

**Toiminnon nimi:** Skilli-projekti Ropeahjo

**Tiivistelmä:**

Ropeahjo -skilliprojektissa mahdollistettiin toteuttajanuorille omaa harrastuneisuutta ja toimijuutta kehittävää toimintaa hyödyntäen CRYO:ssa olevaa osaamista. Projektissa lähestytään pöytäroolipelaamista laajalla näkemyksellä. Roolipelaaminen tarjoaa keinoja esimerkiksi ryhmäytymisen edistämiseksi, laajalle oman mielikuvituksen käytölle, itseilmaisun harjoittelulle ja tunnetyöskentelylle.

**Kohderyhmä:**

Toteuttajanuoret olivat jakautuneet haarukalle 22-29, roolipelaamisesta ja tarinankerronnasta kiinnostuneille. Hankeen pääasiallinen kohderyhmä oli ryhmä itsensä, joka koostui kahdesta toteuttajanuoresta, noin kolmesta muusta nuoresta osallistujasta ja parista vanhemmasta osallistujasta.

**Tavoitteet:**

Tukea toteuttajanuoria kehittämään yhteisöllisesti oma roolipeli ja peluuttaa syntynyttä tai syntyneitä pelejä, sekä antaa tukea, resursseja ja opastusta saada roolipelistä tuote, jonka toteuttajanuoret voisivat halutessaan julkaista.

**Kesto:**

12 noin 4-5 tunnin mittaista sessiota.

**Toteutuspaikka:**

Projektissa käytettävät tilat olivat Oulussa oleva roolipelaamiseen erikoistunut vuokrattava huoneterila Tarinoiden Taverna, projektia varten tehty Discord-kanava, sekä projektivastaavan asunto, jossa oli hyvät puitteet roolipelaamiselle. Teoriassa mikä tahansa kerhotila kuten kirjasto tai nuorisotalo olisi käynyt hankkeelle, mutta näissä tuppaa olemaan rajoituksia ja taustamelua.

**Ennakovalmistautuminen:**

Ennakovalmistautumisena toteuttajanuorilta kysyttiin intoa vetää roolipeliä tai tehdä roolipelituotetta. Kun roolipelin vetämisestä kiinnostuneita löytyi, kartoitettiin seuraavaksi roolipelin pelaamisesta kiinnostuneita osallistumaan pelaamiseen, josta sitten tuli osallistujanuoria.

Tähän hyödynnettiin Oulun alueella toimivien lauta- ja roolipeliryhmien Discord-kanavia ja livetapahtumia. Pelin vetämisestä kiinnostuneiden kanssa juteltiin rohkaisevasti ja luvattiin antaa hankkeen vastuuhenkilöiden kokemusta ja tukea. Suurin aika menikin vetäjien rohkaisuun. Pelejä pelaavat ja testaavat oli helpompi houkutella mukaan, sillä pelin pelaamisessa on pienempi henkinen panos kuin vetämisessä.

Kokonaisvaltaisesti mainostukselle ja ennakkovalmistautumiselle annettiin noin kuukausi aikaa. Aloituskokoukselle varattiin erikseen Tarinoiden Taverna-tila, jossa hankkeesta kerrottiin, sovittiin aikatauluja yhdessä ja joka toimi hyvin hankkeen lähtölaukauksena.

### **Tarvikkeet:**

Tarvikkeet olivat verrattain kevyet: Kyniä, paperia ja noppia. Lisäksi hankkeen vastuuhenkilöiden omista resursseista löytyi miniatyyreja, ruudullinen vinyylialusta johon voi piirtää vesiliukoisilla tusseilla ja älylaitteita joista pystyi selaamaan roolipelikirjojen digitaalisia versioita.

Riippuen itse vedettävästä roolipelistä 1-2 roolipelikirjaa olisi hyödyllistä, joskin niistäkin löytyy helposti digitaaliset versiot joita käyttäjät voivat käyttää itse. Myös roolipelin vetäjillä voi olla omia erikoistarpeita, jotka sitten hankkeen puolelta hankittiin. Näihin kuului lähinnä sovelluslisenssejä erääseen kartanpiirto-ohjelmaan sekä potentiaalisia resursseja digitaalisiin roolipelinvetoalustoihin (Foundry, Roll20)

Lisäksi CRYO ry:n riveistä saatiin pari puhujaa kertomaan roolipelin julkaisusta ja etäroolipelaamisesta, jotka olivat erinomaisen hyvä resurssi.

### **Toteuttaminen:**

Aloitussession aikana käytiin läpi käytännön asioita: Missä pelejä pelataan, minä päivinä ja millä aikataululla. Myös hankkeen sisäinen aikataulu käytiin läpi: Kuinka monta sessiota kullekin pelille ja milloin puheohjelma pidettiin. Tässä hankkeessa oli kaksi pelinjohtajaa, joten päätettiin että molemmille varattiin 4 sessiota, joiden välissä oli 4 sessiota puheohjelmaa roolipelaamiseen liittyen.

Jokaisen roolipelin ensimmäisessä sessiossa käytiin roolipeliturvallisuusasiat läpi, kuten pelissä käsiteltävien aiheiden rajaaminen, puuttuvien pelaajien käsittely, X-kortin käyttö ja myös käytännön asioita. Sen jälkeen pelinjohtajan avustuksella tehtiin pelaajille hahmot ja perehdyttiin maailmaan.

Itse pelisessiot menivät omalla painollaan, pelinjohtajan johtaessa ja pelaajien osallistuessa. Sessioitten lopusta varattiin aikaa palautteelle ja pohdinnalle että miten session sisällön voisi tiivistää roolipelituotteeseen. Tässä auttoi hankkeen vastuuhenkilöiden pitkän linjan roolipelikokemus, mutta pääasiallisesti keskityttiin vetäjän toiveeseen ja ajatuksiin.

Välissä pidettävät puheohjelmat olivat pääosin keskustelevia, joissa puhujat alustivat asiansa ja osallistujat esittivät kysymyksiä. Palaute näistä oli hyviä, Tuomas Kuusniemen etäroolipelipuhe oli todella toimiva. Häneltä voi kysyä varmasti lisää.

Lisäksi hankkeelle tehtiin oma Discord-serveri, jonne pystyi jakamaan peleihin tai hankkeeseen liittyviä asioita. Sitä ei hyödynnetty kovinkaan paljon, mutta se voisi olla hyvä paikka löytää osallistujat myöhemmin.

### **Hyöty:**

Toteuttajanuoret pitivät hankkeesta ja saivat kokemusta pelinjohtamisesta ja katsauksen siihen miten roolipelituotteen voisi tehdä. Toteuttajanuoret myös pääsivät tutustumaan toisiinsa, mistä voisi olla hyötyä jos he haluavat myöhemmin roolipelata omalla ajallaan enemmän. Tästä tutustumis-aspektista voisi olla hyötyä enemmän paikkakunnilla joissa ei ole yhtä laaja määrä roolipeliryhmittymiä, yhteisöjä ja yhdistyksiä kuin Oulussa.

CRYO ry hyötyi tutustuttamalla uusia ihmisiä roolipelaamiseen, ja saamalla heitä potentiaalisiksi uusiksi jäseniksi. CRYO ry myös sai mainosta järjestämällä tällaisen hankkeen, millaista yhdistys ei ole ennen tehnyt. Ja lisäksi yhdistys sai ehkä nimeään enemmän Oulun nuorisotyöntekijöiden keskuuteen.

Laajempaa hyötyä on vaikea arvioida, sillä roolipelituotteeseen asti ei hankkeen sisällä päädytty, mikä oli kumminkin odotettavaa. Mutta mikäli toteuttajanuorilla olisi ollut enemmän aikaa opiskelujen ohella, olisi hyvinkin voinut olla että hankkeesta olisi jäänyt fyysinen roolipelituote, jota nuoret olisivat voineet jakaa tai myydä.

Hankkeeseen osallistuneiden nuorten motivaatio ja moraali oli kyllä korkealla, ja kaikki pitivät siitä että pääsivät joka viikko pelaamaan ja vetämään. Roolipelaaminen on pienen ryhmän kollektiivista tekemistä jossa on helppo hallinnoida osallistumista ja yleistä ilmapiiriä. Varmasti kaikille osallistujille jäi lämpimät muistot ja fiilikset projektista, ja myös kaikkien kyky

### **Mitä erityistä on hyvä huomioida?**

Yksi asioita mitä on hyvä ottaa huomioon on että hankkeen vastuuhenkilöillä on ollut pitkän linjan roolipelikokemus, mikä on auttanut hankkeen sulavassa etenemisessä.

Roolipelaamiseen kuuluu paljon erilaista tietämystä jota on haasteellista sisäistää pienen ajan sisällä. Näiden ratkomiseen tosin löytyy paljon resursseja, ja ainakin CRYO ry:stä löytyy tietämystä ja ihmisiä jotka ovat valmiita kertomaan ja auttamaan.

Käytännön puolelta voi olla haasteellista löytää rauhallinen sisätila jossa voi oleilla monta tuntia illasta. Useimmat roolipelit pidetään tyypillisesti pelinjohtajan asunnolla, mutta tämä voi olla vaikeaa toteuttaa. Keskitetty nuorisotila voisi auttaa tässä.

Etäroolipelaaminen toimii kyllä useimmilla laitteistoilla, mutta siinä voi olla samoja hankaluuksia mitä etäkokoustemisessä ja työskentelyssä: Tekniset haasteet, laitteiston puute, äänentoiston laatu sekä yhteyden ptkeminen.

### **Lisätietoja:**

<https://www.cryo.fi>

hallitus@cryo.fi

samuli.raninen@gmail.com

### **Avainsanat:**

Roolipelaaminen

**Lisäys:**

Digitaalisuutta hankkeessa hyödynnettiin organisoimalla roolipelit Discordin kautta, käyttämällä digitaalisia laitteistoja SW5E-roolipelin kirjamateriaalien lukemiseen, käyttämällä Inkarnate-kartanpiirtosovellusta hyvän näköisten roolipelikarttojen luomiseen sekä kuulemalla Tuomas Kuusniemen puheohjelman etäroolipelien vetämisestä ja pelaamisesta. Pääasialliset pointit puheohjelmassa olivat se, että etäroolipelaaminen on saavutettavampaa esim. liikkumarajoitteisille, etäroolipeleissä voidaan hyödyntää digitaalisia työkaluja raskaiden järjestelmien pelaamiseen (esimerkkinä valojen vaikutukset pelimaailmassa, noppabonusten automaattinen laskeminen, karttojen automaattinen Fog of War-näyttäminen) ja etäroolipelaamisessa on myös hyödyllinen ominaisuus että pelaaja voi poistua tilanteesta helpommin. Haasteita taasen ovat se että puheenvuoroja pitää hallita tarkemmin ja keskittyminen voi olla vaikeaa.

Hankkeessa oli tarkoituksena myös käyttää rakentelutyökaluja, kuten 3d-printteriä ja laserleikkuria, mutta pelien vetäjillä ei ollut näille erityistä tarvetta. Niistä puhuttiin silti ja hankkeen vetäjä esitteli omia aikaansaannoksiaan, kuten 3d-printattua HP-laskuriaan ja lautapeliin tehtyjä, laserleikkurilla leikattuja pelimerkkejä. Näiden tekemiseen luvattiin opastusta myöhemminkin mikäli kenelläkään hankkeen puolelta tarvetta olisi.