

Kadonneen muiston metsästys: larp muistelutyön menetelmänä

Katsaus

Kerttu Lehto

Tampereen yliopisto

Tiivistelmä

Muistelutyö on ohjattua, tavoitteellista, pitkäjänteistä ja asiakaslähtöistä muistelua, jonka tukena käytetään usein taide­lähtöisiä menetelmiä. Liveroolipelaaminen eli larp sijoittuu taiteen ja pelin väliin. Siinä pelaaja eläytyy roolihahmoon näytellen tätä kanssapelaajien kanssa ennalta sovitussa ympäristössä. *Muistatko vielä sen päivän* on syksyllä 2018 toteutettu pilottihanke, jossa kehitettiin ja testattiin larppia muistelutyön menetelmänä. Hankkeessa luotiin senioriryhmän jakamasta nuoruusmuistosta toisinto larpin keinoin. Hankkeessa tutkittiin, soveltuuko larp muistelutyön menetelmäksi. Menetelminä käytettiin kerronnallisia ryhmähaastatteluja, osallistuvaa havainnointia ja kyselyitä. Aineisto analysoitiin teemoittain. Tutkimuksesta käy ilmi, että larp soveltui muistelutyön menetelmäksi. Muistolarpin tekeminen muun muassa aktivoi unohduksissa olleita muistoja, lisäsi koettua hyvinvointia ja poisti yksinäisyudentunnetta.

Avainsanat: liveroolipelaaminen, larppaaminen, hyvinvointi, vanhuus, muistelutyö

Abstract

Reminiscence work is facilitated, orientated, and perseverant remembering, often supported by art-based methods. Larp falls in between games and art-based activities. In larp, the players create an illusion of an altered reality by imitating their characters in an agreed-upon setting. *Do you still remember that day* was a pilot project, in which a larp was tested and developed as a method for reminiscence work. In this project an old memory shared by a group of elderly people was re-created by using larp as a method. Suitability of the larp method for reminiscence work was evaluated by using narrative group interview, participatory observation and questionnaire and analyzing the data thematically. This study shows that larp was a suitable method for reminiscence work. It had multiple effects: it e.g. activated already forgotten memories, added to the well-being experienced by the participants, and decreased their feelings of loneliness.

Keywords: live action role-play, Nordic larp, well-being, elderly, reminiscence work

Johdanto

Suomen väestö ikääntyy ja sen myötä kasvaa tarve uudelaikaisille innovaatioille ja menetelmille, jotka edistävät seniorien hyvinvointia. Eräs seniorien hyvinvointia lisäävä toiminnanmuoto on *muistelutyö*. Muistelutyö on ohjattua tai muuten mahdollistettua, tavoitteellista, pitkäjänteistä ja asiakaslähtöistä muistelua. (Liikanen 2011, 29; Hakonen 2003, 130.) Muistelutyötä tehdään usein ryhmissä ja sen myötä voi tutustua uusiin ihmisiin sekä kuvien ja esineiden avulla voimaantua ja vahvistaa omaa identiteettiä. Se sopii kaikille senioreille, kunhan se räätälöidään yksilö- ja ryhmäkohtaisesti. (Hakonen 2003, 132.) Muistelutyö tähtää osallistumiseen, luovuuden kannustamiseen ja omaehtoiseen kulttuuri-toimintaan ja sen tukena käytetään usein taidelähtöisiä menetelmiä, kuten kuvataidetta tai teatteria (Liikanen 2011, 29).

Larp eli liveroolipelaaminen on toimintaa, joka sijoittuu taiteen, pelaamisen ja fyysisen kertomuksen väliin. Sana *larp* on alun perin lyhenne sanoista "live action role play", mutta nykyään lyhennettä käytetään sellaisenaan (Leppälahti 2009, 25). Larpissa pelaaja pukeutuu hahmokseen ja "esittää hahmoaan" pelimaailmaa mallintavassa ympäristössä (Stenros & Harviainen 2011, 63; Leppälahti 2009, 25). Kun pöytäroolipeleissä pelaajat kertovat, mitä heidän hahmonsensa tekee, larpissa pelaajat näyttävät hahmojaan ja toimivat itse hahmonsensa puolesta (Mikkola & Rantanen 2007, 5). Larpissa ei kuitenkaan ole yleisöä, vaan pelaajat "esittävät hahmoaan" itselleen ja kanssapelaajilleen (Leppälahti 2009, 25).

Larppien pelaajakunta koostuu yleensä nuorista aikuisista, ja senioreita nähdään larpeissa vain harvoin. On kuitenkin olemassa myös larppaavia senioreita. (Larp census 2014.) Sosiaalista ja kognitiivista toimintaa sisältävä säännöllinen ja runsas virkistys-, vapaa-aika- ja kulttuuritoiminta ennaltaehkäisee dementoitumista ja pienentää dementoitumisriskiä (Liikanen 2011, 21).

On kuitenkin tärkeää, että kulttuurin tekemisen muoto on tekijälleen mieluisa ja että tekeminen on sekä haasteellista että omia totuttuja rajoja rikkovaa. (Malmivirta 2017, 55.) Ei siis ole ihme, että myös seniorit ovat innostuneet pelaamisesta. Esimerkiksi Grey Gunners on senioreista muodostuva *Counter-Strike: Global Offensive* -joukkue (Grey Gunners 2019). *Counter-Strike: Global Offensive* tai lyhyemmin CS:GO on eräs maailman seuratuimmista ja tunnetuimmista e-urheilupeleistä. Sen ydinajatuksena on taistelu poliisin erikoisjoukkojen ja terroristien välillä. (Eurheilulu.com 2019.) Grey gunners (2019) sanoo itsestään: "se, että olemme isovanhempia, ei tarkoita, että ruokkisimme puluja tai keräisimme kuponkeja". Muistelutyön asiantuntija Leonie Hohenthal-Antin (2006, 15) ennustikin jo yli kymmenen vuotta sitten, että senioripalvelut tulevat monipuolistumaan seniorien itsensä aloitteesta.

Syksyllä 2018 järjestettiin Kotikuntaan palvelutalossa Turussa pilottihanke *Muistatko vielä sen päivän*, jossa tutkittiin larpin käyttöä muistisairaiden senioreiden muistelutyön menetelmänä. Hankkeessa kerättiin tutkimusaineistoa senioriryhmän yhteisistä nuoruusmuistoista, osallistujien suhtautumisesta larp-menetelmään, larpin toimivuudesta muiston palauttamisen menetelmänä sekä sen vaikutuksesta osallistujien koettuun hyvinvointiin. Näiden teemojen kautta vastattiin tutkimuskysymykseen: Soveltuuko larp muistelutyön menetelmäksi?

Muistatko vielä sen päivän -hankkeen koordinaattorina ja tutkijana toimi Kerttu Lehto. Lehto on larpannut ja järjestänyt larptapahtumia vuodesta 2006, hänellä on larpyritys Lounatar ja hän on aiemmin tutkinut larppia nuorisotyön menetelmänä (Lehto 2016). Lehto kirjoitti hankkeen pohjalta pro gradu -tutkielmansa *Muistan vielä sen päivän. Larp muistelutyön menetelmänä* (Lehto 2019), jonka pohjalta tämä katsaus

on koostettu. Hanketta rahoitti ja pro gradu -tutkielman tilasi Eläkkeensaajien Keskusliitto EKL ry.

Luova muistelutyö

Muistelutyö on hyvinvoinnin lisäämiseen tähtäävää, ohjattua tai muuten mahdollistettua, tavoitteellista, pitkäjänteistä ja asiakaslähtöistä muistelua (Hakonen 2003, 130). Muistelutyön avulla käydään läpi ihmisen elämäntarinaa ja eheyttään sitä (Liikanen 2011, 29). Se perustuu ajatukseen, että jokaisen elämäntarina on ainutlaatuinen (Hakonen 2003, 130). Muistelutyötä tehdään pääasiassa senioreiden ja muistisairaiden kanssa. (Liikanen 2011, 29.) Kun muistisairaahan henkilön sosiaalinen todellisuus ja arki esimerkiksi laitoshoidon aikana kapeutuu, konkreettisten muistojen ja eletystä elämästä kiinni pitämisen tarve korostuvat (Suomi 2003, 127). Muistelutyö vastaa tähän muistelun tarpeeseen. Se on turvallinen vuorovaikutustilanne, jossa osallistujat saavat kokea tulevaisuutta kuulluksi ja osalliseksi. Samalla se on tutustumista ja välittämistä. (Vanhustyön keskusliitto 2019.) Tarinoiva ja itses- tään kertova asiakas on myös henkilökunnalle tutumpi. Lisäksi kertomalla ja kuulluksi tulemalla yksinäisyyden tunne vähenee. (Hakonen 2003, 130-131.)

Muistelutilanteessa kaikki muistelijat ovat tasaveroisia keskenään. Kenenkään muistot eivät ole tärkeämpiä kuin jonkun toisen. Niinpä muistelutyötä ohjaa usein joku ulkopuolinen henkilö, kuten taiteilija, toiminnanohjaaja, toimintaterapeutti tai vapaaehtoistyöntekijä (Liikanen 2011, 30). Muistelutyössä pyritään keskittymään positiivisiin muistoihin, sillä liian raskaat muistot jäävät helposti pyörimään muistelijoiden mieleen ja alkavat ahdistaa. Tämän takia muistelutyön yhteydessä saatetaan esimerkiksi laulaa vanhoja lastenlauluja tai lausua runoja, jotka moni osaa ulkoa vielä vanhanakin. (Hakonen 2003, 134.) Toisaalta hyviin muistoihin ja hyvään

oloon päästään joskus käsiksi vain muistamalla ensin ikäviä asioita. Muistelutyöhön kuuluvat olennaisesti kaikenlaiset tunteet ja ohjaajan keskeisiin tehtäviin kuuluu, ettei ahdistus jää kenellekään päällimmäiseksi tunteeksi, vaan raskaista muistoista ehditään siirtyä kevyempiin, iloisein aiheisiin ennen muistelutuokion päättymistä. (Vanhustyön keskusliitto 2019.)

Muistelutyö on räätälöitävä asiakkaiden tarpeiden mukaan. Esimerkiksi dementoituneiden henkilöiden kognitiiviset toiminnot ovat häiriintyneet ja heillä on vaikeuksia hahmottaa itseään ja ympäristöään. Lisäksi epäloogisuudet ovat ahdistavia ja pelottavia. (Hakonen 2003, 132.) Hohenthal-Antin (2006, 102) muistuttaa kuitenkin, että tunnemuisti säilyy Alzheimerin tautia sairastavilla ja dementiaa sairastavat muistavat illalla nimenomaan aamun *tunnelman*. Hän painottaa myös taiteen ja kulttuurin merkitystä toteamalla, että vaikka puhekyky katoaisi, ihminen voi kyetä laulamaan. Hakosenkin (2003, 132) mukaan muistelutyössä on hyvä käyttää mahdollisimman monia aistikanavia hyödyksi, sillä tämä tukee kommunikaatiota ja aktivoi jäljellä olevia voimavaroja.

Koska muistelutyö tähtää osallistumiseen, luovuuden kannustamiseen ja omaehtoiseen kulttuuritoimintaan (Liikanen 2011, 29), yhdistetään se usein taidelähtöisiin menetelmiin. Luovuus ei katoa mihinkään iän myötä (Hohenthal-Antin 2006, 38), eikä kyky nauttia taiteesta vähene muistisairauden myötä (Hohenthal-Antin 2006, 102). Erilaiset muistelua ohjailevat ja kannustavat menetelmät tekevät siitä samalla houkuttavaa, jännittävää ja kohderyhmälle räätälöityä (Hohenthal-Antin 2006, 101).

Taidelähtöistä toimintaa hyödyntävää muistelutyötä kutsutaan luovaksi muistelutyöksi. Tällainen muistelutyö rakentaa kestäväää hyvinvointia antamalla ihmisille samalla mahdollisuuden luovaan toimintaan (Siivonen 2009, 71). Luovas-

sa muistelutyössä aktivoidaan muistamista paitsi aistikanavien, myös tekemisen ja kokemusten kautta. Luova muistelutyö voi ehkäistä syrjäytymistä, kiinnittää seniorin yhteisöön, vahvistaa identiteettiä, lisätä hyvinvointia ja toimia sukupolvia yhdistävänä lenkinä (Hohenthal-Antin 2006, 123). Taide ja kulttuuri luovat hyvinvointia ikääntyvien arkeen ja juhlaan (Liikanen 2011, 3).

Larp menetelmänä

Larp on moniaistinen taiteen ja pelin välimuoto. Tässä katsauksessa tarkastelen larppia menetelmällisestä näkökulmasta. Se on lähtökohdiltaan osallistavaa toimintaa (Söderberg 2003, 101), jota tehdään itselle ja kanssapelaajille ja josta haetaan uusia kokemuksia ja elämyksiä. Larpeissa voidaan käsitellä mitä vain aiheita ja teemoja, mutta ne käsitellään rooli-hahmossa, eli jonkun muun ajatus- ja tunnemaailman kautta. Larpissa pelaaja on pelin ajan joku muu (rooli-hahmo) ja hahmot kohtaavat toisensa sovitussa pelitilanteessa.

Kokemus larpista syntyy hahmon pelaamisen kautta: tarkoituksena on tarkkailla fiktiivistä maailmaa hahmon näkökulmasta. Tämän takia on vaikeaa yrittää sanallistaa larppia: se pitää kokea. Ulkopuolisen tarkkailijan onkin lähes mahdotonta ymmärtää, mistä larpin kokemuksellisuudessa on todella kyse. (Stenros & Montola 2010, 20.) Se poikkeaa totutuista taidelähtöisistä menetelmistä, kuten teatterista tai kuvataiteesta sekä pelillisyydellään että intensiivisyydellään, ja vaatii pelaajiltaan rohkeutta ja heittäytymiskykyä. Larp voi tarjota loistavaa subjektiivista näkemystä vaikeisiin aiheisiin, ja mahdollistaa pelaajilleen uudet näkökulmat (Pohjola 2003, 37).

Larppia menetelmänä käyttäen voidaan nostaa esiin unohdettuja tarinoita ja sanoittaa vaiettuja kertomuksia. Sveitsissä pakolaisista koostuva ryhmä on järjestänyt ja pelauttanut useita kertoja omiin kokemuksiinsa pohjaavan, *A day in a li-*

fe of a refugee -larpin. Pelaajina on ollut monenlaisia ryhmiä koululuokista maailman johtajiin. (Crossroads Foundation 2019.) Suomessa ja Ruotsissa *Dublin2* puolestaan toi pakolaiskriisin keskelle Helsingin ja Tukholman keskustaa. *Dublin2* oli käytännössä pakolaisleiri keskellä kaupunkia. Larpin hahmot olivat turvapaikanhakijoita ja pakolaisleirin työntekijöitä, ja ohikulkijat saattoivat kulkea pelialueella ja olla vuorovaikutuksessa pelaajien kanssa. (Kaljonen & Raekallio 2012, 30-37.) Puolassa puolestaan kansallista historiaa elävöittävät *Sarmatia*-larpit ovat auttaneet pelaajia ymmärtämään omaa kulttuuriperintöään aivan uudella tasolla. Pelien seurauksena useat pelaajat ovat sisällyttäneet niissä oppimaansa perinnetietoa omaan elämäänsä. (Mochocki 2012, 58-65.) Suomessa esimerkiksi *Vihan Itkuvirsi* -larp käsittelee vaiettua suomalaista menneisyyttä. Siinä pelaajat pääsevät elämään sisällissodan punavankien nahoissa. Teos pyrkii antamaan äänen edelleen vaietuille sisällissodan uhreille. (Vihan itkuvirsi 2018.) Larpin keinoin on mahdollista vaikuttaa ihmiseen syvällä ja pitkävaikutteisella tasolla, muuttaa näkökulmia, tapoja ja mielipiteitä. (Mochocki 2012, 65.)

Edellä mainittuja larppeja voidaan tarkastella taiteena. Larpit tekevätkin yhä vahvemmin tuloaan taiteen kentälle, mistä ovat merkinä esimerkiksi suurien rahoittajien apurahat. (Esim. Koneen Säätiö 2015; Vihan itkuvirsi 2018; Suomen Kulttuurirahasto 2018; Suomen Kulttuurirahasto 2019). Niitä voidaan kuitenkin lähestyä myös menetelmänä. Kaikki neljä edellä mainittua larppia käsittelevät elettyä todellisuutta, pyrkivät ymmärtämään jonkun muun henkilön kohtaamia elämänkäänteitä. Larpissa pelaaja tutustuu toisen henkilön ajatuksiin, tunteisiin ja sielunmaisemaan ja pyrkii omaksumaan ne. (Stenros 2010, 300.) Tässä onnistuessaan pelaajan ajatukset ja tunteet muuttuvat hetkellisesti hahmon ajatuksiksi ja tunteiksi. Tämä voi auttaa pelaajaa tunnistamaan myös omia tunteitaan ja ajatuksiaan. Menetelmänä larp tarjoaa pelaajal-

le erilaisen perspektiivin paitsi yhteiskunnallisiin, kulttuuriin ja sosiaalisiin aiheisiin, myös itsetutkiskeluun. Saarikosken (2009, 285) mukaan pelit ja leikit ovatkin kautta historian olleet yhteisön omaa kulttuuria ja identiteettiä vahvistavia tekijöitä.

Menetelmänä larp on haastava (Lehto 2016, 44) ja sitä käytetään vain harvoin. Kuten jokainen tapahtumatuotanto, koostuu larpinkin tekeminen lukemattomista osasista: tekijöistään, tilasta, osallistujista, taiteellisesta sisällöstä, säästä ja monista muista tekijöistä. Larp-tuotanto on muuten kuin minkä tahansa tapahtuman tuottaminen, paitsi että siinä on tapahtuman lisäksi taiteellinen tai pelillinen larp-sisältö. (Reivo 2007, 63.)

Perinteisessä suomalaisessa larpissa järjestäjät eli pelinjohto määrittelee maailman ja tilanteen, johon peli sijoittuu, ja kirjoittaa jokaiselle pelaajalle oman roolihahmon (Suovanen 2019). Larp markkinoidaan, pelaajat ilmoittautuvat peliin ja maksavat pelimaksun, jolla pelinjohto hankkii (usein vuokraa) pelipaikan, järjestää mahdollisesti ruokailut sekä kaiken peliin liittyvän rekvisiitan. Pelinjohto saattaa myös huolehtia pelaajien majoituksesta. Pelinjohto jakaa hahmot pelaajille, jotka matkustavat pelipaikalle pitkienkin matkojen päästä. Suomalaiset larpit kestävät tyypillisesti muutamista tunneista kokonaiseen viikonloppuun ja niiden pelaajamäärät vaihtelevat alle kymmenestä jopa satoihin (Stenros & Harviainen 2011, 63; Leppälahti 2009, 25-28).

Larppiin osallistuminen vaatii pelaajaltaankin paljon (hahmoon, pelimaailmaan ja sääntöihin tutustuminen, paikalle tuleminen, hahmoksi pukeutuminen, vastapelaajiin tutustuminen, hahmoon heittäytyminen ja purkutilaisuuteen sitoutuminen). Joissain tapauksissa voi olla tarpeen madaltaa larpin kynnystä esimerkiksi kirjoittamalla larp tähän päivään, jolloin pelaajien ei tarvitse tehdä erikoisia asuja. Muistelu-

työn menetelmänä larppia käyttävän onkin päätettävä, toimiiko menetelmänä larpin tekeminen, eli larpin kirjoittaminen ja larptapahtuman tuottaminen, itse larppaaminen eli larppiin osallistuminen pelaajana, vai molemmat. Lisäksi hänen on pohdittava, millainen larp on tavoitteenmukainen, eli mitä menetelmällä pyritään saavuttamaan ja millainen larp tai larpin tekeminen tätä tavoitetta palvelee.

Muistelutyölarp: Muistatko vielä sen päivän

Muistatko vielä sen päivän oli Kansan sivistysrahaston (Eläkkeensaajien keskusliiton rahaston) rahoittama hanke, jossa elävöitettiin senioriryhmän jaettu nuoruusmuisto larpin keinoin. Se toteutettiin Turussa, palvelutalo Kotikunnaan päiväpaikka Villan maanantairyhmässä syksyn 2018 aikana. Kerttu Lehto keräsi hankkeesta aineistoa pro gradu -työhönsä. (Lehto 2019.)

Larp voi kertoa tarinan, jonka juonellinen keskikohta ja lopputulos ovat vielä tuntemattomia, mutta joka kertoo ihmisryhmästä ja sijoittuu tiettyyn aikaan ja paikkaan (Pohjola 2003, 38). Toisin sanoen larp voi laittaa tarinan alkuasetelman käyntiin, määrittää tilanteen, henkilöt, paikan, tunnelman, muttei vielä lopputulosta. *Muistatko vielä sen päivän* asetti senioriryhmän jaetun nuoruusmuiston tarinan alkuasetelmaksi, tilanteen määrittelijäksi.

Hanke koostui alun muisteluosiosta, jossa etsittiin jaettua nuoruusmuistoa ja syvennettiin sitä, sekä jaetun muiston elävöittämisestä larpin keinoin. Koko toiminta muisteluineen ja larp-tuotantoineen toteutui kerhotoimintana turkulaisen Kotikunnas-palvelutalon toimintaryhmässä. Larp pyrittiin taivuttamaan menetelmäksi muistelutyöhön niin, että muistelutyön hyvinvoinnin lisäämisen tavoitteet täyttyvät hank-

keen kaikissa vaiheissa. Samalla toteutuksessa pyrittiin noudattamaan larpin järjestämisen vaiheita niin, että lopputulos muistuttaisi mahdollisimman paljon perinteistä viihteellistä larppia, nostaen silti muiston tapahtuman keskiöön.

Muistako vielä sen päivän -larpin tuotanto perustui ajatukseen, että jos se tehtäisiin kaikkia larpin tekemisen osa-alueita kunnioittaen, siitä mitä todennäköisimmin tulisi larp. Lähtökohdiltaan se kuitenkin poikkesi ainakin kahdella tavalla perinteisestä larp-tuotannosta: Larpin aiheena olivat sen tekijöiden muistot, kun tavallisesti larp kertoo jostain fiktiivisestä tai historiallisesta aiheesta. Lisäksi se toteutettiin kerhotoimintana, kun tavallisesti suomalaiset larpit tehdään harrastajien toimesta vapaaehtoistyönä (Stenros & Montola 2010, 20).

Larp toteutettiin kerhotoimintana niin, että kullakin tapaamisella keskityttiin larpin tekemisen eri osa-alueeseen. Ensimmäiset kaksi tapaamiskertaa käytettiin muiston etsimiseen ja tarkentamiseen, kolmas käytettiin hankkeeseen mukaan tuleviin opiskelijoihin tutustumiseen. Siitä seuraavat neljä kertaa käytettiin larp-tapahtuman suunnitteluun ja valmisteluun. Näistä yksi käytettiin tulevan tapahtuman markkinointiin: tapahtumaa haluttiin markkinoida palvelutalon väelle ja omille tutuille, joten seniorit askartelivat markkinointijulisteet. Yksi tapaamiskerta käytettiin lavastuksen suunnitteluun. Pelipaikkaa ei tarvinnut erikseen hankkia, sillä palvelutalon yläkerran aula soveltui hyvin pelitilaksi. Yhdellä kerralla oli pukupäivä: palvelutaloon tuotiin ajanmukaisia pukuja ja asusteita, joista kukin sai valita hahmolleen sopivat, omien muistojensa mukaiset vaatteet. Yhdellä tapaamiskerralla pelaajat tekivät itselleen hahmot käyttäen apuna hahmonluontikaavaketta. Seniorien hahmot pohjautuivat muistikuvaan omasta nuoresta itsestä. Pelipäivänä varattiin pelin valmisteluun, pelaamiseen ja purkuun koko päivä. Lisäksi tapahtuman jälkeen oli vielä erillinen tunnelmien purkamiselle

varattu tapaamiskerta. (Lehto 2018.)

Toimintaympäristö ja kohderyhmä

Pelin toteutuspaikkana toiminut palvelutalo Kotikunnas on Turun Lähimmäispalveluyhdistys ry:n palveluasumisyksikkö (Turun Lähimmäispalveluyhdistys ry Kotikunnas 2015a), ja päiväpaikka Villa on yksi Kotikunnaan muistisairaiden hoitoon erikoistuneista yksiköistä (Turun Lähimmäispalveluyhdistys ry Kotikunnas 2015b). Palvelutalo Kotikunnaassa osallistetaan asukkaat ja asiakkaat erilaisin luovin menetelmin sosiokulttuurisen vanhustyön periaatteiden mukaan (ks. Liikanen 2011, 6).

Kotikunnaan maanantairyhmäläiset ovat toimintakykyisiä ja suhteellisen hyväkuntoisia. Nuorin maanantairyhmäläinen oli hankkeen alkaessa 68- ja vanhin 92-vuotias. Heillä on kaikilla jokin muistisairaus, mutta he ovat niin hyväkuntoisia, että voivat asua vielä kotona. Maanantaisin he tapaavat toisensa Kotikunnaan päiväpaikka Villassa ja osallistuvat aktiviteetteihin. Villassa on ryhmiä jokaisena arkipäivänä. Maanantairyhmä valikoitui *Muistatko vielä sen päivän* -ryhmäksi pääasiassa sen kävijöiden hyväkuntoisuuden tähden. Valintaan vaikuttivat myös ryhmän laaja ikäjakauma ja suhteellisen tasainen sukupuolijakauma (6 naista ja 5 miestä), sillä kehittämistyön kannalta oli tärkeää, että ryhmä ei ollut liian homogeeninen. Lisäksi maanantairyhmällä ei ollut mitään säännöllistä läsnäoloa vaativaa projektia meneillään, kuten joidenkin muiden viikonpäivien ryhmillä.

Muistatko vielä sen päivän lähti sosiokulttuurisen vanhustyön periaatteiden mukaan oletuksesta, että ikä ei vähennä kulttuurista, pelaamisesta ja luonnosta nauttimista, eikä ole este osallistumiselle (ks. Liikanen 2011, 6). Lisäksi koko kehittämistyö perustui siihen, että se mukautuu ja muuttuu kohde-ryhmän tarpeiden ja toiveiden mukaan.

Kohderyhmän, larp-menetelmän vaikuttavuuden ja larpissa käsiteltävien teemojen takia muistelutyön eettisyys vaati erityistä pohdintaa. Pureutumisen arvoisia seikkoja olivat erityisesti muistisairauksien mukanaan tuomat haasteet, muistelutyön henkilökohtaisuus, mahdolliset ikävät muistot ja niistä seuraavat tuntemukset. Yhteisöpedagogitaustan takia hankkeen koordinaattori oli koulutettu kohtaamaan vastavia haastavia tilanteita ohjaajana. Panostamalla ryhmän sisäiseen luottamukseen, avoimeen keskusteluun ja lempeään ohjaajuuteen voitiin luoda turvallinen tila, jossa voitiin nostaa esiin myös kipeitä muistoja. Näille aiheille tuli antaa riittävästi tilaa ja huomiota. Päiväpaikka Villan henkilökunta oli myös koko projektin ajan käytettävissä siltä varalta, että riskitilanteita syntyisi. Kommunikaatioon ja viestintään kiinnitettiin myös erityistä huomiota. *Muistatko vielä sen päivän* -hankkeen ja kehittämistyön aikana kommunikointi selkeästi, asioista puhuttiin niiden oikeilla nimillä ja tiedotettiin ajoissa. Päätöksiä ei tehty mielivaltaisen subjektiivisesti, vaan ratkaisuihin päästiin keskustelun kautta. (Ks. Karjalainen ym. 2002, 9.) Potentiaalisia riskitilanteita ennakoitiin Villan henkilökunnan kanssa ja muutoksentarpeeseen reagoitiin. Työtä tehtiin koko ajan kohderyhmän hyvinvointi edellä ja päätöksistä keskusteltiin myös ryhmäläisten kanssa (Karjalainen ym. 2002, 10). Aikataulut tehtiin sopivan tarkoiksi mutta samalla joustaviksi, jotta niitä ei tarvinnut muuttaa projektin aikana. Kaikesta tiedotettavasta (kuten aikataulusta ja siitä mitä larp on) tehtiin selkeät tiedotteet, jotka kohderyhmäläiset veivät kotiinsa.

Larp-muistelutyömenetelmän kehittämismenetelmät

Kehittämistyön tukena käytettiin erilaisia tutkimusmenetelmiä: kerronnallisia ryhmähaastatteluja, osallistuvaa havain-

nointia ja kyselyitä. Näiden menetelmien avulla kerättiin aineistoa, jonka avulla tutkittiin, soveltuuko larp muistelutyön menetelmäksi. Aineiston pohjalta tuotettiin menetelmäopas, jossa kerrotaan kohta kohdalta, miten *Muistatko vielä sen päivän* -tapahtuman voi järjestää (Lehto 2018). Eläkkeensaajien keskusliitto EKL ry on levittänyt opasta ympäri Suomea yhdistysten ja ryhmien käyttöön.

Tässä tutkimuksessa painopiste oli laadullisessa tutkimuksessa ja käytössä oli myös palautekysely. Menetelmien monipuolisella käytöllä pyrittiin mahdollisimman laadukkaaseen kehittämistyöhön, mutta myös vastaamaan Lumme-Sandtin (2005, 125) kehoitukseen huomioida kohderyhmän kognitiiviset ja fyysiset rajoitteet: esimerkiksi kyselyyn vastaaminen vaikeutuu, jollei voi pitää kynää kädessä reumatismista. Tällöin on tärkeää, että palautetta voi antaa vaihtoehtoisessa muodossa, esimerkiksi haastattelun kautta. Kohderyhmälle pyrittiin tarjoamaan useita erilaisia mahdollisuuksia palautteen antoon ja mielipiteen ilmaisuun.

Muistelutyössä toteutettiin kolme kerronnallista ryhmähaastattelua, joiden tukena käytettiin tarinankerronnallisia menetelmiä. Haastattelu on muistitietotutkimuksen suoran vuorovaikutussuhteen keskeisin menetelmä (Ukkonen 2006, 182), ja tässä tutkimuksessa haastattelu toimi muistelutyön ja muistitietotutkimuksen yhdistelmänä. Kaksi haastatteluista toteutettiin hankkeen kahdella ensimmäisellä tapaamiskerralla ja niissä korostui kerronnallisuus, sillä niiden aikana etsittiin jaettua nuoruusmuistoa. Kolmas haastattelu toteutettiin hankkeen viimeisellä tapaamiskerralla kahdessa pienryhmässä, ja sen tarkoitus oli kerätä palautetta. Haastattelijoina toimivat hankkeessa mukana olleet opiskelijat, joten se oli strukturoidumpi kuin kaksi aiempaa haastattelua. Haastattelut toteutettiin teemallisina ryhmähaastatteluina. (Lehto 2019.)

Haastattelut valmisteltiin laatimalla lista keskusteltavista aiheista ja keskustelujen aikana pidettiin huoli siitä, että kaikista suunnitelluista aiheista keskusteltiin edes hieman. Keskusteltavat aiheet liittyivät larpin kannalta olennaisiin seikoihin: miten muiston maisemassa pukeuduttiin, keitä henkilöitä muistoon kuuluu, missä muisto tapahtui, mitä syötiin tai juotiin. Valituilla keskustelunaiheilla ei kuitenkaan pyritty rajoittamaan puheenaiheita, vaan kannustettiin haastateltavia kertomaan tarinoita ja muistoja, joita heidän mieleensä nousi. (Eskola & Vastamäki 2010, 32.) Haastattelija reagoi vastauksiin ja esitti lisäkysymyksiä esimerkiksi pukujen yksityiskohdista tai musiikista. Haastattelut nauhoitettiin ja niistä tehtiin muistiinpanoja, jotka lopulta litteroitiin ja analysoitiin teemoittain (Lehto 2019). Ukkonen (2006, 182) toteaaakin, että tyypillinen muistitietotutkimuksen tutkimushaastattelu toteutuu osallistujien yhteisen toiminnan tuloksena, muistuttaa monin tavoin tavanomaista arkikeskustelua ja pohjautuu osapuolten esiymmärrykselle. Tässä tutkimuksessa korostui kertomusten, kaskujen ja *kuuntelun* merkitys (Ukkonen 2006, 185-186; Hyvärinen & Löyttyniemi 2005, 204), mikä teki haastatteluista kerronnallisia: kerronnallisen haastattelun tavoitteena on koota tutkijan aineistoksi kertomuksia (Hyvärinen & Löyttyniemi 2005, 189). *Muistatko vielä sen päivän* -larp rakennettiin näiden kertomusten pohjalta.

Hankkeen aikana toteutettiin osallistuvaa havainnointia. Ero osallistujan ja osallistuvan havainnoijan välillä syntyy osallistumisen motiiveilla, eksplisiittisestä tietoudesta ja introspektiosta (Tuomi & Sarajärvi 2009, 82). Hankkeen koordinaattori oli osallistuva havainnoija, tutkija, mahdollistaja, ja ohjaaja. Hän oli tiiviisti vuorovaikutussuhteessa kohderyhmän kanssa, tutustui heihin yksilöinä ja kuului yhteisöön, mutta oli eri asemassa kuin muut. (Vasenkar 1996, 13.)

Havainnoista kirjattiin ylös tilanteiden tunnelma, keskusteluissa esiin nousseita teemoja, mielipiteitä ja kommentteja, kohderyhmän vireyden ja innostuksen tiloja, sekä erilaisia epävarmuuden, innostuksen, huolen, ahdistuksen, pelon ja odotuksen ilmaisuja. Hankkeen etenemistä myös valokuvattiin. Lisäksi päiväpaikka Villan henkilökunta teki havaintoja kävijöiden reaktioista. Terveystieteiden ammattilaisina he olivat päteviä kommentoimaan esimerkiksi hyvinvointiin liittyviä vaikutuksia. Hankkeeseen osallistui viisi sosionomiopiskelijaa, jotka pitivät päiväkirjaa tapaamiskerroista ja keskustelivat ohjaajan kanssa kerhokertojen jälkeen. Päiväpaikka Villan henkilökunta antoi lopuksi hankkeesta kirjallisen palautteen.

Lisäksi hankkeesta kerättiin palautetta kahdella kyselyllä. Ensimmäinen palautekysely toteutettiin itse larp-tapahtumaa edeltävän tapaamisen päätteeksi, ja siinä kysyttiin osallistujien tunnelmia ja ajatuksia menneestä syksystä ja tulevasta larp-tapahtumasta. Osallistujat saivat vastata kysymykseen vapaasti ja rauhassa. Avoin kysymys mahdollisti selkeämmän ja monipuolisemman palautteen siitä, mikä toimii ja mikä ei: vastaaja voi kertoa mielipiteensä niin perusteellisesti kuin itse halusi (Valli 2010, 126). Toinen palautekysely toteutettiin itse larp-tapahtumassa paperisella, yhden sivun mittaisella palautekyselyllä, johon saivat vastata kaikki tapahtumaan osallistuneet. Kyselyyn vastattiin nimettömästi. Kysely koostui Likert-asteikosta (Valli 2010, 118) ja avoimesta kysymyksestä. Likert-asteikkoon on helppoa vastata nopeasti, mikä yhdessä palautekyselyn lyhyiden kanssa madalsi vastaamisen kynnyksen. Likert-asteikolla saatiin myös numeerista tietoa esimerkiksi tapahtuman vaikutuksesta muisteluun ja koettuun hyvinvointiin. Toisaalta avoin kysymys antoi tilaisuuden syvemmälle palautteelle (Valli 2010, 126). Kerätty aineisto analysoitiin teemoittain, menetelmätriangulaation periaat-



Kuva 1. Haastattelut toteutettiin kohderyhmälle tutussa oleskelutilassa.

teita noudattaen eri näkökulmista ja eri menetelmillä (Laine, Bamberg & Jokinen 2007, 24).

Tärkeimmät tutkimustulokset

Jo ensimmäisellä ryhmähaastattelukerralla löysimme muiston, josta oli jokaisella maanantairyhmäläisellä oma versionsa: tanssit. Tanssit jaettuna muistona on selkeästi rajattu tapahtuma tai toiminto, kertoo ihmisryhmästä ja on mahdollista sijoittaa suunnilleen tiettyyn ajanjaksoon seniorien iän mukaan. Lisäksi se sijoittuu geneeriseen paikkaan: tanssivat muistuttavat toisiaan ja niissä on yhteisiä piirteitä, vaikka ne ovatkin eri paikkoja. Näin ollen tanssimuistoa oli mahdollista lähestyä larpin miljöönä (Pohjola 2003, 38).

Tämä senioriryhmä löysi muitakin yhteisiä muistoja, kuten häät ja muut juhlat, kesäloman alun ja koulumuistot. He kuitenkin silminnähden innostuivat ajatellessaan tanssilarppia, ja monen muistoissa oli toteutettavissa olevia henkilökohtaisia tasoja (esimerkiksi tietynlaiset vaatteet, maut, tuoksut ja piilopullot pensaassa). Tanssipaidat olivat suhteellisen geneerisiä ja monet aisteihin liittyvät muistot, kuten tietyt herkut kanttiinissa tai tietyt musiikkikappaleet, olivat jaettuina. Riittävän geneerisessä ympäristössä myös yksityiskohdat, kuten reikämunkit tai kreppipaperikoristeet on mahdollista toteuttaa.

Kohderyhmän ikäjakauma oli kuitenkin suhteellisen suuri, minkä takia vuoden 1958 tanssit, joihin lopulta päädyimme, tapahtuivat liian varhain joidenkin osallistujien muistoille. Eräs ryhmäläinen kirjoittikin ennen tapahtumaa:

Odotan innolla maanantain tapahtumaa. Olen sen verran nuori, että en itse muista tarkalleen sen ajan

tapahtumia. Olen yrittänyt ajatella itseni 18- vuotiseksi vuoteen 1958 ja eläytyä sen ajan henkeen. Toivon, että tapahtuma onnistuu hyvin ja kaikki muutkin ovat innolla mukana. Olen ollut alusta alkaen innolla mukana siinä mitä olemme tehneet.

Ikäjakauman mukanaan tuomaan ajankohdalliseen haasteeseen reagoitiin siis hahmotyöllä. Larppiin osallistuvat seniorit pyrkivät sijoittamaan nuoreen itsen perustuvan hahmon vuoden 1958 tanssien kontekstiin ja kokemaan tanssihetken oman nuoren itsen ajatusmaailman kautta. *Muistatko vielä sen päivän* -hankkeen myötä heidän ymmärryksensä larpista lisääntyi, ja siten myös ennakkoluulot larppia kohtaan karisivat. Tämä senioriryhmä osallistui alusta asti aktiivisesti larpin tekemiseen, vaikkeivät he ehkä täysin ymmärtäneet, mitä kohti pyrkivät. Koska larp oli vieras käsite, puhuttiin tansseista tai tapahtumasta. Muiston uudelleen eläminen oman nuoren itsen näkökulmasta ymmärrettiin kuitenkin hyvin. Hahmon tekeminen hahmolomakkeen avulla ymmärrettiin myös nopeasti ja se herätti hedelmällistä keskustelua: moni huomasi ajattelutapansa tai arvojensa muuttuneen vuosien saatossa. Lisäksi monet *Muistatko vielä sen päivän* -hankkeen osa-alueet, kuten muiston metsästys ja julisteiden askartelu, olivat senioreille tuttuja toimintoja kontekstista irrotettuina. Pukupäivä, jolloin seniorit pääsivät valitsemaan itselleen puvun tulevaan tapahtumaan, ymmärrettiin nopeasti. Vaatteiden tyyli ja sovittelu koettiin innostavana ja hauskana.

Itse larp-tapahtuma koettiin jännittävänä ja mukaansatempaavana. Suurimmalle osalle maanantairyhmäläisistä tämä monipuolinen, erilaisia luovia toimintoja yhdistelevä projekti oli mieluisa. Kuten Malmivirta (2017, 55) toteaa, luovan muistelutyötoiminnan hyödyllisyyden kannalta on tärkeää, että sen muoto on itselle mieluisa ja tekeminen on haasteellista, omia totuttuja rajoja rikkovaa, ja että se tapahtuu sel-

laisessa sosiaalisessa kontekstissa, johon osallistuminen on helppoa ja joka tapahtuu lähiyhteisössä. Ei olekaan ihme, että näinkin suuressa ryhmässä oli myös yksi osallistuja, joka ei kokenut tätä taidemuotoa omakseen. Hän oli mukana muilla tapaamiskerroilla, muttei osallistunut itse tapahtumaan. Muillakin tapaamiskerroilla hän oli syrjäänvetäytyvä, ja kertoi käyvänsä kerhossa koska puoliso pakottaa. Larp on kuitenkin niin haastava ja sekä aikaa että sitoutumista vaativa menetelmä, että osallistujien on oltava mukana omasta tahdostaan. Osallistujien vapaaehtoisuus on myös eettisesti tärkeää. Ryhmän on suotavaa tuntea toisensa ennestään ja toimittava hyvin yhdessä, jottei vastentahtoiselle osallistujalle tule ulkopuolisuuden kokemuksia.

Omasta tahdosta mukana oleminen on tärkeää myös siksi, että muistolarpin myötä muistot tulevat paljon lähemmäs ja konkreettisemmiksi kuin mitä odottaisikaan. Koko larpintekoprosessin ajan pureudutaan yhä uudestaan samaan muistoon ja pintaan saattaa nousta ikäviäkin muistoja. Lisäksi muistoista rakennettu fyysinen toisinto tuo menneisyyden tähän ja nyt. Se on huomattavasti elävämpi muistutus menneistä kuin esimerkiksi museonäyttelyt tai valokuvat. Tapahtumassa tehdyn palautekyselyn mukaan moni tapahtumaan osallistunut – siis nekin, joiden omiin muistoihin tapahtuma ei perustunut – muistivat jotain unohtamaansa tapahtuman seurauksena.

Muistolarppia tehdessä tanssimuistoihin upottiin syvälle. Mieleen nousi jo unohtuneita muistoja. Muistot olivat pääosin hyviä ja iloisia. Ne kohdattiin tukevassa ja turvallisessa sosiaalisessa ympäristössä, jossa ikävienkin asioiden muistaminen oli turvallista. Käsittelyyn nousivat esimerkiksi tanssireissulla hukkunut ystävätär ja seksuaalisesti ahdistellut ukko. Muistelutyön periaatteiden mukaan ikäville muistoille annettiin tilaa tulla, niitä itkettiin ja niistä siirryttiin eteenpäin

toisiin aiheisiin (Hakonen 2003, 134).

Sekä koko projektiin osallistumisen että itse tapahtuman, tanssimisen ja siihen liittyvän kehollisuuden koettiin vaikuttavan positiivisesti hyvinvointiin. Muistelularpin tekemisessä ja itse tapahtumaan osallistumisessa tiivistyvät osallistavan kulttuuritoiminnan ja muistelutyön hyvinvointivaikutukset. Kuten muussakaan taidelähtöisessä muistelutyössä, hyvinvointivaikutukset eivät kuitenkaan ole automaattisia tai taattuja. Taidetta tehdessään ihminen vuodattaa jotain itsestään taiteeseensa ja sen myötä paljastaa haavoittuvuutensa. Jos toiminta tapahtuu välinpitämättömällä tai ammattitaidottomalla ohjauksella, voi tuosta esiin tulleesta haavoittuvuudesta seurata ikävyöksiä. *Muistatko vielä sen päivän* -hankkeessa nuo haavoittuvuudet liittyivät omaan menneisyyteen, muistoihin ja jopa nykyiseen identiteettiin ja minäkuvaan. Malmivirran (2017, 55) kehoitus, että ohjaaja olisi koulutettu ammattilainen, korostuu.

Pilottihanke osoitti, että larpin tekeminen muistojen pohjalta on mahdollista ja muistojen käyttö larpin materiaalina jopa helpottaa pelin työstämistä: historiallista sisältöä ei tarvitse etsiä kirjoista ja lähteistä, vaan on tärkeämpää, että larpin elementit vastaavat muistoja. Mitään (paitsi nuorten pelaajien hahmot) ei myöskään tarvitse keksiä tyhjistä, materiaalia on jo paljon. Lisäksi larpin tekeminen taipuu kerhotoiminnaksi, kun sen jakaa pienemmiksi osa-alueiksi (markkinointi, lavastus ja rekvisiitta, esiintyjät, puvut, hahmot, tarjoiltavat, toiminta ja purku). Mitä isommasta tapahtumasta on kyse ja mitä avustettavampia seniorit ovat (esim. järjestetäänkö pukupäivä vai hankkivatko he itse omat pukunsa), sitä enemmän muistolarpin järjestämiseen menee aikaa. On kuitenkin tärkeää muistaa antaa kerholaisille vastuuta esimerkiksi oman hahmon luomisen suhteen, jotta he ehtivät innostua tulevasta tapahtumasta ja totutella larpin ajatukseen. Tässä hankkees-

sa seniorit näkivät vaivaa larpin eteen, panostivat pukeutumiseen, meikkiin ja hahmotyöhön.

Hankkeen vetäjällä on suuri vastuu ja jokainen kerhokerhta vaatii paljon esivalmisteluja. Muistisairaiden kerholaisten kanssa myös tärkeää olla koko ajan valmis hidastamaan, joustamaan ja kertomaan, mistä on kyse: kerholaisten hyvinvointi on peliä tärkeämpi prioriteetti. Tässä hankkeessa käyttimme myös paljon aikaa larpin esittelyyn kerholaistille, uutta oli vaikeaa oppia. Ennakkoluulottomat ja uteliaat seniorit osallistuivat kuitenkin larpin tekemiseen innolla. Näkyvillä ollut projektin kokonaisaikataulu auttoi senioreita keskittymään kulloinkin käsillä olleeseen yksityiskohtaan. Lisäksi toteutuksen monet tutut osa-alueet (esim. julisteiden askartelu) rohkaisivat tarttumaan reippaasti myös uusiin ja outoihin aiheisiin (esim. hahmon tekemiseen).

Muistatko vielä sen päivän -hanke osoitti, että larp soveltuu menetelmäksi muistelutyöhön. Kerätyn aineiston mukaan seniorit sitoutuivat projektiin, se aktivoi unohduksissa olleita muistoja, ryhmäytti ja poisti yksinäisyydentunnetta. Seniorit pääsivät hyödyntämään vahvuuksiaan ja kertomaan itsestään. He tutustuivat toisiinsa paremmin, ystävystyivät ja tekivät tilasta omansa. Lisäksi larppia suunniteltaessaan ja tuottaessaan he haastoivat jatkuvasti itseään ja muistamalla auttoivat toisiaan muistamaan. Itse larp-tapahtuma oli myös viihtyisä, siitä jäi hyviä muistoja ja ryhmän jakama yhteinen kokemus.

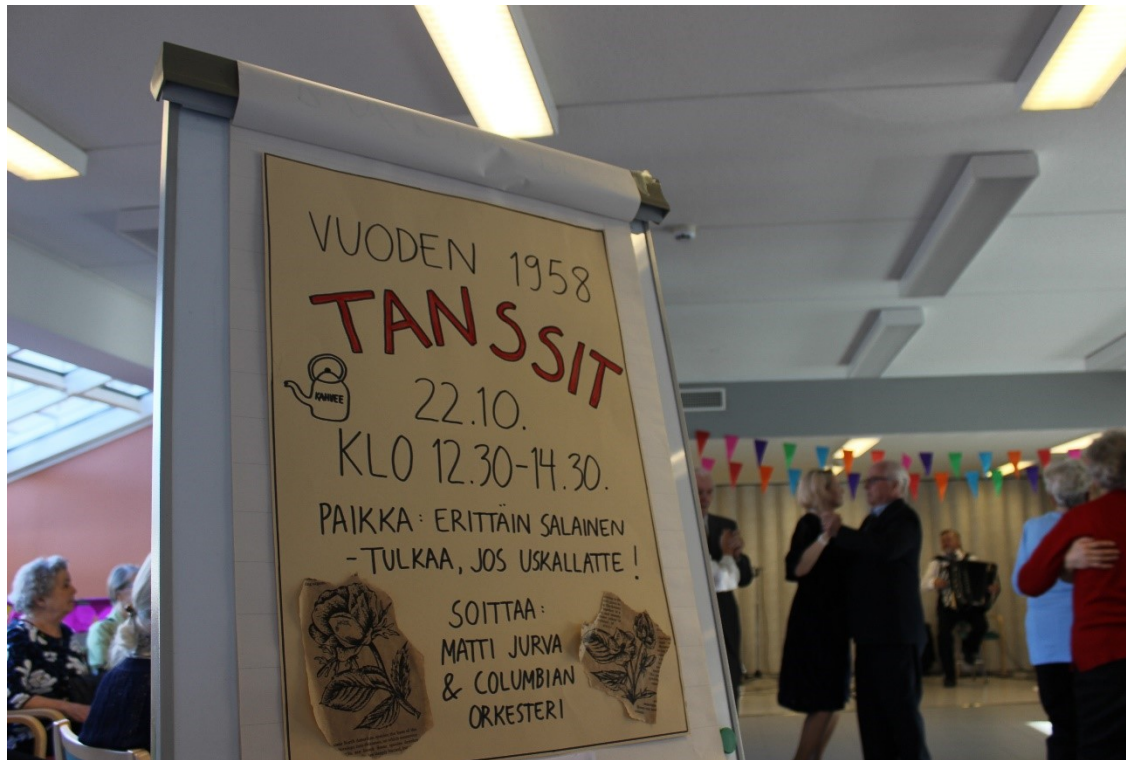
Lisäksi tämä larp-tapahtuma antoi senioreille mahdollisuuden tanssia ensimmäistä kertaa vuosiin. Sellaisetkin ryhmäläiset, jotka olivat epäilleet, etteivät enää kykene tanssimaan, tanssivat. He kokivat suorastaan nuorentuneensa ja palanneensa hetkeksi vuoteen 1958. Heidän silmänsä hehkuivat, askeleensa olivat keveät ja poskensa punoittivat. He toivoivat, että järjestäisimme samanlaisen projektin uudestaan.

Lopuksi

Elämme globaalin, kiihtyvän muutoksen aikaa. Kulttuuriperintöä kuolee ja katoaa, ja muistitiedon merkitys korostuu myös akateemisen yhteisön ulkopuolella. Ihmiset etsivät selityksiä historialleen, haluavat ymmärtää itseään paremmin ja eheyttää minäkuvaansa. Erilaisia menetelmiä kuten larppia käyttämällä muistitiedosta voidaan tehdä helpommin lähestyttävää kaikille ikäryhmille. *Muistatko vielä sen päivän* -tapahtumaan osallistuneet lähihoitajaopiskelijat ymmärtävät nyt, mitä seniorit tarkoittavat, kun puhuvat tansseista, kun ennen tapahtumaa he eivät edes tieneet, mitä tanssit olivat. Eikä heitä voi siitä syyttää: miten tansseja voi ymmärtää, jos vain lukee niistä kirjasta tai näkee suttuisen mustavalkovalokuvan? Tanssien olemus syntyy liikkeestä, aistimaailmasta, ilmapiiristä. On asioita, joita ei voi ymmärtää, ellei niitä koe itse. Juuri tämän takia larp on ainutlaatuinen menetelmä sekä muistelutyöhön että muistitietotutkimukseen.

Opinnäytetyössään *#Näkökulmaa. Larp nuorisotyön menetelmänä* (Lehto 2016) Lehto tutki larppia nuorisotyön menetelmänä. Nyt tutkimuksen kohderyhmä oli eri, mutta tulokset samankaltaisia: menetelmänä larp on todella antoisa ja syvälle menevä, mutta myös haastava. Sen ominaispiirteenä vaikuttaa olevan syvä kokemuksellisuus. Larp soveltuu sekä nuorisotyöhön että senioreiden muistelutyöhön, se soveltuu opetusmenetelmäksi ja sillä on historiaa psykoterapian alalla (Stenros 2018, 11; Montola 2012, 105-106; Mochocki 2014). Larppien ja muiden roolipelimuotojen menetelmällisen käytön mahdollisuudet ovat siis monet, ja niiden tutkimus ja kehitystyö näyttää olevan vasta alussa.

Viimeiseksi haluan vielä heittää pallon senioreille itselleen ja kehottaa heitä tutustumaan itse uusiin toiminnanmuotoihin, tekemään konkreettisia ehdotuksia ympäristönsä virikkeellistämiseksi ja ilmaisemaan rohkeasti asiantuntijoille tar-



Kuva 2. Larpin tekeminen muistojen pohjalta on mahdollista.

peensa. Parhaat aloitteet ovat lähtöisin kohderyhmän omasta mielenkiinnosta ja tarpeesta. Koska väestömme ikääntyy ja vanhustenhuollossa käytäntö ei enää vastaa hyviä tarkoituksiaan, on innovatiivinen menetelmäajattelu tärkeää nostaa esille myös akateemisten tutkimusten yhteydessä. On yhä tärkeämpää, että me tutkijat jalkaudumme kentälle ja näemme itse tarpeen tutkimukselle. Uudet aloitteet ja innovaatiot yhdessä tutkimustiedon kanssa eivät suinkaan vähennä tutkimuksen arvoa, vaan voivat tarjota odottamattomia ratkaisuja ja lisätä hyvinvointia.

Kiitokset

Valokuvista kiitos Janni Mäkelälle, joka toimi *Muistatko vielä sen päivän* -hankkeen vapaaehtoistyöntekijänä.



Kuva 3. Tanssijat nousivat suorastaan lentoon.

Lähteet

Crossroads foundation 2019. A day in the life of a refugee. "Press". Viitattu 9.10.2019. <http://www.refugee-run.org/press.html>.

Eskola, Jani ja Jaana Vastamäki. 2010. "Teemahaastattelu: Opit ja opetukset." Teoksessa *Ikkunoita tutkimusmetodeihin I. Metodien valinta ja aineistonkeruu: vinkkejä aloittelevalle tutkijalle*, toimittajat Juhani Aaltola ja Raine Valli, 25–42. Jyväskylä: PS-kustannus.

Eurheilu.com. 2019. "CS:GO – Counter Strike: Global Offensive". Viitattu 9.10.2019. <https://eurheilu.com/pelit/cs-go/>.

Grey gunners. 2019. "Grey gunners". Viitattu 9.10.2019. <https://www.lenovo-greygunners.com/>.

Hakonen, Sinikka. 2003. "Muistelutyö". Teoksessa *Seni- ja vanhustyö arjen kulttuurissa*, toimittajat Marjatta Marin ja Sinikka Hakonen, 130–137. Jyväskylä: PS-kustannus.

Hohenthal-Antin, Leonie. 2006. *Kutkuttavaa taidetta. Taidetoiminta seni- ja vanhustyössä*. Jyväskylä: PS-kustannus.

Hyvärinen, Matti ja Vappu Löyttyniemi. 2005. "Kerronnallinen haastattelu". Teoksessa *Haastattelu. Tutkimus, tilanteet ja vuorovaikutus*, toimittajat Johanna Ruusuvuori ja Liisa Tiittula, 189–222. Tampere: Vastapaino.

Kaljonen, JP ja Johanna Raekallio. 2012. "Dublin2. The EU's asylum policy in miniature". Teoksessa *States of play. Nordic Larp around the world*, toimittaja Juhana Pettersson, 30–37. Helsinki: Pohjoismaisen roolipelaamisen seura.

Karjalainen, Sakari, Veikko Launis, Risto Pelkonen ja Juhani Pietarinen. 2002. "Alkusanat". Teoksessa *Tutkijan eettiset valinnat*, toimittajat Sakari Karjalainen, Veikko Launis, Risto Pelkonen ja Juhani Pietarinen, 7–12. Helsinki: Gaudeamus.

Koneen säätiö. 2015. "Halat Hisar—liveroolipeli vaihtoehtohistoriassa". Julkaistu 8.12.2015. Viitattu 9.10.2019. <https://koneensaatio.fi/halat-hisar-liveroolipeli-vaihtoehtohistoriassa/>.

Laine, Markus, Jarkko Bamberg ja Pekka Jokinen. 2007. "Tapaustutkimuksen käytäntö ja teoria". Teoksessa *Tapaustutkimuksen taito*, toimittajat Markus Laine, Jarkko Bamberg ja Pekka Jokinen, 9–38. Helsinki: Gaudeamus.

Laitinen, Liisa. 2017. *Vaikuttavaa? Taiteen hyvinvointivaikutusten tarkastelua*. Turun ammattikorkeakoulun tutkimuksia 46. Turku: Turun ammattikorkeakoulu. <http://julkaisut.turkuamk.fi/isbn9789522166166.pdf>.

Larp census. 2014. "Results". Viitattu 9.10.2019. <http://larpcensus.org/results/en>.

Lehto, Kerttu. 2019. *Muistan vielä sen päivän. Larp muistelutyön menetelmänä*. Pro gradu –tutkielma, Turun yliopisto. <http://urn.fi/URN:NBN:fi-fe2019051615833>.

Lehto, Kerttu. 2018. *Muistatko vielä sen päivän. Larp muistelutyön menetelmänä*. Menetelmäopas. Helsinki: Eläkkeensaajien keskusliitto EKL ry.

Lehto, Kerttu. 2016. *#Näkökulmaa. Larp nuorisotyön menetelmänä*. Opinnäytetyö, Humanistinen ammattikorkeakoulu. <http://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-201604295496>.

Leppälahti, Merja. 2009. *Roolipelaaminen. Eläytymistä ja fantasiaharrastusverkostoja*. Helsinki: Nuorisotutkimusverkosto.

Liikanen, Hanna-Liisa. 2011. *Ikääntyminen ja kulttuuri. Kohti seniorikulttuuria*. Helsinki: Ikäinstituutti.

Lumme-Sandt, Kirsi. 2005. "Vanhan ihmisen kohtaaminen haastattelutilanteessa". Teoksessa *Haastattelu. Tutkimus, tilanteet ja vuorovaikutus*, toimittajat Johanna Ruusuvuori ja Liisa

Tiittula 125–144. Tampere: Vastapaino.

Malmivirta, Helena. 2017. "Taide, taidetoiminta ja niiden vaikutukset ikääntyneiden hyvinvointiin". Teoksessa *Taide ja hyvinvointi. Katsauksia kansainväliseen tutkimukseen*, toimittajat Kai Lehtikoinen ja Elise Vanhanen. Helsinki: ArtsEqual. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-7218-16-7>.

Mikkola, Kalle ja Teemu Rantanen. 2007. "Live-roolipelaamisen peruskäsitteistä". Teoksessa *Larpinjärjestäjän käsikirja*, toimittaja Teemu Rantanen, 5–6. Helsinki: Suomen liveroolipelaajat ry.

Mochocki, Michael. 2014. "Larping the Past: Research Report on High-School Edu-Larp". Teoksessa *Wyrd Con Companion Book 2014*, Sarah Lynne Bowman, 132–149. Los Angeles: Wyrd Con. <http://repozytorium.ukw.edu.pl/handle/item/1492>.

Mochocki, Michal. 2012. "Reliving Sarmatia. National heritage revived in the polish larp scene". Teoksessa *States of play. Nordic Larp around the world*, toimittaja Juhana Pettersson, 58–65. Helsinki: Pohjoismaisen roolipelaamisen seura.

Montola, Markus. 2012. *On the Edge of the Magic Circle. Understanding Role-Playing and Pervasive Games*. Väitöskirja, Tampereen yliopisto. <http://urn.fi/urn:isbn:978-951-44-8864-1>.

Pohjola, Mike. 2003. "The Manifesto of the Turku School". Teoksessa *As Larp Grows Up – Theory and Methods in Larp*, Morten Gade, Line Thorup ja Mikkel Sander, 34–39. Frederiksberg: Projektgruppen KP03.

Reivo, Juho. 2007. "Larp-tapahtuma järjestelyjen ja tuottamisen näkökulmasta. Teoksessa *Larpinjärjestäjän käsikirja*, toimittaja Teemu Rantanen, 63–105. Helsinki: Suomen liveroolipelaajat ry.

Saarikoski, Petri. 2009. "Yhteisöpelejä rakentamassa. Juhana Herttuan Aikakapseli 2006–2008". Teoksessa *Kulttuurituotanto. Kehykset, käytäntö ja prosessit*, toimittajat Maarit Grahni ja Maunu Häyrynen, 283–311. Helsinki: SKS.

Siivonen, Katriina. 2009. "Osallistava kulttuurituotanto. Pohdintaa kulttuurisesta kestävydestä". Teoksessa *Kulttuurituotanto. Kehykset, käytäntö ja prosessit*, toimittajat Maarit Grahni ja Maunu Häyrynen, 62–81. Helsinki: SKS.

Stenros, Jaakko. 2018. "Suomalaiset roolipelit". Teoksessa *Seikkailuja ja sankareita. Katsauksia suomalaisen roolipelaamisen historiaan ja nykyhetkeen*, Jaakko Stenros ja Jukka Särkijärvi, 6–9. Tampere: Tampereen museot.

Stenros, Jaakko. 2010. "Nordic larp: theatre, art and game". Teoksessa *Nordic Larp*, toimittajat Jaakko Stenros ja Markus Montola. Tukholma: Föa Livia.

Stenros, Jaakko ja J. Tuomas Harviainen. 2011. "Katsaus pohjoismaiseen roolipelitutkimukseen". Teoksessa *Pelitutkimuksen vuosikirja 2011*, toimittaja Jaakko Suominen. <http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2011/ptvk2011-07.pdf>.

Stenros, Jaakko ja Markus Montola. 2010. "The paradox of Nordic larp culture". Teoksessa *Nordic Larp*, toimittajat Jaakko Stenros ja Markus Montola, 14–29. Tukholma: Föa Livia.

Suomen Kulttuurirahasto. 2019. "Myönnettyt apurahat". Viitattu 9.10.2019. <https://apurahat.skr.fi/myonnot>.

Suomen Kulttuurirahasto. 2018. "Kurkistus kaupunkipelin maailmaan". Julkaistu 23.10.2018. Viitattu 9.10.2019. <https://skr.fi/ajankohtaista/kurkistus-kaupunkipelin-maailmaan>.

Suomi, Asta. 2003. "Puhe- ja tunnetyö seniori- ja vanhustyössä". Teoksessa *Seniori- ja vanhustyö arjen kulttuurissa*, Marjatta Marin ja Sinikka Hakonen, 122–129. Jyväskylä, PS-kustannus.

Suovanen, Mira. 2019. "LARP – mitä se on?" Todel-lisuuspakolaiset ry. Viitattu 9.10.2019. <https://www.todellisuuspakolaiset.com/larp-faq>.

Södborg, Johan. 2003. "Play is political". Teoksessa *As Larp Grows Up – Theory and Methods in Larp*, Morten Gade, Line Thorup ja Mikkel Sander, 98–107. Frederiksberg: Projektgrup-pen KP03.

Tuomi, Jouni ja Anneli Sarajärvi. 2009. *Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi*. Helsinki: Tammi.

Turun Lähimmäispalveluyhdistys ry Kotikunnas. 2015a. "Historia". Viitattu 9.10.2019. <http://www.kotikunnas.fi/kotikunnas/index.php/kotikunnas/historia>.

Turun Lähimmäispalveluyhdistys ry Kotikunnas. 2015b. "Kotikunnas". Viitattu 9.10.2019. <http://www.kotikunnas.fi/kotikunnas/index.php/kotikunnas>.

Ukkonen, Taina. 2006. "Yhteistyö, vuorovaikutus ja narratii-visuus muistitietotutkimuksessa". Teoksessa *Muistitietotutki-mus. Metodologisia kysymyksiä*, toimittajat Outi Fingerroos, Riina Haanpää, Anne Heimo ja Ulla-Maija Peltonen, 175–198. Vantaa: Suomalaisen kirjallisuuden seura.

Valli, Raine. 2010. "Kyselylomaketutkimus". Teoksessa *Ikkunoita tutkimusmetodeihin I. Metodien valinta ja aineistonkeruu: vi-rikkeitä aloittelevalle tutkijalle*, toimittajat Juhani Aaltola ja Rai-ne Valli. Jyväskylä: PS-kustannus.

Vanhustyön keskusliitto. 2019. "Ohjaaminen". Vahvike, ryhmä- ja viriketoiminnan aineistopankki. Viitattu 9.10.2019. <https://www.vahvike.fi/fi/muistelu/ohjaaminen>.

Vasenkari, Marja. 1996. "Osallistuvan havainnoinnin mene-telmä kulttuurin kenttätutkimuksessa". Teoksessa *Kulttuurin kenttätutkimuksen alkeet: osallistuva havainnointi*, toimittaja Ma-ria Vasenkari. Turku: M. Vasenkari.

Vihan itkuvirsi. 2018. "Info". Viitattu 9.10.2019. <https://vihanitkuvirsi2018.wordpress.com/info/>.