liika) eläytyminen (vaikeisiin asioihin)	
Pahuuden käsittely pelissä ”väärin”	Pelisisältöjen säätely

Pelisisällön järkyttävyys	Pelisisältöjen säätely
Samaistumisen vaikeus	Turvallinen peliympäristö, pelaajaryhmien organisointi, riittävästi aikaa
Tunnepitaisuus sekä pelin, että sosiaalisen kanssakäymisen näkökulmasta	
Sääntöjen hyväksymättömyys/ymmärtämättömyys	Sivusta seuraamisen mahdollisuus, yhteisen toiminnan kautta oppiminen, sääntöjen yksinekrtaistaminen
Pelaaminen ei välttämättä ole kaikille luontaista/nautittavaa	Sivusta seuraamisen mahdollisuus, riittävästi aikaa
Pelaaminen vaatii keskittymiskykyä ja kärsivällisyyttä	Riittävästi aikaa
Pelitalanteet ja esiintyminen typistyy ”pelleilyksi”	Pelaajaryhmien organisointi
Epätarkoituksenmukaisuus, peli ei sovi oppisisältöihin/tavoitteisiin	Oppiminen pelin ulkopuolella (projektiluontoisuus), huolellinen suunnittelu
Itsetarkoituksellisuus	(Projektin) huolellinen suunnittelu

TAULUKKO 5. Keinoja roolipeleihin liittyvien uhkien minimointiin koulussa.

Taulukko ei ole kaiken kattava mutta tarjoaa katsauksen eri uhkien välttämisen välineisiin. Sosiaaliseen kanssakäymiseen ja vuorovaikutukseen liittyvien uhkien minimointi vaatinee paljon saman tapaisia toimia, joita luokkailmapiirin ylläpitoon muissakin yhteyksissä käytetään. Opetustilanteen järjestäjän oman ryhmän tuntemuksen merkitys korostuu. Vaikka muut uhat putoavatkin monien eri teemojen alle (esimerkiksi pelimekaniikkaan tai eläytymiseen liittyvät seikat), vaikuttaa niiden minimointi olevan paljon kiinni roolipelien tuntemuksesta. Oli kyse sitten pelitalanteen organisoinnista, pelisisällöstä tai kaikkien osallistamisesta, on niitä niihin liittyviä uhkia vaikea tunnistaa tai ratkaista jos ei ole perehtynyt siihen, kuinka roolipeli prosessina käytännössä toimii.

Mielenkiintoista on myös huomata, kuinka uhkien huomioiminen tarjoaa erinomaisia tilaisuuksia oppimiselle. Esimerkiksi pelinjohtajan valtaan liittyvien kysymysten pohdinta voi varsinkin vanhempien oppilaiden kohdalla tarjota näkökulmaa erilaisten ihmisten valtasuhteiden hahmottamiselle. Kuten olen aiemminkin esittänyt, roolipelaamista kannattanee koulussa lähestyä prosessina, jossa voidaan oppia paljon muutakin, kuin pelkkiä oppiainesältöjä. Monen uhan kitkeminen kiteytyykin jälleen opettajan rooliin ja projektiluontoiseen lähestymistapaan. Yhteenvedona voidaan sanoa roolipelaamalla toteutetun oppimistilanteen onnistumisen keskiössä olevan *ainakin* seuraavat asiat:

- Opettajan tietämys roolipelaamisesta

- Opettajan oman ryhmän tuntemus
- Projektiluontoinen lähestymistapa ja projektin huolellinen suunnittelu
 - o Pelityypin ja pelin valinta
 - o Selkeiden tavoitteiden asettaminen
 - o Oppilaiden huolellinen perehdytys roolipelaamiseen
 - o Projektin valmistelu ja purku yhdessä oppilaiden kanssa
 - o Riittävä aika-allokaatio projektin toteuttamiselle ja selkeät raamit eri vaiheille (valmistelu, pelaaminen, purku)
 - o Sopivat puitteet (tila, tarvikkeet, lavasteet ym.)
- Pelisisältöjen kontrollointi

6.3 *Roolipelaamisen potentiaali koulussa*

Pyrin aiemmin rakentamaan roolipelaamisen tarkastelemiseksi koulun näkökulmasta viitekehysten, jonka kivijalkana voisi pitää koulun kasvatukseen ja opetukseen liittyviä tavoitteita. Näihin tavoitteisiin pyrkimisessä voidaan käyttää monia keinoja, mutta on hyvä muistaa, että erilaiset ongelmat vaativat erilaisia ratkaisuja. Roolipelejä pyrin hahmottamaan suhteessa siihen, mitä esteitä koulun tavoitteiden saavuttamisen tiellä on ja miten niitä voitaisiin ratkoa. Koulussa viihtyminen ja motivaatiokysymykset ovat isossa roolissa siinä, miten koululaiset oppivat, kasvavat ja saavuttavat niitä tavoitteita, joita yhteiskunta koululle asettaa. Ennakkokäsitykseni oli, että roolipelit voisivat antaa työkaluja sekä oppimisen että koulussa viihtymisen parantamiseksi. Tämän tarkastelun helpottamiseksi pyrin suhteuttamaan roolipelaamista niin leikin ja pelin kuin draaman maailmoihin. Draamalla ja roolipeleillä näyttää olevan paljon yhteistä, ja draamaa ja sen vaikutuksia esimerkiksi juuri oppimiselle on tutkittu verrattain paljon. Myös leikin ja pelin merkitys oppimiselle ja kasvuun tuntui luonnolliselta vertailukohdalta roolipelien käsittelylle ja aineisto tuntui vahvistavan tätä käsitystä. Haastateltavat kokivat yhtenä roolipelaamisen tarjoamana mahdollisuutena ja hyvänä puolena nimenomaan sen leikillisyyden; mahdollisuuden kokea aikuisena jotain sellaista, jonka pelättiin olevan herkästi lapselliseksi tuomittavaa.

Draaman ja draamakasvatuksen vahvuudeksi koulussa esitetään esimerkiksi sosiaalisten taitojen, tunteiden ja etiikan (Heikkinen 2004) sekä ryhmätyötaitojen, empatian ja itseluottamuksen (Laakso 2004) kehittyminen ja kasvu. Sosiaaliset kyvyt sekä vuorovaikutustaidot siis korostuvat draaman käytön perusteina. Tekemieni haastattelujen perusteella roolipelaamisen vahvuudet vaikuttava piilevän paljolti samoissa asioissa. Haastateltavat korostivat niin sosiaalisuuden kuin vuorovaikutuksen merkitystä roolipelaamisen syynä, ja monet roolipelaamisen vahvuudet ja

mahdollisuudet liittyivät nimenomaan roolipeliprosessin sosiaalisuuteen. Esimerkiksi juuri Laakson mainitsemat ryhmätyötaitojen, empatian ja itseluottamuksen kasvu mainittiin monessa haastattelussa harrastuksesta koituneena hyötynä. Esittämäni ajatus roolipelien ja draaman välisistä samankaltaisuuksista vaikuttaisi vahvistuvan myös aineiston tulkinnan myötä. Jos siis draamakasvatuksella nähdään paikka osana koulua, voisi roolipelaamisen kuvitella tarjoavan vastaavanlaisia mahdollisuuksia kasvatukselle ja opetukselle.

Kouluviihtyvyys on laaja ja monitulkintainen alue, jonka tutkiminen ja kehittäminen on haastavaa jo pelkästään siksi, että ihmiset yksilöinä kokevat asiat niin eri tavoin. Kouluviihtyvyyden kannalta roolipelejä voi periaatteessa tarkastella monesta eri näkökulmasta. Konun (2002, 44–46) koulun hyvinvointimallin mukaisesti roolipelaamista voidaan lähestyä esimerkiksi *koulun olosuhteiden, sosiaalisten suhteiden, itsensä toteuttamisen mahdollisuuksien* sekä *terveydentilan* kautta. Vaikuttaa selvältä, että erityisenä vahvuutena roolipelaamiselle voidaan lukea sen potentiaaliset vaikutukset sosiaalisiin suhteisiin. Innostunut ja osaava opettaja voi varmasti hyödyntää roolipelaamista tavalla, joka parantaa esimerkiksi oppilaiden keskinäisiä suhteita ja toisaalta myös opettaja–oppilassuhteita. Ryhmädynamiikkaa ja johtamista voidaan oppimistilanteessa tarkastella vaikkapa pelihahmojen välisten suhteiden tai pelinjohtajan auktoriteettiaseman kautta. Oppimisen ja kasvun ei voi silti roolipelaamallaan olettaa tapahtuvan automaattisesti, vaan se vaatii opettajalta kykyä hahmottaa esimerkiksi oppilaiden sosiaalisten suhteiden ongelmakohtia, niiden taustoja ja keinoja niiden ratkaisemiseksi. Keräämässäni haastatteluaineistossa roolipelaamisen sosiaalisuus näyttäytyikin myös uhkana; koululaiset eivät välttämättä koe pelaavansa vapaaehtoisesti, mikä todennäköisesti vaikuttaa asenteisiin ja käytökseen pelatessa.

Vaikka sosiaalisten suhteiden merkitys korostuu roolipelien hyödyntämisessä, voi niiden hahmottaminen ja niitä parantavien toimintatapojen löytäminen olla haastavaa. Koulun olosuhteiden kannalta roolipelit näyttäytyvät hieman yksinkertaisemmin. Konu (em. 44) tiivistää koulun olosuhteiksi kuuluvaksi esimerkiksi fyysisen ympäristön, opetusjärjestelyt, lukujärjestyksen, ryhmäkoot ja turvallisuuden. Roolipeliä voidaankin tarkastella esimerkiksi omanlaisenaan oppimisympäristönä, johon vaikuttaa niin fyysinen ympäristö, pelin säännöt, aikataulut, projektin laajuus kuin pelaajien määräkin. Tästä näkökulmasta roolipelien suurin vahvuus näyttäisi olevan niiden monipuolisuus; voidaan pelata joko pienimuotoinen pöytäroolipeli, koko lukukauden kestävä foorumiroolipeli tai päivän mittainen liveroolipeli. Vaikka monipuolisuus ja potentiaalinen laajuus antaa liikkumavaraa, liittyy siihen myös riskejä. Haastatteluaineiston perusteella roolipelaaminen voi parhaimmillaan olla helppoa, mutta se voi myös lamauttaa. Jos pelaaja kokee esimerkiksi

sääntöjen hahmottamisen, hahmoonsa eläytymisen tai muiden pelaajien kanssa kommunikoinnin vaikeaksi, ei oppimistilanne todennäköisesti johda toivottuihin tuloksiin.

Kolmantena koulun hyvinvoinnin peruspilarina Konu mainitsee mahdollisuuden itsensä toteuttamiseen. Keskeisenä osana itsensä toteuttamista on esimerkiksi mahdollisuus vaikuttaa kouluun ja kouluyhteisöön, edetä itselleen sopivalla tahdilla ja kokea itseään ja työtään kunnioitettavan ja arvostettavan. (Konu 2002, 45–46.) Roolipelaamisen potentiaali näyttäisi tässä suhteessa liittyvän erityisesti sekä sen projektiluontoisuuteen että sosiaalisiin vaikutuksiin. Roolipelaamista varsinkaan opetusmetodinä ei voi, eikä kannata typistää pelkitapahtumaksi. Sitä kannattaa lähestyä laajempina kokonaisuuksina; projektina, jossa myös oppilaat itse voivat vaikuttaa omaan opiskeluunsa luomalla esimerkiksi roolipelin maailmaa, hahmoja ja tarinaa. Parhaassa tapauksessa monet haastatteluaineistosta esiin nousseet roolipelaamisen vahvuudet ja mahdollisuudet, kuten leikillisuus, kokemuksellisuus, luovuuteen kannustavuus, sekä luovuuden tai visualisoinnin kyvyn kehitys toteutuvat oppilaiden omilla ehdoilla. Roolipelaaminen vaikuttaisi toimintana olevan luonteeltaan sellaista, että se kannustaa heittäytymään, kokeilemaan, tekemään ja eläytymään täysin poikkeuksellisella tavalla ja monipuolisesti, kunhan pelaamisen lähtökohtana on itsenäisyys, vapaus ja vapaaehtoisuus – viimeinen tuki koulussa eräänlaisena illuusiona. Onnistuneesti toteutettu roolipeliprojekti voi myös antaa oppilaille monia erilaisia onnistumisen kokemuksia, ja jos aiemmin mainitsemiani sosiaalista kasvua tai ryhmädynamiikan parantumista tapahtuu, voi oppilaiden toivoa ymmärtävän toistensa vahvuuksia ja työpanosta enenevässä määrin. Toki nimenomaan työn arvostuksen näkökulmasta myös eläytymiseen vaikuttaisi liittyvän mahdollisuuksia rikkoa negatiivisia ajatusmalleja ja stereotyyppioita.

Eläytyminen – ”toisen ihmisen saappaissa kulkeminen” ja eri hahmojen motiivien tarkastelu hahmojen ulkopuolelta – nousi haastatteluaineistosta esiin niin roolipelaamisen syynä kuin yhtenä merkittävänä vahvuutena ja mahdollisuutena. Kouluympäristössä jo perinteisen luokka-asetelman rikkominen saattaa auttaa esimerkiksi purkamaan suosiohierarkiaa, mutta toisen ihmisen aseman ja omien motiivien ymmärtäminen vaikuttaisivat erittäin tehokkailta keinoilta tasavertaistaa oppilaiden välisiä suhteita. Toki esimerkiksi ikään liittyvät seikat vaikuttavat paljon siihen, miten asiaa kannattaa käsitellä, mutta esimerkiksi alakoulun ylemmillä luokka-asteilla roolipelaaminen voisi jo auttaa oppilaita hahmottamaan omia toiminta- ja ajatusmallejaan tavalla, joka ei välttämättä ole vielä oppilaille muuten luontaista.

Vaikuttaisi siltä, että koulun hyvinvoinnin näkökulmasta roolipelaamisella voisi olla paljonkin annettavaa. Erityisesti monet roolipelaamiseen liitetyt vahvuudet näyttäytyvät vahvuuksina myös suhteessa Konun (2002, 44–46) koulun hyvinvointimalliin. Seuraavassa taulukossa (taulukko 6) olen kerännyt aineistosta löytämiäni roolipelaamisen vahvuuksien teemoja pilareiksi niistä

potentiaalisesti hyötyvien, Konun esittämien hyvinvoinnin osa-alueiden yhteyteen. Taulukosta nähdään myös, että terveydentilankin osa-alueeseen voidaan vaikuttaa esimerkiksi integroimalla liveroolipelaamista ja liikuntaa. Terveysvaikutukset eivät välttämättä ole huomattavia, mutta esimerkiksi erilaisten liikuntamuotojen kokeilu uudenlaisessa viitekehyksessä voi muuttaa oppilaiden suhtautumista liikkumiseen, millä taas voi olla kauaskantoisiakin seurauksia.

Turvallisuus		Turvallisuus	
Joustavuus	Sosiaalisuus/yhteisöllisyys	Yksilöllisyys	
Leikillisuus	Vuorovaikutuksellisuus	Luovuuteen kannustavuus	
Immersiivisyys	Turvallisuus	Monipuolisuus	
Kokemuksellisuus	Yksilöllisyys	Vapaus/Rajoittamattomuus	
Fyysisyys (erit. Larp)	Tunnepitoisuus	Joustavuus	Fyysisyys (erit. Larp)
Koulun olosuhteet (ympäristö, opetuksen järjestelyt, lukujärjestys)	Sosiaaliset suhteet (oppimisympäristö, opettaja-oppilassuhde, ryhmädynamiikka)	mahdollisuus itsensä toteuttamiseen (työn merkitys ja arvostus, itsetunnon kehitys, palautteen saaminen kannustus)	terveydentila (konkreettinen hyvinvointi, taudit flunssat)
HYVINVOINTI			

TAULUKKO 6. Roolipelaamisen vahvuudet suhteessa Konun hyvinvointimalliin.

Taulukossa näkyy myös turvallisuuden merkitys kouluviihtyvyydelle ja -hyvinvoinnille. Se liittyy niin ympäristöön (turvalliset tilat ja toimintatavat), sosiaalisiin suhteisiin (kiusaamisen kitkeminen, opettajat turvallisina aikuisina) kuin itsensä toteuttamisen mahdollisuuksiinkin (itsensä arvostetuksi tunteminen, uskallus toteuttaa itseään ilman pelkoa lytätyn tulemisesta). Roolipelaaminen voisi parhaimmillaan parantaa oppilaiden kokemusta koulusta kaikista näistä näkökulmista.

Sen lisäksi, että roolipelaamisella näyttäisi olevan paikkansa opetuskäytössä nimenomaan kouluviihtyvyyden ja -hyvinvoinnin näkökulmasta, liittyy siihen aspekteja, jotka voivat tukea myös konkreettista oppimista. Aineistosta selkeimpänä esiin nousi roolipelien sääntöihin liittyvät seikat, kuten lukutaidon kehittyminen sekä kielten ja matematiikan oppiminen. Nämä ovat varsinkin pöytäroolipeleissä vahvasti yhteydessä pelin sääntöjen lukemiseen ja seuraamiseen – monet pöytäroolipelit ovat englanninkielisiä, säännöt ovat laajoja ja vaativat lukutaidon lisäksi myös tekstin sisäisten viittausten ja monimutkaisten rakenteiden ymmärtämistä. Itse peliin voi myös usein liittyä esimerkiksi todennäköisyyksien hahmottamista tai yksinkertaisia laskutoimituksia. Toisaalta myös roolipelien lähes loputtomalla vaikuttava vapaus käsiteltävien teemojen suhteen tarjoaa mahdollisuuksia koulussa. Yksinkertaisimmillaan roolipelaamalla voidaan tutustua esimerkiksi historian tai uskonnon sisältöihin. Projektiluontoisessa toteutuksessa voidaan yhdistää vaikkapa kuvataidetta ja käsitöitä (asusteiden ja lavasteiden toteutus), musiikkia (käsiteltävään teemaan

liittyvään musiikkiin tutustuminen, soittaminen, laulaminen), liikuntaa (mikä tahansa käsiteltävään aiheeseen soveltuva liikunnan muoto, esimerkiksi antiikin olympialajit) ja äidinkieltä (tarinan ja hahmojen kirjoittaminen, pelipäiväkirjan pitäminen).

Suurimman osan haastatteluaineistosta nousseista roolipelaamisen syistä, vahvuuksista ja mahdollisuuksista voidaan tulkita antavan perusteita hyödyntää roolipelaamista koulussa. Aihetta tulee kuitenkin lähestyä varovasti, sillä helposta tavasta toteuttaa opetusta ei roolipelaamisessa missään nimessä ole kyse. Roolipelaaminen vaikuttaakin tarjoavan perinteisempien oppisisältöjen opettamisen ohessa keinoja kehittää ja oppia sellaisia ominaisuuksia ja taitoja, joita perinteinen kouluopetus ei välttämättä aina huomioi. Roolipelien tarkoituksenmukainen hyödyntäminen vaatii kuitenkin opettajalta tai muulta opetustilanteen järjestäjältä syvää roolipelien tuntemusta sekä ymmärrystä siitä, millaisia tavoitteita roolipelaamalla toteutettavalle opetukselle voidaan asettaa. Myös erilaisten roolipelaamisen muotojen vahvuuksien ja heikkouksien ymmärtäminen on keskiössä; pöytä-, live-, tietokone-, tai foorumiroolipelit eroavat toisistaan huomattavasti ja samalla eroavat niiden potentiaaliset hyödyt.

7 LOPUKSI

7.1 *Pohdintaa*

Vaikka tutkimuksen tulokset eivät ole yleistettäviä, vaikuttaisi siltä, että haastatteluaineistosta tekemäni tulkinnat tukevat ajatusta roolipelaamisen mahdollisuuksista opetuksessa hyödyntämisessä. Roolipelillisen opetuksen toteuttaminen ei kuitenkaan ole aivan mutkatonta, vaan vaatii käytännössä syvää asiantuntemusta ja perehtyneisyyttä roolipelaamiseen, sekä valmiutta lähestyä roolipelaamista projektina ja ottaa riskin asetettujen tavoitteiden saavuttamatta jäämisestä. Jos ei huomioida roolipelaamisen toteuttamiseen liittyviä hankaluuksia, vaikuttaa se kokonaisvaltaiselta tavalta käsitellä lähes mitä tahansa teemoja ja sisältöjä. Halutuissa puitteissa voidaan painottaa joko roolipelaamisen elämyksellisyyttä, tietoja tai taitoja. Eri ikäisille ja eri kehitysvaiheessa oleville lapsille voidaan räätälöidä erilaisia ja eri tasoisia kokonaisuuksia. Esimerkiksi pienten lasten kohdalla roolipelilliset elementit kannattaneen pitää minimissä ja lähestyä asiaa enemmän leikin kautta.

Roolipelaamisen ehdottomaksi eduksi esittäisin siitä syntyvää mahdollisuutta oppimisen lisäksi kehittyä ja ymmärtää. Varsinkin kasvatuksessa kehittyminen on usein typistetty kuvaamaan pieniäkin (positiivisia) muutoksia lapsen kyvyissä ja toiminnassa. Kehitys voidaan kuitenkin nähdä laajempaan kokonaisuuteen ja systeemiin, jonka yhtenä edellytyksenä on muutokset ja vaikutukset psyykkisten prosessien välillä. Kehitys vaatii subjektin ja ympäristön välistä kontaktia, joka synnyttää muutoksia subjektin tavoissa ajatella ja toimia. (Hakkarainen 2002, 18–20.) Kehityopsykologiassa kehitystä tarkastellaan esimerkiksi sosiaalisen, fyysisen, älyllisen, kommunikatiivisen ja emotionaalisen kehityksen näkökulmasta (Howard & McInnes 2012, 18). Roolipelaaminen on kokonaista ja aktiivista vuorovaikutusta muiden ihmisten kanssa, ja se tarjoaa työkaluja kehittymiselle sen kaikissa muodoissa. Saman suuntaisia perusteita on esitetty myös draamakasvatuksen merkitykselle koulussa; oppiminen ja kasvaminen draaman myötä on syvempää, kuin perinteisin opetuksen välinein saavutettu (vrt. Heikkinen 2005; Kanerva & Viranko 1997).

Yksi henkilökohtaisella tasolla merkittävältä vaikuttava seikka, jonka olen tutkimusta tehdessäni huomannut, on oman ajatteluni ja puhetapani muutos suhteessa roolipelien hyödyntämiseen koulussa. Tutkimuksen tekoa aloitellessani puhuin vielä ”roolipelien viemisestä

kouluun” mutta työskentelyn myötä olen siirtynyt yhä enemmän käsittelemään aihetta ”roolipelaamisena”. Ero ei välttämättä vaikuta merkittävältä, mutta se kuvaa oman suhtautumiseni muutosta toiveikkaasta ja optimistisesta ehkä realistisempaan, tai jopa pessimistisempään suuntaan. En usko *roolipelien* viemisessä kouluympäristöön sinänsä olevan merkittäviä hyötyjä. Niitä voidaan toki hyödyntää esimerkiksi kerhotoiminnassa, jolloin haastatteluaineistosta löytämiäni roolipelaamisen potentiaalisia hyötyjä saattaa pitkässä juoksussa alkaa näkymään. *Roolipelaamisen* hyödyntäminen koulussa voi sen sijaan toimia, mutta suunnittelun täytyy tapahtua koulun ehdoilla. Näin voidaan toivottavasti varmistaa resurssien tarkoituksenmukainen hyödyntäminen. Muutoksen taustalla on näkemys siitä, että pidän roolipelaamisen hyödyntämistä koulussa lähtökohtaisesti vaikeampana, kuin ennen tutkimusta. Mahdotonta se ei missään nimessä ole, mutta esimerkiksi omalla (roolipelaamisen) tasollani vaatisi vielä huomattavaa määrää perehtymistä ja suunnittelua saada toteutettua toimivaa roolipelillistä kokonaisuutta.

Uutta opetussuunnitelmaa on kritisoitu epämääräisyydestä ja eriarvoisuuden lisäämisestä; kaikille oppilaille ei välttämättä yhtä hyvin sovi itsenäinen työskentely tai laajamittaisista projekteista oppiminen – roolipelien hyödyntäminen taas vaatii molempia. Kuten minkä tahansa uuden metodin tarkastelussa ja hyödyntämisessä, näyttäisi roolipelienkin kohdalla maltti olevan valttia. Roolipelillisistä oppimisympäristöistä voidaan varmasti kehittää toimivia ja tarkoitukseen sopivia, mutta niiden sisäiset ja oppilaiden välisistä eroista johtuvat heikkoudet täytyy tunnistaa ja huomioida.

7.2 Tutkimuksen luotettavuuden tarkastelua

Tutkimuksen onnistumisen kannalta oleellista on, että virheiden syntymisen mahdollisuus minimoidaan. Tämän takia yksittäisen tutkimuksen luotettavuutta on syytä pyrkiä aina arvioimaan. Tutkimuksen luotettavuutta käsitellään usein *reliaabeliuden* ja *validiuden* käsitteiden kautta. Reliaabeliudella tarkoitetaan sitä, kuinka toistettavia tutkimuksen (mittaus)tulokset ovat. Toisin sanoen reliaabeli tutkimus antaa mahdollisimman ei-sattumanvaraisia tuloksia. Validius taas mittaa käytetyn tutkimusmenetelmän kykyä mitata tutkittavaa asiaa tarkoituksenmukaisesti. Reliaabelius ja validius juontavat juurensa kvantitatiiviseen tutkimukseen ja näyttäytyvät vaillinaisina luotettavuuden arvioinnin mittareina kvalitatiivista tutkimusta tarkastellessa. Validiuden arviointi ei ole tarkoituksenmukaista vaikkapa tapaustutkimuksen arvioinnissa esimerkiksi siksi, että ”kaikki ihmistä ja kulttuuria koskevat kuvaukset ovat ainutlaatuisia”. Laadullisen tutkimuksen luotettavuuden arvioimiseksi täytyykin etsiä muita keinoja (Hirsjärvi, Remes & Sajavaara 2009, 231–233)

Reliabiliteettia ja validiteettia ei sinänsä tarvitse täysin hylätä. Niistä ja niiden avulla on laadullisen tutkimuksen kentässä muovautunut ja johdettu käsitteitä, joiden tarkoitus on helpottaa laadullisen tutkimuksen luotettavuuden arviointia. Näitä käsitteitä ovat nimenneet ja soveltaneet monet tutkijat (mm. Niiranen 1990, Tynjälä 1991, Eskola & Suoranta 1996, Parkkila ym. 2000) Käsitteet voidaan tiivistää esimerkiksi seuraaviin:

- Credibility eli uskottavuus ja vastaavuus
- Transferability eli siirrettävyys
- Dependability eli luotettavuus, tutkimustilanteen arviointi, varmuus ja riippuvuus
- Confirmability eli vakiintuneisuus

Käsitteiden käyttöön vaikuttaa myös niiden suomentamisen vaikeus sekä niiden eri käyttäjien painotukset tulkinnoissa. (Tuomi & Sarajärvi 2018, 120–121.) Myös Miles ja Huberman (1994, 277–280) esittävät hyvin samankaltaiset kategoriat luotettavuuden arvioinnin avuksi. Pyrin tarkastelemaan oman tutkimukseni luotettavuutta suhteessa Milesin ja Hubermanin esittämään rakenteeseen.

Uskottavuuden ja vastaavuuden (*validity/credibility/authenticity*) yhtenä kriteerinä Miles ja Huberman esittävät tutkimuksessa tehtyjen löydösten ”järkeenkäyvyyden” ja niiden toteamisen luotettavaksi. Ihmiselle on luontaista löytää järjestystä ja merkityksiä asioista ja tutkijakin voi antaa itselleen luvan luottaa intuitioonsa, kunhan tarkkailee päätelmiensä perusteita jatkuvasti. Toisaalta varmistusta voi etsiä myös kysymällä, vaikuttaako tehdylle päätelmälle päinvastainen näkemys paikkaansa. Tällainen lähestymistapa vaatii kuitenkin herkeämätöntä huomiota, sillä aineistosta esiin nousevat yllätykset tarjoavat usein avaimia mielenkiintoisimpiin päätelmiin. Apukysymyksiä voi pohtia esimerkiksi onko esitetty data linkitetty hyvin aiempaan teoriaan, tunnistettiinkö epävarmuutta aiheuttavat alueet tutkimuksessa tai vaikuttavatko päätelmät loogisilta tutkimuksen lukijalle (Miles & Huberman 1994, 246–248; 278–279.) Oma tutkimukseni käsittelee kohtuullisen uutta ja vähän tutkittua aihealuetta; roolipelaamisen ja pedagogiikan yhteyttä. Tavoitteena oli löytää näkökulmia siihen, voisiko roolipelejä jotenkin hyödyntää koulussa. Roolipelaamisen teorettinen tausta on ohuehko, mutta mielestäni onnistuin luomaan kohtuullisen viitekehyksen, jonka valossa roolipelaamisen potentiaalia voi koulun näkökulmasta pohtia. Aineiston tulkinta taas perustui suurelta osin nimenomaan omiin tulkintoihini, joita olen yrittänyt avata mahdollisimman kattavasti analyysiä käsittelevissä kappaleissa.

Siirrettävyyttä Miles ja Huberman (1994) käsittelevät suhteessa tutkimustulosten yleistettävyyteen ja hyödynnettävyyteen mahdollisesti muissa tutkimuksissa. Onko otanta kuvailtu ja huomioitu tarpeeksi tarkasti? Huomioidaanko raportoinnissa mahdolliset uhkat

yleistettävyydelle? Määritelläänkö tutkimuksessa yleistämiseen liittyviä rajoituksia? (em. 279.) Aineiston riittävyyden voidaan katsoa olevan yhteydessä siirrettävyyteen, ja sitä voidaankin joidenkin tutkimusten kohdalla arvioida saturaation, eli kylläntymisen saavuttamisella. Saturaatiopisteen saavuttanut aineisto alkaa toistaa itseään, eivätkä uudet tiedonantajat enää anna tutkimusongelman osalta relevanttia uutta tietoa. (Tuomi & Sarajärvi 2018, 75.) Ensimmäiset tutkimuskysymykseni olivat ”miksi roolipelejä pelataan” ja ”mitkä ovat merkittävimmät mahdollisuudet ja uhat roolipeleihin (ja niiden opetuskäyttöön) liittyen”. Näihin etsin vastauksia nimenomaan haastatteluaineistoa tutkimalla ja mielestäni löysinkin kattavasti vastauksia molempiin. Huomionarvoista on, että aineisto vaikuttaisi saavuttaneen saturaatiopisteen jo kahdeksan haastattelun jälkeen. Tästä syystä pyrin huomioimaan haastateltavaksi päätyneiden henkilöiden taustaa ja muita aineiston keruuseen liittyviä seikkoja mahdollisimman tarkasti. Esimerkiksi vain vähän aikaa roolipelaamista harrastaneiden haastattelut olisivat voineet antaa täysin toisenlaisia tuloksia. Haastatteluaineistoa lukiessani kävi myös selväksi, että vaikka haastateltavat suhtautuivat realistisesti roolipelien heikkouksiin ja uhkiin, oli suhtautuminen ennen kaikkea positiivista ja intohimoista. Tämä on toki oletettavaa, kun kyse on vapaaehtoiseen harrastustoimintaan liittyvästä haastattelutilanteesta ja otettava huomioon tulkintojen ja johtopäätösten tekemisessä.

Tutkimuksen luotattavuutta, tutkimustilanteen arviointia, varmuutta ja riippuvuutta Miles ja Huberman (1994) vertaavat ”laadunvalvontaan” – tutkimusprosessin johdonmukaisuuteen metodien välillä ja koko tutkimuksen ajan. Apukysymyksinä voi pohtia esimerkiksi, ovatko tutkimuskysymykset selkeitä ja tukevatko tutkimuksen toteutuksessa tehdyt valinnat niihin vastaamista sekä onko tutkijan rooli tarpeeksi selvästi esitetty. (Miles & Huberman 2014, 278.) Suurimmat tutkimuksen luotettavuuteen liittyvät ongelmakohdat oman tutkimukseni osalta liittyvät varmasti tutkimuksen toteutuksen aikajänteeseen. Esimerkiksi alustava tutkimussuunnitelma ja haastattelut on tehty jo 2015 ja tutkimuksen valmistumisajankohta venyi kevääseen 2019 asti. Sinänsä tutkimuksen eri vaiheet ovat edistyneet siten, että esimerkiksi haastattelut on kerätty ja litteroitu lyhyellä aikajänteellä, jolloin ne olivat oman toimintani osalta mahdollisimman johdonmukaisia ja yhteneväisiä. Tutkimusprosessin venyminen ja esimerkiksi aineiston analyysiin käytettyjen välineiden vaihtuminen (kynä ja paperi -> Atlas.Ti) ovat johtaneet myös siihen, että lopulliset tutkimuskysymykset ovat muovautuneet vasta aineistoa analysoidessani. Selkeämpi lähtökohta olisi voinut jouduttaa tutkimusprosessia ja tehdä aineiston keräämisestä tehokkaampaa. Tutkimuksen vakiintuneisuus ja objektiivisuus voidaan kiteyttää kysymykseen, johtuvatko päätelmät tutkittavista ja olosuhteista, vai tutkijasta itsestään. Tutkijan tulee pyrkiä neutraaliuteen sekä omien asenteidensa hahmottamiseen ja julki tuomiseen. Vakiintuneisuutta ja objektiivisuutta voi parantaa kuvailemalla esimerkiksi tutkimuksen metodit ja toimintatavat mahdollisimman

tarkasti; lukijalle pitää välittyä koko kuva tutkijan toimista ja taustalla vaikuttavasta informaatiosta. Johtopäätösten täytyy myös olla linjassa esitetyn (tiivistetyn) aineiston kanssa. (em. 278.) Pysin tuomaan omat ennako-odotukseni ja asenteeni esille jo johdannossa. Tutkimuksen taustalla vaikutti ajatukseni roolipelien potentiaalisista hyödyntämismahdollisuuksista omiin kokemuksiini opettajana toimimisesta ja roolipelaamisesta perustuen. En kuitenkaan missään vaiheessa ole pitänyt roolipelaamisen integrointia kouluun ongelmattomana, eikä tutkimus mielestäni tyypistynyt omien mielikuvieni todisteluksi.

Milesin ja Hubermanin kategorioiden valossa tutkimukseni toteutus vaikuttaisi kohtuullisen luotettavalta. Parannettavaa löytyisi esimerkiksi haastattelujen tekemisestä, sekä tutkimuksen johdonmukaisuudesta. Jälkimmäiseen olisi varmasti auttanut tutkimuksen parempi ennakkosuunnittelu. Johdonmukaisempi lähestymistapa olisi voinut myös vaikuttaa aineiston keruutavan valintaan. Tutkimushaastattelun tekeminen edellyttää haastattelijalta huolellista taustatyötä ja työtapaan tutustumista. Haastattelun luotettavuuteen saattaa vaikuttaa esimerkiksi haastateltavien kokemukset haastattelutilanteesta tai taipumus vastata tavalla, jonka odotetaan olevan haastattelijan tarkoitusperien kannalta suotava. (Hirsjärvi ym. 2009, 206) Olin kyllä tietoinen haastattelututkimuksen tekemiseen liittyvistä ongelmakohtista, mutta perusteiden työtavan valinnalle voi sanoa olevan väärä. Lopputuloksen kannalta haastattelut vaikuttaisivat kuitenkin toimineet kohtuullisesti, vaikka enempi harjoittelu olisi varmasti ollut vielä paikallaan.

7.3 *Jatkotutkimusideoita*

Tutkimusaiheeni ja sen käsittelyyn valitsemani menetelmät tuntuivat kiinnostavilta ja toimivilta. Puolistrukturoitu teemahaastattelu vaikutti antavan merkityksekkäitä tuloksia tutkimuskysymyksiini nähden. On kuitenkin todettava, että lähestymistapa olisi voinut olla tiivistetympi. Roolipelaamisen ja pedagogiikan suhdetta on tutkittu vähän, joten sen tarkastelussa joutuu väkisinkin nojaamaan erilaisiin analogioihin ja roolipelaamisen selityksiin ja merkityksiin tutkimuskentän ulkopuolelta. Roolipelaamisen vakavasti otettavan tutkimisen pohjaksi voisikin lähteä kokoamaan vielä kattavampaa ja monipuolisempaa teoreettista viitekehystä roolipelien sitomiseksi kouluun, opetukseen ja kasvatukseen. Todennäköisesti roolipelaamista kannattaisi tässä suhteessa lähestyä ensisijaisesti pelitutkimuksen lähtökohdista niin, että selvittää ensin tarkasti ja kattavasti mitä roolipelaaminen oikeastaan on. Esimerkiksi roolipelien säännöstöjen, etiikan ja moraalisen koodiston peleissä, sekä pelaajien välisten sosiaalisten suhteiden ja vuorovaikutuksen dynamiikan

tarkastelu voisi antaa lisää työkaluja sen hahmottamiseksi, mistä kulmasta roolipelaamista kannattaa nimenomaan suhteessa kouluun lähestyä. Kun ilmiötä ymmärtää tarpeeksi hyvin, lienee sen sitominen esimerkiksi juuri pedagogiikkaan paljon uskottavampaa ja todennäköisesti helpompaa.

Toinen tapa lähestyä mahdollista jatkotutkimusta vaatisi käytännönläheisempää otetta ja aiheen tarkastelua enemmän pedagogisista lähtökohdista. Roolipelaamista ja sen avulla saavutettuja hyötyjä tai haittoja voitaisiin kouluympäristössä tutkia esimerkiksi etnografisista otetta hyödyntämällä, jolloin päästäisiin konkreettisesti selvittämään, kuinka roolipeliprojektin toteuttaminen onnistuu, miten oppilaat siihen suhtautuvat ja millaisia tuloksia mahdollisesti saavutetaan. Riippuen tutkimuksen laajuudesta, voitaisiin myös vertailla roolipelaamalla toteutetun, kokemuksellisuuteen ja tutkivaan oppimiseen perustuvan opetusjakson tuloksia esimerkiksi opettajajohtoisin metodein toteutetun, sisällöiltään vastaavan jakson tuloksiin. Tutkivan oppimisen yhtenä ongelmakohtana pidetään sen hitautta ja tehottomuutta (Puolimatka 2002, 265). Ongelmakohdat vaikuttavatkin kiteytyvän saman suuntaisiin asioihin, kuin roolipelaamalla järjestetyssä opetustilanteessa; opetustilanteen järjestelyihin ja keston, ryhmäkokoihin ja opetusmetodin soveltumattomuuteen joillekin oppilaille.

Vain vähän tutkittuna ilmiönä roolipelaaminen erityisesti koulun näkökulmasta tarjoaa paljon erilaisia mahdollisuuksia jatkotutkimukselle. Roolipelaajat vaikuttavat olevan aktiivisia verkostoitujia ja esimerkiksi Facebookin ”roolipelaajien suomi” -ryhmässä on kirjoitushetkellä 3731 jäsentä (katsottu 8.3.2019). Lisäksi suuri joukko harrastajia kokoontuu vuosittain itsekin tutkimuksen valmistelussa hyödyntämään Ropecon tapahtumaan. Joukkoon mahtuu varmasti potentiaalisia tutkimukseen osallistujia, niin tutkittavana kuin tutkijanakin. Roolipelien tutkimuskentästä riippumatta tulen varmasti omassa opetustyössäni roolipelaamista jollain tavalla hyödyntämään. Näin tehdessäni voin ainakin tarjota aiheesta kiinnostuneille tutkijoille maaperää roolipelien ja roolipelaamisen tarkkailuun, jollen itse päädy tulevaisuudessa tutkimaan aihetta lisää.

8 LÄHTEET

8.1 Painetut lähteet

Alasuutari, P. 2011. Laadullinen tutkimus 2.0. 4. uud. p. Tampere: Vastapaino.

Eskola, J. & Suoranta, J. 1998. Johdatus laadulliseen tutkimukseen. Tampere: vastapaino.

Grönros, E., Haapanen, M., Heinonen, T. R., Joki, L., Nuutinen, L. & Viikamaa-Viitala, M. 2006. Kielitoimiston sanakirja: 2. osa, L-R. Helsinki: Kotimaisten kielten tutkimuskeskus.

Hakkarainen, P. 2002. Kehittävä esiopetus ja oppiminen. Jyväskylä: PS-kustannus.

Hakkarainen, P. & Bredikyte, M. 2013. Kehittävän leikkipedagogiikan perusteet. Majavesi: Kogni.

Halme, N., Hedman, L., Ikonen, R. & Rajala, R. 2018. Lasten ja nuorten hyvinvointi 2017: Kouluterveyskyselyn tuloksia. Terveysten ja hyvinvoinnin laitos: PDF:
<http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-343-115-7>

Harinen, P. & Halme, J. 2012. Hyvä, paha koulu: kouluhyvinvointia hakemassa. Helsinki: Suomen Unicef

Harviainen, J.T., Harviainen, J.T., Meriläinen, M. & Tossavainen, T. 2013. Pelikasvattajan käsikirja. Helsinki: Mediakasvatus- ja kuvaohjelmakeskus.

Heikkinen, H. 2004. Vakava leikillisuus: draamakasvatusta opettajille. Helsinki: Kansanvalistusseura.

Heikkinen, H. 2005. Draamakasvatus: opetusta, taidetta, tutkimista!. Jyväskylä: Minerva.

Henriksen, T. 2004. On the transmutation of educational role-play in order to meet the educational demands. Teoksessa Markus Montola & Jaakko Stenros (toim.) Beyond role and play: tools, toys and theory for harnessing the imagination. Helsinki: Ropecon ry, 107-131

- Hirsjärvi, S. & Hurme, H. 2008. Tutkimushaastattelu: teemahaastattelun teoria ja käytäntö. Helsinki: Gaudeamus Helsinki University Press.
- Hirsjärvi, S. Remes, P. & Sajavaara, P. 2009. Tutki ja kirjoita. 15. uud. p. Helsinki: Tammi.
- Hännikäinen, M. 1992. Roolileikkiin siirtyminen leikin kehitysvaiheena: piagetilainen näkökulma. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto.
- Kanerva, P. & Viranko, V. 1997. Aplodeja etsijöille: näkökulmia draamaan sekä taidekasvatuksena että opetusmenetelmänä. Helsinki: Laatusana.
- Kansanen, P. & Uusikylä, K. 1981. Opetuksen tavoitteisuus ja yhteissuunnittelu. Helsinki: Gaudeamus.
- Konu, A. 2002. Oppilaiden hyvinvointi koulussa. Tampere: Tampereen yliopisto.
- Krokfors, L., Kangas, M. & Kopisto, K. 2014. Oppiminen pelissä: pelit, pelillisuus ja leikillisuus opetuksessa. Tampere: Vastapaino.
- Laakso, E. 2004. Draamakokemusten äärellä: Prosessidraaman oppimispotentiaali opettajaksi opiskelevien kokemusten valossa. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto.
- Leppälahti, M. 2009. Roolipelaaminen: eläytymistä ja fantasiaharrastusverkostoja. Helsinki: Nuorisotutkimusverkosto: Nuorisotutkimusseura.
- Lindroos, J. 2010. Onnistu strategiassa. 3. uudistettu painos. Helsinki: Talentum.
- Maslow, A.H., Frager, R., Fadiman, J., McReynolds, C. & Cox, R. 1987. Motivation and personality, Third edition edn. New York: Longman, an imprint of Addison Wesley Longman, Inc.
- Mason, P. 2004. In search of the self: A survey of the first 25 years of anglo-american role-playing game theory. Teoksessa Markus Montola & Jaakko Stenros (toim.) Beyond role and play: tools, toys and theory for harnessing the imagination. Helsinki: Ropecon ry, 1-15
- Miles, M. B. & Huberman, A. M. 1994. Qualitative data analysis: An expanded sourcebook. 2nd ed. Thousand Oaks: Sage.
- Montola, M. & Stenros, J. 2004. Beyond role and play : tools, toys and theory for harnessing the imagination. Helsinki: Ropecon ry.

Opetushallitus, 2014. Perusopetuksen opetussuunnitelman perusteet. Helsinki.

Pettersson, J. 2005. Roolipelimanifesti. Helsinki: Like.

Puolimatka, T. 2002. Opetuksen teoria : konstruktivismista realismiin. Helsinki: Tammi.

Rogers, S. & Evans, J. 2008. Inside role-play in early childhood education : researching young children's perspectives. London: Routledge.

Ruohotie, P. 1998, Motivaatio, tahto ja oppiminen. Helsinki: Edita.

Salmela-Aro, K., Muotka, J., Alho, K., Hakkarainen, K. & Lonka, K. 2016. School burnout and engagement profiles among digital natives in Finland: a person-oriented approach. *European journal of developmental psychology* 13(6), 704-718.

Sinnemäki, J. 1998. Tietokonepelit ja sisäinen motivaatio : kahdeksan kertotaulujen automatisointipeliä, Helsingin yliopiston opettajankoulutuslaitos.

Toivanen, T. 2002. "Mä en ois kyllä ikinä uskonu ittestäni sellasta": Peruskoulun viides- ja kuudesluokkalaisten kokemuksia teatterityöstä. Helsinki: Teatterikorkeakoulu

Toivanen, T. 2007. Lento!: Draama ja teatteri koulussa. Helsinki: WSOY.

Tuomi, J. & Sarajärvi, A. 2018. Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi. Helsinki: Tammi

Wood, L. & Attfield, J. 1996. Play, learning and the early childhood curriculum. London: Chapman.

8.2 Digitaaliset lähteet

Hallituksen strategiasihteeristö, 2018, Ratkaisujen Suomi: Hallituksen toimintasuunnitelma vuosille 2018-2019, Valtioneuvoston kanslia, Valtioneuvoston julkaisusarja 27/2018 (Pdf)

<https://2018.ropecon.fi/medialle/> (Luettu 07/2018)

<http://www.helsinki.fi/okl/laitos/pisa.html> (Luettu 09/2017)

<https://piki.verkkokirjasto.fi/> (Luettu 02/2019)

<https://rednet.punainenristi.fi/node/43502>

MOT kielitoimiston sanakirja, Kielikone Oy, "Eläytyä", 27.11.2018 <https://mot-kielikone-fi.helios.uta.fi/>

Hei,

sinä roolipelaamista sen jossain muodossa harrastava!

Olen tekemässä pro gradu -tutkielmaa Tampereen Yliopiston kasvatustieteiden laitokselle. Tutkimuksen aiheena on roolipelaaminen ja sen hyödyntämismahdollisuudet kasvatus- ja opetuskäytössä.

Nyt etsin haastateltavia vastaamaan pääosin roolipelaamiseen liittyviin kysymyksiin. Mikäli sinulla on jonkinlaista taustaa roolipeliharrastuksesta ja olisit innostunut käyttämään noin 30-60 minuuttia haastatteluun, tai haluat kysyä jotain aiheeseen liittyvää, otathan yhteyttä:

puh. 0400 – 867 305 (puhelu, tekstiviesti, whatsapp)

sähköposti: rantanen.eero.u@student.uta.fi

Mahdollisuuksien mukaan pyrin tekemään haastattelut Ropecon-viikonlopun aikana. Mikäli aikatauluja ei saada osumaan kohdalleen, voidaan haastattelu tehdä esimerkiksi Skypen välityksellä.

Eero Rantanen,
Tampereen yliopisto

Taustakysymykset:

- Nimi
- Ikä
- Ammatti

Omaan roolipeliharrastustaustaan liittyvät kysymykset:

- Miksi pelaat roolipelejä?
- Miten päädyit roolipelien pariin?
- Mikä innostaa pelaamaan?
- Minkä tyyliä roolipelejä pelaat?
- Toimitko yleensä pelinjohtajana vai pelaajana

Roolipelaamisesta yleensä:

- Mikä tekee roolipelistä roolipelin (Määritelmä)
- Miksi roolipelejä yleisesti ottaen pelataan?
 - o Mikä siinä erityisesti houkuttaa pelaajia?
- Voiko roolipelejä pelata kuka tahansa? Kenelle ne erityisesti sopivat?
 - o Onko roolipelejä, joita kuka tahansa ei voi pelata (fyysiset esteet, ikä)
 - o Voiko roolipeliin osallistua tietämättä aiheesta etukäteen mitään?
- Mikä on roolipelaamisessa tärkeintä?
 - o Mitkä ovat roolipelin peruselementit?
 - o Roolipelaajan arkkityyppi
 - Tärkeimmät ominaisuudet
 - o Mitä toivot hyvältä peliltä?
- Onko roolipelaamisessa tai roolipelaajissa tapahtunut muutoksia oman harrastusurasi aikana?
 - o Mihin suuntaan?
- Ovatko digitaaliset pelit vaikuttaneet omaan roolipelaamiseesi?
- Ovatko digitaaliset pelit mielestäsi vaikuttaneet roolipelaamiseen tai –pelaajiin yleensä?
- Voiko videopelaaminen olla roolipelaamista

Roolipeli koulun ja kasvatuksen näkökulmasta

- Onko roolipelaaminen kasvattanut tai kehittänyt sinua jotenkin?
- Voiko roolipelaamisesta olla haittaa pelaajille?
- Onko roolipelaaminen pelkästään ajanvietettä/viihdettä?
- Voiko roolipelaamisesta oppia jotain?
 - o Jos, niin mitä?
 - o Liittyykö oppiminen enemmän pelitapahtumaan (interaktio) vai pelisisältöihin?
- Minkä tyylinen (Iarp, pöytäroolipeli, videopeli) roolipeli sopisi kouluun parhaiten?
- Sopiiko roolipelaaminen kaiken ikäisille?
 - o Onko roolipelaamiseen liittyvä vapaus tehdä ”mitä vain” tästä näkökulmasta ongelma vai mahdollisuus?
- Voisiko roolipelaamista käyttää opetuksen työkaluna?
 - o Liittyykö tähän jotain ongelmia?
 - o Voiko roolipeliä seurata sivusta ja voiko siitä olla hyötyä?
- Voisiko roolipelaamista verrata/rinnastaa draamakasvatukseen?

Pelaaminen ja media

- Millaisena näet pelaamisen ja pelien roolin nykykoulussa yleensä
 - o Millaisia kokemuksia itselläsi on peleistä koulussa?
- Pitäisikö mediakasvatukseen sisältää pelikasvatusta
- Pelaatko itse videopelejä
 - o Voidaanko roolipelaajien yleistää pelaavan yleensä myös videopelejä
- Millaisena näet roolipelaamisen ja median suhteen
 - o Antaako media jotain roolipelaamiseen
 - o Käytätkö eri medioita aktiivisesti hyödyksi roolipelaamisessasi

Liite 3(3)

Vahvuudet	Heikkoudet	Mahdollisuudet	Uhat
Sosiaalisuus/yhteisöllisyys	Sosiaalisuus/yhteisöllisyys	Turvallisuus	Epäkunnioitavuus
Vuorovaikutuksellisuus	Vuorovaikutuksellisuus	Vuorovaikutuksellisuus	Ylihyönnit
Hierarkisuus (pelinjohdaja/pelaajat)	Mielikuvat/sterotyypit/ennakkoasenteet	Osallistumisen helppous/inklusiivisuus	Ristiriitojen (pelissä) siirtyminen pelistä ulos
Turvallisuus	Esiintymisen "nolous"	Kompromisseihin kannustavuus	Yksilökeskeisyys/sooloilu
Yksilöllisyys	Aikaintensivisyys	Vapaaehtoisuus	Muiden huomioonottamattomuus
Helppous	Sääntöjen Raskaus/pelaamisen vaikeus	Kärsivällisyyden/keskittymiskyvyn kehitys	Pelijohtajan valta
Monipuolisuus	Peliin sisään pääsyn vaikeus	Tavoitteellisuus	Ulkopuoliseksi jääminen
Sopivuus kaikille	Pelaajamäärä	Peliporukan monipuolisuus (koko, ikä yms)	Osallistumispelko/-Haluttomuus
Vapaus/Rajoittamattomuus	Rajoittuneisuus (Sääntöjen puitteissa pelaaminen, erityisesti lapsilla)	Eritasoiset säännöt	Mielikuvat/stereotyypit/ennakkoasenteet
Joustavuus	Hitaus/pysähtyvyys	Pelipaikan joustavuus	Pelijärjestelyjen epäonnistuminen
Yksinkertaisuus	Monimutkaisuus/abstraktius	Kehollisuus	Monimutkaisuus/Abstraktius
Luovuuteen kannustavuus	Valmistautumisen raskaus (Erit. Larp)	Osallistumisen intensiivisyys	Todellisuus/Elämänhallinta
Leikillisyyys	Immersiivisyys	Matemaattisuus	Eläytyminen
Immersiivisyys		Kielellisyys	Pahuuden käsittely väärin
Kokemuksellisuus		Teemojen ja pelisisältöjen joustavuus	Pelisisällön järkyttävyyys
Fyysisyys (erit. Larp)		Hahmojen monipuolisuus	Samaistumisen vaikeus
Tunnepitoisuus		Pelillisyyys	Tunnepitoisuus
		Luovuuden kehitys	Sääntöjen hyväksymättömyys
		Ongelmanratkaisutaitojen kehitys	Pelaaminen ei ole kaikille nautittavaa
		Visualisoinnin kehitys	Kärsivällisyyden ja keskittymiskyvyn vaatimus
		Tarinallisuus	Epätarkoituksenmukaisuus
		Asioiden kokeilykynnyksen madaltaminen	"Pelleily" Esiintymistapana
		Leikillisyyys	Itsetarkoituksellisuus
		Fiktionaalisuus	
		Voimaannuttavuus	
		Hahmon Ymmärtäminen	
		Tunnepitoisuus	
		Motiivien tarkastelu	
		Empaattisuus	
		Taustatyö	
		Rauhallisuus	
		Motivoivuus	
		Mediayhteydet	
		Opettavaisuus	
		Analyttisyyteen ohjaaminen	
		Integroitavuus	

Liite 4(4)

Vahvuudet	Heikkoudet	Mahdollisuudet	Uhat
Sosiaalisuus/yhteisöllisyys	Sosiaalisuus/yhteisöllisyys	Turvallisuus	Epäkunnoitavuus
Vuorovaikutuksellisuus	Vuorovaikutuksellisuus	Vuorovaikutuksellisuus	Yliönnit
Hierarkisuus (pelinjohtaja/pelaajat)	Mielikuvat/sterotyypit/ennakoasenteet	Osallistumisen helppous/inklusiivisuus	Ristiriitojen (pelissä) siirtyminen pelistä ulos
Turvallisuus	Esiintymisen "nolous"	Kompromisseihin kannustavuus	Yksilökeskeisyys/sooloilu
Yksilöllisyys	Aikaintensiivisyys	Vapaaehtoisuus	Muiden huomioonottamattomuus
Helppous	Sääntöjen Raskaus/pelaamisen vaikeus	Kärsivällisyyden/keskittymiskyvyn kehitys	Pelinjohtajan valta
Monipuolisuus	Peliin sisään pääsyn vaikeus	Tavoitteellisuus	Ulkopuoliseksi jääminen
Sopivuus kaikille	Pelaajamäärä	Peliporukan monipuolisuus (koko, ikä yms)	Osallistumispelko/-Haluttomuus
Vapaus/Rajoittamattomuus	Rajoittuneisuus (Sääntöjen puitteissa pelaaminen, erityisesti lapsilla)	Eritasoiset säännöt	Mielikuvat/stereotyypit/ennakoasenteet
Joustavuus	Hitaus/pysähtyvyys	Pelipaikan joustavuus	Pelijärjestelyjen epäonnistuminen
Yksinkertaisuus	Monimutkaisuus/abstraktius	Kehollisuus	Monimutkaisuus/Abstraktius
Luovuuteen kannustavuus	Valmistautumisen raskaus (Erit. Larp)	Osallistumisen intensiivisyys	Todellisuus/Elämähallinta
Leikkisyys	Immersiivisyys	Matemaattisuus	Eläytyminen
Immersiivisyys		Kielellisyys	Pahuuden käsittely väärin
Kokemuksellisuus		Teemojen ja pelisisältöjen joustavuus	Pelisisällön järkyttävyys
Fyysisyys (erit. Larp)		Hahmojen monipuolisuus	Samaistumisen vaikeus
Tunnepitoisuus		Pelillisyyys	Tunnepitoisuus
		Luovuuden kehitys	Sääntöjen hyväksymättömyys
Roolipelaamisen syyt/värikoodaus		Ongelmanratkaisutaitojen kehitys	Pelaaminen ei ole kaikille nautittavaa
Sosiaalisuus		Visualisoinnin kehitys	Kärsivällisyyden ja keskittymiskyvyn vaatimus
Pelimekaniikka		Tarinallisuus	Epätarkoituksenmukaisuus
Luovuus		Asioiden kokeilykynnyksen madaltaminen	"Pelleily" Esiintymistapana
Eskapismi		Leikkisyys	Itsetarkoituksellisuus
Eläytyminen		Fiktionaalisuus	
Prosessi		Voimaannuttavuus	
Myös koulun näkökulmasta esiin nousut		Hahmon Ymmärtäminen	
		Tunnepitoisuus	
		Motivien tarkastelu	
		Empaattisuus	
		Taustatyö	
		Rauhallisuus	
		Motivoivuus	
		Mediayhteydet	
		Opettavaisuus	
		Analyttisyyteen ohjaaminen	
		Integroitavuus	