

## OPINNÄYTETYÖ

### **Roolipelitoiminnan kehittäminen Kuopion nuorisopalveluissa**

Case: Digiroolipelikerho

Mikael Jokela

Yhteisöpedagogi (AMK)

Järjestö- ja nuorisotyö

(210 op)

Arvioitavaksi jättämisaika

5/2022

# TIIVISTELMÄ

Humanistinen ammattikorkeakoulu  
Yhteisöpedagogi

---

Tekijät: Mikael Jokela  
Opinnäytetyön nimi: Roolipelitoiminnan kehittäminen Kuopion nuorisopalveluissa – Case: Digiroolipelikerho  
Sivumäärä: 54  
Työn ohjaaja: Kristiina Vesama  
Työn tilaaja: Kuopion nuorisopalvelut

---

Tämä opinnäytetyö analysoi nuorten mielipidettä vuonna 2021 keväällä aloittamastani digiroolipelikerhosta. Opinnäytetyötä varten tein palautelomakekyselyn sekä haastatteluita. Saatu palaute oli lähes poikkeuksetta positiivista, ja harrastus oli vaikuttanut nuorten elämään positiivisesti.

Kerron myös roolipelaamisesta harrastuksena, sen levinneisyydestä maailmalla ja sen vaikutuksista harrastajiin. Sen lisäksi käsittelen käytännön valintoja digiroolipelikerhon taustalla, kuten mitä sovelluksia kerhossa käytetään ja miksi.

Yksi suurista teemoista opinnäytetyössä on roolipelaamisen yhdistäminen osaksi nuorisopedagogista ohjausta. Opinnäytetyössä käsittelen sekä roolipelien että pelien hyödyntämistä osana opiskelua, ja myös sitä, miten näiden käyttöä voisi tulevaisuudessa laajentaa.

Pohdintana olen lisännyt ajatuksia digiroolipelikerhon tulevaisuudesta, kehittämistavoista ja siitä, miten toimintaa voisi laajentaa useammalla ohjaajalla ja eri roolipelikampanjoilla.

---

Asiasanat: Roolipeli, digitaalinen nuorisotyö, pelikasvatus

# ABSTRACT

Humak University of Applied Sciences  
Name of the Degree Programme

---

Author: Mikael Jokela

Title: Advancing roleplaying as a hobby in Kuopio's youth services – Case: Digital roleplaying club

Number of Pages: 54

Supervisor: Kristiina Vesama

Commissioned by: Kuopio youth services

---

This thesis analyses youth's opinion on the digital roleplaying club I started in 2021 spring. For this thesis, I made a feedbackform and several interviews. The received feedback was positive, and the hobby has effected the lives of many youths positively.

I will also inspect roleplaying as a hobby, telling of its popularity globally and its impacts on hobbyists. Additionally, I will explain some of the concrete decisionmaking in forming the club, such as what applications to use and why.

One of the greatest themes in this thesis is the combination of roleplaying and pedagogical guidance. As part of my thesis I will go through using roleplaying and games for teaching, as well as how the useage of roleplaying could be expanded upon in the future.

As part of deliberation I have added thoughts on the future of the digital roleplaying club, possibe improvements for the club and how it could be expanded upon through multiple directors and different roleplaying campaigns.

---

Keywords: Roleplaying, telecommuting youth work, gaming pedagogy

# SISÄLLYS

TIIVISTELMÄ

ABSTRACT

1	JOHDANTO.....	7
2	KEHITTÄMISTYÖN TAVOITE JA TARVE .....	8
	2.1 Tilaaaja: Kuopion Nuorisopalvelut .....	8
3	ROOLIPELAAMINEN.....	10
	3.1 Käsitteet .....	10
	3.1.1 Roolipelaaminen.....	10
	3.1.2 Pelinjohtaminen.....	11
	3.2 Roolipelaaminen maailmalla .....	12
	3.3 Roolipelaaminen Kuopiossa .....	12
	3.4 Roolipelin vaikutukset nuorten elämään.....	13
	3.4.1 Roolipelaus porttina muihin harrastuksiin.....	14
	3.4.2 Uudet ystävät .....	14
	3.5 Draama- ja pelikasvatus.....	16
	3.5.1 Draamakasvatus.....	16
	3.5.2 Pelikasvatus .....	16
	3.6 Pelinjohtajan rooli ja merkitys.....	18
	3.6.1 Nuoriso-ohjaaja .....	18
	3.6.2 Pelinjohtaja .....	19
	3.6.3 Nuoriso-ohjaaja pelinjohtajana – Rajoja ja vapautta.....	20
	3.7 Digiroolipelin toteutus .....	22
	3.7.1 Teknologia.....	23

3.7.2	Digiroolipelin erityisvaatimukset kampanjalle.....	30
4	AINEISTONKERUU .....	32
4.1	Kyselylomakkeet .....	32
4.2	Haastattelut .....	33
5	TULOSTEN ANALYYSI JA ESITTELY.....	35
5.1	Kyselylomakkeet .....	35
5.1.1	Rajatut kysymykset .....	35
5.1.2	Vapaamuotoiset kysymykset .....	41
5.2	Haastattelu .....	44
6	POHDINTA JA KEHITTÄMISEHDOTUKSET .....	47
6.1	Nykyisen toiminnan kehitys .....	47
6.2	Toiminnan laajentaminen .....	47
6.3	Roolipelaamisen eettisyys.....	49
6.4	Kriittisyys.....	50
	LÄHTEET .....	51
	KUVALUETTELO .....	53
	LIITTEET.....	54



# 1 JOHDANTO

Kuopion nuorisopalvelut haluaa kehittää digitaalista nuorisotyötä ja roolipelitoimintaa. Digitaalisen työn tarve on lisääntynyt COVID-19 pandemian myötä, ja myös kiinnostus roolipeleihin on noussut Maaningan nuorisotalon arjessa. Olen Maaningalla työskennellessäni vastaanottanut lukuisia toiveita nuorilta roolipelitoiminnan lisäämisestä, ja ratkaisuna ajan vaatimukseen kehittelemme digiroolipelikerhon.

Digiroolipelikerho on jatkanut toimintaansa yli vuoden, ja tuohon aikaan on mahtunut noin 70 pelisessiota, joihin nuoret ovat säännöllisesti osallistuneet. Pelaajia kerhossa on ollut 19, joista koko ajan keskimäärin aktiivisia on ollut 15. Silloin tällöin kerätyistä palautekyselyistä ja pelien aikana saatu palaute on ollut positiivista.

Koska kerho on uusi ja menestynyt, Kuopion nuorisopalvelut tarvitsevat lisää tietoa sen toiminnasta sekä syvempää katsausta nuorten mielipiteeseen. Roolipelaaminen on Kuopion nuorisopalveluille vielä suhteellisen uusi ja tuntematon menetelmä, josta halutaan oppia lisää. Tätä tukee myös roolipeliharrastuksen kasvaminen maailmalla.

## 2 KEHITTÄMISTYÖN TAVOITE JA TARVE

Opinnäytetyöni tavoitteena on avata uutta toimintamallia ja harrastusmuotoa sekä Kuopion nuorisopalveluiden ohjaajille, että muille nuorisotyöstä ja roolipelaamisesta kiinnostuneille. Tarkoitukseni on myös kertoa digiroolipelikerhon toiminnasta, sekä etätyöskentelystä nuorten kanssa. Digiroolipelikerhon on tarkoitus jatkua vielä pitkään ja mahdollisesti myös laajentua, missä opinnäytetyön käsittelemä sisältö auttaa huomattavasti.

Roolipelaaminen harrastuksena on haastava harrastus, sillä se tarvitsee taustalle aina osaavan ohjaajan, joka aloittaa toiminnan. Tämän vuoksi olen itse havainnut esimerkiksi Kuopion Roolipelaajien (KuRo ry) yleisissä pelipäivissä pelaajien keski-ikänsä olevan jossain kahdenkymmenen ja kolmenkymmenen ikävuoden välissä. Nuorille harrastus on hyvin vaikeasti saavutettavissa, sillä harrastamista varten tulee löytää pelinjohtaja ja peliporukka, jotka harrastavat toimintaa säännöllisesti.

Tätä tarvetta vastaamaan perustin vuonna 2021 digiroolipelikerhon, missä toimin pelinjohtajana 15 nuorelle. Keräämäni palautteen mukaan mitä käsittelem syvemmin luvussa 4 nuoret ovat selvästi nauttineet roolipelikerhon toiminnasta ja jopa halunneet sen laajentamista. Roolipeli-harrastuksen mahdollistaminen tulevaisuudessa mahdollisesti useammassakin kunnassa ja kuntien nuorisotyössä voisi tuoda ilmi aivan uudenlaisen tavan työskennellä nuorten kanssa ja erilaisen menetelmän käsitellä elämän vaikeita ilmiöitä nuorten kanssa.

### 2.1 Tilaaja: Kuopion Nuorisopalvelut

Kuopion nuorisopalvelut ovat Kuopion kaupungille työtä tekevästä nuorisonohjaajista koostuva palvelunala. Nuorisonohjaajat ovat mukana järjestämässä toimintaa nuorisotaloilla ympäri Kuopiota ja ovat läsnä nuorten monissa harrastustoiminnoissa ja kouluissa. Nuorisonohjaajia Kuopion nuorisopalveluilla työskentelee noin 30 ja 12 etsivä nuorisotyöntekijää (Kuopion nuorisopalvelut).

Digitaalinen nuorisotyö on tuttu nuorisotyön muoto Kuopion nuorisopalveluille. Vuonna 2020 Kuopion nuorisopalvelut ovat avanneet kaksi uutta Discord -palvelinta: Kuopion peliporukat ja Kuopion virtuaalinuokkari. Kuopion peliporukoiden toiminta käsittelee pelaamista ja esimerkiksi peliseuran hakemiseen erilaisiin moninpeleihin, kun Kuopion virtuaalinuokkari on suunnattu jutteluun eri nuorisonohjaajien kanssa ilman, että täytyy pelata mitään.



Tämän lisäksi myös etsivä nuorisotyöllä on oma Discord -kanava: M!sun Kohtaamispaikka. M!sun Kohtaamispaikassa on mahdollisuus suljettuihin yksilö- ja ryhmätapaamisiin, sekä muuhun ryhmätoimintaan. Palvelimella on myös avoimia tekstikanavia, sekä maanantaisin järjestettävä Virtuaaliavokahvila-puhekanava.

Kuopion nuorisopalvelut ohjaavat myös kansainvälityskasvatusta ja luovaa, kulttuurista nuorisotyötä Kulttuuriareena 44:llä. Nuorisopalvelut vaikuttavat Kuopion alueen nuorten hyvinvointien edistämiseen ja järjestävät läpi vuoden erilaisia tapahtumia nuorille (ikäryhmät 29 vuoteen saakka). Kuopion nuorisopalvelut tekevät toimintaansa nuorisolähtöisesti, mikä tarkoittaa sitä, että nuoret määrittelevät ja päättävät millaista tukea ohjaajilta haluavat.

## 3 ROOLIPELAAMINEN

Roolipelaaminen on kollaboratiivista tarinankerrontaa yhdessä toisten ihmisten kanssa. Yleensä tarinankerrontaan liitetään mukaan myös sääntöjä, jotka tuovat roolipeleihin pelillisen puolen. Roolipelit jaetaan neljään päätyyppiin: pöytäroolipelit, live-roolipelit, internet-roolipelit ja tietokoneroolipelit (Kuopion Roolipelaajat Ry 2021). Digiroolipelikerho on yhdistelmä pöytä- ja internet-roolipeliä.

Pöytäroolipeleissä pelissä on kaksi olennaista roolia: pelaajat ja pelinjohtaja. Pelaajat ovat vastuussa omista hahmoistaan, voivat olla osana hahmonsa luomista ja pelaavat hahmoaan sääntöjen puitteissa. Pelinjohtaja on vastuussa ympäröivästä maailmasta, siellä kohdatuista elementeistä, pelin tarinasta ja pelaajahahmojen tekojen seuraamuksista.

Internet-roolipelaamista kutsutaan myös foorumipelaamiseksi. Peliä pelataan kirjoittamalla vuoropohjaisesti tarinaa hahmoihin eläytyen erilaisilla viestintäpalstoilla. Poikkeuksena pöytäroolipeliin internet roolipelaamisessa ei välttämättä ole osoitettu pelinjohtajan roolia kenellekään, vaan kaikki luovat tarinaa yhdessä ja samanarvoisina.

Digiroolipelikerhossa kaksi roolipelimenetelmää on yhdistetty: pääosa pelistä tapahtuu Discord-sovelluksen kautta videotapaamisissa, joissa pelinjohtaja johtaa pelaajien ryhmää erilaisen esteiden ja haasteiden läpi. Tiiviin peliajan vuoksi Discord-palvelimelle on myös luotu keskustelukanavia foorumiroolipelaamista varten, jotta pelaajat voivat kommunikoida keskenään hahmoinaan ja kirjoittaa kokemistaan seikkailuista myös varsinaisten pelisessioiden ulkopuolella.

### 3.1 Käsitteet

Olennaisten käsitteiden valitsemisessa pyrin keskittymään termistöön, joka kuvastaa parhaiten opinnäytetyön tarvetta.

#### 3.1.1 Roolipelaaminen

Roolipelaamisesta on monia eri muotoja. Tässä työssä käsittelen pöytäroolipelaamista, joka on kollaboratiivista tarinankerrontaa, jossa jokainen osallistuja pääsee pelimekaniikoiden kautta osallistumaan tarinan etenemiseen. Digiroolipelaamisessa tämä ei tapahdu kasvotusten vaan netin välityksellä ja erilaisia ohjelmia hyödyntäen, mikä mahdollistaa virtuaalisen ”pelilaudan” käyttämisen.

Muita roolipelaamisen muotoja ovat esimerkiksi liveroolipelaaminen, jossa pelaajat näyttelevät ja joskus pukeutuvat hahmojensa mukaisesti, tai foorumiroolipelaaminen, jossa roolipelaaminen tapahtuu kirjoittamalla. Tätäkin harvinaisempaa on kirjeroolipelaaminen, jossa kirjekaverin kanssa kirjoitetaan kirjeitä eri henkilöahmon näkökulmasta toiselle. (Kuopion Roolipelaajat Ry 2021.)

Roolipelissä tarinankerrontaan osallistutaan usealla tavalla. Pelaajat pääsevät osaksi peliä omien hahmojensa kautta: hahmojen kyvyt ja valinnat vaikuttavat tarinan kulkuun, ja joskus valinnoilla voi olla hyvinkin pitkäaikaisia seuraamuksia. Pelinjohtaja osallistuu peliin kuvailemalla pelin asetelmaa: ympäristön elementtejä sekä pelaajahahmojen tekojen vaikutuksia. Joissain peleissä pelaajat voivat olla enemmän äänessä kuin pelinjohtaja, jos pelikerrasta enemmän aikaa kuluu pelaajahahmojen väliseen suunnitteluun ja kommunikointiin kuin konkreettisiin tekoihin.

### 3.1.2 Pelinjohtaminen

Toinen olennainen käsite on pelinjohtaja, joka roolipeleissä hallitsee sitä ympäristöä ja maailmaa, jossa pelaajien hahmot seikkailevat. Pelinjohtaja on yleensä vastuussa juonen, ympäristön, tunnelman sekä ei-pelaajahahmojen luomisesta ja ylläpidosta. Pelinjohtajan myös oletetaan tuntevan pelin säännöt hyvin ja auttavan pelaajia niiden tulkinnessa tarvittaessa.

Pelinjohtajan tehtävä ja merkitys digiroolipelille on tärkeä, sillä ilman pelinjohtajaa peliä ei synny. Yleensä pelinjohtaja päättää pelijärjestelmän, maailman ja pelin keskeisen juonen. Pelinjohtajan tulisi olla henkilö, johon kaikki pelaajat luottavat, joka on reilu, ja joka ei pelaa pelaajia vastaan vaan pelaajien kanssa.

Toisaalta on myös mahdollista pelata ilman pelinjohtajaa. Mahdollisuuksia on esimerkiksi pelinjohtajaton pelaaminen, jolloin pelaajat yleensä yhdessä sovitulla säännöllä jollain tapaa simuloivat pelinjohtajan antamia juonenkäänteitä ja tapahtumia. Joskus pelaajat voivat myös vuorotella pelinjohtajavuoroja. Myös yksin pelaaminen on vaihtoehto esimerkiksi monenlaisen valitse-oma-seikkailusi kirjojen kautta missä valitset hahmosi etenemisen tarinan läpi useasta sinulle esitetystä vaihtoehdosta.

### 3.2 Roolipelaaminen maailmalla

Roolipeliharrastuksen suosio on nousussa maailmanlaajuisesti. Maaliskuussa 2020 Fantasy Grounds -virtuaaliroolipelialusta oli kokenut 15-kertaisen kävijämäärän koronaa edeltävään aikaan verrattuna (Allison 2021). Nousuun on vaikuttanut myös yhdysvaltalainen, Twitch-palvelussa suoratoistettu sarja ”Critical Role”, jossa ammattilaisääninäyttelijät pelaavat Dungeons & Dragons -pöytäroolipeliä. Tällä hetkellä sarjalla on 1,63 miljoonaa tilaajaa YouTube-palvelussa ja yhdistettyjä katselukertoja on yli 429 miljoonaa.

Google Trends – kaavion mukaan hakusana ”Dungeons & Dragons” on ollut suosituimmillaan vuoden 2020 kesällä. Tämän lisäksi monet kirjastot ovat ottaneet osaa roolipelin suosion kasvuun tarjoamalla roolipelien sääntökirjoja lainattavaksi, sekä antamalla tilojaan roolipeliryhmien käyttöön. (Harviainen 2013, 78). Samalla periaatteella toimivat myös monet roolipeliorganisaatiot ja yhteisöt, jotka ylläpitävät omaa ”roolipelikirjastoa”, josta uudet pelinjohtajat voivat hakea inspiraatiota tai opiskella uusia sääntöjärjestelmiä.

Critical Rolien lisäksi roolipelaaminen on ollut läsnä myös muualla mediassa, kuten Netflixin vuonna 2016 julkaisemassa Stranger Things –sarjassa. Virtuaaliroolipelialustojen kasvuun on todennäköisesti vaikuttanut myös koronapandemia, jonka seurauksena monet peliporukat ovat eristäytyneet toisistaan ja pelanneet virtuaaliyhteyksien kautta. Myös Dungeons & Dragons:in omistavan yhtiön, Wizards of the Coast:in valinnat peliä koskevissa päätöksissä ovat vaikuttaneet pelin levinneisyyteen. Aiempaan Dungeons & Dragons:in 4. painokseen verrattuna vuonna 2014 julkaistu 5. painos on saavuttanut huomattavasti laajemman suosion ja suuremmat myyntilukemat osittain johtuen sen virtaviivaisemmasta ja selkeämmästä sääntöjärjestelmästä.

Ropecon järjestetään Helsingissä vuosittain ja se on koko Euroopan suurin vapaaehtoisvoimin järjestettävä roolipelitapahtuma (Ropecon 2022). Tapahtuma kerää yhteen roolipeliharrastajien lisäksi figuuripelien, pehmomiekkataistelun eli bofferoinnin ja kansantanssien harrastajia, ja se on koko Suomen merkittävin roolipelitapahtuma. Ropecon kutsuu vuosittain vieraikseen ulkomailta erilaisia esiintyjiä ja luennoitsijoita, jotka puhuvat omista roolipelikokemuksistaan ja roolipelaamiseen liittyvistä ilmiöistä.

### 3.3 Roolipelaaminen Kuopiossa

Roolipeliharrastuksen kasvu Kuopion seudulla on heijastunut myös nuorisokulttuuriin. Marraskuussa 2020 perustettu Kuopion Roolipelaajat Ry (KuRo) keräsi suuren suosion ensimmäisen

vuotensa aikana (Nyman 2022). KuRon tapahtumiin on osallistunut paljon nuoria ja monia ensikertalaisia, jotka ovat yhdistyksen kautta päässeet myös jatkamaan roolipeliharrastustaan. KuRon ollessa merkittävin roolipelillinen organisaatio Kuopiossa, ja sen toiminnan kohdistuessa myös nuorille, koen järjestön kasvun hyvänä roolipelaamisen suosion kasvun mittarina.

Kuopion muut pelailusta kiinnostuneet organisaatiot ovat osoittaneet tukeaan KuRon kasvulle. Esimerkiksi Kuopion Figupelaajat ovat tehneet yhteistyötä Kuopion Roolipelaajien kanssa. Paikalliset Fantasiapelit tukevat myös KuRon tarjoamaa pelikulttuuria tarjoamalla alennuksen yhdistyksen jäsenille erilaisista roolipelituotteista (Pohjola 2021). Joensuulainen Mannun Vartijat Ry on toiminut yhteistyössä KuRon kanssa ja tukenut toimintaa mm. sponsoroimalla Totentanz – liveroolipelin toteuttamista vuonna 2019.

Roolipeliharrastuksen suosion kasvun, henkilökohtaisen kiinnostuksen sekä nuorten toiveiden takia perustin digiroolipelikerhon. Kerho aloitti toimintansa 17.3.2021 ja tähän mennessä pelikertoja on kertynyt 73, ja kerhoon kuuluu 15 nuorta. Kyselyyn vastanneista pelaajista kymmenen oli yli 18-vuotiaita ja 2 alle 18-vuotiaita.

### **3.4 Roolipelin vaikutukset nuorten elämään**

Pelit ovat pysyvä osa modernia kulttuuria ja niitä harrastavat niin aikuiset kuin lapsetkin. Peleillä on todistettu olevan positiivista vaikutusta moneen eri osa-alueeseen nuoren elämässä, kuten nuorten sosiaaliin ja toiminnallisiin taitoihin. Leikit ja pelit valmentavat nuoria kasvuympäristön erilaisiin tilanteisiin ja toimintaan. (Harviainen 2013, 8.)

Roolipelaamisen mahdollisuudet esimerkiksi moraalien opetuksessa ovat myös ilmeisiä. Pelaajat oppivat turvallisuudessa ympäristössä sen, kuinka heidän hahmojensa teoilla on joskus hyvin pitkäaikaisiakin seuraamuksia. Samaa periaatetta hyödynnetään opiskelun yhteydessä tehtävissä roolipeliharjoituksissa (Harviainen 2013, 72).

Roolipelit myös yhdistävät laajalti erilaisia ikäryhmiä ja luovat yhteisöllisyyden tunteita. Yksi Maaningan roolipelaajista oppi harrastuksen aloitettuaan toisen vanhempansa roolipelanneen myös nuorena, ja keskustelusta oli syntynyt monia kiinnostavia hetkiä, kun vanhempi lapsensa kanssa muisteli roolipelien hauskoja tapahtumia. Samoin esimerkiksi Kuopion roolipelaajien järjestämät yleiset pelipäivät houkuttelevat laajalti erilaisia ikäluokkia paikalle, aina 16–vuotiaista yli 40 vuotta täyttäneisiin.

### 3.4.1 Roolipelaus porttina muihin harrastuksiin

Luovana harrastuksena roolipelaaminen toimii usein porttina moniin muihin saman aihepiirin harrastuksiin. Roolipelaaminen yhdistetään usein muihin ”nörtti”-kulttuurin harrastuksiin, kuten figuurimaalaamiseen, sotapelaamiseen ja videopelaamiseen. Tämä alakulttuuriin yhdistäminen on kuitenkin toiminut harrastajille myös vahvuutena, sillä monet harrastukseen liittyvät sivutoiminnot löytyvät usein samojen harrastajien keskuudesta.

Critical Role –sarja keskittyy ääninäyttelijä Matthew Mercerin omaan maailmaan, jonka hän on itse luonut peliään varten. Valmiiden maailmojen käyttö voi helpottaa pelinjohtamista, mutta toisaalta vaatii usein laajaan lähdemateriaaliin perehtymistä. Nuorilta saadun palautteen jälkeen digiroolipelikerhon Discord-palvelimelle on lisätty keskustelukanava ja rooli maailmanrakennukseen liittyen, jotta nuoret voivat tehdä yhteistyötä ja jakaa mietteitään harrastukseen liittyen. Kanavalla on tällä hetkellä 4 nuorta.

Roolipeleihin sisältyy paljon kuvailua: pelinjohtajan ympäristökuvaukset, pelaajien vapaus päättää hahmon ulkonäkö ja vaikkapa erilaisten loitsujen vaikutukset. Tämä kannustaa pelaajia visualisoimaan omia mielikuviaan esimerkiksi piirtämällä hahmokuvia, ja toisaalta syventämään hahmokuvausta kirjoittamalla lyhyttarinoita hahmon menneisyydestä. Taidetta varten on Discord-palvelimella myös oma kanava. Kanavalle on myös tullut viisi kuvaa pelaajista pukeutuneena omiksi hahmoikseen.

Näiden harrastusten lisäksi roolipeliin osallistuminen pelaajana voi synnyttää kiinnostuksen omasta roolipelistä. Haastatteluiden aikana kävi ilmi yhden pelaajan tavoittelevan pelijohtajaksi ryhtymistä, ja yksi pelaaja on jo aloittanut oman roolipelin pidon vapaa-ajallaan. Kaksi nuorta on myös sanoneet suunnittelevansa pelinjohtamista ennen armeijaan siirtymistä, ja toivottavasti jatkavansa toimintaa myöhemmin, kun pääsevät armeijasta takaisin siviilielämään.

### 3.4.2 Uudet ystävät

Vaikka sosiaalisena harrastuksena roolipeli on potentiaalinen paikka löytää uusia ystäviä, siihen liittyy myös omat ongelmansa. Joskus jopa kokeneilla harrastajilla hämärtyy hahmon ja pelaajan raja, ja pelin jälkeen jää epäselväksi, mikä käytös kuului rooliin ja mikä oli ihmisen omaa toimintaa. Pelaaja saattaa tarkoituksellisesti pelata hahmoa, jonka käytös koetaan ongelmallisena. Roolipelin aikana voi olla tavoitteena kehittää hahmoa paremmaksi henkilöksi,

mutta riskinä on se, että kanssapelaajat yhdistävät ongelmakäytöksen pelaajaan itseensä hahmon sijaan.

Ilmiö on lähellä Ross Leen vuonna 1977 tekemää tutkimusta, jossa selvisi näyttelijöiden usein saavan ihailijoiltaan sellaista kohtelua, jota heidän näyttelemänsä hahmot ansaitsisivat. Tutkimuksessa lääkäriä esittäneet näyttelijät jopa saivat tutuiltaan avunpyyntöjä lääketieteellisiin ongelmiin (Lee 1977.)

Digiroolipelikerhossa tätä ongelmaa ei ole onneksi ilmennyt ainakaan pelaajapalautteiden perusteella. Puhtaasti kielteisiä kanssakäymisiä hahmojen välillä on ollut hyvin vähän. Toinen selittävä tekijä on se, että pelin luonne on melko rento, minkä vuoksi pelaajat eivät uppoudu kovin syvälle hahmoihinsa ja niiden välisiin konflikteihin. Näin pelaajien vuorovaikutus on enemmän heidän oikean persoonansa sanelemaa eikä heidän hahmonsa.

Pelin kolmesta ryhmästä yksi koostuu jo etukäteen toisensa tuntevista pelaajista, toisessa osa pelaajista on tuttuja, ja kolmannessa kaikki olivat vieraita toisilleen ennen pelin alkua. Olen huomannut eroja ryhmien toiminnassa ja hahmojen välisessä vuorovaikutuksessa riippuen siitä, miten tuttuja pelaajat ovat keskenään. Ennestään tuttu ryhmä on uskaltanut uppoutua syvälle hahmoihinsa, mikä on mahdollistanut ajoittain hyvinkin synkkien hahmojen ja hetkien pelaamisen. Toisilleen tuntemattomat pelaajat ovat pelanneet hahmojaan paljon karikatyyrisemmällä tavalla, mikä jättää enemmän tilaa toisiin tutustumiseen ja vähemmän sijaa hahmojen välisille konflikteille.

Ryhmien väliseen eroon vaikuttaa todennäköisesti pelaajien luottamus keskenään. Ennestään roolipelaamiselle tuttu ryhmä on tuntenut toisensa jo hetken aikaa, ja kaikki luottavat sekä omiin että ystäviensä taitoihin, ja tätä kautta saavat paljon syvyyttä omaan pelikokemuksensa. Syvemmällä tasolla pelaaminen ei kuitenkaan ole välttämättä parempi tai huonompi pelikokemus tai tapa pelata kuin esimerkiksi huumorilähtöinen lähestymistapa. Ryhmien pelitapaan vaikuttaa vahvasti myös se, mitä peliltä haetaan.

Toiset pelatessaan hakevat tapaa purkaa luovuuttaan, ja tällaiset pelaajat haluavat usein kokea suuria tunteita, elää läpi hienojen tilanteiden ja myös olla itse tällaisten tapahtumien keskipisteinä tai liikkeellepanijana. Huumorilla tilanteita lähestyvä saattaa hakea ennemmin raskaan työpäivän tai koeviikon päätteeksi rentoutumista ja eskapismia, jota kuvitteellisille asioille nauraminen ja roolipelin ajoittain oudotkin tilanteet saavat aikaan.

## 3.5 Draama- ja pelikasvatus

### 3.5.1 Draamakasvatus

”Draamakasvatuksella tarkoitetaan draamaa, jota tehdään kasvatuksellisessa kontekstissa koulussa ja sen ulkopuolella” (Korhonen & Østern 2001, 85).

Roolipelien aiheuttama hahmoon syventymisen tunne on hyvin lähellä draamakasvatuksen menetelmiä, joissa toiseen tilanteeseen ja näkökulmaan uppoutumalla nuori voi tarkastella erilaisia ilmiöitä paljon konkreettisemmalla tavalla.

Yhtymäkohtia roolipelaamisen ja draamakasvatuksen välillä on paljon. Draamakasvatuksen ydinasioina on pidetty sen luonnetta olla tuottava ryhmäprosessi (Heikkinen 2005, 24). Tuottavana ryhmäprosessina kokemuksen tavoitteena on saada jonkinlainen tuotos aikaan ja roolipelissä kyse on monesti hahmojen kehittymisestä, tai kampanjan kokonaan läpi pelaamisesta. Samoin kuin erilaiset teatterihankkeet, digiroolipeli antaa mahdollisuuden luovuuden, sosiaalisten taitojen ja kekseliäisyyden hyödyntämiseen yhteistä päätavoitetta varten.

Roolipelaaminen on kuitenkin paljon impulsiivisempaa tyypillisiin draamakasvatuksen metodeihin verrattuna. Teatterin näytökseen varautuessa näyttelijät tietävät opiskella vuorosanojaan ja varautua opiskelemaan ulkoa sen, miten näytelmä kulkee. Roolipeleissä pelinjohtaja on lähin asia ohjaajaan ja vaikka pelinjohtajalla on tarinallisia hetkiä mietittynä, mikään ei takaa pelaajahahmojen lähestyvän suunniteltuja kohtauksia pelijohtajan toivomalla tavalla.

### 3.5.2 Pelikasvatus

Pelien käyttö kasvatuksen menetelmänä on yleistynyt yhteiskunnassa. Pelikasvattajan käsikirja 2:n teesi on, että pelkkä peleillä opettaminen ei täytä riittävän pelikasvatuksen kriteerejä yhteiskunnassamme, jossa peleistä on muodostunut erittäin merkittävä kulttuurin, talouden, vapaa-ajan viettämisen ja opiskelun muoto (Tossavainen 2019, 27). Teesin mukaan pelit, pelien funktio ja peleihin sisältyvät ominaisuudet tulee nostaa esille myös osana nuoren kasvatusta.

Roolipelit antavat erilaisen näkökulman sille, mitä pelaaminen voi olla. Pelikasvatusta voisi laajentaa enemmän roolipelien käytöllä. Siitä huolimatta, että monet roolipelien pelikerrat muistuttavat ulkoisesti enemmän teatterin improvisaatioharjoituksia kuin varsinaisesti pelillistettyä toimintaa, toimintaan osallistuminen on helpompaa, kun sitä lähestytään pelillistämisen kautta. Opintojen pelillistämistä (gamification) on tapahtunut jo hetken aikaa ja se tarkoittaa



pelin toimintatapojen ja menetelmien, esimerkiksi innostamisen, sosiaalisuuden, hauskuuden ja asetettujen tavoitteiden palkitsemisen sisällyttämistä kouluelämään (Harviainen 2013, 70).

Pelikasvatusta ja roolipelaamista opetuksen menetelmänä käytetään jo kouluissa, mutta kevyissä määrin. Etenkin äidinkielen tunneilla erilaiset harjoitukset missä opiskelijat ottavat vastaan erilaisia rooleja voivat olla yleisiä. Menetelmiä hyödynnetään usein myös filosofian tunneilla esimerkiksi jakamalla opiskelijat ryhmiin, joilla on eriäviä mielipiteitä (ja joskus mikäli mielipiteet eivät täysin eriä, jopa suostuttelemalla opiskelija kannattamaan vastapuolta kiinnostavan väittelyn nimissä).

Tällä tasolla olevaa roolipelaamista näkee kuitenkin usein myöhemmillä kouluvuosilla, kuten yläasteella tai lukiassa. Aikaiset kokemukset pelaamisesta, samaistumisesta ja jopa jonkinasteisesta roolipelaamisesta syntyy jo lapsuudessa eri median muotojen ja tarinoiden kautta. Lapsi elokuvia katsoessaan ja pelejä pelatessa uppoaa aivan erilaiseen ja uuteen maailmaan, mitä eletään henkilöhahmojen saamien kokemusten kautta (Tossavainen 2019, 83).

Samoin kuin videopelit, roolipelit antavat nuorten kokea vaikeita tunteita kuten surua, pelkoa ja suuttumusta täysin turvallisessa ympäristössä (Harviainen 2013, 35). Tämä tunteiden kokeminen ja käsittely useille tärkein osa roolipelikokemusta. Roolipelejä voidaan käyttää kasvatuksellisenä esimerkkinä käsittelemään erilaisia ilmiöitä ja katsomaan yhteiskuntaa eri näkökulmista. *Vampire: The Masquerade* seuraa vampyyreiksi muuttuneita hahmoja, jotka ovat menettäneet inhimillisyytensä, mikä kääntöpuolena saa pelaajat arvostamaan ihmisyyden kauneutta ja positiivisia puolia. *Cyberpunk 2020* keskittyy karuun ja kylmään tulevaisuuteen, jossa rahanahneet yhtiöt ovat syrjäyttäneet valtiot vallanpidossa. Dystooppinen maailma voi herättää pelaajissa halun estää karu tulevaisuus tarttumalla epäkohtiin nykyajassa.

Roolipelit tarjoavat nuorelle mahdollisuuden eskapismiin. Eskapismi tarkoittaa todellisuuspaikoa: mahdollisuutta lievittää arkipäivän stressiä ja kuormittavia tilanteita keskittämällä huomionsa johonkin muuhun (Salminen). Käytännössä roolipeli tarjoaa nuorelle mahdollisuuden paeta painostavasta koeviikosta toiseen maailmaan, jossa oma hahmo on vahva ja konfliktit ratkaistaan voimalla ja taikaloitsuilla.

Roolipelien monimutkaisuuden vuoksi niiden käyttö kasvatuksessa vaatii ohjaajalta perehtymistä aiheeseen ja siihen, miten nuori reagoi pelin tilanteisiin. Esimerkiksi ahdistuksesta tai masennuksesta kärsivä nuori voi kokea vampyyripelin filosofiset teemat ennemmin ahdistusta lisäävinä kuin ajattelua kehittävinä. Samoin ohjaajan on tärkeää pitää osallistujat tiukasti kiinni

myös todellisessa elämässä ja välttää liiallinen eskapismi, joka voisi vaikuttaa haitallisesti esimerkiksi nuoren opiskeluun ja muuhun arkeen.

### 3.6 Pelinjohtajan rooli ja merkitys

Digiroolipelikerhossa roolipelin pelinjohtaja on myös nuoriso-ohjaaja. Näiden kahden roolin välinen suhde on ajoittain vaikea määrittää, mutta siitä huolimatta tärkeää ymmärtää. Käytännössä roolipelikerhon ohjaajalta ei kuitenkaan vaadita sen enempää ohjaajallisia valmiuksia kuin muunkaan ryhmätoiminnan vetämisessä.

Nuorisotyö kehittyy jatkuvasti ja on alkanut ottamaan myös pelit huomioon toiminnassaan. Pelit nähdään kiinteänä, hyvänä osana nuorisokulttuuria ja mahdollisuutena ja voimavarana nuorisotyölle (Harviainen 2013, 83). Roolipelitoiminta tukee nuorten hyvinvointia samalla tavalla kuin muukin nuorille suunnattu pelitoiminta järjestämällä mahdollisuuksia nuorten yhteiselle ryhmätoiminnalle ja vapaa-ajan harrastuksille.

Amerikkalainen Game to Grow -organisaatio uskoo, että Dungeons & Dragons -pöytäroolipeliä voi hyödyntää turvallisena ympäristönä ahdistuksesta ja sosiaalisista ongelmista kärsivien nuorten tapaamispaikkana. Roolipeli toimii esimerkiksi ympäristönä, jossa nuoret voivat ratkoa pulmia ja oppia itseilmaisua. Game to Grow käyttää Dungeons & Dragons:ia ja muita roolisekä lautapelejä osana terapeuttista työtä. Game to Grow:in työntekijöihin kuuluu koulutettuja terapeutteja ja nuoriso-ohjaajia. (Gebhart, 2019.)

#### 3.6.1 Nuoriso-ohjaaja

Nuorisolaissa nuorisotyö määritellään nuorten oman ajan käyttöön kohdistuvana aktiivisen kansalaisuuden edistämisenä, nuorten sosiaalisena vahvistamisena, nuoren kasvun ja itsenäistymisen tukemisena, sekä sukupolvien välisenä vuorovaikutuksena (Harviainen 2013, 82). Nuoriso-ohjaaja työllään edistää näitä lakeja järjestämällä yhteistä toimintaa nuorten kanssa, opettamalla nuoria ja sisällyttämällä työhönsä sosiaalista vahvistamista. Nuoriso-ohjaajien työnkuvan ollessa niin laaja monet nuorisonohjaajat sisällyttävät työarkeensa itseään kiinnostavia asioita, joita jakaa ja käsitellä nuorten kanssa. Näitä voivat olla esimerkiksi erilaiset harrastukset, kuten lautapelit tai urheilu.

Pelinjohtamisesta kiinnostuneen nuoriso-ohjaajan yksi tärkeimmistä ominaisuuksista peliä pitäessä on oma mielenkiinto peliin ja sen sisältöön. Roolipelitoiminnan ohjaaminen vaatii suunnitelmallisuutta, improvisaatiotaitoa ja sääntötietoutta, jotka kertyvät harrastuksen myötä. Suosittelem oman kokemuksen pohjalta, että nuoriso-ohjaajan ei kannata ryhtyä johtamaan roolipeliä nuorille, ennen kuin hän on ollut ainakin yhdessä pelissä itse mukana.

Kuten muussakin pelitoiminnassa, roolipelaamisessa nuorisonohjaaja voi tuoda itsestään uusia puolia esille nuorille. Paljastamalla oman mielenkiintonsa pelejä kohtaan ja toimimalla pelinjohtajana ohjaaja voi saada uudenlaisen yhteyden nuoriin, ja kerätä mukaan toimintaan myös uusia nuoria. Pelien myötä ohjaaja ja nuoret kerryttävät henkilökohtaisia tarinoita, sattumuksia ja vitsejä, jotka vain pelissä mukana olleet voivat täysin ymmärtää. Ohjaaja luo roolipelien kautta hyvin henkilökohtaisen suhteen nuorien kanssa.

### 3.6.2 Pelinjohtaja

”Pelinjohtajan tehtävänä on kannustaa pelaajia eteenpäin ja tarvittaessa auttaa heitä pääsemään vauhtiin” (Karvonen 2019).

Pelinjohtaja on termi, jota käytetään roolipelien ohjaajasta, henkilöstä, joka tietää pelisession juonen, ja pitää pelin liikkeessä. Pelinjohtajamisen muotoja on monia, mutta keskityn siihen pelijohtajalliseen otteeseen, jota digiroolipelien ylläpito on vaatinut.

Vanhentunut ajatus Dungeons & Dragons:in vanhoista versioista asetti pelinjohtajan toimimaan pelaajia vastaan kilpailuasetelmaan. Pelikirjat opettivat pelinjohtajaa olemaan mahdollisimman ilkeä ja ovela ohjatessaan hirviöitä taisteluissa pelaajahahmoja vastaan. Ajan myötä tämä käsitys pelinjohtajasta on kuitenkin muuttunut. Nykyään ajatellaan, että vaikka on pelinjohtajan tehtävä haastaa pelaajat, niin lopulta pelinjohtaja ei pyri voittamaan peliä vaan tuomaan pelaajille voiton tunteen, kun haasteet on lopulta päihitetty.

Tasapaino haasteiden ja onnistumisen kanssa voi olla vaikeaa saavuttaa, sillä jotta haasteet tuntuvat aidoilta ja onnistuminen tavoiteltavalta, myös epäonnistumisen uhan ja riskin tulee olla läsnä seikkailuissa. Digiroolipeleissä tämä uhka esiintyy yleensä hahmolle tapahtuvan epäonnen muodossa. Epäonnistuessaan hahmot hukkaavat aikaa, haavoittuvat tai pahimmassa tapauksessa kuolevat (Kuva 5). Fantasiamaailmassa kuolemakaan ei ole aina lopullista, mutta henkiinherätys tekee suuren loven ryhmän keräämään aarrevarantoon.



*Kuva 1. Ensimmäinen koko ryhmän epäonnistuminen ja hahmojen kuolema digiroolipeleissä. (Jokela 2022)*

### 3.6.3 Nuoriso-ohjaaja pelinjohtajana – Rajoja ja vapautta

Tasapainottelua pelinjohtajan ja nuoriso-ohjaajan roolien välillä voi mieltä kasvatustietoisuuden ajatuksen kautta. Sirkka Hirsjärvi on sanonut kasvatustietoisuuden viittaavan siihen kasvattajan tajunnan tilaan, jolle on tyypillistä tietoisuus toimimisesta kasvattajan tehtävässä ja tietoisuus tähän liittyvistä velvollisuuksista ja oikeuksista (Hirsjärvi 1980). Pelinjohtajan ja nuoriso-ohjaajan velvoitteet ovat hyvin samankaltaisia, mutta pelinjohtaminen kasvatuksen työvälineenä on hieman haastavampaa saavuttaa juuri tämän kasvatustietoisuuden läsnäolon vuoksi.

Samoin kuin muissa peleissä, myös roolipeleissä on olemassa ongelmapelaajia ja ongelmia voi syntyä monesta syystä: väärin välitetystä tiedosta, tarkoitusperien väärinymmärryksestä tai joskus ihan vain huonon päivän tuomista tunteenpurkauksista. Siinä missä vapaa-ajalla tapahtuvassa pelissä pelinjohtaja voi potkia mielivaltaisesti ongelmia aiheuttavan pelaajan pois pelistä, nuoriso-ohjaajan täytyy yrittää selvittää tilanne ja parantaa sitä. Nuoriso-ohjaajana on tärkeää selvittää ongelmaksi koetun käytöksen syy ja joko pelaajaan kanssa keskustelemalla tai pelin sisältöä muovaamalla muuttaa näitä ongelmia.

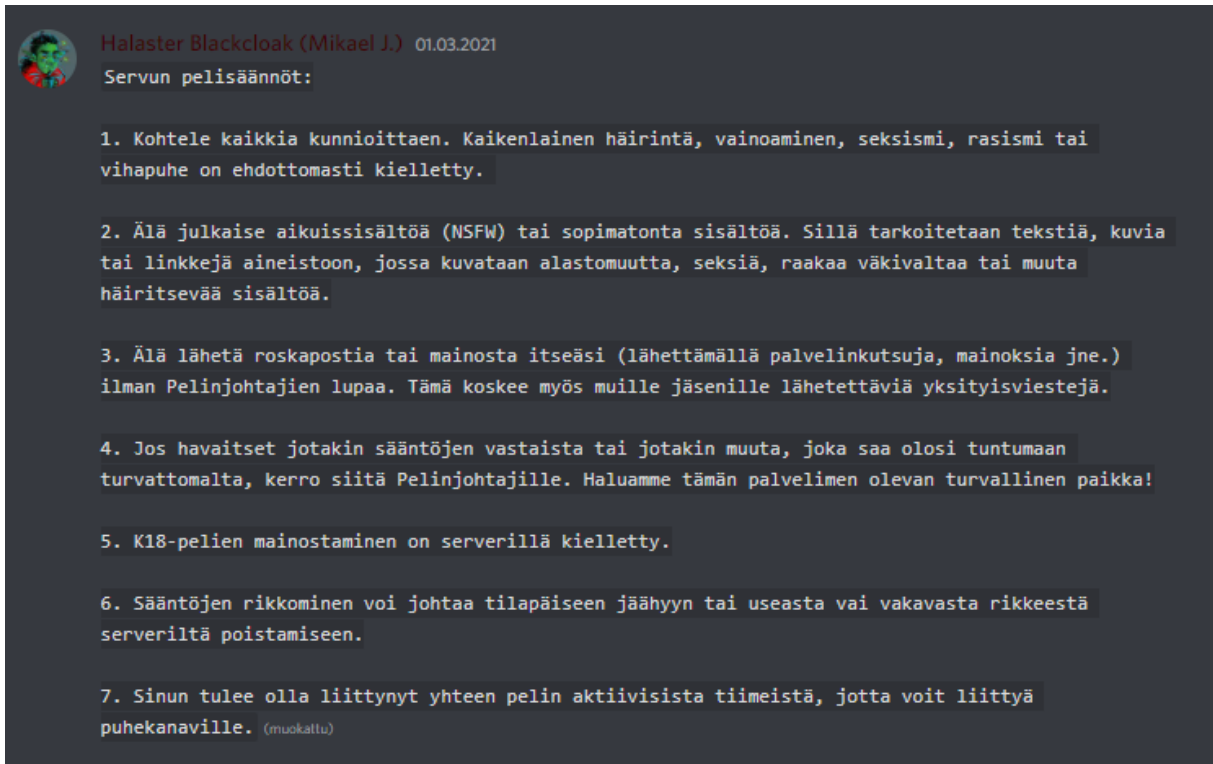
*Fiktiivinen esimerkkitalanne pelistä, jossa olen ollut osallistujana: kaksi hahmoa ovat seikkailujen myötä oppineet vihaamaan toisiaan, ja tämä eripura on hankaloittanut ryhmän yhteistyötä. Korjatakseen tilanteen pelinjohtaja asetti ryhmän tielle ansan, johon nämä kaksi vihamiestä jäivät jumiin. Päästäkseen tilanteesta eteenpäin heidän täytyi sopia riitansa ja tehdä yhteistyötä.*

Vaikka tilanteessa olleet pelaajat olivat tuttuja toistensa kanssa, hahmojen välinen vihasuhde oli alkanut selkeästi vaikuttamaan pelin tunnelmaan. Pelaaja uppoaa helposti omaan hahmoonsa niin syvälle, ettei tule katsoneeksi tilannetta laajemmasta näkökulmasta ja nähneeksi keinoa helpottaa sitä. Silloin on pelinjohtajan vastuuna tuoda tarinassa vastaan tilanteita, jotka voivat johtaa konfliktin ratkeamiseen.

Pelijohtajallisen menetelmien lisäksi nuoriso-ohjaajalla on mahdollisuus hoitaa tilannetta pelin ulkopuolella ja kysyä pelaajalta tämän viihtymisestä, toiveista ja havaituista epäkohdista. Yhteydenotossa tulee olla harkitseva, eikä antaa omien olettamusten paistaa kysymyksistä läpi. Nuoriso-ohjaajan tulee myös muistaa, että hahmot elävät aivan erilaista sielunelämää kuin pelaajat, ja vaikka hahmo kärsi suuresti tai kohtasi epäonnistumisia pelissä, pelaajasta ei välttämättä tunnu samalta.

Nuoriso-ohjaajan rooli pelinjohtajana on kuitenkin paljon syvempi ja tasapaino tarinan ohjaajan ja nuorisotyön asiantuntijan roolien välillä tulee tehdä itselle selväksi. Vaikka joku hahmoista tekisi jotain, mikä on epäreilua toiselle hahmolle jossain tilanteessa, ohjaajana tulee pohtia, kannattaako tekoon todella puuttua. Rakentaako teko eteenpäin parempaa, elävämpää tarinaa, vai onko se puhtaasti pelaajan vallan väline toimia toista pelaajaa vastaan? Pelissä pelaajat voivat kokeilla rajojaan ja tehdä asioita, jotka eivät ole tosielämässä hyväksytyjä. On kuitenkin ohjaajan vastuulla huolehtia, että kaikilla osallistujilla on kivaa, ja että raja pelin ja oikean maailman välillä on selvä.

Kuten muussakin nuoriso-ohjaajan työssä, pelinjohtajana ohjaajan kannattaa puuttua nuorten väliseen toimintaan mahdollisimman vähän. Jo roolipelin tarinaa miettiessä tulee välttää ongelmallista sisältöä, ja ennen peliä kannattaa muodostaa selvät säännöt siitä, mikä on roolipelissä sallittua. Digiroolipelikerhon säännöstö mukaillee Kuopion peliporukat -Discord kanavan sääntöjä (Kuva 6).



*Kuva 2. Digiroolipeli-kerhon säännöt. (Jokela 2022)*

### 3.7 Digiroolipelin toteutus

Digiroolipelin toteutus aloitettiin yhdessä Maaningan nuorisotalon nuorten kanssa, joille roolipelaaminen oli jo tuttu harrastus. Monia käytännön päätöksiä tehtiin ryhmänä, minkä myötä nuoret saivat vahvasti vaikuttaa siihen, miten kerho toimii. Tämä nuoria osallistava periaate on jäänyt voimaan kerhoon sen perustamisen jälkeen esimerkiksi avointen kyselyjen muodossa, joissa pelaajilta kysytään mielipidettä Discord-palvelimen rakenteesta ja muista mekaniikallisista asioista (Kuva 7).



Kuva 3. Pelien välistä palautteen keruuta. (Jokela 2022)

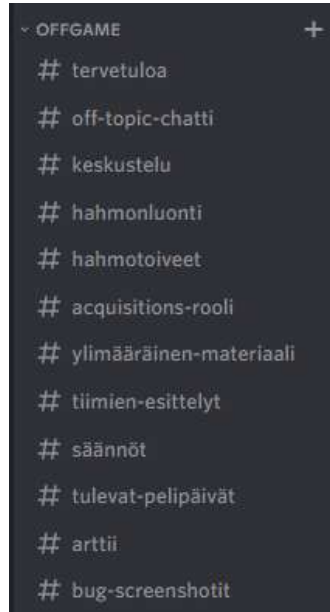
Roolipelikerhon toiminta päädyttiin pitämään etänä kahdesta syystä: koronarajoitusten sekä harrastajamäärän alueellisen pienuuden vuoksi. Kerho kehittyi pian toiminnan alettua alueita ylittäväksi toiminnaksi, jossa kaukaisimmat osallistujat osallistuvat peliin Espoosta saakka. Digitaalisen ympäristön työkaluiksi valittiin Discord-sovellus kommunikointia ja Roll20 pelitekniisiä asioita varten.

Digiroolipeli ei ole vaatinut kovin suurta budjettia. Investointeja on lähinnä tehty Roll20-palvelussa tilattuihin ominaisuuksiin: viimeisimpänä hankintanaan kerho on saanut käyttöönsä Dynamic Lighting -ominaisuuden, joka simuloi valoa ja varjoa pelilaudalla. Dynamic Lighting on tuonut peliin paljon teknisiä haasteita, mutta myös auttanut pelimaailman visualisointia.

### 3.7.1 Teknologia

Digiroolipeliin osallistuminen vaatii osallistujalta Discord -sovelluksen ja Roll20 -tunnuksen, sekä tavan osallistua Discordin äänipuheluihin. Teoriassa pelaajalle pelkkä äylaitteen omistaminen riittää, mutta käytännössä tietokone ja kuulokkeet ovat vaadittuja. Videokamera tukee ohjaajan työtä helpottamalla ilmaisua ja pitämällä osallistujien mielenkiintoa yllä, mutta ei lopulta ole ehdoton vaatimus pelinjohtamista varten.

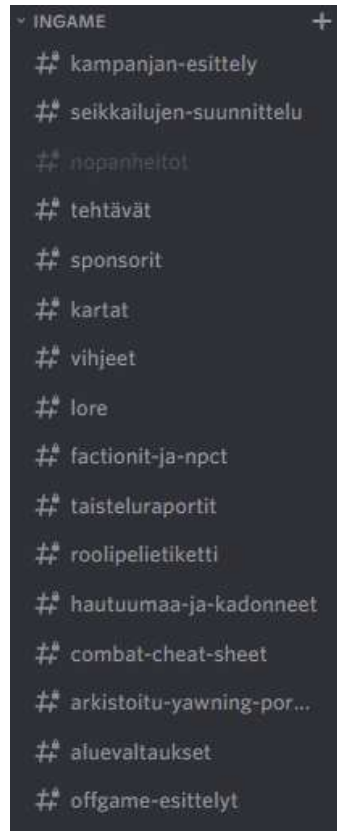
Discord-palvelin on jaettu seitsemään luokkaan, joiden sisällä on useita keskustelukanavia. Osa kanavista on tarkoitettu ainoastaan pelinjohtajan viestejä ja tilannepäivityksiä varten, kun taas osa on vapaasti pelaajien käytettävissä.



*Kuva 4. Offgame-luokka. (Jokela 2022)*

Offgame-luokka sisältää pelin ulkopuoliset asiat (Kuva 8). Termi ”offgame” viittaa toimintaan, joka ei liity pelin maailmaan millään tavalla (engl. ”poissa pelistä”). Kanavista hahmonluonti-kanava toimii ohjeena uusille pelaajille siitä, miten luoda oma Dungeons & Dragons hahmo. Monet uusista pelaajista ovat saaneet tukea myös kansapelaajilta uuden hahmon luomiseen.



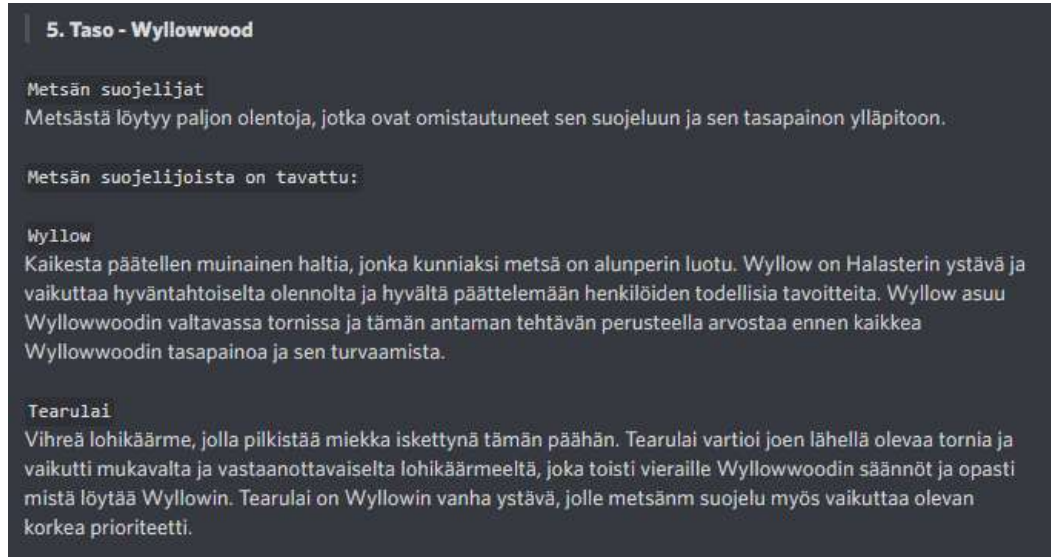


Kuva 5. Ingame-luokka. (Jokela 2022)

Ingame-luokka on suunniteltu päivystävään käyttöön kuin offgame -luokka (engl. ”pelissä/sisällä pelissä”). Luokan kanavat on tarkoitettu käsittelemään kaikkea pelissä tapahtunutta sisältöä ja toimimaan myös oppaana peliin (Kuva 9). Säännöllisesti luokan tekstikanavista päivitetään kanavia *kartat*, *lore*, *factionit-ja-npct* ja *taisteluraportit*. Tämän lisäksi osaksi luokkaa on pelaajien omasta toiveesta liitetty offgame-esittelyt kanava pelaajien henkilökohtaisia esittelymisiä varten. Offgame-esittely on osana ingame -luokkaa lähinnä käytännön syistä, sillä uudet pelaajat eivät näe ingame -luokan kanavia ilman tiimiin ja peliin liittymistä. Offgame-esittelyssä nuoret ovat kirjoittaneet esittelyn itsestään, asuinpaikastaan ja harrastuksistaan.

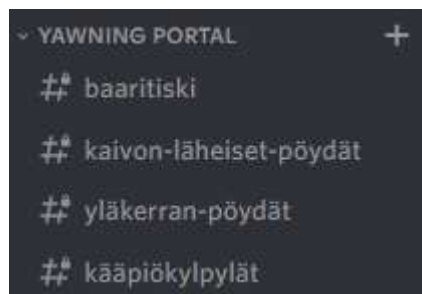
Kartat-kanavalle päivitetään säännöllisesti ryhmien etenemistä pelin ympäristön, *Undermountainin*, sisällä. Koska peliä pelaa vuorotellen kolme ryhmää, kartat auttavat hahmottamaan, miten edeltävissä peleissä on edistytty. Lore-kanavalle (engl. ”taustatarina”) kerätään pelissä vastaan tulleita tarinoita ja tiedonmurusia. Aiemmin pelissä selvinneet asiat voivat tulla myöhemmin olennaisiksi, joten kanavan ansiosta pelaajien ei tarvitse itse tehdä muistiinpanoja. Seikkailullaan hahmot kohtaavat paljon erilaisia fiktiivisiä hahmoja, ryhmiä ja etnisyyksiä, joilla kaikilla on oma kulttuurinsa ja omat tavoitteensa. Factionit ja NPCt (engl. ryhmät ja ei-pelaa-

jahahmot) kerää muistiinpanoja niistä (Kuva 10). Taisteluraportit-kanava päivittyy kaikista kanavista useimmin ja tiivistää pelikerran tapahtumat, jotta muut ryhmät pysyvät kärryillä niistä. Tämän lisäksi taisteluraporteissa pidetään yllä lukua pelikertojen määrästä.

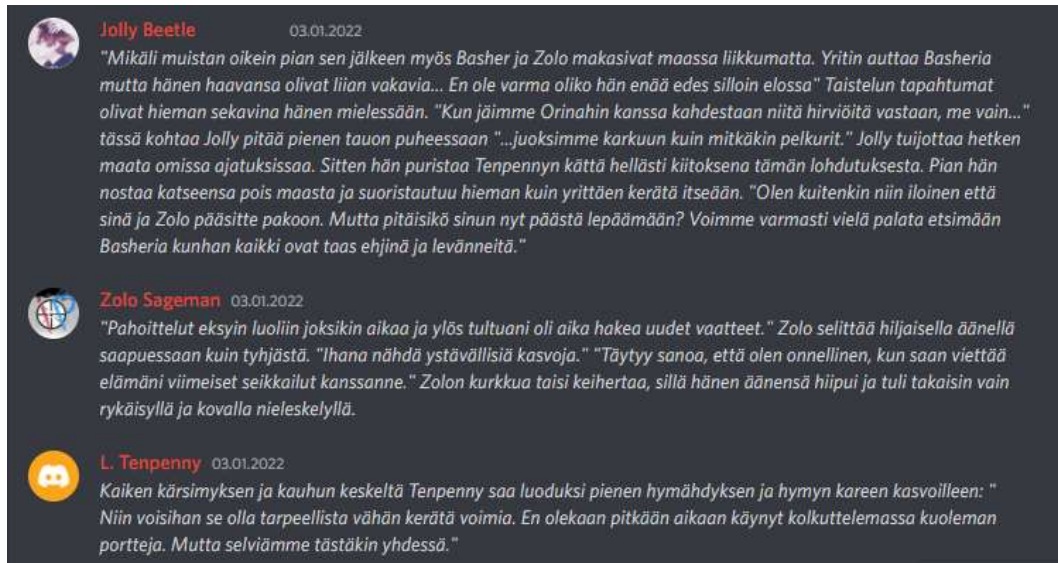


Kuva 6. Factionit ja NPCt –kanava. (Jokela 2022)

Yawning Portal on fiktiivinen taverna, josta seikkailut ovat lähteneet liikkeelle. Tavernan keskellä on syvä kaivo, joka johtaa mystiseen *Undermountain*:iin ja jonka kautta hahmot kulkevat aina seikkailuilleen. Pian sen jälkeen, kun digiroolipelikerho perustettiin, pelaajat esittivät toiveen roolipelaamisesta pelikertojen ulkopuolella (Kuva 11). Yawning Portal toimii kanavan tekstiroolipelaamiselle, jossa hahmot voivat raskaan seikkailun jälkeen keskustella pelin tapahtumista tai tutustua toisten ryhmien hahmoihin (Kuva 12). Jokaisella peliryhmällä on myös omaa tukikohtaa kuvaavia keskustelukanavia, joissa voi harjoittaa tekstiroolipelaamista (Kuva 13).



Kuva 7. Yawning Portal –kanava. (Jokela 2022)



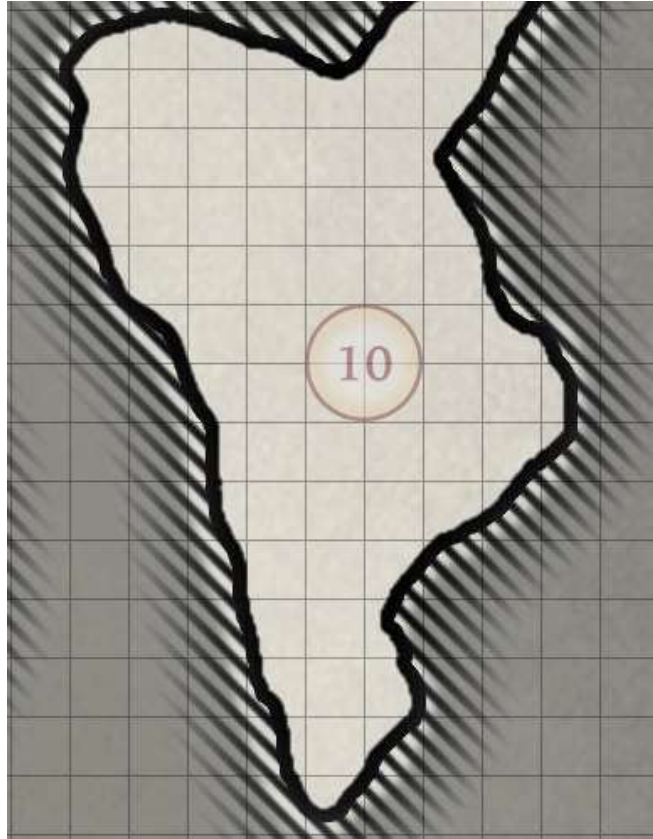
Kuva 8. Nuorten tekstiroolipelaamista. (Jokela 2022)



Kuva 9. Ryhmien omat luokat. (Jokela 2022)

Näiden lisäksi palvelimella on myös luokka ja kaksi tekstikanavaa maailmanluontiin liittyviä keskusteluja varten. Kanavat ovat olleet aktiivisia lähinnä kyseisestä harrastuksesta kiinnostuneiden kesken, eivätkä ne ole keskeisenä osana digiroolipelikerhon toimintaa.

Roll20 palvelu tarjoaa virtuaalisen pelilaudan, jolla Dungeons & Dragons:in kaltaisen pelin figuureja voi liikutella pelilaudalla. Pelilaudan lisäksi Roll20 on sisältänyt toimintaansa myös tavan käsitellä hahmolomakkeita ja heittää noppia tekstikomentojen kautta.



*Kuva 10. Huone ennen sisustamista. (Jokela 2022)*

Vaikka Roll20 on erinomainen työkalu digitaaliseen roolipelaamiseen, tällä hetkellä käytössä oleva roolipelikampanja sisältää valmiina vain huoneiden ääriviivat (Kuva 14). Ehostaakseni pelejä olen itse jälkikäteen asettanut laudalle hirviöitä ja sisustusta huoneisiin.



*Kuva 11. Huone sisustamisen jälkeen. (Jokela 2022)*

Huoneiden sisustaminen vaatii virtuaalisia figuureja, tai palvelun omin sanoin *tokeneita* (Kuva 15). Ajan myötä digiroolipelitoimintaa on päivitetty ostamalla lisää näitä tokeneja mallintamaan seikkailulla vastaan tulevia kohtaamisia. Huoneiden sisustaminen on koko digiroolipeli-toiminnan kannalta ehkä aikaa vievin osa (Kuva 16). Pelaajat saattavat oikoreittejä sekä tehdä yllättäviä päätöksiä, jotka johtavat hahmot nopeasti syvemmälle ympäristöön. Tämän vuoksi



sisustaminen on hyvä tehdä reilusti etukäteen. Vaikka sisustaminen helpottaakin pelin pitämistä, se ei ole kuitenkaan välttämätön osa sitä.



*Kuva 12. Yksittäisen tason koko. (Jokela 2022)*

### 3.7.2 Digiroolipelin erityisvaatimukset kampanjalle

Kampanja viittaa roolipelaamisen yhteydessä tarinaan tai juoneen, jonka läpi pelaamisessa kestää useampi pelikerta. Tarinan lisäksi myös hahmot edistyvät, oppien uusia taitoja ja tullen entistä vahvemmaksi. Dungeons & Dragons -pöytäroolipeli kuvaa hahmojen kehitystä tasoilla: tason yksi hahmo on aloittelija, kun taas maksimitason kaksikymmentä saavuttanut hahmo on legenda pelimaailmassaan.

*Dungeon of the Mad Mage* on kampanja, joka on suunnattu tasojen 5–20 hahmoille. Kirjoitushetkellä kampanjaa on pelattu yli vuosi ja hahmot ovat juuri saavuttaneet tason kymmenen. Kampanjan edetessä samaa vauhtia voi laskea pelattavaa riittävän seuraavaksi 2–3 vuodeksi. Kampanja on osoittautunut täydelliseksi digiroolipelikerhoa ja sen etäyhteyksiä ajatellen, sillä se painottuu luolastojen (eng. *Dungeon*) tutkimiseen.

Luolasto roolipeleissä viittaa tutkittavaan alueeseen, joka on tyypillisesti jaettu huoneisiin. Eri huoneissa voi olla hirviöitä, ansoja tai palkintoja, jotka kehittävät hahmoja. *Dungeon of the Mad Mage* sisältää valtavan luolaston, jossa on 23 tasoa. Kirjoitushetkellä hahmot ovat juuri suorittaneet kaiken sisällön luolaston viidenneltä tasolta, eli pelattavia tasoja on jäljellä vielä 18 ennen kampanjan loppua.

Digiroolipelaaminen vaatii omanlaisensa kampanjan toimiakseen, eikä mikä tahansa Dungeons & Dragons -kampanja voisi toimia yhtä hyvin nuorten kanssa vastaavissa etäolosuhteissa. Tarinastaan ylistystä saanut ja jopa Dungeons & Dragonsin parhaana kampanjana tunnettu *Curse of Strahd* (Hall, 2021) on narratiiviltaan hyvin vahvasti keskittynyt vain yhden noin neljän pelaajan ryhmän toimintaan. Vaikka pelinjohtaja omalla kekseliäisyydellään voisi muokata kampanjaa usealle ryhmälle sopivaksi, se olisi hyvin vaikeaa.

Digiroolipelikerhon toiminnan yksi kulmakivi on suuren pelaajamäärän ylläpitäminen samassa maailmassa. Ryhmien eteneminen samassa maailmassa ja sen tutkiminen luo yhteisöllisyyden tunteen pelaajien kanssa ja hyödyttää samoilla resursseilla ja materiaaleilla useampaa nuorta, sekä tarjoaa mahdollisuuden edetä pelin maailmassa nopeammin kuin mitä yhdellä ryhmällä pystyisi.

Tämän lisäksi *Dungeon of the Mad Mage* painotus taisteluihin ja mekaanisiin haasteisiin opettaa pelaajille hahmojen optimaalista käyttöä, mutta jättää silti tarpeeksi tilaa keksiä luovia keinoja välttää taisteluita tai saada odottamattomia ystäviä seikkailujen varrella. Digiroolipelikerhon yhteydessä parhaiten toimivat tarinat tunnetaan roolipeliyhteisössä sandbox-kampanjoina (engl. ”hiekkalaatikko”), joissa pelaajat voivat rajatussa ympäristössä vapaasti valita suuntansa ja suunnitelmansa.

## 4 AINEISTONKERUU

Palautteenkeruumenetelminä käytin kyselylomakkeita ja haastatteluita. Olin jo aiemmin kerännyt pelaajilta palautetta Google Forms -palvelun palautelomakkeilla, joten käytin niitä myös tässä opinnäytetyössä niiden helppokäyttöisyyden takia. Käytin lomakkeessa yksinkertaisia kyllä/ei-, monivalinta- ja asteikkokysymyksiä.

Haastattelukysymyksissä käsittelivät esimerkiksi hyvän pelijohtajan ominaisuuksia ja palautetta digiroolipelikerhosta. Jotta haastatteluvastaukset olisivat mahdollisimman totuudenmukaisia, en suorittanut haastattelua itse, vaan Kuopion nuorisopalveluiden työntekijä ja harjoittelija toteuttivat ne. Microsoft Teams -sovelluksen avulla otettuja tallenteita haastattelutilanteista käsittelen myöhemmin tässä opinnäytetyössä.

Keräsin palautetta mahdollisimman laajasti liittyen nuorten vapaa-ajantoimintaan ja siihen, mikä asema digiroolipeillä kerhona oli suhteessa muuhun nuorten toimintaan. Pysin myös muotoilemaan kysymykset mahdollisimman neutraaliin muotoon antamatta syytä suosia yhtä vastausta toisen sijasta. Yhtäkään vastaajaa ei käsitelty tunnistettavalla tavalla ja kaikki haastatteluista kerätyt tallenteet poistetaan opinnäytetyön valmistuttua.

### 4.1 Kyselylomakkeet

Olin aiemmin käyttänyt palautteenkeruumenetelmänä Google Forms -lomakkeita ja ne olivat tuttuja käyttötavaltaan myös minulle, sekä nuorille. Kohdistuessani kyselyn nuoriin keskityin siihen, että kysymykset ovat helposti ymmärrettäviä ja että niihin vastaaminen onnistuisi mahdollisimman vähäisellä vaivalla. Kyselylomakkeiden ollessa tarjolla päätin jokaisen pelikerran suosittelemalla nuoria vastaamaan kyselyyn ja tämän lisäksi mainostin kyselylomakkeeseen vastaamista Discord -kanavalla.

Jälkiviisautena ymmärsin, että nuorten kanssa palautetta kerätessä on yleinen tapa käyttää erilaisia palkintoja osana palautteen keruuta, esimerkiksi sipsejä tai karkkeja nuorisotalolla. Mikäli palautteeseen vastaamisesta olisi saanut jonkinlaisen palkkion vaikkapa omalle hahmolleen, olisi vastaajien määrä mahdollisesti voinut kasvaa kahdestatoista viiteentoista. Toisaalta tämä olisi myös ollut uhka nuorille luvattuun anonymiteettiin, sillä Google Forms päivittää lomakkeiden vastauksia reaaliajassa sitä myötä, kun nuoret lomakkeen palauttavat ja lomakkeen palauttamisen jälkeen, jos nuori olisi pyytänyt palkkiota hahmolle, olisi ohjaajana voinut päätellä mikä lomake kuuluu kenellekin.



Kyselylomakkeiden sisältö keskittyi yksinkertaisiin kyllä/ei- ja ”valitse asteikolta 1–5” luonteisiin kysymyksiin. Kysymykset käsittelivät roolipeliharrastuksen tärkeyttä ja suhdetta nuorten muihin harrastuksiin ja toimintaan, sekä ystäviin mitä nuoret ovat saaneet roolipeliharrastuksen kautta. Kyselylomakkeen loppuun olin jättänyt kolme avoimen vastauksen kysymystä, sillä ajatuksella, että nuoret syventyessään palautteen antoon vastaavat kysymyksiin pidemmin todennäköisesti, jos ne ovat lopussa, kuin jos ne tulisivat vastaan aiemmin.

Kyselylomake noudatti keskiarvoisen internetkyselyn mittaa, eikä sen täyttämässä olisi pitänyt mennä ainakaan 15 minuuttia kauempaa (Tietoarkisto). Kysymysten muotoilussa vältettiin minkäänlaista johdattelua mahdollisimman totuudenmukaisia vastauksia tavoitellen.

## 4.2 Haastattelut

Haastattelut toteutin yhteistyössä Kuopion Nuorisopalveluiden työntekijän ja harjoittelijan kanssa. Haastattelut järjestettiin etänä yhden viikon aikana vapaaehtoisille roolipelikerhoon kuuluville nuorille. Kysymykset käsittelivät paljon vapaamuotoisempaa kritiikkiä, kehitysideointia ja omin sanoin roolipeliharrastuksen kuvailua kuin mitä kyselylomakkeet käsittelivät.

Käsiteltäviksi kysymyksiksi valitsin

”1. Haluaisitko muuttaa jotain digiroolipelissä, mitä?”

”2. Jos Kuopion Nuorisopalvelut järjestäisivät myös jatkossa digiroolipelin kaltaista roolipelitoimintaa, mikä voisi motivoida sinua osallistumaan tulevaan toimintaan?”

”3. Oletko kertonut ystävillesi harrastavasi roolipelaamista?”

”4. Uskotko roolipelaamisen harrastuksena kiinnostavan sinua vielä vuodenkin päästä?”

”5. Kuvaile millainen on mielestäsi hyvä pelinjohtaja”

Tulokset kerättiin Kuopion nuorisopalveluiden työntekijän ja harjoittelijan toimesta, tavoitteena kerätä mahdollisimman totuudenmukaisia vastauksia, kun haastattelija ei ollut suoraan osana digiroolipelikerhoa. Totuudenmukainen vastaus esimerkiksi viidenteen kysymykseen voisi olla liioitellun positiivinen, jos itse haastattelija on kyseinen pelinjohtaja. Haastatteluun vastaamiseen pyydettiin varaamaan enintään 15 minuuttia aikaa ja kysymyksiin kannustettiin vastaamaan niin pitkä vastaus, kun vain asioita mieleen tuli.

Haastatteluiden pituus oli selvästi yliarvioitu, sillä pisin haastattelu kesti itsessään 7 minuuttia ja lyhyin melkein 3 minuuttia. Haastattelijat usein lisäsivät kysymyksiä, joiden oli tarkoitus synnyttää lisää keskustelua, esimerkiksi kolmanteen kysymykseen ”Mitä ystäväsi ovat ajatelleet harrastuksestasi?” Kysymysten muotoilussa kiinnitin erityisen paljon huomiota siihen, että ne eivät olisi johdattelevia vaan asianmukaisia kysymyksiä ja että jokaisella vastauksella saisi opinnäytetyöhön mahdollisimman paljon hyödyllistä tietoa.

On yleinen riski, että kysymysten sisältö, rajaus tai muotoilu vaikuttavat jollain tavalla haastattelusta saatuihin vastauksiin (Kallinen). Valitettavaa kyllä haastattelijoiden kanssa pidetty kontakti ennen haastatteluja oli hyvin vähäistä, samoin kuin tieto haastattelun periaatteista. Tämä johti siihen, että esimerkiksi syväluotaavampia kysymyksiä haastattelijan persoonasta haastattelun aikana tai haastattelun rytmistä ei tullut käytyä läpi.

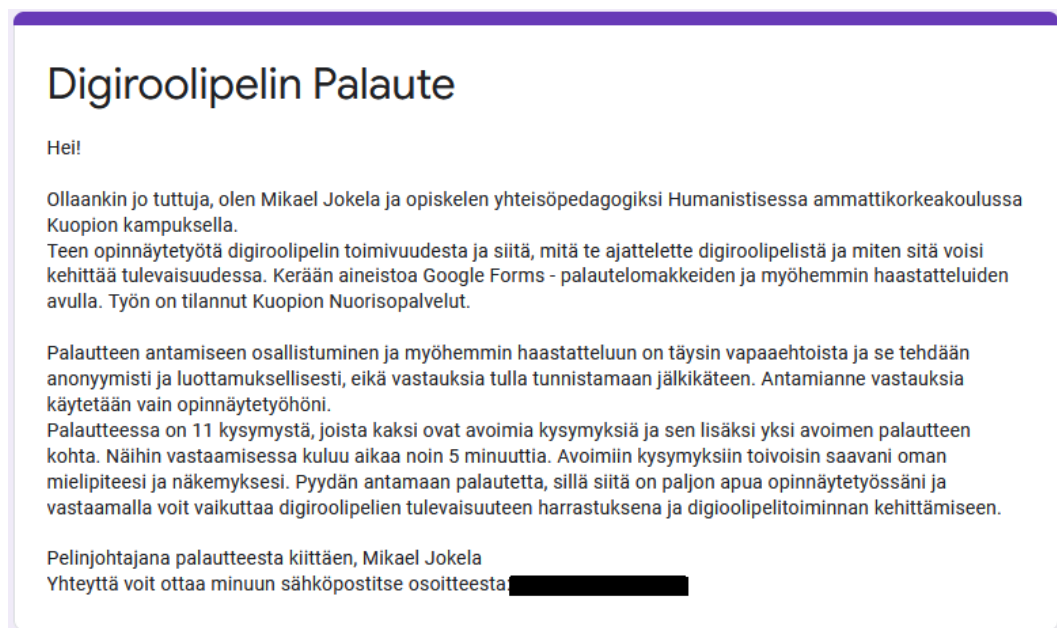
## 5 TULOSTEN ANALYYSI JA ESITTELY

### 5.1 Kyselylomakkeet

Palautelomakkeessa oli 11 kysymystä, joista kaksi olivat avoimia kysymyksiä ja yksi kohta oli varattu avoimelle palautteelle. Aikavälillä 4.4.–11.4. palautelomakkeeseen vastasi 12 pelaajaa. Tiedotin kyselyyn osallistujia siitä, miksi tietoa kerätään, mitä varten ja kauanko kysymysten vastaamiseen menee. Terveiset on kirjoitettu osittain arkipuhuttelumuotoon pelaajien ollessa tuttuja kanssani.

Analysoin kyselylomakkeiden tuloksia pääasiassa vertailemalla vastaajien määrää valitun vastauksen määrään, eli arvioimalla missä valtaosan mielipide on. Tämän lisäksi arvioin myös vahvoja poikkeavuuksia muista vastauksista ja yritän saada selkeää käsitystä roolipelin yleisestä tärkeydestä ja merkittävydestä nuorille. Tulosten analysointi on tehty suoraan vastausten pohjalta.

#### 5.1.1 Rajatut kysymykset

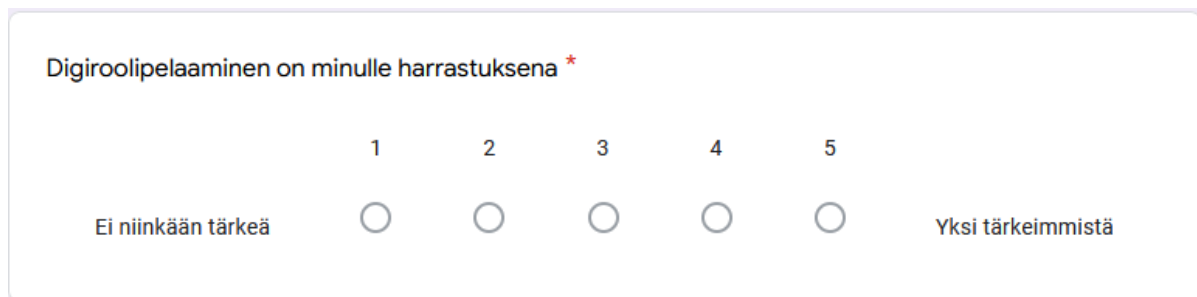


*Kuva 13. Digiroolipelin ohjeistus. (Jokela 2022)*

Ensimmäisenä kysymyksenä keräsin tietoa roolipelin osallistujien ikähaarukasta. Vastanneista 12 pelaajasta kymmenen olivat yli 18-vuotiaita, ja kaksi olivat alle 18-vuotiaita. Tämän jälkeen sisällytin vapaaehtoisen kysymyksen, jossa vastanneet saivat kertoa mistä pelin kolmesta joukkueesta ovat kotoisin. Kysymys on vapaaehtoinen kunnioittaakseen pelaajien mahdollisuutta

anonymiteettiin, mutta sisällytin sen mahdollisen kritiikin vuoksi, jotta olisi helpompi saada selville se ryhmä, jota kritiikki koskee. Jokaisesta ryhmästä vastasi 4 pelaajaa.

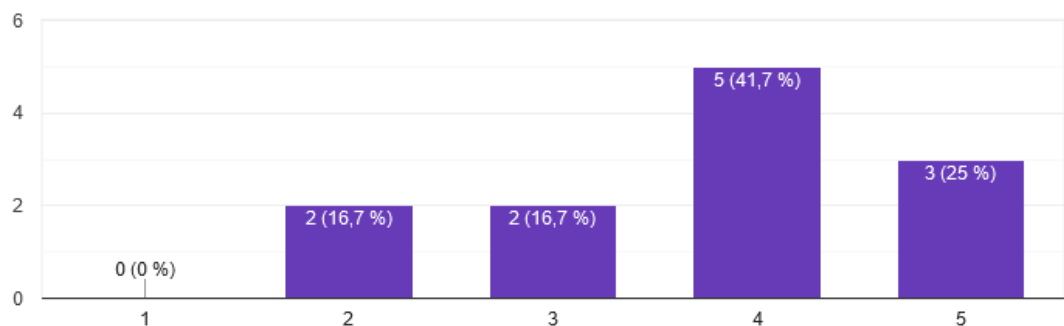
Kolmas kysymys käsitteli digiroolipelaamisen tärkeyttä nuorelle harrastuksena. Vastausvaihtoehdot olivat vastata asteikolla yhdestä viiteen: yksi kuvaa ei-niin-tärkeää harrastusta ja viisi harrastuksen olevan yksi nuoren tärkeimmistä. Vastausten perusteella yli puolet digiroolipeliin osallistuvista pitävät kerhoa tärkeänä harrastuksena, kuten käy ilmi seuraavasta kuvaajasta (Kuvio 1).



Digiroolipelaaminen on minulle harrastuksena

 Kopioi

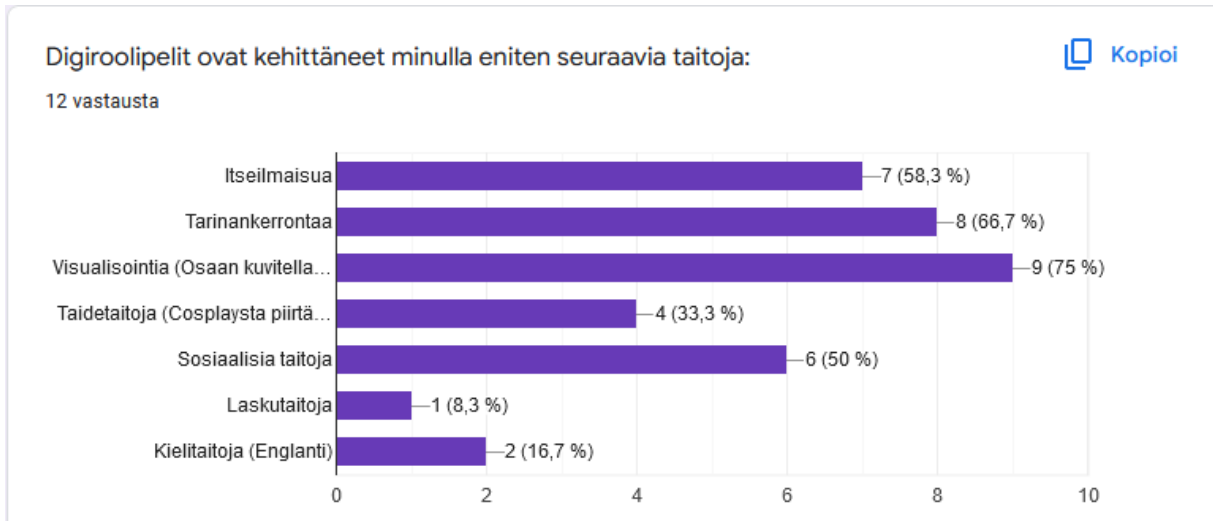
12 vastausta



*Kuvio 1. Digiroolipelaamisen tärkeys harrastuksena. Kolme vastasi digiroolipelaamisen olevan heille yksi tärkeimmistä harrastuksista. Neljä vastasi digiroolipelaamisen olevan tärkeä harrastus. Kaksi vastasi digiroolipelaamisen olevan harrastus muiden joukossa ja kaksi, että se ei ole erityisen tärkeä harrastuksena. (Jokela 2022)*

Neljäs kysymys käsitteli taitoja, joiden kehitykseen nuori koki roolipelien vaikuttaneen. Vastausvaihtoehdot koostin yleisimmistä roolipeliin liittyvistä taidoista ja niistä, joita nuoret ovat ilmaisseet keskustelukanavalla kehittäneensä kerhon toiminnan aikana. Kysymyksessä pystyi valitsemaan vapaavalintaisen määrän vastauskohtia. Kysymyksen vastaukset ovat nähtävissä alla olevassa kuvaajassa (Kuvio 2).

Vastauksista erottaa selvästi sen, että nuoret kokevat roolipeliharrastuksen kehittävän itseilmaisua ja luovuutta. Roolipelissä jatkuvasti läsnä oleva suullinen tarinankerronta auttaa nuoria visualisoimaan asioita heidän kuullessa erilaisia kuvauksia ympäristöistä, hahmoista, asioista ja tapahtumista.



*Kuvio 2. Digiroolipelien kehittämät taidot. Yli puolet vastauksista olivat erilaisia luovuuteen liittyviä taitoja (Itseilmaisua, tarinankerrontaa ja visualisointia). Puolet vastasivat roolipelien kehittäneen heidän sosiaalisia taitojaan. Neljän mukaan roolipelaaminen on kehittänyt heidän taiteellisia taitojaan. Kahden mukaan heidän kielitaitonsa on kehittänyt roolipelaamisen aikana ja yksi arvioi laskutaitojensa kehittyneen. (Jokela 2022)*

Viides kysymys oli jälleen asteikkokysymys, jossa vastaaja arvioi asteikolla yhdestä viiteen sen, miten roolipelikerho on vaikuttanut uusien kaverien saamiseen. Vastausvaihtoehto yksi tarkoitti, ettei nuori ole saanut yhtään uusia kavereita, kun taas vastausvaihtoehto viisi kuvasi nuoren saaneen paljon uusia kavereita. Kuten kuvaajasta näkee, yli puolet kokivat saaneensa uusia kavereita kerhotoiminnan kautta (Kuvio 3). Kysymyksen asettelu jälkiviisautena olisi voinut olla huomattavasti parempi ja selkeämpi tulosten analysointia varten.

Digiroolipelin kautta olen saanut kavereita... \*

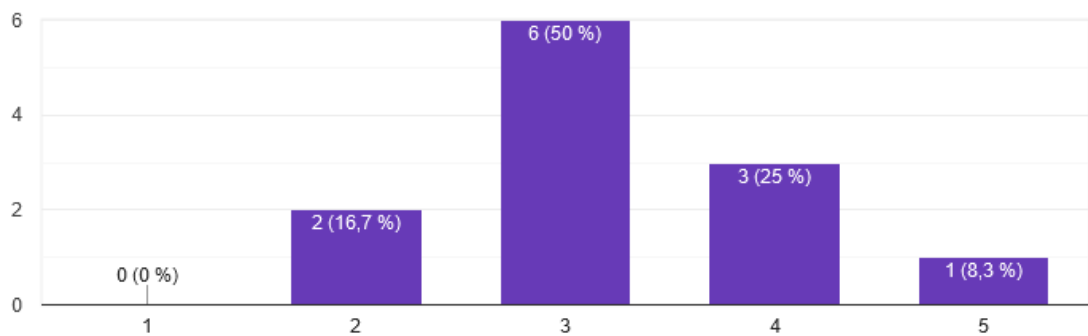
1 2 3 4 5

En koe saaneeni uusia kavereita      Olen saanut paljon uusia kavereita

Digiroolipelin kautta olen saanut kavereita...

 Kopioi

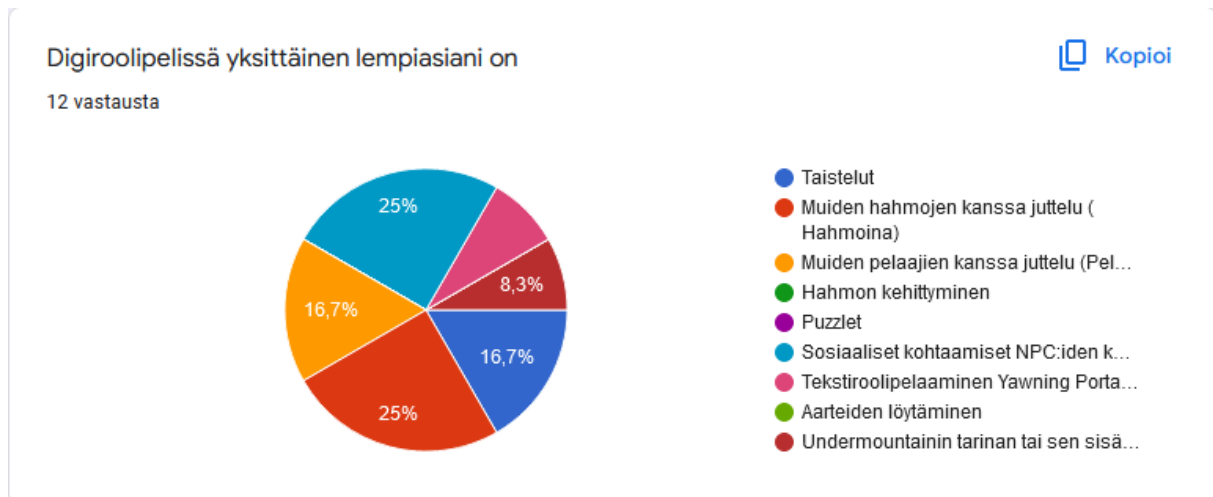
12 vastausta



*Kuvio 3. Digiroolipelin kautta saadut kaverit. Yksi vastaajista vastasi saaneensa hyvin paljon uusia kavereita. Kolme vastaajista vastasi saaneensa paljon uusia kavereita. Kuusi vastaajista vastasi saaneensa jonkin verran uusia kavereita ja kaksi vastaajaa vastasi saaneensa ainakin joitain kavereita. (Jokela 2022)*

Kuudes kysymys käsitteli enemmän digiroolipelien pelipuolta. Siinä pelaajilta kysyttiin heidän lempiasiaansa digiroolipelissä. Kasasin vastausvaihtoehtoihin mahdollisimman monta erilaista puolta roolipelistä ja kerhon toiminnasta. Suurin osa vastauksista koski sosiaalisia hetkiä, kun taas puhtaasti pelimekaniikalliset puolet jäivät vähemmälle huomiolle. Kaikki valittavissa olleet vaihtoehdot ovat nähtävissä alla (Kuvio 4).

Kiinnostavin asia ohjaajana on havainnoida miten paljon pelaajat ovat nauttineet kaikesta sosiaalisesta roolipelaamiseen liittyvästä, mutta yhdenkään ehdoton suosikkiasia ei ole aarteet tai hahmon kehittyminen, mitä jotkut aikuiset harrastajat pitävät yhtenä harrastuksen tärkeimmistä sisällöistä. Kampanjana *Undermountain* on esitellyt paljon erilaisia haasteita taisteluissa ja muissa tapauksissa, mutta vähemmän konkreettisia puzzleja eli aivopähkinöitä. Voi myös olla, että kun pelaajat kohtaavat tällaisen haasteen, se turhauttaa heitä, jos kaikki eivät täysin ymmärrä mitä hahmojen pitäisi tehdä.



*Kuvio 4. Digiroolipelin lempiasiat. Puolet vastauksista ovat viitanneet sosiaalisiin tapahtumiin, kuten muiden hahmojen kanssa jutteluun tai ei-pelaaja-hahmojen kanssa keskusteluun. Tämän jälkeen suosituimmat asiat on muiden pelaajien kanssa juttelu ja roolipelin taistelut. Viidenneksi suosituin vastaus on itse kampanjan juonen eteneminen ja kuudes tekstiroolipelaaminen Discord -palvelimen tekstiroolipelikanavalla. Yksikään ei ollut valinnut vastausvaihtoehtoja ”Hahmojen kehittyminen”, ”Puzzlet” tai ”Aarteiden löytäminen”. (Jokela 2022)*

Seitsemäs kysymys käsitteli nuorten muuta harrastustoimintaa ja sitä, oliko nuori löytänyt muita harrastuksia kerhon toiminnan kautta. Vastanneista yhdeksän kokivat löytäneensä uusia harrastuksia digiroolipelaamisen kautta. Kolme eivät kokeneet löytäneensä uusia harrastuksia. Sisällytin esimerkkejä mahdollisista harrastuksista kysymysasetteluun, kuten on nähtävissä alla (Kuvio 5).

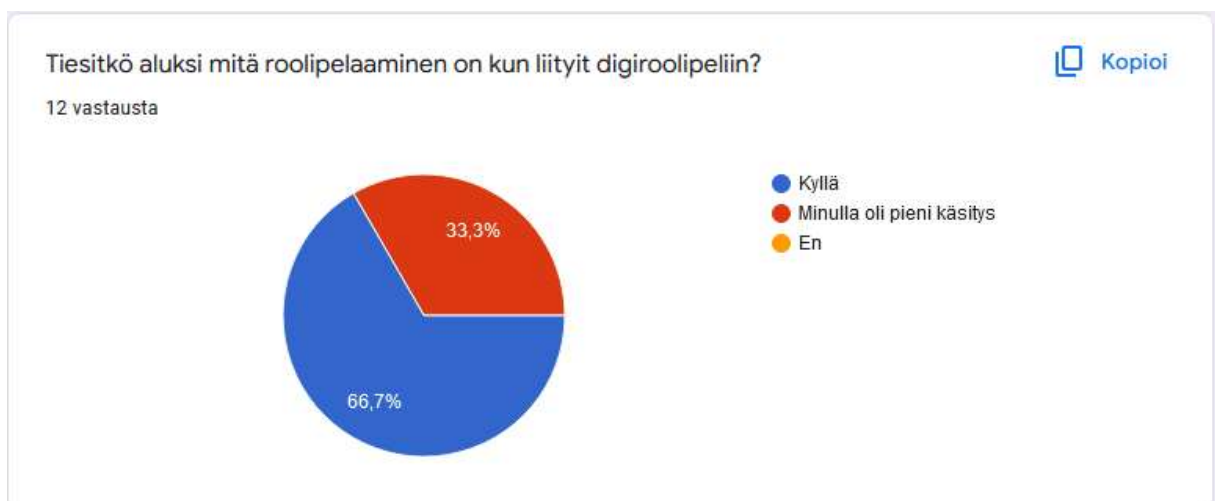


*Kuvio 5. Digiroolipeli porttina muihin harrastuksiin. 75 % vastanneista on vastannut löytäneensä muita harrastuksia roolipelaamisen kautta, kun 25 % eivät ole. (Jokela 2022)*

Kahdeksannessa kysymyksessä selvitin roolipelitoiminnan suosiota ja sitä, miten tunnettua roolipelaaminen on. Vastaukset yllättivät minut täysin: kuten kuvaajasta on havaittavissa, kaikki

vastaajat tiesivät jotain roolipeleistä jo ennen kerhoa, ja yli puolet vastanneista tunsivat roolipelaamisen (Kuvio 6).

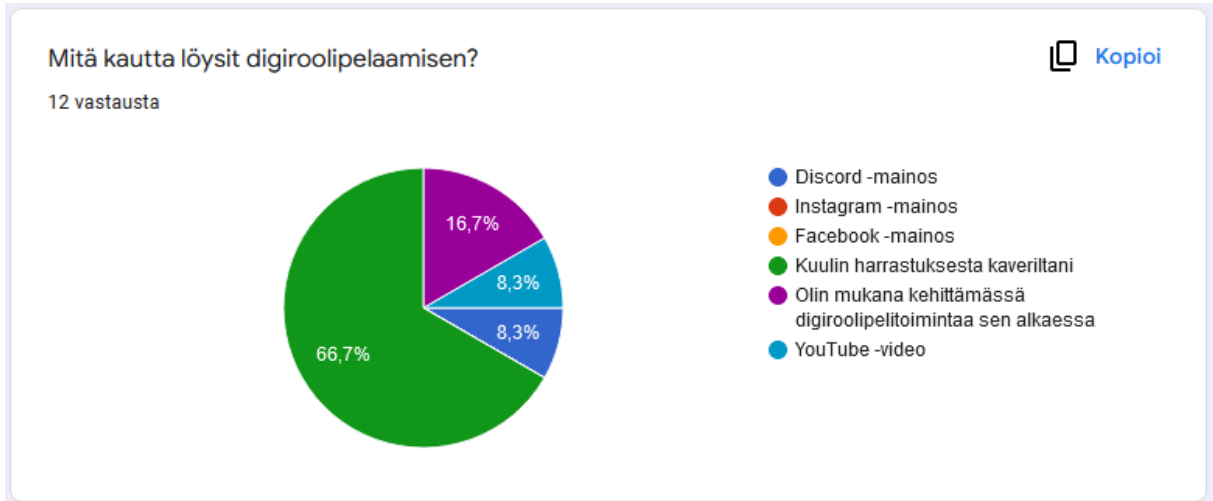
Jälkijatuksena ymmärrän, että ”Minulla oli pieni käsitys” vastausvaihtoehdon epämääräisyys on niin epämääräinen, että sen olisi lähes voinut jättää pois vastausvaihtoehdoista. Tätä kautta vastauksista olisi suodattunut pois esimerkiksi vastaajat, jotka yhdistävät roolipelaamisen pääasiassa tietokonepeleihin tai jotka ovat joskus kuulleet sanana Dungeons & Dragons yhdistelmän, mutta joilla ei ole ollut aitoa käsitystä roolipelaamisesta.



*Kuvio 6. Vastaajien tieto roolipeleistä ennen kerhoon liittymistä. 66,7 % olivat tuttuja roolipelien kanssa entuudestaan ja jäljelle jääneet 33,3 % olivat saaneet jonkinlaisen käsityksen siitä mitä roolipelaaminen on. (Jokela 2022)*

Yhdeksäs kysymys tutki sitä, mitä kautta nuoret löysivät digiroolipelikerhon. Useimmat olivat löytäneet toiminnan kaveriensä kautta, mutta erityisen suureksi yllätykseksi osoittautui yksi pelaaja, joka on löytänyt toiminnan YouTube-videon kautta. Digiroolipelistä on ladattu YouTubeen kolme videota, ja videoita on tarkoitus ladata säännöllisesti sitä mukaa, kun pelaajat läpäisevät roolipelikampanjan osioita. Mahdolliset vastausvaihtoehdot ovat nähtävissä seuraavassa kuvaajassa (Kuvio 7).





*Kuvio 7. Mitä kautta nuoret löysivät digiroolipelin? 66,7 % vastaajista vastasivat kuulleensa harrastuksesta kaveriltaan. 16,7 % vastasivat olleensa mukana digiroolipelitoiminnan kehittämisessä sen alkaessa. 8,3 % vastasivat kohdanneensa mainoksen joko Discordissa tai YouTube palvelussa. (Jokela 2022)*

### 5.1.2 Vapaamuotoiset kysymykset

Loput kysymykset palautelomakkeessa olivat vapaamuotoisia, ja niillä oli tarkoitus kerätä erilaista tietoa kuin rajatuilla kysymyksillä. Kaikki vastasivat ensimmäiseen kysymykseen, ja toiseen tuli seitsemän vastausta.

Ensimmäinen vapaamuotoinen kysymys kysyy nuorelta tämän omin sanoin suosikkihetkeä, jonka hän oli kokenut roolipelikerhossa. Kaikki vastaukset ovat nähtävissä alla (Kuva 2). Vastauksista vain neljä käsittelee taistelukohtauksia loppujen käsitellessä erilaisia sosiaalisia tilanteita, kuten vitsailua oman ryhmän kesken tai jonkun kiinnostavan ei-pelaajahahmon tapamista pelissä. Vastauksissa korostuu sekä suuren paineen alla koetut hetket että hauskat sattumukset.

Kuvaile omin sanoin yksittäinen lempihetkesi digiroolipelissä:

12 vastausta

lohikäärmeen tapaaminen
Parhaita hetkiä ovat olleet porukalla läpän heittäminen ja juttelu
Oman tiimin kanssa vielä pelin ja tiimin muodostumisen alkuvaiheessa oli kiva pelata pelisessio, jossa koko pelikerta pyöri hienon suunnitelman ympärillä ja ilman taisteluita. Kaikki pääsivät ääneen ja hahmot pääsivät käyttämään muitakin taitoja kuin pelkkiä taistelukykyjä.
Olimme juuri saapuneet uuteen ja mysteeriseen dungeoniin, jota pelinjohtaja kuvaili elävästi. Hahmot alkoivat keskustelemaan toistensa kanssa ja tutustumaan toisiinsa. Jo nämä seikkailun ensimmäiset hetket loivat mystiikan tunnelmaa ja antoivat jännittävää makua koko loppu seikkailusta, ja olen aina sen jälkeen odottanut tulevia sessioita valtavasti.
Yekin kanssa tehty toiminta.
Yekin bazaarin tapahtumat eri tiimien vuorovaikutuksen kanssa
Drow-noitia vastaan taistelu ja voittaminen T'risan joukkojen päihittäminen hylätyssä tempelissä oli yksi monesta eppisestä hetkestä kampanjassa, vaikka kovin vaikeaa on valita vain yhtä.
Se että kun Rum poltti vanhan kirjaston
Se erittäin kirottu taistelu keittiössä pannuja ja muita kokkaus välineitä vastaan
Patsaiksi muuttuneiden tovereiden siirtelyn yrittäminen ennen Wyllowilta apua pyytämistä + Arzokin legioonaan kirjautuminen (se goblin ääni on vaan niin mahtava)
Kaikki ne kerrat kun on tullu jotain tosi eppisiä taisteluita ja ollaan pelattu hyvin tiiminä 😊

*Kuva 14. Suosikkihetki digiroolipelissä, vapaa palaute. (Jokela 2022)*

Toinen vapaamuotoinen kysymys antoi mahdollisuuden kertoa vielä vapaamuotoisesti kokemuksista digiroolipelissä. Digiroolipelin potentiaalia korosti erityisesti kommentti, jossa toivottiin pidempiä pelisessioita tulevaisuudessa (Kuva 3). Vastaukset kysymykseen olivat pääosin positiivisia.

Haluatko lisätä vielä jotain liittyen kokemuksiisi digiroolipelissä?

7 vastausta

muut pelaajat ja etenki pelinjohtaja on ollu tosi kannustavia ja ymmärtäväisiä jos ei heti uskalla heittäytyä roolipelaamiseen.

-

On ollut niin mahtavaa, että olisin toivonut pelejä olevan useammin tai niiden kestävän pidempään. Ymmärrän kuitenkin rajoitukset täysin.

Jos tätä on mahdollisuus laajentaa vielä suuremmaksi, nuorisotoiminnan tai minkä tahansa muun puolesta, niin iloiseksi siitä tulisi, vaikka ei mukaan välttämättä pääsisikään.

Seikkailut on ollut erittäin hauskoja ja hupaisia!

En

Digiropessa on se hyvä puoli, että tässä hahmot pääsevät korkeammille tasoille millä olin pelannut aiemmin, mikä on mukavaa sillä pääsee kokemaan ja oppimaan korkeamman tason mekaniikkoja ja loitsuja jne.

*Kuva 15. Lisäkokemuksia digiroolipeleistä. (Jokela 2022)*

Vastaukset viimeiseen kysymykseen olivat kaikki yhtä emojivastausta lukuun ottamatta positiivisia. Osa vastaajista odottaa innolla digiroolipelin tulevaisuutta ja pelien jatkumista (Kuva 4). Palautteissa oli myös osoitettu henkilökohtaista palautetta pelinjohtajan suorituksesta.

## Vapaa palaute + Muu kommentointi

7 vastausta



Pelinjohtaja on hyvä ja varsinkin osaa hyvin elävöittää tarinan kerrontaa hahmojen erilaisilla äänillä. Ja aloittelevana pelaajana on kiva, kun saa miettiä mitä tekisi eikä ole kauhea kiire.

On ollut valtava kunnia seikkailla Undermountainissa kaikkien kanssa! :)

Aivan mahtava idea ja toteutus on ihana! Digirole sai omasta puolestani ja halustani laajentua pidemmälle tulevaisuudessa ja eri laisille kampanjoille. Tässä on tullut ja mennyt pelaajia, mutta kaikki on vaikuttanut tykkäävän pelata sen ajan, kun on ollut osana. Suosio suuremmallekin toiminnalle olisi todennäköisesti taattu, kun näinkin moni on tykännyt toiminnasta.

Kiitokset menneistä ja tulevista peleistä! Innolla tulevaa odotellen!

6/5 kamppanja on ollut :)

Mielenkiinnolla odotan mitä kaikkia mysteerejä Undermountainista löytyy ennenkuin ollaan Halasterin kansa kahveella

Tää ei oo varmaan ikinä tullu puheeks mut siis sun kaikki kuvaukset eri NPC hahmoista ihan sika hyviä! Kaikki eri äänet tekee niille hahmoille tosi erilaisen luonteen mikä on siistiä :) Ehkä itekki opin joskus jonkun verran samaa

*Kuva 16. Nuorten vapaa palaute ja kommentointi. (Jokela 2022)*

## 5.2 Haastattelu

Haastattelut tehtiin yksilöhaastatteluina ja etäyhteyksillä seitsemän nuoren kanssa. Haastatteluun valittiin opinnäytetyön kirjoittajasta poikkeava haastattelija rehellisten vastausten toivossa, ja etenkin viidennen kysymyksen takia, joka koskee hyvää pelijohtamista. Haastattelut kerättiin viikolla 15. Haastattelun tekivät nuorisotyöntekijä ja nuorisotalon harjoittelija Microsoft Teams -sovelluksen kautta sen helppokäyttöisyyden ja tapaamisen tallentamisen vuoksi. Haastatteluille pyydettiin varamaan enintään 15 minuuttia aikaa, ne sisälsivät 5 kysymystä, ja haastatteluiden lopullinen mitta vaihteli kolmesta seitsemään minuuttiin.

Ensimmäinen kysymys, ”Haluaisitko muuttaa jotain digiroolipelissä, mitä?”, sai yksimielisen vastauksen: ohjaajan tai digiroolipelin sisällön kannalta ei haluttaisi muuttaa mitään. Ainoa osittain poikkeava vastaus oli toive kanssapelaajien syvempään uppoutumiseen omiin hahmoihin.

Useimmat pelaajat vaikuttivat tyytyväisiltä roolipelin tämänhetkiseen tilanteeseen. Jälkikäteen ajateltuna haastattelun aloittaminen näin vaikealla ja itsenäiseen ajatteluun haastavalla kysymyksellä saattoi myös olla keinoa idea. Useimmat vastaavat haastattelut aloitellaan tavanomaisimmilla tai rennommilla kysymyksillä kuten ”Mistä pidät digiroolipelissä” tai vastaavilla, millä nuoren saisi ns. tottumaan kysymykseen vastaamiseen ja pohdintaan.

Toinen kysymys, ”Jos Kuopion nuorisopalvelut järjestäisivät myös jatkossa digiroolipelin kaltaista roolipelitoimintaa, mikä voisi motivoida sinua osallistumaan tulevaan toimintaan?”, sai vaihtelevampia vastauksia. Kolmelle vastaajalle riitti, että toiminnassa on kyse roolipelaamisesta. Lopuissa vastauksissa korostui toive siitä, että kyseessä olisi roolipelikampanja, eikä yksittäisiä ja irtonaisia pelejä.

A:”No... En tiää, kyllä mulle ihan motivaatioksi on nytten riittänyt se, että mulla on kaveri siellä, jonka kanssa saa olla siellä samassa porukassa nii, että mää vähän tuossa tuon Matin kautta nii tulii tuohon porukkaan alunperinkin nii, se on ollu ehkä siinä motivaationa, että sillee pääsee kavereitten kaa viettään aikaa ja tälle.”

Kolmas kysymys, ”Oletko kertonut ystävillesi harrastavasi roolipelaamista?”, sai myönteiset vastaukset kaikilta pelaajilta. Tämän lisäksi haastattelijat lisäsivät haastatteluihin usein kysymyksen ”Mitä ystäväsi ovat ajatelleet siitä harrastuksena?”. Useimpien vastaajien ystävät olivat suhtautuneet myönteisesti roolipelaamiseen harrastuksena, mutta joukossa oli myös poikkeuksellisen innostunut vastaus:

B:”Oon kertonut ystäville, että harrastan roolipelaamista. Sitten minä oon vielä jutellut niitten kaa, että pitäiskö meidän joskus... haluatteko joskus tota D&D:tä, että minä voin olla siinä se pelinjohtaja, että voidaan vähän siinä silleesti chillisti mennä.”

Tämän lisäksi vastauksissa korostui myös yhteisöllisyyden tärkeys ja muiden osallistuminen roolipelitoimintaan. Vastaajista kolme pitivät yhteisöä pelin ympärillä olennaisena, ja yhdelle omien tuttuja kavereiden mukanaolo oli erityisen tärkeää.

Neljäs kysymys, ”Uskotko roolipelaamisen harrastuksena kiinnostavan sinua vielä vuodenkin päästä?”, sai myös myönteiset vastaukset kaikilta. Joiltain haastattelussa kysyttiin lisäkysymyksenä mikä roolipelaamisessa kiehtoo, tai mikä tekee siitä juuri heidän juttunsa. Yksi haastattelijasta vastasi tähän hyvin tyhjentävästi:

C:”Roolipelaaminen ei oo ihan vaan siinä, että se on pelkästään se peli. Tykkään piirtää, siitä tulee ideoita piirtämiseen ja mulle tulee niin paljon innoitusta... Siinä on niin paljon muita osia niin kuin, että se ei ole pelkästään ihan vaan se, että

esiinnytään hahmoina vaan siinä voi just kavereiden kans pitää hauskaa ja kuvitella sitä, millanen toinen henkilö on.”

Viides kysymys, ”Kuvaile millainen on mielestäsi hyvä pelinjohtaja”, sai osakseen hyvin laajalti erilaisia vastauksia. Vastauksissa korostuivat luovat taidot kuten erilaisten ympäristöjen eläväinen kuvailu ja ei-pelaaja-hahmojen näytteleminen. Vastauksissa esiintyi myös usein se, että hyvä pelinjohtaja ei mene aina roolipelikirjan ohjeiden mukaan, vaan osaa antaa pelaajille tilaa toteuttaa myös omia odottamattomia suunnitelmiaan, vaikka olemassa olevat säännöt eivät aina riittäisikään kattamaan näitä tilanteita. Vain yhdessä vastauksessa korostettiin pelinjohtajan sääntötietämyksen ja kattavan suunnitelman tärkeyttä. Joissain palautteissa korostettiin myös minun taitojani ohjaajana ja pelinjohtajana ja vaikuttaa siltä, että haastatteluun vastanneet ovat olleet tyytyväisiä digiroolipelin tilanteeseen.

D: ”Mun mielestä kaikki tää miten tää meidän Discord serveri toimii, että voi kirjoittamallakin roolipelaamaan ja silleen, että on tosi hyvät karttasysteemit ja kaikki, että pelinjohtaja sitäkin puolta huoltaa oikein hyvin, että kaikki pysyy koko ajan ajan tasalla, et mitä muidenkin tiimien seikkailuissa tapahtuu.”

Haastattelija: ”Joo, tuleeko vielä jotain mieleen?”

D: ”Ei oikeen... tai no sekin on mun mielestä hyvin tärkeää, että pelinjohtaja puhuu tosi selkeesti ja niinku pysyy hyvin kärryillä ja... joo ja se, että säännöllisesti pelataan ja huolehtii että me ollaan paikalla [...] ja hyvin on hoidettu myös se, että ollaan avarana pelaajia ja heidän päätöksiä kohtaan.”

## 6 POHDINTA JA KEHITTÄMISEHDOTUKSET

Ohjaamani digiroolipelikerho on aloittanut toimintansa poikkeuksellisella menestyksellä, kun katsotaan osallistujien sitoutuneisuutta ja kokoontumiskertojen tiheyttä. Digiroolipelikerhon kaltaisen toiminnan aloittaminen vaatii ennen kaikkea ohjaajan mielenkiintoa aiheeseen. Digiroolipelikerhon ohjaaminen on minulle tuntunut enemmän harrastukselta kuin työltä, ja ohjaajana on tuntunut siltä, että olen ollut aivan yhtä innostunut jokaisesta pelikerrasta kuin pelaajatkin.

### 6.1 Nykyisen toiminnan kehitys

Ensimmäinen kehitysidea tämän opinnäytetyön myötä on helppotajuisten hahmoluokkaoppaiden kirjoitus pelaajille. Yhdelle sivulle mahtuva kuvaaja voisi auttaa pelaajaa päättämään, mitä olisi järkevintä tehdä taistelussa. Se voisi tehdä taistelutilanteista hausempia, mutta myös ennen kaikkea nopeuttaa pelaajien päätöksentekoa, sillä taistelutilanteisiin kuluu yleensä paljon aikaa.

Tämän lisäksi pelaajien aktiivisuuden lasku tekstiroolipelikanavilla on luonut tarpeen kehittää sitä osiota. Aion laajentaa mahdollisia ympäristöjä tekstiroolipeleille ottamalla käyttöön uusia kanavia. Tämä voi kannustaa hahmoja käymään keskusteluja seikkailulle merkittävässä sijainneissa.

Aion myös pitää laajan mainoskampanjan digiroolipelikerhosta kesän aikana, sillä osa pelaajista siirtyy armeijaan ja jättää ryhmään vajauksen. Uusien pelaajien mukaan tuominen esittää ainutlaatuisia haasteita, sillä heidät täytyy saada tuntemaan olonsa tervetulleiksi peliin, joka on alkanut jo kauan ennen heitä. He myös aloittavat pelin tason kymmenen hahmoilla, jotka voivat olla erityisesti vasta-alkajille vaikeita ymmärtää.

### 6.2 Toiminnan laajentaminen

Koen, että nykyistä toimintaa voisi helposti laajentaa kattamaan kaksinkertainen määrä nuoria, jos kerholle tulisi myös toinen ohjaaja ja kiinnostuneita pelaajia löytyisi tarpeeksi. Jos pelit tapahtuisivat kaikki samassa maailmassa, kaikki resurssit voisi jakaa ryhmien kesken, mutta toisaalta ohjaajien täytyisi pitää toisensa kattavasti ajan tasalla pelikertojen tapahtumista. Toinen vaihtoehto olisi täysin erillisen kampanjan aloittaminen uusille ryhmille.

Nykyisessä kampanjassa riittää pelattavaa vielä useaksi vuodeksi, jos pelaajat pysyvät yhä kiinnostuneina sen ympäristöstä ja juonesta. Olen kuitenkin miettinyt jo mahdollista seuraajaa *Dungeon of the Mad Mage*:lle, sillä kuten kappaleessa 3.7 käsittelin, digiroolipeli asettaa kampanjalle erityisvaatimuksia. Esimerkiksi saman yhtiön julkaisema *Tomb of Annihilation* soveltuisi tähän käyttöön hyvin. *Tomb of Annihilation*:issa hahmot tutkivat tuntematonta mannerta, seikkailevat viidakossa ja tutkivat muinaisia raunioita. Viidakon kartoittaminen usean ryhmän kesken sopii mielestäni hyvin digiroolipelikerhon vaatimuksiin.

Yksi kehityssuunta, josta on ollut jo alustavaa keskustelua nuorten kanssa, olisi myös kehittää toimintaa liveroolipelien suuntaan. Tällöin ei tietenkään puhuta enää digiroolipelin normaalista toimintamallista, vaan aivan uudesta harrastusmuodosta, joka on kuitenkin helppo oppia jo ennestään pöytäroolipeliä harrastaneelle. Nuorille kohdennettua liveroolipeliä ei ole vielä ollut Kuopion seudulla ainakaan digiroolipelikerhon olemassaolon aikana.

Vielä näiden lisäksi on ollut keskustelua ryhmänä erilaisiin tapahtumiin, kuten Ropeconiin, osallistumisesta. Jos tämä toteutettaisiin digiroolipelin osallistujien kesken, haasteeksi tulisi se, että pelaajat ovat levittäytyneet ympäri Suomea, mikä tekisi yhteiskuljetuksen järjestämisestä vaikeaa. Tämän toiminnan järjestäminen olisi kuitenkin mahdollista esimerkiksi tarjoamalla paikalle tuleville liput nuorisopalveluiden kautta ja järjestämällä tapahtumapaikalle aikuisia ohjaajia, jotka voivat tukea nuoria roolipelitoiminnassa ja auttaa suuren tapahtumapaikan navigoinnissa.

Tämän lisäksi jo tehdyillä pohdintoilla ja hyväksi koetuilla ideoilla olisi mahdollista välittömästi ohjaaja- ja kerhoressurssien löytyessä järjestää toinen kerho, joka voisi joko aloittaa *Dungeon of the Mad Mage* sisältöä alusta ensimmäiseltä tasolta, tai siirtyä jo *Tomb of Annihilation*in tarjoamiin seikkailuihin. Tämän lisäksi yhteistyöstä voisi tehdä näkyvämpää myös muille kaupungeille, kuten esimerkiksi Joensuulle, jossa toimii jo hyvin aktiivinen larp- ja roolipeliyhteisö nimeltä Mannun Vartijat. Suurempien yhteisöjen kanssa yhteistoimin toteutetut tapahtumat voisivat olla erinomainen portti uusille harrastajille päästä roolipeli- ja larppitoimintaan mukaan.

Workshop- toiminnan pitäminen halukkaille työntekijöille voisi olla oiva menetelmä saada lisää osaavia pelinjohtajia, jotka tuntevat roolipelin käsitteen ja tietävät mistä siinä on kyse ja voivat mainostaa toimintaa eteenpäin nuorille. Tällaisen workshopin pitäminen olisi mahdollista esimerkiksi jo osaavien työntekijöiden (kuten minun) kautta, tai Kuopion Roolipelaajien



kautta, jotka ovat jo osoittaneet kiinnostuksensa tehdä yhteistyötä Kuopion nuorisopalveluiden kanssa esimerkiksi tapaamalla nuoriso-ohjaajien kanssa marraskuussa 2021 Maaningan nuorisotalolla ja puhumalla mahdollisista yhteistyökuvioista.

### 6.3 Roolipelaamisen eettisyys

Roolipelaamista ilmiönä tutkiessa voi törmätä helposti 70 luvun saatananpalvonta-paniikkiin, missä mielenterveysongelmista kärsinyt nuori oli riistänyt henkensä ja syypäänä pidettiin Dungeons & Dragons roolipeliä (BBC News 2014). Vaikka tapausta tutkiva yksityisetsivä sai selville nuoren kärsineen masennuksesta ja huumeidenkäytöstä, monet huolestuneet aktivistit syyttivät roolipelejä nuoren kuolemasta näiden murheiden sijaan. Dungeons & Dragonsilla on ollut problemaattinen maine, missä sen aiemmissa painoksissa on esitetty seksuaalista ja hyvinkin väkivaltaista sisältöä ja sen sijaan, että Dungeons & Dragons olisi kaihtanut aihetta, se toi sitä enemmän ja enemmän esille esimerkiksi korostamalla tätä visuaalisuutta aikaisten painosten kansikuvissa.

Ajan myötä Dungeons & Dragons on kuitenkin siirtynyt enemmän ja enemmän perheystävälliseksi ja kirja onkin rakennettu monien teemojen ympärille, missä pelinjohtaja itse voi valita minkälaista peliä haluaa pitää ja täten itse päättää pelin ikärajan. Esimerkiksi yksi Dungeons & Dragonsin uusimmista kampanjoista, *Wild Beyond the Witchlight* on rakennettu täysin mekaanikan ympärille, missä kampanjan aikana pelaajia ei pakoteta yhteenkään taisteluun missä toisen osapuolen on pakko kuolla, jotta tarina etenee. *Wild Beyond the Witchlight* on myös arvosteltu koko Dungeons & Dragonsin kampanjoista lapsiystävällisimmäksi tähän mennessä julkaistuista kirjoista (Hall 2021).

Roolipelaaminen asettaa ainutlaatuisen haasteen pelinjohtajalle, etenkin kun kyse on nuoriso-ohjaajasta. Pelinjohtaja on auktoriteetti, joka on vastuussa omasta maailmastaan ja johtaa sitä ja tätä kautta nauttii yleensä suuresta luottamuksesta pelaajien puolelta. Aivan kuten nuoriso-ohjaajanakin, pelinjohtajan roolissakaan oleva henkilö ei saa hyväksikäyttää tätä luottamusta millään epämieluisalla tavalla.

Pelinjohtaja voi usein huomata, joskus omaa lähtökohtaista tahtoaankin vasten, suosivansa toisia pelaajia ja asettuvansa toisia pelaajia vastaan. Näin voi käydä alitajuntaisista syistä, tai joskus myös siksi että toinen pelaaja on vain tehnyt oman hahmonsa ja suunnitelmansa huomatta-

vasti paremmin kuin toinen. Tällaisissa tilanteissa on tärkeää pysähtyä ja reflektoida pelinjoh-  
tamistaan ohjaajana ja miettiä keinoja tasapainottaa erilaisten pelaajien luomia haasteita tavalla,  
joka tekee pelistä mukavaa kaikille.

## 6.4 Kriittisyys

Opinnäytetyötä tarkkaillessani sen kirjoitettuani olen työhöni erittäin tyytyväinen, mutta ha-  
vaitsen myös kehityspisteitä mihin olisin voinut puuttua huomattavasti aiemmin opinnäytetyötä  
tehdessäni ja suunnitellessani. Tietokirjallisuuden tutustuminen ajoissa ja esimerkiksi yhtey-  
denotto suoraan Game to Grow – järjestöön olisi helpottanut lähdekirjallisuuden keräämistä  
työtä varten huomattavasti. Tämän lisäksi haastatteluihin varaamani aika oli huomattavasti liian  
pitkä, kun otti huomioon miten niukkoja vastauksia vastaanotin ja toisaalta myös sen, miten  
vähän kysymyksiä haastattelussa oli.

Olen kuitenkin hyvin tyytyväinen oivallukseeni siitä, että haastattelija voi olla joku muu kuin  
itse opinnäytetyön kirjoittaja ja kerhon ohjaaja, sillä koen että tuota kautta palautteet olivat pal-  
jon totuudenmukaisempia eikä niitä kuunnellessa jäänyt ainakaan tunnetta siitä, että pelaajat  
olisivat pidätelleet kritiikkiään. Mikäli opinnäytetyön kirjoitusprosessin olisi aloittanut aiem-  
min, olisi myös tietoa ehtinyt käsitellä eri tavalla ja opinnäytetyöstä olisi voinut tehdä moni-  
ulotteisemman.

En ole varma, miten se vaikuttaa haastattelujen laatuun, mutta esimerkiksi yksi haastatteluista  
suoritettiin roolipelikerran 15 minuuttia kestävän tauon aikana, kun haastateltava tuli mukaan  
varapelaajaksi kerralle mukaan, enkä muistanut tämän olevan myös haastattelussa myöhem-  
min. Tämä saattoi vaikuttaa esimerkiksi vastausten pikaisuuteen ja kiireeseen, minkä haastat-  
telusta aisti.

## LÄHTEET

- Harviainen, J. Tuomas & Meriläinen, Mikko & Tossavainen, Tommi 2013. Pelikasvattajan käsikirja. Helsinki: Mediakasvatus- ja kuvaohjelmakeskus.
- Kuopion roolipelaajat ry 2021. Roolipelaaminen. Viitattu 18.4.2022. <https://kuopionroolipelaajat.yhdistysavain.fi/roolipelaaminen/>
- Nyman, Tiina-Riikka 2022. Kuopion roolipelaajat Discord –palvelin. Viitattu 18.4.2022.
- Pohjola, Aino 2021. Kuopion roolipelaajat Discord –palvelin. Viitattu 18.4.2022.
- Allison, Peter Ray 2021. Tabletop roleplaying has given players comfort, connection and control in a world that’s taken them away. Dicebreaker. Viitattu 7.4.2022. <https://www.dicebreaker.com/categories/roleplaying-game/feature/tabletop-roleplaying-comfort-connection-control-covid-19>
- Ropecon 2022. Ropecon 2022. Viitattu 18.4.2022. <https://2022.ropecon.fi/>
- Lee, Ross 1977. The intuitive Psychologist and His Shortcomings: Distortions in the Attribution Process. California: Standfordin Yliopisto.
- Korhonen, Pekka & Østern, Anna-Lena 2001. Katarsis – Draama, teatteri ja kasvatus. Jyväskylä: Atena Kustannus.
- Heikkinen, Hannu 2005. Draamakasvatus – opetusta, taidetta, tutkimista. Jyväskylä: Minerva Kustannus.
- Tossavainen, Tommi 2019. Pelikasvattajan Käsikirja 2. Helsinki: Kansallinen audiovisuaalinen instituutti.
- Salminen, Anni. Vuolle setlementti. Mitä on eskapismi? Viitattu 17.4.2022. <https://vuolleoulu.fi/hyvinvointi-ja-yhteistyö/asiantuntijuutta-ja-osallisuutta/lapsi-ja-nuorisotyö/nakymatkat/artikkeli-mitä-eskapismi/>
- Gebhart, Andrew 2019. The Dungeons & Dragons game rescuing kids from their social anxieties. CNET. Viitattu 14.4.2022. <https://www.cnet.com/culture/entertainment/game-to-grow-the-dungeons-dragons-game-rescuing-kids-from-their-social-anxieties/>
- Karvonen, Reija 2019. Johdatus pöytäroolipelaamiseen. Suomen roolipeliseura.

Hirsjärvi, Sirkka 1980. Kasvatustietoisuus ja kasvatuskäsitteet: teoreettinen tarkastelu. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto.

Hall, Charlie 2021. Dungeons & Dragons' spookiest campaign is also one of its very best. Polygon. Viitattu 17.4.2022. <https://www.polygon.com/tabletop-games/22745128/dungeons-dragons-best-campaign-curse-of-strahd-horror-beginners>

Kuopion Nuorisopalvelut <https://poin.fi/kuopio/kuopion-nuorisopalvelut/>

BBC News <https://www.bbc.com/news/magazine-26328105>

Hall, Charlie 2021. The Wild Beyond the Witchlight campaign is Dungeons & Dragons for theater kids. Polygon. Viitattu 10.5.2022. <https://www.polygon.com/22683845/dungeons-dragons-the-wild-beyond-the-witchlight-review>

Kallinen, Timo & Kinnunen, Taina. Etnografia. Teoksessa Jaana Vuori (toim.) *Laadullisen tutkimuksen verkkokäsikirja*. Tampere: Yhteiskuntatieteellinen tietoarkisto. Viitattu 10.5.2022 <https://www.fsd.tuni.fi/fi/palvelut/menetelmaopetus/kvali/laadullisen-tutkimuksen-aineistot/haastattelut/>

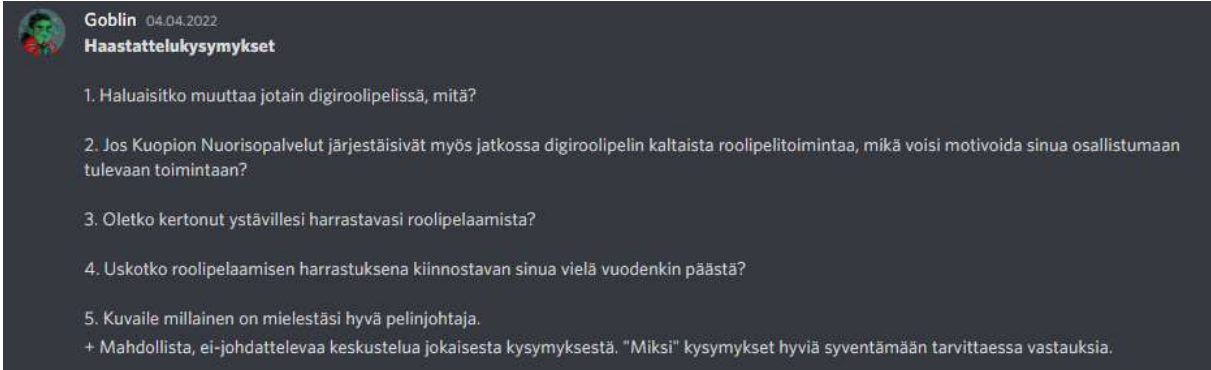
Tietoarkisto. Kyselylomakkeen laatiminen. Viitattu 10.5.2022. <https://www.fsd.tuni.fi/fi/palvelut/menetelmaopetus/kvanti/kyselylomake/laatiminen/>

## KUVALUETTELO

Kuva 1. Ensimmäinen koko ryhmän epäonnistuminen ja hahmojen kuolema digiroolipeleissä. Jokela, Mikael 2022.	20
Kuva 2. Digiroolipeli-kerhon säännöt. Jokela, Mikael 2022.	22
Kuva 3. Pelien välistä palautteen keruuta. Jokela, Mikael 2022.	23
Kuva 4. Offgame-luokka. Jokela, Mikael 2022.	24
Kuva 5. Ingame-luokka. Jokela, Mikael 2022.	25
Kuva 6. Factionit ja NPCt –kanava. Jokela, Mikael 2022.	26
Kuva 7. Yawning Portal –kanava. Jokela, Mikael 2022.	26
Kuva 8. Nuorten tekstiroolipelaamista. Jokela, Mikael 2022.	27
Kuva 9. Ryhmien omat luokat. Jokela, Mikael 2022.	27
Kuva 10. Huone ennen sisustamista. Jokela, Mikael 2022.	28
Kuva 11. Huone sisustamisen jälkeen. Jokela, Mikael 2022.	29
Kuva 12. Yksittäisen tason koko. Jokela, Mikael 2022.	30
Kuva 13. Digiroolipelin palautteen ohjeistus. Jokela, Mikael 2022.	35
Kuvio 1. Digiroolipelaamisen tärkeys harrastuksena. Jokela, Mikael 2022.	36
Kuvio 2. Digiroolipelin kehittämät taidot. Jokela, Mikael 2022.	37
Kuvio 3. Digiroolipelin kautta saadut kaverit. Jokela, Mikael 2022.	38
Kuvio 4. Digiroolipelin lempiasiat. Jokela, Mikael 2022.	39
Kuvio 5. Digiroolipeli porttina muihin harrastuksiin. Jokela, Mikael 2022.	39
Kuvio 6. Vastaajien tieto roolipeleistä ennen kerhoon liittymistä. Jokela, Mikael 2022.	40
Kuvio 7. Mitä kautta nuoret löysivät digiroolipelin? Jokela, Mikael 2022.	41
Kuva 14. Suosikkihetki digiroolipelissä, vapaa palaute. Jokela, Mikael 2022.	42
Kuva 15. Lisäkokemuksia digiroolipeleistä. Jokela, Mikael 2022.	43
Kuva 16. Nuorten vapaa palaute ja kommentointi. Jokela, Mikael 2022.	44

# LIITTEET

<https://forms.gle/wsXe9djdBK9Qd7xJA> Palautekysymykset



**Goblin** 04.04.2022  
**Haastattelukysymykset**

1. Haluaisitko muuttaa jotain digiroolipelissä, mitä?
2. Jos Kuopion Nuorisopalvelut järjestäisivät myös jatkossa digiroolipelin kaltaista roolipelitoimintaa, mikä voisi motivoida sinua osallistumaan tulevaan toimintaan?
3. Oletko kertonut ystävilleesi harrastavasi roolipelaamista?
4. Uskotko roolipelaamisen harrastuksena kiinnostavan sinua vielä vuodenkin päästä?
5. Kuvaile millainen on mielestäsi hyvä pelinjohtaja.

+ Mahdollista, ei-johdattelevaa keskustelua jokaisesta kysymyksestä. "Miksi" kysymykset hyviä syventämään tarvittaessa vastauksia.