



Lähtökohtia Edu-Larp - menetelmään

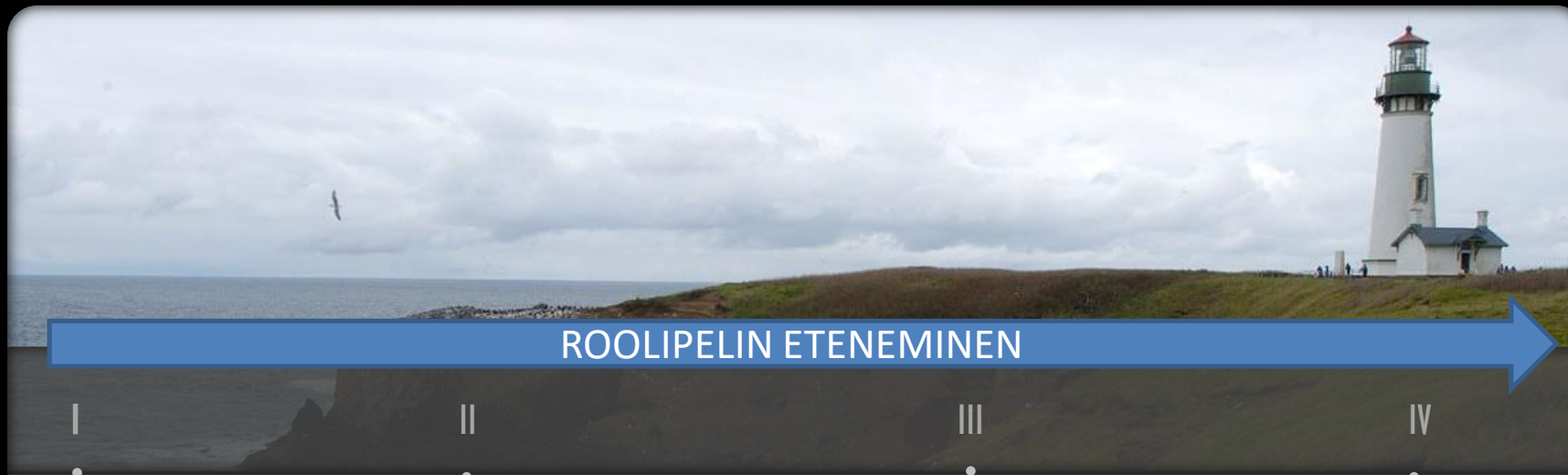
Dos. Lauri Kemppinen

4.12. 2020



Pedagoginen liveroolipeli

- Vaikeasti määriteltävä ilmiö: Liveroolipeli on vähän niin kuin teatterin ja kutsujen välimuoto.
- Ominaista ennakoimattomuus ja yllätyksellisyys. Ei valmista juonta tai käsikirjoitusta
- Ei juuri käytetty Suomessa koulussa (uranuurtaja Mauri Laakso, Helsingin II normaalikoulu). Tanska maailman johtava pedagogisten liveroolipelien käyttäjä (liittyyneen Tanskan arvostettuun ja hyvin rahoitettuun museopedagogiikkaan)
- Tavoitteet:
 - **eläytyminen** pelin määrittelemään (ja opetussisällön kannalta mielekkääseen) tilanteeseen (**empaattisuuden, arvojen ja normien** opettaminen)
 - Pelin määrittelemän **tilanteen ymmärtäminen eri osapuolten näkökulmasta**
 - Sopivan asiayhteyden ja ympäristön tarjoaminen opiskeltaville tiedoille ja **taidoille**



ROOLIPELIN ETENEMINEN

Kehyskertomus

esittelee roolihenkilöt, rakennetaan mielikuva tilanteesta ja tapahtumapaikasta

Ennakkovalmistautuminen (puvustus, taustatietoihin tutustuminen)

Roolikortit, joissa kuvataan hahmon luonnetta, tilannetta, ulkonäköä, mielentilaa, ammattia, **tavoitetta ja salaista tehtävää** roolipelin aikana. Oppilaat voivat valmistaa roolikortit itse historian projektina. On tärkeää, etteivät toiset tiedä kaikkea pelin hahmoista vaan joutuvat tutustumaan heihin pelin kuluessa.

Toimintavaihe.

Roolipeliä pelataan pelinjohtajan määrittelemän ajan. Peli alkaa ennalta sovitusta merkistä ja päättyy merkkiin. Eläytymistä helpottava äänimaisema, eri rooleja kuvaavat merkit.

Purkukeskustelu.

Miten hahmot onnistuivat toteuttamaan tehtävänsä, mitä asioita he saivat selville? Miten pelissä tehdyt ratkaisut toteutuivat?

Teatteri vs. roolipeli

Draama, prosessidraama & forum-teatteri

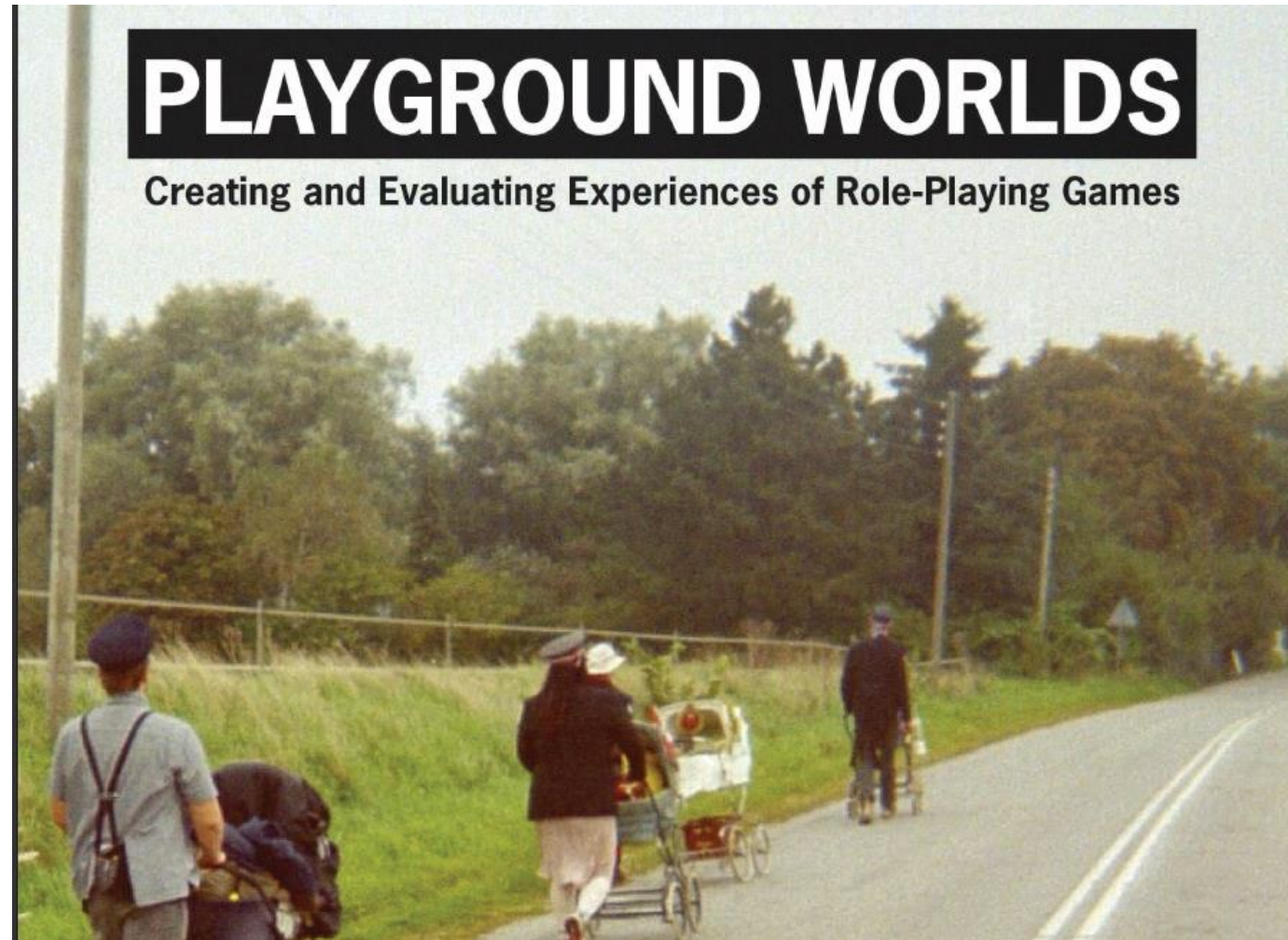
- Juonellinen
- Vuorosanat ainakin osittain käsikirjoitettu ennakoon
- Improvisointi
- Käsikirjoitus tuotettu yhdessä (prosessidraama)
- Teatterin kaltainen tilanne (yleisö ja näyttelijät)
- Lopputulos ennakoitavissa (ainakin jossain määrin)
- Roolihahmon syvällinen ymmärtäminen ei ole välttämätöntä (koska vuorosanojen muistaminen riittää)

Roolipeli

- Ei vuorosanapohjaista käsikirjoitusta
- Ei varsinaista juonta
- Peli, ei näytelmä; ennakoimaton ja arvaamaton
- Vaikea saada kokonaiskuvaa, koska kyse ei ole esityksestä
- Ei yleisöä eikä näyttämöä (vrt. pervasiiviset pelit)
- Pelinjohtaja, ei ohjaajaa
- Taustatarina ja roolikortit määrittelevät pelin lähtötilanteen
- Pelaajat tavoittelevat pelin taustatarinassa ja roolikorteissa esitettyjä tavoitteita
- **Ideana tutkia omaa roolihahmoa ja tehdä siitä oma tulkinta.** Tuo tulkinta arvioidaan pelin jälkeen
- Pääpaino ennakkovalmisteluissa (omaan hahmoon ja sen maailmaan tutustuminen) ja loppukeskustelussa.

Roolissa ja roolin avulla oppiminen

- Roolissa toimiminen
 - Roolit ovat ryhmäilmiö. Jokaisella ihmisellä on useita tilannekohtaisia rooleja sekä "näyttämöllä" että näyttämön takana (backstage). Ks. Goffman: Dramaturgy (sociology)
 - Yksilöt omaksuvat rooleja huomaamattaan; toisinaan rooli on yhteisön sanelema (joutuu rooliin)
 - Rooli vaikuttaa yksilön toimintaan ja ajattelutapoihin. Havaittiin lievittävän stressioireita ja traumoja (lomaa omasta itsestä)
 - Rooleja voidaan omaksua myös yhteisestä sopimuksesta pelissä: **Roolihahmon kautta voi kokeilla itselleen vieraita todellisuuksia** (miltä tuntuisi olla kulkuri, kiero kauppias, faaraan palvelija, maalaisvaimo...)
 - Roolipelin aikana syntyvä tunne mukanaolosta, että **tämä on totta**, (syntyy ryhmän vaikutuksesta, kun kaikki jakavat saman illuusion) ja **kaksoistietoisuus** (samaa aikaan roolissa ja oma itsensä)
- Sisältää vaaroja: kiusaaminen, alistaminen pelin varjolla



Markus Montola & Jaakko Stenroos (eds.) Solmukohta 2008.

Miksi pedagoginen roolipeli on varteenotettava opetuksen ja oppimisen menetelmä?

Figure 1: Cognitive, affective, and behavioral dimensions of student learning through edu-larp.

Learning Dimension	Student Development
<i>Cognitive</i>	• Critical ethical reasoning • Exercising creativity, spontaneity, and imagination • Intrinsic motivation* • Improved problem-solving skills • Learning multiple skills and knowledges simultaneously • Self-efficacy, perceived competence
<i>Affective</i>	• Active engagement* • Enhanced awareness of other perspectives • First-person identification improving emotional investment • Increased empathy • Increased self-awareness • Intrinsic motivation* • Raising social consciousness • Social skills development, e.g. cooperation, debate, negotiation
<i>Behavioral</i>	• Active engagement* • Exercising leadership skills • Intrinsic motivation* • Improving team work

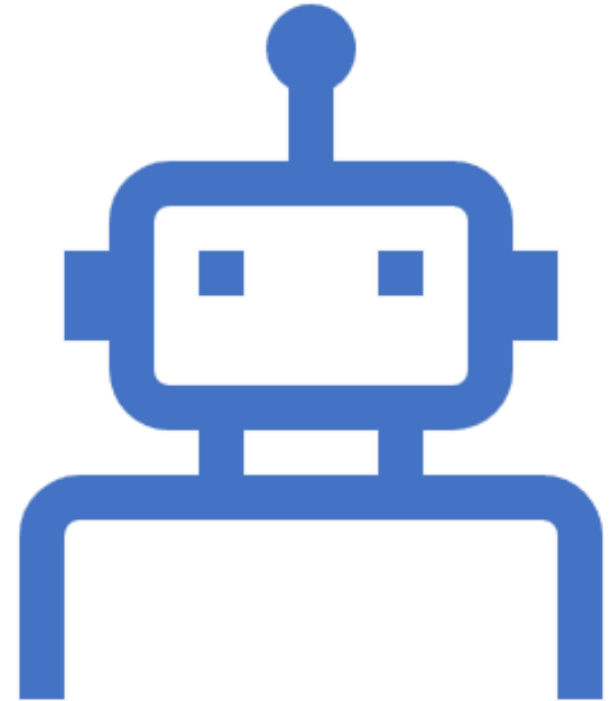
* Literature suggests that intrinsic motivation and active engagement have cognitive, affective, and behavioral dimensions, hence organizing them in multiple categories.³⁰

BOWMAN, S. L. (2014). Educational live action role-playing games: A secondary literature review. Teoksessa S. L. Bowman (toim.), *Wyrd Con Companion Book 2014* (s. 112–131). Los Angeles: Wyrd Con. Haettu 1.7.2017: <http://www.sarahlynnbowman.com/wp-content/uploads/2017/10/2014-Wyrd-Academic-Book.pdf>

- Puolesta
 - Konstruktiiivinen oppimiskäsitys (oppija aktiivinen tiedon muokkaaja)
 - Opiskeltavien sisältöjen sitominen kontekstiin: **situationaalinen oppiminen (tilannesidonnaisuus)**
 - Ongelmalähtöisyys. Roolissa voi tutkia hyvin monenlaisia asioita.
 - Toiminnallisuus ja luova itseilmaisu
 - **Osallistaminen**
 - Pelillisyyys
 - Motivaation ylläpitäminen tarinallisuuden avulla, fiktiivisyys ja mielikuvituksellisuus
 - Kokemus → elämys → oppiminen ja muistiin palauttaminen
 - Näyttää sopivan erityisesti sosiaalisten **vuorovaikutustaitojen** kehittämiseen sekä erilaisten ongelmallisten **tilanteiden simulointiin**.
 - Leikki ja leikkiminen sopii hyvin suomalaisen koulun ja varhaiskasvatuksen perinteisiin
- Vastaan
 - Tutkimuksellista näyttöä oppimisesta ja vaikutuksista pelaajiin on vähän ja osa näytöstä on vahvasti asenteellista (esim, Bowman)
 - On tärkeää keskustella menetelmän rajoituksista ja ongelmista

Valmistelut

- Suuritoinen; paljon alkujärjestelyjä:
 - Kehyskertomus, viriketarina (hist. lähteet)
 - Roolikortit (kuvaus henkilöstä + toimintaohjeet larpin aikana)
 - Järjestettävä sopiva ympäristö
 - Hankittava tai tehtävä asut + rekvisiitta
- Pedagoginen pääpaino **valmisteluissa** ja loppukoonnissa
- Kehyskertomuksen ja roolien oltava mielekkäitä sekä historiallisesti uskottavia



Mitä pedagoginen roolipelaaminen edellyttää?

- Järjestäjän ja pelinjohtajan on siedettävä kaaosta: kyse ei ole näytelmästä vaan roolipelissä kaikki tapahtuu samaan aikaan
- Roolipeliä ei voi ohjata kuin näytelmää. Yllätyksiin on varauduttava.
- Pelinjohtajan on oltava luova ja kekseliäs. Peliin voi tuoda esimerkiksi ilmoituksena uusia sääntöjä pelin tarinaan sovitetulla tavalla (immersion ylläpitäminen).
- Pelinjohtaja ei ole opettaja
- Pelissä koetut tapahtumat muistetaan hyvin. Pelinjohtajan on oltava tarkkasilmäinen.
- Loppukeskustelun taso on oppimistuloksien kannalta ratkaiseva asia

Viihdykettä vai oppimista?

- Hyvä opetus valmentaa pitkäjänteisyyteen ja kohtaamaan turhautumisen tunteita. Oppilaiden ajoittainen turhautuminen kuuluu asiaan opiskeltaessa uusia asioita. (Brookfield 1995)
- Viihdyttävyyden tavoittelu saattaa heikentää oppimistaitojen harjoittelun laatua. Viihdyttävyyteen tottuneet oppilaat eivät opi ponnistelemaan ja käsittelemään vastoinikäymisiä (Henriksen 2004). → Tätä Henriksenin tutkimustulosta on kritisoitu monista puutteista
- Pelillisuus ja ongelmalähtöisyys on eri asia kuin viihde (Hyltoft 2010)

