Roolipelikulttuurin asema elävänä perintönä

Mitä kansallinen luettelo merkitsee suomalaiselle roolipelikentälle?

Versio 1, julkaistu 8.11.2026
Artikkelin pysyvä osoite: mesolitgames.com/writings/roolipelikulttuuri-elavana-perintona

Jukka Ursin
mesolitgames@gmail.com

Artikkelia saa vapaasti kopioida ja jakaa muuttamattomana, kunhan tekijä ja alkuperäinen julkaisupaikka säilyvät mainittuina.

Dokumentin kohderyhmät

- Roolipeliseurojen, -kerhojen ja -yhteisöjen jäsenet, vapaaehtoiset ja vastuuhenkilöt
- Con-järjestäjät
- Roolipelien suunnittelijat, julkaisijat ja muut sisällöntuottajat
- Arkistoijat, tutkijat, dokumentoijat
- Kirjastojen, museoiden ja kulttuuriorganisaatioiden työntekijät, nuorisotyöntekijät ja opetusalan työntekijät
- Ja ihan tavalliset roolipeliharrastajat - ehkäpä luettuasi tämän ajattelet: “Oho, mehän voitais oikeasti tehdä X!”

Sisällys

1. Tiivistelmä
2. Miten roolipelikulttuuri päätyi kansalliseen luetteloon?
3. Mitä ”elävä perintö” tarkoittaa?
4. Mitä tunnustus EI tarkoita?
5. Millaisia mahdollisuuksia tämä voi käytännössä avata?
6. Raha ja resurssit
7. Miltä näyttää hyvä hanke?
8. Mitä seuraavaksi?
9. Lähteet ja hyödyllisiä linkkejä

---

1. Tiivistelmä

- Roolipelikulttuuri (pöytäroolipelit, larpit ja tekstiroolipelit) lisättiin Elävän perinnön kansalliseen luetteloon kesäkuussa 2026.
- Tunnustus ei anna viranomaisille tai yksittäisille järjestöille valtaa määritellä suomalaista roolipelikulttuuria. Elävän perinnön mallissa keskiössä ovat perinnettä harjoittavat yhteisöt.
- Tunnustus tarjoaa uuden näkökulman roolipelaamisesta puhumiseen harrastajayhteisöjen ulkopuolella ja voi helpottaa yhteistyötä kulttuurialan toimijoiden kanssa.

- Museovirasto on myöntänyt avustuksia aineettoman kulttuuriperinnön yhteistyö- ja kehittämishankkeisiin. Rahoitusmahdollisuudet riippuvat kulloinkin avoinna olevista hauista.
- Käytännön mahdollisuuksia ovat esimerkiksi dokumentointi, arkistointi, uusien pelaajien perehdyttäminen, sukupolvien välinen tiedonsiirto, tapahtumat, tutkimus sekä yhteistyö kulttuurilaitosten, muiden elävän perinnön yhteisöjen ja kansainvälisten toimijoiden kanssa.
- Suuri osa elävän perinnön vaalimisesta tapahtuu jo nyt osana tavallista roolipeliharrastusta. Tunnustus ei velvoita harrastajia tai yhteisöjä uusiin toimenpiteisiin, mutta se voi tarjota uusia mahdollisuuksia olemassa olevan toiminnan kehittämiseen ja tukemiseen.

2. Miten roolipelikulttuuri päätyi kansalliseen luetteloon?

Kevät 2026

- Mika Joensuu julkaisee Facebookin Roolipelaajien Suomi-ryhmässä ilmoituksen, että haku kansalliseen elävän perinnön luetteloon on nyt auki.
- Aloite saa paljon kannatusta, mutta hakemuksen valmisteluun osallistuu lopulta vain pieni joukko vapaaehtoisia.
- Kommentoin luonnosta Facebookissa ja saan Mikalta kutsun muokkaamaan tekstiä.
- Työstämme hakemusta yhdessä noin kuukauden ajan. ELF Vesala osallistuu tekstin tuottamiseen ja työstämiseen. Suomen Roolipeliseura kommentoi luonnosta.
- 17 nimettyä kerhoa, yhteisöä ja organisaatiota eri puolilta suomalaista roolipelikenttää allekirjoittaa hakemuksen.
- Teksti julkaistaan 4.3.2026 Elävän perinnön wikissä.

Kesä 2026

- Museovirasto julkistaa 26.6.2026 Elävän perinnön kansalliseen luetteloon hyväksytyt uudet kohteet. Roolipelikulttuuri on yksi niistä.

Tunnustus syntyi yksittäisten harrastajien aloitteesta ja useiden roolipeliyhteisöjen tuella, ilman keskusjohtoista hierarkiaa.

3. Mitä “elävä perintö” tarkoittaa?

Elävä perintö – tai aineeton kulttuuriperintö – on nimensä mukaan elävää. Se on sitä, mitä ihmiset tekevät. Roolipelien kohdalla elävä perintö tarkoittaa ennen kaikkea roolipelaamiseen liittyviä käytäntöjä, ei vain sitä, että vanhat roolipelikirjat ovat kulttuurisesti merkittäviä esineitä. Jälkimmäinenkin on totta, mutta elävä perintö keskittyy siihen, mitä pelipöydissä ja niiden ympärillä tapahtuu: Ihmiset pelaavat, suunnittelevat, järjestävät, opettavat, keskustelevat – siis toisintavat, välittävät, luovat ja muuntavat roolipelikulttuuria.

Virallinen viitekehys (hyvä ymmärtää esimerkiksi hankerahoitusta suunniteltaessa)

- Taustalla on vuonna 2003 hyväksytty Unescon yleissopimus aineettoman kulttuuriperinnön suojelemisesta, johon Suomi liittyi vuonna 2013.
- Yleissopimus velvoittaa sopimusvaltioita tunnistamaan ja luetteloimaan alueellaan esiintyvää aineetonta kulttuuriperintöä sekä edistämään sen vaalimista (*safeguarding*).
- Vaaliminen ei tarkoita säilyttämistä muuttumattomana. Elävän perinnön vaaliminen tarkoittaa esimerkiksi perinteen harjoittamisen, välittämisen, dokumentoinnin ja jatkuvuuden edistämistä. Tarkoituksena ei ole määrätä, millaisena perinteen tulee säilyä.

Elävän perinnön keskeiset periaatteet

- **Yhteisölähtöisyys:** Perintö syntyy yhteisöjen toiminnasta. Yhteisöt, ryhmät ja yksilöt itse määrittävät, mikä on heille merkityksellistä elävää perintöä. Vaaliminen ei voi tapahtua ylhäältä sanelemalla.
- **Elävyys:** Elävä perintö ei ole staattista, museoitua menneisyyttä, jonka tulisi säilyä ikuisesti sellaisenaan, vaan se muuttuu ja sopeutuu ajan, ympäristön ja ihmisten mukana. Perinnettä harjoitetaan tässä päivässä, osana ihmisten arkea tai juhlaa. Roolipelikulttuurin tapauksessa myös uusien pelimuotojen, käytäntöjen ja yhteisöjen syntyminen kuuluu tähän jatkuvaan muutokseen.
- **Perinteen välittäminen:** Tietojen, taitojen, tapojen ja käytäntöjen siirtyminen uusille osallistujille ja sukupolville on olennaista. Roolipelikulttuurissa tämä voi tarkoittaa esimerkiksi uusien pelaajien perehdyttämistä, pelinjohtamisen opettamista tai tapahtumajärjestämisen osaamisen jakamista.
- **Kulttuurinen moninaisuus ja kunnioitus:** Elävän perinnön vaalimisessa tunnustetaan erilaisten yhteisöjen ja kulttuuristen käytäntöjen arvo sekä edistetään niiden välistä kunnioitusta.
- **Kestävä kehitys ja eettisyys:** Unescon sopimuksen mukaisen elävän perinnön tulee olla sopusoinnussa ihmisoikeuksien, yhteisöjen keskinäisen kunnioituksen ja kestävän kehityksen kanssa. Myös perinteen mahdollisessa kaupallisessa hyödyntämisessä on huomioitava yhteisöjen asema ja oikeudet.

Suomessa Unescon aineettoman kulttuuriperinnön sopimuksen toimeenpanoa koordinoi Museovirasto. Sen tehtäviin kuuluvat muun muassa elävän perinnön luettelointi, vaalimisen edistäminen sekä yhteistyö perinnettä harjoittavien yhteisöjen kanssa.

Elävän perinnön luettelointi Suomessa ja kansainvälisesti

- Elävän perinnön wiki: Avoin luettelo, jossa yhteisöt voivat esitellä ja dokumentoida harjoittamiaan perinteitä.
- Elävän perinnön kansallinen luettelo: Erillisen hakumenettelyn kautta valittuja elävän perinnön kohteita. Roolipelikulttuuri hyväksyttiin tähän luetteloon vuonna 2026.
- Unescon kansainväliset luettelot: Kansainvälisiä luetteloita ja rekistereitä, joihin valtiot voivat esittää aineettoman kulttuuriperinnön kohteita. Kansalliseen luetteloon pääsy ei automaattisesti johda kansainväliseen tunnustukseen.

4. Mitä tunnustus EI tarkoita?

- Ei uutta auktoriteettia tai kattojärjestöä harrastuksen yläpuolelle.
- Ei virallista kaanonia.
- Ei vaatimusta siitä, että toiminta olisi vanhanaikaista tai paikoilleen jäädytettyä.
- Ei automaattista rahaa.
- Ei automaattista kansainvälistä Unesco-statusta.
- Ei erityistä määräysvaltaa tai yksinoikeutta edustaa suomalaista roolipelikulttuuria hakemuksen 17 allekirjoittajataholle.
- Ei uusia velvoitteita yksittäisille harrastajille, yhteisöille tai organisaatioille.

Roolipelikulttuuri elävänä perintönä ei rajoitu roolipelien julkaisemiseen tai niiden kaupalliseen hyödyntämiseen. Julkaiseminen on yksi tapa luoda, välittää ja uudistaa roolipelikulttuuria, mutta perinnön ytimessä ovat sitä harjoittavat ihmiset ja yhteisöt.

5. Millaisia mahdollisuuksia tämä voi käytännössä avata?

Kansallinen tunnustus ei luo roolipelikulttuurille uusia oikeuksia tai automaattisia resursseja. Se tarjoaa kuitenkin uuden, virallisesti tunnustetun lähtökohdan yhteistyölle kulttuuriorganisaatioiden, tutkijoiden, rahoittajien ja muiden toimijoiden kanssa.

Alla olevat esimerkit ovat omia tulkintojani siitä, millaisia mahdollisuuksia elävän perinnön viitekehys voisi avata roolipelikulttuurille. Ne perustuvat yleisiin elävän perinnön vaalimisen periaatteisiin sekä muiden perinneyhteisöjen ja kulttuuriperintötoimijoiden käytäntöihin, sovellettuna roolipelikentälle. Lista ei ole kattava, virallinen eikä lupaus siitä, että esimerkit soveltuisivat tiettyyn rahoitushakuun.

Monia näistä asioista tehdään jo nyt, eikä niiden toteuttaminen edellytä kansallista tunnustusta. Esimerkkien tarkoitus on tarjota ajatuksia, ei määritellä, mitä roolipeliyhteisöjen pitäisi tehdä.

5.1. Perinteen välittäminen ja uusien osallistujien tavoittaminen

- Aloittelijoille suunnatut roolipelitapahtumat, perehdytysmateriaalit ja toimintamallit esimerkiksi kirjastoissa, nuorisotaloissa ja paikallisissa yhdistyksissä.
- Pelinjohtamisen, larpin järjestämisen ja muun roolipelitoiminnan osaamisen välittäminen työpajojen, mentoroinnin ja oppimateriaalien avulla.
- Eri sukupolvien ja harrastajaryhmien kohtaamiset sekä roolipelitoiminnan käynnistäminen alueilla, joilla ei ole vakiintunutta harrastajayhteisöä.

5.2. Dokumentointi ja arkistointi

- Roolipelaajien, pelinjohtajien, suunnittelijoiden ja tapahtumajärjestäjien kokemusten ja muistitiedon tallentaminen esimerkiksi haastatteluilla.
- Paikallisten ja alueellisten roolipeliyhteisöjen sekä eri aikakausien pelikulttuurien dokumentointi: miten pelejä pelataan, suunnitellaan, järjestetään ja opetetaan?
- Vanhojen con-ohjelmien, peliskenaarioiden, yhdistysmateriaalien, verkkosivujen ja muun aineiston kokoaminen ja arkistointi, myös niiden käyttöön liittyviä käytäntöjä

dokumentoiden.
- Yhteistyö arkistojen, museoiden ja muiden muistiorganisaatioiden kanssa aineistojen pitkäaikaisen säilymisen ja saatavuuden edistämiseksi.

5.3. Tutkimus

- Roolipelikulttuurin historian, käytäntöjen ja yhteisöjen tutkiminen elävän kulttuuriperinnön näkökulmasta, erityisesti tietojen, taitojen ja toimintatapojen välittymisen ja muuttumisen osalta.
- Kansallisen tunnustuksen hyödyntäminen tutkimusyhteistyön rakentamisessa yliopistojen, ammattikorkeakoulujen ja riippumattomien tutkijoiden sekä roolipeliyhteisöjen välille.

5.4. Yhteistyö kulttuurialan toimijoiden kanssa

- Kirjastojen, museoiden ja muiden kulttuuriorganisaatioiden kanssa järjestettävät roolipelitapahtumat, työpajat, näyttelyt ja muut osallistavat hankkeet.
- Roolipeliyhteisöjen osallistuminen paikallisiin kulttuuritapahtumiin ja kulttuuriperintöhankkeisiin.
- Kansallinen tunnustus voi helpottaa yhteistyötä tekemällä roolipelikulttuurista tunnistettavan osan suomalaista kulttuuriperintöä. Roolipeliyhteisö voi esitellä toimintansa paitsi harrastuksena myös elävän kulttuuriperinnön harjoittamisena ja välittämisenä.

5.5. Yhteistyö muiden elävän perinnön yhteisöjen kanssa

- Yhteiset tapahtumat ja työpajat esimerkiksi suullisen tarinankerronnan, kansanmusiikin, perinteisten käsityötaitojen tai paikallisperinteiden harjoittajien kanssa.
- Eri yhteisöjen osaamisen ja käytäntöjen jakaminen sekä yhteiset dokumentointi- ja kehittämishankkeet, joissa voidaan esimerkiksi vertailla tarinankerronnan, improvisaation ja perinteiden välittämisen menetelmiä.
- Yhteistyön lähtökohtana tulisi olla molemminpuolinen osallistuminen ja hyöty. Toisen yhteisön perinnettä ei tarvitse käsitellä pelkästään roolipelien aiheena tai materiaalina.

5.6. Kansainvälinen yhteistyö

- Yhteistyö muiden maiden roolipeliyhteisöjen, tutkijoiden ja kulttuuriperintötoimijoiden kanssa esimerkiksi yhteisten hankkeiden, työpajojen ja seminaarien muodossa. Kokemusten ja käytäntöjen vaihtaminen roolipelikulttuurin dokumentoinnista, tutkimuksesta ja välittämisestä.
- Suomalaisten roolipelikäytäntöjen dokumentointi ja esittely kansainväliselle yleisölle esimerkiksi julkaisujen, käännösten ja tapahtumien kautta.
- Kansallinen tunnustus voi tarjota kansainväliselle yhteistyölle uuden lähtökohdan, mutta se ei itsessään takaa pääsyä kansainvälisiin rahoitusohjelmiin tai Unescon luetteloihin.

6. Raha ja resurssit

6.1 Museoviraston avustukset

- Museovirasto on myöntänyt valtionavustuksia aineettoman kulttuuriperinnön sopimuksen mukaisiin yhteistyö- ja kehittämishankkeisiin.
- Avustukset on tarkoitettu elävän kulttuuriperinnön vaalimiseen, välittämiseen ja kehittämiseen. Roolipelikulttuurin kansallinen tunnustus tarjoaa mahdollisuuden perustella hankkeita tässä viitekehyksessä.
- Avustuksia ei myönnetä automaattisesti kansalliseen luetteloon hyväksytyille perinteille tai niitä harjoittaville yhteisöille. Hankkeet arvioidaan hakuehtojen ja arviointikriteerien perusteella.
- Vuoden 2026 haussa avustusta saattoivat hakea kunnat, yhdistykset, säätiöt, osakeyhtiöt ja muut oikeustoimikelpoiset yhteisöt. Yksityishenkilöt eivät voineet hakea avustusta. Rekisteröimättömät ryhmät tarvitsevat käytännössä hakijaksi oikeustoimikelpoisen organisaation.
- Käytännössä avustus oli tarkoitettu erillisiin hankkeisiin, ei esimerkiksi yhdistyksen tai tapahtuman tavanomaisen toiminnan yleiseen rahoittamiseen.
- Vuoden 2026 avustushaussa avustuksen osuus sai olla enintään 90 % hankkeen hyväksyttävistä kokonaiskustannuksista. Vähintään 10 % kustannuksista oli siis katettava hakijan omalla tai muulla hyväksyttävällä rahoituksella. Talkootyötä tai muita maksutta saatuja resursseja ei voinut laskea osaksi hankkeen rahoitusta.
- Hyväksyttävien kustannusten on oltava hankkeen kannalta tarpeellisia, kohtuullisia ja kirjanpidossa todennettavia. Vuoden 2026 haussa hyväksyttäviä kustannuksia saattoivat olla esimerkiksi hanketta varten palkatun henkilöstön palkat, asiantuntijapalkkiot ja kohtuulliset matkakulut.
- Vuoden 2026 haussa ei hyväksytty esimerkiksi vakinaisen henkilökunnan palkkoja, tavanomaisia toimintamenoja, hallinnollisia kustannuksia tai laskennallista vapaaehtoistyötä. Laite- ja kalustohankinnat olivat lähtökohtaisesti poissuljettuja, mutta perustellut poikkeukset olivat mahdollisia.
- Vuoden 2026 haussa avustuksen saaja ei voinut jakaa avustusta edelleen yhteistyökumppaneille. Avustuksella katettavien kustannusten oli kuuluttava saajan omaan kirjanpitoon. Tämä ei kuitenkaan tarkoita, että kaikki hankkeeseen liittyvät palvelut olisi tuotettava itse: ulkopuolisten palvelujen hankkiminen voi olla mahdollista, jos kustannukset täyttävät avustusehdot.
- Avustuksella katettavien kustannusten on synnyttävä hakuehdoissa määritellyllä aikavälillä. Vuoden 2026 haussa kustannusten tuli syntyä hakuajan päättymisen jälkeen, ja tarkka käyttöaika vahvistettiin avustuspäätöksessä.
- Avustuksen hakeminen ja käyttäminen edellyttää hankesuunnitelmaa, talousarviota, kirjanpitoa ja raportointia. Avustettavan hankkeen tulot ja menot on pystyttävä erottamaan muusta kirjanpidosta. Jos hankkeen toteutuneet kustannukset jäävät arvioitua pienemmiksi tai se saa ennakoitua enemmän tuloja, osa avustuksesta voidaan joutua palauttamaan.
- Pienissä hankkeissa kannattaa arvioida, onko haettavan rahoituksen hyöty suhteessa sen vaatimaan työhön.
- Hakukelpoisuus, hyväksyttävät kustannukset, omarahoitusvaatimukset, hakuajat ja muut ehdot on tarkistettava kulloisestakin hakuilmoituksesta.
- Ajantasaiset haut löytyvät valtionavustusten hakupalvelusta Haeavustuksia.fi sekä Museoviraston verkkosivuilta.

6.2 Muut rahoitusmahdollisuudet

- Roolipelikulttuuriin liittyville hankkeille voi olla tarjolla myös muita rahoitusmahdollisuuksia, esimerkiksi kuntien, säätiöiden ja erilaisten hankeohjelmien kautta.
- Rahoituskelpoisuus riippuu hankkeen sisällöstä ja kunkin rahoittajan ehdoista. Esimerkiksi nuorille suunnattu roolipelitoiminta voi soveltua nuorisotyön rahoitukseen, vaikka toiminta samalla välittää elävää roolipelikulttuuria.
- Kansallinen tunnustus voi tarjota hankkeelle kulttuurisen perustelun, mutta se ei itsessään muuta muiden rahoittajien hakuehtoja tai takaa rahoitusta.
- Hankkeiden toteuttamiseen tarvittava tuki ei aina ole rahaa. Esimerkiksi kirjasto, museo, arkisto tai muu yhteistyökumppani voi tarjota tiloja, asiantuntemusta, välineitä, verkostoja tai näkyvyyttä. Pienelle roolipeliyhteisölle tällainen yhteistyö voi olla hyödyllisempää kuin rahallinen avustus.

7. Miltä näyttää hyvä hanke?

Huom.: Minulla ei ole omakohtaista kokemusta aineettoman kulttuuriperinnön hankerahoituksen hakemisesta. Tämän osion tulkinnat perustuvat Museoviraston vuoden 2026 hakukriteereihin ja Elävän perinnön juhlassa esitettyihin puheenvuoroihin. Viralliset hakuehdot ja arviointikriteerit tulee aina tarkistaa kulloisestakin hakuilmoituksesta.

Muutama diagnostinen kriteeri

- Minkä yhteisön elävää perintöä hanke koskee, ja mitä käytäntöä siinä vaalitaan tai välitetään?
- Miten perinnettä harjoittava yhteisö osallistuu hankkeen suunnitteluun ja toteutukseen?
- Mitä tietoa tai osaamista siirtyy ihmisten välillä?
- Kuka oikeastaan haluaa tätä projektia, rahoituksen hakijan lisäksi?
- Mitä hankkeesta jää jäljelle sen päätyttyä?
- Mitä hankkeessa konkreettisesti tehdään, kuka sen tekee ja millä resursseilla?

Pelkkä hankkeen kuvaaminen kulttuuriperinnön sanastolla ei tee siitä hyvää kulttuuriperintöhanketta. Hakemuksessa kuvatun toiminnan tulee aidosti edistää perinteen vaalimista ja vastata hankkeen tavoitteita.

Hyvä hanke ei välttämättä ole iso hanke

- Hyvä hanke voi olla pieni ja paikallinen. Olennaista on, että sen tavoitteet, osallistujat, toimenpiteet ja resurssit ovat keskenään johdonmukaisia.
- Hankkeen ei tarvitse kattaa koko suomalaista roolipelikulttuuria. Yhden yhteisön, paikkakunnan tai käytännön dokumentointi tai välittäminen voi olla arvokasta.
- Hankerahoitus ei ole itseisarvo. Jos tavoite voidaan saavuttaa yksinkertaisemmin ilman rahoitushakemusta ja siihen liittyvää hallintoa, se voi olla järkevämpi ratkaisu.

Viralliset kriteerit

Seuraavat arviointikriteerit ja huomiot on lainattu Museoviraston vuoden 2026 aineettoman kulttuuriperinnön yhteistyö- ja kehittämishankkeiden avustushaun hakuilmoituksesta. Myöhempien hakujen ehdot ja arviointiperusteet voivat poiketa näistä.

Hakijan tiedot ja hankkeen kohdentuminen

- Edistääkö hanke aineettoman kulttuuriperinnön suojelemista ja siirtämistä?
- Onko hankkeeseen liittyvä perinne aineetonta elävää kulttuuriperintöä Unescon sopimuksen mukaisesti?
- Kuinka konkreettisesti hankkeen tavoitteet ja toimenpiteet edistävät Unescon sopimuksen toimeenpanoa Suomessa?

Hankkeen tavoitteiden toteutuminen ja vaikuttavuus

- Kuinka hankkeessa edistetään yhteisön osallisuutta kulttuuriperintöön?
- Kehitetäänkö hankkeessa uudenlaisia yhteistyömuotoja?
- Edistääkö hanke kulttuuriperinnön saatavuutta tai tietoisuutta kulttuuriperinnöstä?
- Edistääkö hanke aineettoman kulttuuriperinnön moninaisuutta?

Toiminnan toteuttaminen; hanke on toteuttamiskelpoinen

- Kuinka laadukas ja realistinen hankesuunnitelma on kokonaisuudessaan?
- Millaisia kumppanuuksia ja yhteistyötahoja hankkeessa on?
- Tukeeko hanke yhteisöjen osallistumismahdollisuuksia?
- Miten kestävän kehityksen periaatteet huomioidaan hankkeen toteutuksessa ja toimenpiteissä?

Kustannusarvio ja rahoitus

- Ovatko hankkeen kustannusarvio ja rahoitussuunnitelma selkeät?
- Ovatko hankkeen kustannusarvio ja rahoitussuunnitelma realistisia suhteessa hankesuunnitelmaan?
- Kuinka toteuttamiskelpoinen hanke on suhteessa esitettyyn kustannusarvioon?

Huomaa myös:

- Avustuksen osuus voi olla korkeintaan 90 % hankkeen hyväksyttävistä kokonaiskustannuksista.
- Avustustasoa harkittaessa hankkeen kustannusarviota verrataan muihin avustushaun hankkeiden kustannusarvioihin.
- Kaikkien kustannusten tulee olla hyvin perusteltuja ja hakemuksessa tulee avata riittävän tarkasti kustannusten liittyminen hankkeeseen.

Muutama hypoteettinen esimerkki

Heikko hankeidea: “Meidän con tarvitsee 3 000 €.”

Parempi hankeidea: “Järjestämme conissa kolme työpajaa, joissa kokeneet pelinjohtajat ja tapahtumajärjestäjät opettavat uusia vapaaehtoisia. Dokumentoimme käytetyt menetelmät ja julkaisemme materiaalit muiden roolipeliyhdistysten käyttöön.”

Heikko hankeidea: “Me kerätään vanhoja suomalaisia roolipelejä digitaaliseen arkistoon.”

Parempi hankeidea: “Keräämme ja digitoimme suomalaisia roolipelimateriaaleja yhteistyössä niitä tuottaneiden ja käyttäneiden harrastajien kanssa. Haastattelemme osallistujia aineistojen käyttötavoista ja historiasta sekä sovimme arkiston kanssa materiaalien pitkäaikaisesta säilyttämisestä.”

Heikko hankeidea: “Me suunnitellaan perinteistä kansanlaulua käsittelevä roolipeli.”

Parempi hankeidea: “Järjestämme yhteistyössä kansanlauluperinteen harjoittajien kanssa työpajoja, joissa molemmat yhteisöt esittelevät omia tarinankerronnan, improvisaation ja osallistumisen käytäntöjään. Kehitämme yhdessä toimintamallin, jolla näitä taitoja voidaan välittää uusille osallistujille, ja dokumentoimme yhteistyössä opitut menetelmät.”

8. Mitä seuraavaksi?

- Roolipelikulttuurin pääsy kansalliseen luetteloon ei välttämättä ole vielä laajasti tunnettu asia suomalaisella roolipelikentällä. Tietoa tunnustuksesta, sen merkityksestä ja käytännön mahdollisuuksista kannattaa levittää harrastajayhteisöjen, yhdistysten ja tapahtumien kautta.
- Hankkeiden tuloksia ja käytännön kokemuksia kannattaa jakaa muiden yhteisöjen käyttöön. Myös kokemukset rahoituksen hakemisesta ja hankkeiden ongelmista voivat olla hyödyllisiä.
- Roolipelikulttuurin vaaliminen ei edellytä yhteistä valtakunnallista suunnitelmaa tai yhtä johtavaa organisaatiota. Eri yhteisöt voivat kehittää toimintaa omista lähtökohdistaan, omien tarpeidensa ja voimavarojensa mukaan.
- Kansalliseen luetteloon pääsy on tunnustus jo olemassa olevalle kulttuurille. Sen käytännön merkitys riippuu kuitenkin siitä, mitä harrastajat, yhteisöt ja yhteistyökumppanit päättävät tunnustuksen tarjoamilla mahdollisuuksilla tehdä.

9. Lähteet ja hyödyllisiä linkkejä

Roolipelikulttuurin tunnustus

- Roolipelikulttuuri-artikkeli Suomen kansallisessa elävän perinnön wikissä (tämä on se virallinen luetteloitu teksti). https://wiki.aineetonkulttuuriperinto.fi/wiki/Roolipelikulttuuri
- Elävän perinnön kansallinen luettelo. https://wiki.aineetonkulttuuriperinto.fi/wiki/El%C3%A4v%C3%A4n_perinn%C3%B6n_kansallinen_luettelo/valitut

- Museoviraston tiedote vuoden 2026 kansalliseen luetteloon valituista kohteista. https://www.museovirasto.fi/fi/ajankohtaista/elavan-perinnon-kansalliseen-luetteloon-22-uutta-kohdetta

Elävän perinnön viitekehys

- Unescon yleissopimus aineettoman kulttuuriperinnön suojelemisesta. https://www.finlex.fi/fi/valtiosopimukset/sopimussarja/2013/47?language=fin
- Unescon yleissopimuksen toimeenpano-ohjeisto (*Operational Directives*). https://ich.unesco.org/en/directives
- Aineeton kulttuuriperintö Suomessa – tietoa elävän perinnön vaalimisesta, ajankohtaisista tapahtumista ja yhteistyömahdollisuuksista. https://www.aineetonkulttuuriperinto.fi/
- Museovirasto – aineettoman kulttuuriperinnön sopimuksen toimeenpanosta vastaava viranomainen Suomessa. https://www.museovirasto.fi/fi/tietoa-meista/kansainvalinen-toiminta/kansainvalisia-sopimuksia

Rahoitus ja käytännön toiminta

- Haeavustuksia.fi – valtionavustusten hakupalvelu, josta voi tarkistaa ajankohtaiset avustushaut ja niiden ehdot. https://www.haeavustuksia.fi
- Museoviraston avustukset aineettoman kulttuuriperinnön sopimuksen mukaisiin yhteistyö- ja kehittämishankkeisiin 2026 (haku päättynyt 8.10.2026; sisältää tässä dokumentissa käsitellyt arviointikriteerit). https://www.haeavustuksia.fi/fi/haku/va-mv-2026-5/hakuilmoitus/perustiedot
- Elävän perinnön juhlat Säätytalolla 2026 – tapahtuman esitysmateriaalit ja tietoa elävän perinnön toiminnasta. https://www.aineetonkulttuuriperinto.fi/fi/tapahtuma/elavan-perinnon-juhlat-saatytalolla

---

Tämän artikkelin on julkaissut Mesolit Games. mesolitgames.com