

Tiina Kukkonen ja Saanatuuli Vääntönen

Time out -mysteriapaketti

Yhdeksäsluokkalaiset kirjaston käyttäjiksi

Time out -mysteripelipaketti

Yhdeksäsluokkalaiset kirjaston käyttäjiksi

Tiina Kukkonen ja Saanatuuli Vääntönen
Opinnäytetyö
Syksy 2017
Kirjasto- ja tietopalvelun tutkinto-ohjelma
Oulun ammattikorkeakoulu

TIIVISTELMÄ

Oulun ammattikorkeakoulu
Kirjasto- ja tietopalvelun tutkinto-ohjelma

Tekijät: Tiina Kukkonen ja Saanatuuli Vantönen
Opinnäytetyön nimi: Time out -mysteripelipaketti
Työn ohjaaja: Ulla Virranniemi
Työn valmistumislukukausi ja -vuosi: Syksy 2017

Sivumäärä: 38 + 32

Tämä on toiminnallinen opinnäytetyö, jonka toimeksiantaja on Oulun kaupunginkirjaston lasten- ja nuortenpalvelut. Opinnäytetyön toiminnallisen osan tavoitteena on luoda pakohuonepeli, joka antaa yhdeksäsluokkalaisille mukavan muiston kirjastosta, ja kannustaa heitä käyttämään kirjaston tarjoamia palveluita myös peruskoulun jälkeen. Tavoitteena on lisäksi opettaa yhdeksäsluokkalaisille tiedonhakua ja kirjaston käyttöä sekä tuoda tutuksi kirjaston sosiaalista mediaa ja nuorten kirjastopalveluita.

Näihin toiminnallisiin tavoitteisiin vastaamme pakohuonepelipaketilla, johon kuuluu Kidnappaus kirjastossa -ja Äkkilähtö -pelit. Kidnappaus kirjastossa -pelin suunnittelu ja ensimmäiset testaukset on tehty osana Kirjaston tutkimus- ja suunnitteluhanke –kurssin projektia. Projektin jälkeen osana opinnäytetyötä muokkasimme ja viimeistelimme pelin. Teimme tämän lisäksi toisen pelikokonaisuuden, Äkkilähtö -pelin, sekä loimme kirjastolle materiaalipaketin ja ohjeet pelien järjestämiseksi. Pelit vastaavat asetettuihin tavoitteisiin niiden tehtävien sisältämällä opetuksellisuuudella kirjaston käytöstä, tiedonhausta ja mediakasvatuksellisesta näkökulmasta.

Opinnäytetyömme viitekehys koostuu nuorten kirjastotyöstä ja mediakasvatuksen näkökulmista. Lisäksi tutkimme pakohuonepelistä ja erilaisista opetuspeleistä kertovia sähköisiä lähteitä. Käytimme viitekehysten osia, mediakasvatusta, nuorten kirjastotyön ja pelillistämisen toimintaperiaatteita mallina pelien rakenteessa ja sisällössä.

Tulevaisuudessa tulemme esittelemään pelipakettiamme Oulun kaupunginkirjaston eri toimipisteiden työntekijöille. He pääsevät itse kokeilemaan pelejä, jonka jälkeen kerromme heille, miten pelit järjestetään ja mitä tulee ottaa huomioon. Oulun kaupunginkirjastolla on mahdollisuus muokata pelejä omien tarpeidensa mukaisesti. Pelit voidaan esimerkiksi muokata niin, että ne soveltuvat suljettuun huoneeseen. Pelien tehtäviä ja kaavaa mukaillen kirjasto voi luoda kolmannen pelikokonaisuuden pelipakettiin. Elämyksellisyyttä peliin voi tuoda lisäämällä niihin sopivaa rekvisiittaa. Pakohuonepeli on varsin uusi konsepti, joten siinä on paljon kehittämismahdollisuuksia.

Asiasanat: nuoret, seikkailupelit, kirjastot, nuorisotyö, pakohuonepelit

ABSTRACT

Oulu University of Applied Sciences
Degree programme in Library and Information Services

Authors: Tiina Kukkonen ja Saanatuuli Vöntönen
Title of thesis: 'Time out' -Mystery Game Package
Supervisor: Ulla Virranniemi
Term and year when the thesis was submitted: Autumn 2017 Number of pages: 38 + 32

This is a functional project-based thesis commissioned by the Children and Youth services of Oulu City Library. The aim of this thesis is to create a pleasant, library-based memory for the 9th graders. This is expected to have a positive effect on their thoughts and opinions about the library, and will result in them being more likely to return to the library after finishing the basic education. In addition, the aim is to teach information retrieval and library use, together with familiarizing them with the social media and youth services of the library.

This thesis is consisted of a game package, which includes the games, the game instructions and a material package to the library. The games are Kidnappaus kirjastossa, which is about a librarian kidnapping a rich customer, and Äkkilähtö, which is a game about packing your luggage before a surprise trip. The plot, the planning and the first two trial runs of the game Kidnappaus kirjastossa are a part of a project conducted for the Library Research and Development course. The games attempt to develop teenagers' teamworking and deduction skills. The pedagogical and library-focused approach are implemented in the puzzles associated with information retrieval, the use of the library and social media.

The main sources were consisted of topics related to youth library work and media education. Escape rooms and various teaching games were also studied which offered a view on how to build the games to serve the purpose of learning and having fun.

In the future, the game package will be introduced to the Oulu City Library librarians. They will get to experience the games and after that they will be instructed how to organize the games in their libraries. The game packages will also be proposed to be implemented in the branch libraries as well.

The Oulu City Library can modify the games according to their needs. The games could for example be turned into locked room games. With the example and pattern from our games the library can develop a whole new game to go with the package. Furthermore, in order to increase the experientiality, some additional features such as some as sunglasses and magnifying glasses could be added. The Escape Room is quite a new concept so it has a lot of development opportunities.

Keywords: Youth, adventure games, libraries, youth services, escape room

SISÄLLYS

1	JOHDANTO	6
2	NUORET KIRJASTOSSA.....	8
	2.1 Nuorten kirjastotyö	8
	2.2 Mediakasvatus	10
3	PAKOHUONEPELI	12
	3.1 Pelien merkitys kirjastossa	14
	3.2 Pakohuonepeli kirjastossa.....	15
4	TOIMINTAYMPÄRISTÖ JA TOIMEKSIANTAJA.....	17
5	MYSTEERIEPELIT	19
	5.1 Kidnappaus kirjastossa.....	20
	5.1.1 Projektista syntyneet muutokset	21
	5.1.2 Pelin suunnittelu.....	23
	5.2 Äkkilähtö.....	25
	5.3 Pelien yhteenveto.....	28
6	OHJEET PELIN TOTEUTTAJALLE.....	31
7	POHDINTA	32
	LÄHTEET.....	35
	LIITTEET	39

1 JOHDANTO

Tämä on toiminnallinen opinnäytetyö, jonka toiminallinen osuus koostuu pakohuonepelipaketin luomisesta. Pelipaketin hyödyntämistä varten teimme myös ohjeet sen järjestäjälle, eli Oulun kaupunginkirjastolle. Opinnäytetyön toiminnallisen osan tueksi tutkimme viitekehyksessämme nuorten kirjastotyötä, mediakasvatuksen näkökulmaa sekä pakohuonepelien määritelmää ja pelien merkitystä kirjastoissa. Viitekehysten nuorten kirjastotyötä ja mediakasvatusta koskevat osat tukevat osaamistamme ja lisäävät tuntemusta kohderyhmää kohtaan. Tuntemalla nuorten kirjastopalveluita ja mediakasvatuksen näkökulmia voimme hyödyntää niitä toiminnallisessa osiossamme esimerkiksi pakohuonepelien tehtävien osalta. Pakohuonepeleihin ja pelien merkitykseen tutustumalla saamme tietoa toiminallisen osuuden järjestämiseen ja sen opetuksellisuuden lisäämiseen.

Opinnäytetyömme toimeksiantaja on Oulun kaupunginkirjaston lasten- ja nuortenpalvelut, jolta saimme pyynnön suunnitella pakohuonepelipaketti yhdeksäsluokkaisille. Yhdessä Oulun kaupungin kirjastosta yhteishenkilöinäimme toimineiden Veera Huovisen ja Jenni Kemppisen kanssa sovimme opinnäytetyön toiminnallisen osuuden tavoitteista. Tavoitteina on antaa yhdeksäsluokkaisille erilainen kirjastokokemus peruskoulun ja kirjaston välisen yhteistyön päättyessä, rohkaista tulemaan kirjastoon vapaa-ajallakin sekä tuoda kirjaston sosiaalista mediaa tutuksi. Pelien on tarkoitus olla viihteellisiä, kuitenkin unohtamatta kirjaston opetuksellista ja yleishyödyllistä näkökulmaa. Pakohuonepelipaketti vastaa tavoitteisiin hyvin, sillä hauskuuden ja elämyksellisyyden ohella pelien tehtävät ja pulmat pelillistävät tiedonhaun opetuksellisia lähtökohtia, OUTI-verkkokirjaston käyttöä, sekä kirjaston käyttöä, tuoden peliin niin viihteellisyyttä kuin asiasisältöäkin.

Pakohuonepelin järjestäminen oli uutta niin toimeksiantajalle kuin meillekin, minkä vuoksi alussa käydyt yhteisen kokoontumiset olivat pelipakettien kannalta todella tärkeitä. Kokoontumisissa mietimme asianmukaisia raameja, joihin pelien on sovittava. Yksi näistä asioista oli muun muassa se, että pelien on tarkoitus olla siirrettävissä eri Oulun kaupunginkirjaston toimipisteisiin. Koska kaikissa toimipisteissä ei ole mahdollisuutta toteuttaa peliä erillisessä tilassa, on pakohuonepelimme peli-alueena kirjasto laajempaa tilana. Näin laajan tilan käyttäminen pelialueena rikkoo pelien tunnelmaa ja tuo muut asiakkaat osaksi pelitilannetta. Välttääksemme tunnelman katoamista, suunnittelimme pelien aloituksia ja lopetuksia varten juonia tukevat videot kirjaston YouTube -kanavalle. Videot kuvasivat ja muokkasivat Oulun ammattikorkeakoulun tietojenkäsittelyn opiskelijat Olli-Pekka Sutinen, Juhani Kurki ja Vesa-Pekka Pokela.

Pelien suunnittelu ja toteutus on ollut prosessinomaista ja olemme vuorotellen suunnitelleet, testanneet ja muokanneet pelejä. Aloitimme opinnäytetyömme tekemisen siitä, mihin jäimme Kirjaston tutkimus- ja suunnitteluhanke -kurssin projektin päättyessä. Projektin aikana loimme juonen Kidnappaus kirjastossa -peliin, sekä testasimme pelit kahdella erillisellä testauskerralla. Opinnäytetyössä tehtyyn osuuteen kuuluu viitekehyksen ohella Kidnappaus kirjastossa -pelin muokkaaminen sekä sen myöhemmät testaukset. Tämän lisäksi suunnittelimme, kokosimme ja testasimme Äkkilähtö -pelin. Lisäksi koostimme pelimateriaalit kirjaston käyttöä varten, sekä teimme ohjeet pelien toteutukseen, jotta pelien järjestäjän on helpompaa toteuttaa pelit.

Opinnäytetyömme on aiheeltaan ajankohtainen, sillä pakohuonepelejä hyödynnetään nyt laajemmin kuin aikaisemmin. Niiden konsepti on huomattu toimivaksi ja helposti sovellettavaksi esimerkiksi opetuksellisiin ja markkinointitarkoituksiin. Pakohuonepelit ovat rantautumassa tavanomaisista tiloistaan arkisempiin ympäristöihin, kuten juuri esimerkiksi kirjastoihin. Pakohuonepeli onkin hyödyllinen kirjastossa, koska sillä saa tavoitettua sellaisiakin kohderyhmiä, jotka eivät yleensä kiinnostu kirjaston tarjoamista palveluista. Samalla kun pelaajat ratkaisevat pakohuonepelin, he kuin huomaamattaan oppivat kirjaston käytöstä.

Tulevaisuudessa tulemme esittelemään pelipakettiamme Oulun kaupunginkirjaston kirjastonhoitajille. He pääsevät itse kokeilemaan pelejä, jonka jälkeen kerromme heille pelin järjestämisestä. Oulun kaupunginkirjastolla on mahdollisuus muokata pelejä omiin tarpeisiinsa sopiviksi. Pelejä voi muokata esimerkiksi soveltumaan suljettuun huoneeseen, tai niiden rakennetta mukaillessa voi luoda kokonaan uuden pelikokonaisuuden. Elämyksellisyyttä peleihin voi tuoda lisäämällä niihin sopivaa rekvisiittia. Pakohuonepeli on varsin uusi konsepti, joten siinä on paljon kehittämismahdollisuuksia.

2 NUORET KIRJASTOSSA

Nuoret ovat tärkeässä osassa kirjastotyötä, sillä moni nuori jättää kirjastossa käymisen peruskoulun loppuessa. Nuoret tarvitsevat kirjastoa koulutöiden tekemiseen: tiedonhakuun, aineiston etsintään ja opiskelutilojen takia. Nuorille tulisi osoittaa kirjastopalveluiden moninaisuus, mitä kaikkea kirjastolla on tarjota ja miten nuoret voisivat hyödyntää kirjaston tarjoamia palveluita.

Alameri-Sajama kertoo nuorten olevan kirjaston haastavin asiakasryhmä. Nuori ei ole lapsi eikä aikuinen, mutta usein asiakaskunta jaetaan vain lapsiin ja aikuisiin, jolloin nuoret jäävät huomaamatta. Muut asiakkaat kokevat heidät ongelmaksi silloin, kun he vapaa-ajallaan tulevat käyttämään kirjastoa jääden oleskelemaan ja puhumaan kavereidensa kanssa. Monet kokevat nuorten aiheuttavan liikaa meteliä ja häiritsevän muita kirjaston käyttäjiä. Parhaiten nuoret sulautuvat kirjaston asiakaskuntaan kirjaston ja koulun välisen yhteistyön yhteydessä. (2007, 12.)

Nuorten kirjastonkäyttöä ohjaa tekeminen tai toiminta. Nuoret tulevat kirjastoon etsimään materiaalia koulutöihinsä, tapaamaan ystäviään, mutta myös käyttämään kirjastoa yksin. Nuorille on tärkeää, että kirjastossa voi lukea tentteihin ja tehdä koulutöitä, sekä viettää vapaa-aikaa. Kirjasto on nuorille turvallinen tapaamispaikka, jossa voi tavata kavereita samalla tutkaillen mitä kaikkea uutta kirjastosta löytyy. (Alameri-Sajama 2007, 14.)

2.1 Nuorten kirjastotyö

Kirjaston tehtävä on järjestää nuorille palveluita, esimerkiksi kirjavinkkauksia, tiedonhaun opetusta, kirjastovierailuja, sekä erilaisia tapahtumia. Kirjastohoitajan tehtävä on varmistaa, että kaikilla on samat mahdollisuudet etsiä ja saada tietoa, sekä käyttää kirjastoa (Ifla 2015, viitattu 26.11.2017). Nuorten toiveita kirjastoa kohtaan on selvitetty Kirjasto treenaa nuoria -hankkeessa. Nuorille tärkeää on tilojen laaja variaatio; työskentelytilat olisi muokattavissa ja siellä voisi viettää pitempääkin opiskellessa tai vapaa-aikaa viettäessä. (Miettinen 2016, viitattu 13.11.2017.) Tila on kirjastoissa oleellinen ja sitä halutaan tarjota omaehtoiseen toimimiseen, mutta valitettavasti tila on usein rajoittunut (Vaara, sähköpostiviesti 1.11.2017).

Nuorten kirjastotyö voi olla haastavaa. Onkin hyvä muistaa, miten nuoret käyttäytyvät ja ajattelevat, sillä nuorten elämä voi olla yhtä tunnemyrskyä ja se näkyy heidän käyttäytymisessään. Nuoria ja heidän elämänasennetta vähättelemällä ei pääse pitkälle. Alameri-Sajama kertookin pitkän pinnan ja nuorten ymmärtämisen olevan tärkeitä nuorten palvelemisessa. Työntekijöiden negatiivinen asenne näkyy työn tuloksessa, minkä vuoksi nuortenosastolla työskentelevien on tärkeää pitää työstään ja haluta kehittää sitä yhdessä nuorten kanssa. Työssä tarvitaan myös nopeaa ja sujuvaa tilannetajua, empaattisuutta, kykyä aistia ilmapiiriä, sekä sopivaa kykyä maastoutua nuoreen asiakuntaan. (2007, 14.)

Oleellista palvelutapahtuman onnistumiselle on se, millä asenteella ja miten osaston työntekijät palvelevat. Jos nuori kokee olevansa tervetullut, hän tulee mielellään takaisin kirjastoon. Nuoret puhuvat kokemuksistaan mielellään toisilleen, mikä vaikuttaa laajemmalti nuorten keskuudessa. (Alameri-Sajama 2007, 14.) On helppoa tarjota palveluja sellaisille nuorille, jotka ovat kiinnostuneita kirjaston tarjoamista palveluista ja lukevat paljon. He ovat paremmin tavoitettavissa ja kirjasto pystyy tarjoamaan heille lukemiseen liittyvää toimintaa. Syrjässä istuvaa nuorta on taas hankalampi lähestyä ja hänelle on hankalampaa tarjota palveluita. Vaikka nuori ei osoittaisi kiinnostumisen merkkejä, olisi hyvä ainakin tervehtiä, sillä se kasvattaa luottamusta nuoreen. (sama 2007, 14-16.) ”Nuorten palveluissa tavoitteena on näyttää asiakkaille, että kirjasto on kiva paikka. Kertoa, mitä kirjastossa voi tehdä, ja mitä kaikkea kirjasto tarjoaa, vastata kysymykseen miksi kirjasto?” (Vaara, sähköpostiviesti 1.11.2017).

Nuorten kirjastotyössä pyritään tavoittamaan myös ne nuoret, jotka eivät käy säännöllisesti kirjastossa. Tämän takia on tärkeää löytää oikeat tiedottamiskanavat tavoittaakseen asiakkaat ja tämän vuoksi sosiaalinen media on oiva työväline kirjaston henkilökunnalle. Sosiaalinen media on ”tietoverkkoja ja tietotekniikkaa hyödyntävä viestinnän muoto, jossa käsitellään vuorovaikutteisesti ja käyttäjälähtöisesti tuotettua sisältöä ja luodaan ja ylläpidetään ihmisten välisiä suhteita” (Sanastokeskus TSK ry 2010, viitattu 17.11.2017). Sosiaalinen media luo tiedottamiseen mahdollisuuksia ja sitä voidaan hyödyntää kirjastossa monin tavoin. Koska sosiaalinen media mielletään kaikille avoimeksi, sitä kautta voidaan tavoittaa monet sellaiset käyttäjät, joille ei kirjasto ole aikaisemmin ollut tuttu. Sosiaalista mediaa käyttäessä ja siellä julkaistessa kirjaston tulee miettiä, millaisia arvoja he haluavat korostaa ja kenelle yksittäinen julkaisu on suunnattu. (Haasio 2013, 14-19.)

2.2 Mediakasvatus

Mediakasvatus käsitteenä on moninainen. Se on muuan muassa median parissa oppimista ja kasvamista. Sillä yritetään myös tietoisesti vaikuttaa yksilön mediakäyttäytymiseen ja -taitoihin. Medialukutaidon kehittäminen on mediakasvatuksen tehtävä ja medialukutaito on nykyajan lukutaitoa. (Sallmén 2009, 9-10.) Medialukutaito auttaa meitä suhtautumaan kriittisesti siihen maailmaan ja kulttuuriin, missä elämme (Arhinmäki 2013, 3, viitattu 17.11.2017). Medialukutaito on tiedon hankkimista ja sen analysointia ja kyseenalaistamista, sekä osallistumista ja kykyä luoda uutta. Vastoin yleistä käsitystä mediakasvatuksessa ei korosteta tietokoneita ja tekniikkaa, eikä se ole pelkkää medioiden käyttöä. (Sallmén 2009, 9-10.)

Media kiinnostaa teini-ikäisiä oppijoita, ja voidaankin osoittaa sekä tutkimustuloksilla että arkiha vainnoilla, että media-aineistojen käyttö opetuksessa innostaa oppilaita. Mediakasvatukselliset opetustapahtumat ovat osoittautuneet monitasoisesti motivoiviksi ja aktivoiviksi. Mediakasvatuksessa sallitaan myös epäonnistumisia. Virheitä tekemällä oppii juuri itselle sopivat oppimistavat. (Merilampi 2014, 114.)

Kirjaston tehtävä on edistää lukutaitoa, sivistystä ja kulttuuria. Kirjastoalan etiikkatyöryhmä on laatinut eettiset ohjeet, jossa kerrotaan kirjastoammatillisista tehtävistä, joista yksi tärkeimmistä on edistää tasa-arvoisesti ja puolueettomasti omaehtoista ja tavoitteellista oppimista, sekä itsensä kehittämistä (Kirjastotyön eettiset periaatteet 2011, viitattu 15.11.2017). Mediaympäristön myötä tehtävät ovat laajentuneet ja monipuolistuneet koskemaan myös median lukutaitoa. Mediakasvatuksen tavoitteena on opastaa tarkastelemaan asioita eri näkökulmista, kehittää kykyä nähdä median takana olevat asiat ja arvot, sekä kannustaa aktiiviseen vuorovaikutukseen ja pohtivaan ajatteluun (Kirjastot.fi 2017a, viitattu 15.11.2017.)

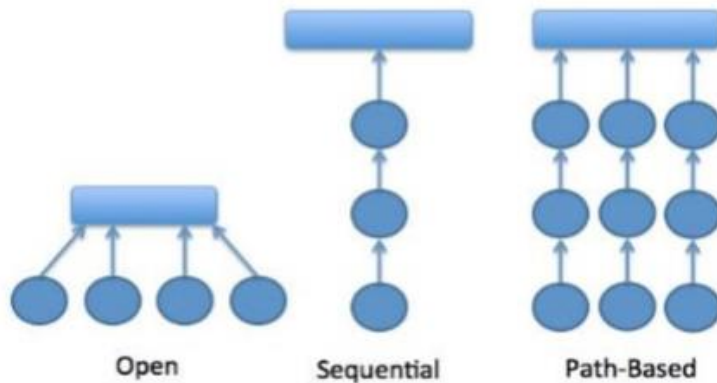
Asiantuntijoiden mukaan mediakasvatus kuuluu kaikille niille ympäristöille, joissa lapsi tai nuori toimii median parissa, myös kirjastoille. Tiedonhaku ja tiedonhallintataidot ovat yksi kirjaston mediakasvatuksen osa-alue. Tavoitteena on parantaa informaatiolukutaitoa eli kykyä tunnistaa ja rajata tiedontarpeensa, löytää tietoa ja arvioida sitä kriittisesti. Kirjastojen tehtävänä on opastaa lapsia ja nuoria monipuolisiin tiedonhaunmenetelmiin ja tiedonlähteisiin, sekä opettaa tekijänoikeuslakien kunnioittamista ja noudattamista (Sallmén 2009, 15-21.)

Kirjaston tehtävänä on aina ollut lukutaidon ylläpito ja lukemisharrastusten edistäminen. Lukutaito käsitteenä on kuitenkin muuttunut ja laajentunut yhteiskunnan muuttuessa. Digitalisoitumisen myötä on tullut tärkeäksi edistää myös medialukutaitoa, eli kykyä lukea ja tulkita erilaisten viestimien mediatekstiä. Sosiaalisen median tuntemus on myös osa medialukutaitoa, ja sosiaalisen median merkitys kasvaa jatkuvasti. Sosiaalisen median tarkoitus kirjastossa on tulla näkyviin ja verkostoitua sinne missä lapset ja nuoret ovat (Sallmén 2009, 17-20.)

3 PAKOHUONEPELI

Pakohuonepelillä tarkoitetaan seikkailu- ja elämyspeliä, jossa edetään vihjeiden ja tehtävien avulla kohti loppuratkaisua (Nicholson 2015, 1, viitattu 10.10.2017). Yleisimmin pakohuonepeli sijoittuu yhteen tai muutamaan huoneeseen, mutta se voidaan toteuttaa myös kokonaan ulkoilmapelinä. Peliäika on tavallisimmin rajattu yhteen tuntiin, mutta sen pituus voi olla mikä tahansa peliä varten sopiva aika. Esimerkiksi ulkoilmapeleissä paikasta toiseen siirtymiseen kuluu aikaa, ja peliäika voi olla useamman tunnin mittainen. (City Escape Helsinki 2017, viitattu 10.10.2017.) Pelialueesta ja pelin teemasta riippuen pelin teema voi olla myös jokin muu, kuin suljetusta huoneesta pakeneminen. Pakohuoneen teemasta riippuu ympärille luodut tehtävät ja pelin juonellinen kulku. Pelin teemoina voi olla esimerkiksi viritetty pommi, terrorismi, tiedemiehet, kauhuelokuvista tutut miljööt, tai jokin keveämpi teema, kuten esimerkiksi lastenhuone (Nicholson 2015, 13-16, viitattu 10.10.2017). Teemasta huolimatta pelin alku on samankaltainen: alussa pelinvetäjä kertoo pelin juonen ja säännöt pelaajille. Tämän jälkeen pelaaminen aloitetaan joko ilman vihjeitä tai näyttämällä pelaajille peliä pohjustava video tai ensimmäinen tehtävä. (Nicholson 2015, 1-2, viitattu 10.10.2017.)

Tyypillisiä elementtejä pelissä ovat erilaiset numero- ja päättelytehtävät, kuvat, avaimet, koodit ja arvoitukset. Yleisimmin peli etenee Path based -mallilla (kuvio 1), joka koostuu useammasta samaan aikaan ratkaistavasta tehtävästä, jotka vievät kohti seuraava isoa tehtävää. Toiseksi yleisin on Sequential -malli (kuvio 1), jossa edetään systemaattisesti yhdestä tehtävästä toiseen, joskin tehtäviä varten saatavia vihjeitä on mahdollisesti pitänyt kerätä jo pitkin peliä. Peli voi edetä myös Open -mallin (kuvio 1) mukaisesti, jolloin kaikki tehtävät ovat ratkaistavissa missä tahansa pelin vaiheessa. Malleja voi käyttää myös sekaisin pelin eri osioissa. (Nicholson 2015, 16-18, viitattu 10.10.2017.)



KUVIO 1: Pelin kulun kaava (Nicholson 2015, 17, viitattu 10.10.2017.)

Yleisimmissä malleissa tehtävät johtavat siis joko toisiin tehtäviin tai lukolla suljettuun tilaan tai esiineseen, josta selviää seuraava tehtävä (Nicholson 2015, 17, viitattu 10.10.2017). Mikäli peli ei etene, voi pelinvetäjä antaa vihjeen etenemisen auttamiseksi (Nicholson 2015, 22, viitattu 10.10.2017). Peli päättyy joko pelin ratketessa tai peliajan päättyessä (Nicholson, 2015, 1, viitattu 10.10.2017).

Pakohuonepelin historia on melko tutkimatonta, eikä pelin tarkkaa syntymisaikaa tai kehitystä tunneta. Ensimmäinen dokumentoitu nykyisen kaltainen pakohuonepeli on japanilaisen SCRAP -yhtiön vuonna 2009 järjestetty Real Escape Game (Nicholson 2015, 3, viitattu 10.10.2017). Pari vuotta myöhemmin vuonna 2011 Unkarissa perustettiin Euroopan ensimmäinen pakohuonepeliyrittäjä Parapark (Lock Academy Paris 2017, viitattu 19.11.2017). Vasta vuonna 2012 peli kasvatti suosiotaan ja levisi laajemmin Euroopassa, Australiassa ja Amerikassa (Nicholson 2015, 3, viitattu 10.10.2017).

Vaikka pakohuonepelin kehitystä ei voi tarkkaan kuvata, historiasta löytyy todennäköisiä esikuvia ja inspiraation lähteitä pelille. Tällaisia ovat esimerkiksi liveroolipelit ja inter-aktiivinen teatteri. Lisäksi kimmokkeita on saatu internetissä pelattavasta Escape the Room -peleistä, seikkailuelokuvista ja aarrejahdeista. (Nicholson 2015, 3-6, viitattu 10.10.2017.)

Pakohuonepelit ovat saaneet suuren suosion niin Suomessa kuin maailmallakin. Suosio on lisännyt pakohuoneiden kilpailua, mikä näky entistä suurempina ja mahtipontisempina peleinä. Niitä ei käytetä pelkästään viihteelliseen tarkoitukseen, vaan niitä hyödynnetään esimerkiksi markkinallisissa

tarkoituksissa. Esimerkiksi VR on vastaikää julkaissut järjestävänsä Idän pikajuna -elokuvan hengessä sitä markkinoivan Escape Train -pelin junamatkalla Helsingistä Rovaniemelle (VR 2017, viitattu 25.11.2017).

3.1 Pelien merkitys kirjastossa

Nykyään pelit kuuluvat kirjastoon osana aineistoa, mutta myös osana toimintaa. Kirjastoista löytyy yleensä paikan päällä pelattavia lautapelejä ja konsolipelejä. Tämän lisäksi kirjastoissa järjestetään peleihin liittyviä tapahtumia, näistä näyttävimpänä kansainvälinen peliviikko. Pelit voivat olla viihdetarkoituksen lisäksi olla myös osana kirjaston antamaa opetusta kirjastonkäytöstä tai tiedonhausta.

Järvilehdon mukaan oikein järjestettynä peli voi olla tehokas keino oppimiseen, sillä hauska oppiminen tuottaa parempia tuloksia, kuin tylsä puurtaminen (2014, 18). Tehokkaaseen oppimiseen liittyy kolme tärkeää osatekijää: flow, motivaatio ja asenne kehitykseen. Näitä osatekijöitä voi stimuloida oppimispelissä esimerkiksi pelaajan saamalla palautteella, pelin toiminnan vaihtelevuudella, sisällön syvyydellä ja pelaajan yhteenkuuluvuuden tunteella. (sama, 143-144.)

Kirjaston oppimislelejä on sähköisiä ja fyysisiä. Yksi esimerkiksi elektronisista peleistä on Lahden kirjaston aARre -tiedonhakupeli, joka hyödyntää lisättyä todellisuutta. Pelissä esitellään kirjaston tiloja ja peruspalveluita puhelimen kameran avulla saatavilla tehtävillä. (LASTU-verkkokirjasto 2017, viitattu 10.11.2017.) Toinen hyvä esimerkki kirjastossa käytetyistä sähköisistä peleistä on Nurmijärven Kikka -opetuspaketti. Se on elektroninen pelillistetty tehtäväpaketti, joka koostuu tiedonhakua opettavista ja lukemiseen kannustavista mobiilitehtävistä. Tehtävissä on otettu huomioon mediakasvatus, tiedonhakutaidot ja monilukutaito. (KIKKA – kirjaston opetuspaketit 2017, viitattu 10.11.2017.)

Fyysisesti pelattavia pelejä on esimerkiksi Pihtiputaan Salapoliisisuunnistus, jossa tutustutaan kirjastoluokituksiin johtolankakorttien avulla (Pihtiputaan kunta 2017, viitattu 10.11.2017). Toinen jännittävä opetuslele on Limingan kirjaston lele Murhamysteeri, joka on 7 -luokkalaisille suunnattu

etsivä-seikkailu. Pelissä oppilaat liikkuvat pienissä ryhmissä suorittaen tiedonhakuun ja kirjastoaineistoon liittyviä tehtäviä. Tehtävien ratkaisu johtaa lopulta murhaajan selvittämiseen. (Kuukasjärvi 2017.)

Oulun kaupunginkirjastolla ei toistaiseksi ole varsinaisia opetuspelejä, vaan heillä on käytössään mobiilisia tiedonhakutehtäviä, jotka tukevat oppimista. Tehtävissä opetellaan tiedonhakua OUTI-verkkokirjastossa, ja niiden tavoitteena on vahvistaa kirjaston tietokannan käyttötaitoja sekä monipuolistaa oppijan kirjastoaineistojen käyttöä. Tehtävät löytyvät Kirjastoreitin nettisivuilta, ja niitä voi suorittaa ohjatusti tiedonhaun opetuksen yhteydessä tai itsenäisesti kotona. (Oulun kaupunki 2017a, viitattu 10.11.2017.)

Oulun kaupunginkirjaston pelillisistä tapahtumista erityisen suosittu on ollut Oulun ylioppilasteatterin kanssa yhteistyössä toteutettu Mysteeri kirjastossa -arvoitussarja. Sarjassa on tähän mennessä ollut kaksi tapahtumaa, joissa osallistujat ovat päässeet seuraamaan ylioppilasteatterin järjestämiä esityksiä ja pähkäilemään mysteerien tapahtumia. Mysteeri kirjastossa -arvoituksessa kirjoista tutut hahmot seikkailivat yön aikana pääkirjastossa etsien myyrää (Kirjastokaista 2017, viitattu 10.11.2017). Murha kirjastossa -mysterissä taas vietettiin Kreivi Draculan syntymäpäiviä ja selvitettiin murhaajaa (Kirjastot.fi 2017b, viitattu 10.11.2017). Samantyylinen mysteeri, Viidennen vieraan surma, tullaan näkemään 5.12.2017 Oulun pääkirjastossa osana Etkot kirjastossa -tapahtumaa (Oulun kaupunki 2017b, viitattu 10.11.2017).

3.2 Pakuhuonepeli kirjastossa

Pakuhuonepelit ovat kirjastossa järjestettyinä Suomessa vielä melko harvinaisia. Muutamia pakuhuonepelejä on kuitenkin järjestetty kirjastoissakin. Yksi tällainen on esimerkiksi Tapiolan kirjastossa järjestetty koko kirjastoa alueena käyttänyt Pako kirjastosta -peli. Peli oli osa yökirjastotoimintaa ja myöhemmin sitä on järjestetty tilauksesta. Pelin kohderyhmänä yökirjastossa olivat 5-7 -luokkalaiset, ja sen sisältämiä tehtäviä olivat esimerkiksi ristikko, kirjan tunnistus, e-lehtitehtävä ja 3D -tulostus. (Peltonen 2017a; Peltonen 2017b.)

Myös Tornionjokilaakson ja Kemin kirjastoissa on pelattu huoneeseen sijoitettua pakuhuonepeliä Exit Library, jonka juonena on purkaa kirjastoon jätetty pommi (Suvanto, sähköpostiviesti

20.4.2017; Pakkasalo, sähköpostiviesti 15.11.2017). Pelissä pelaajat edustavat Sherlock Holmes -kirjoista tuttua hahmoa Watsonia, joka Sherlock Holmesin neuvojen avulla yrittää selvittää pelin kulkua (Suvanto, sähköpostiviesti 20.4.2017). Pelin tehtävät ovat osittain kirjastoon liittyviä, mutta pelin päätarkoitus on opetuksellisuuden sijaan viihteellinen. Vihjeitä pelissä saa soittamalla radiopuhelimella kirjastonhoitajalle. (Pakkasalo, sähköpostiviesti 15.11.2017.)

Muualla maailmassa pakohuonepelejä on järjestetty kirjastoissa enemmänkin. Esimerkiksi Australian Melbournessa La Troben yliopiston kirjastossa on järjestetty internetiä ja fyysistä tilaa hyödyntävä pakohuonepeli. Peli etenee sitä varten luodun verkkosivun ohjeiden mukaisesti, mutta itse vihjeet löytyvät kirjastosta. Vihjeiden avulla selvitetään yhteensä neljä nettisivulta löytyvää pulmaa. Peli suoritetaan kahden hengen joukkueissa. Kätevää pelissä on, että sen voi omatoimisesti suorittaa milloin vain kirjaston aukiolojen aikana. (La Trobe University 2017, viitattu 19.11.2017.)

Pakohuonepelien rantautumista kirjastoihin on ollut edesauttamassa englantilainen kirjastotyöntekijä Andrew Walsh. Walsh on erikoistunut opetuksellisten pelien järjestämiseen kirjastossa, yhtenä osa-alueenaan myös pakohuonepelit. Osana työtään hän järjestää kirjastonhoitajille koulutuksia, joissa käsitellään opetuspelien järjestämistä kirjastossa. Keväällä 2017 hän on järjestänyt muun muassa Suomessa työpajan, jonka aiheena oli pakohuonepelit kirjastoissa. (Walsh 2017, viitattu 7.10.2017.) Työpajassa mietittiin pelillisyyden hyödyntämistä kirjaston järjestämässä opetuksessa, sekä luotiin omia pakohuonepelejä (Gynther & Prykäri 2017, viitattu 19.11.2017).

Kirjastossa järjestettäviä pakohuonepelejä tarkasteltaessa yhteistä peleille on opetuksellisuus kirjaston käytöstä. Vaikka pelien pääpaino on viihteellisyydessä, on varsinkin Suomessa järjestetyissä peleissä taustalla myös opetukselliset tarkoitukset. Pakohuonepelissä on helppo stimuloida juonen ja tehtävien avulla tehokkaan oppimisen osatekijöitä, joten se loistava tapa yhdistää opetuksellisuus ja hauskanpito.

4 TOIMINTAYMPÄRISTÖ JA TOIMEKSIANTAJA

Pohjois-Skandinavian pääkaupungiksi brändätty Oulu on Suomen viidenneksi suurin kunta, jonka väkiluvun todettiin vuoden 2016 lopussa olevan 200 526. Väkiluku kasvoi kuntaliitosten myötä vuonna 2013, kun Haukipudas, Kiiminki, Yli-Ii ja Oulunsalo liitettiin Ouluun. (Oulun kaupunki 2017c, viitattu 10.10.2017.) Oulussa on reilu parikymmentä kaupungin ylläpitämää yläkoulua. (Oulun kaupunki 2017d, viitattu 10.10.2017). 13-18 -vuotiaiden osuus koko kunnan ikärakenteesta on 6,96 prosenttia (Oulun kaupunki 2017e, viitattu 19.11.2017).

Oulun kaupunki tarjoaa nuorille nuorisopalveluita, joiden tarkoitus on toimia ennaltaehkäisevänä kasvatustyönä. Nuorisopalveluista nuori saa tukea arkeensa osallisuuden, vaikuttamismahdollisuuksien, yhteisöllisyyden ja itsenäistymisen vahvistamisen muodossa. Nuorisopalvelut pyrkivät kasvattamaan nuoria vastuullisuuteen, yhteisöllisyyteen, terveisiin elämäntapoihin ja yhteiskunnan asioihin vaikuttamiseen. (Oulun kaupunki 2017f, viitattu 10.10.2017.) Oulussa on 20 nuorisotilaa, joista osa on kirjaston kanssa samassa rakennuksessa (Oulun kaupunki 2017g, viitattu 10.10.2017).

Toimeksiantajamme on Oulun kaupunginkirjaston lasten- ja nuortenpalvelut. Oulun kaupunginkirjastoon kuuluu 24 toimipistettä. Kirjastossa on käytössä aluemalli, mikä tarkoittaa sitä, että kirjastot on jaettu omiin alueisiinsa. Alueita on neljä: keskinen, pohjoisen, itäinen ja eteläinen. Pääkirjasto toimii keskinen alueen aluekirjastona, Haukipudas pohjoisen alueen, Kiiminki itäisen ja Oulunsalo eteläisen alueen aluekirjastona. Oulun kaupunginkirjasto on osa OUTI-kirjastoverkkoa, joiden piiriin kuuluu yhteensä 15 eri kaupungin- ja kunnankirjastoa. Näillä kirjastoilla on yhteinen aineisto- ja lainaajarekisteri Koha. (Outi-kirjastot 2017, viitattu 10.10.2017.)

Opinnäytetyön ohjaajana toimii hakeutuvien kirjastopalveluiden ja lasten- ja nuortenkirjastopalveluiden päällikkö Mervi Vaara. Opinnäytetyömme aikana yhteyshenkilöinäimme ovat olleet pääkirjaston lasten- ja nuorten osaston työntekijät Veera Huovinen ja Jenni Kemppinen. He ovat tehneet kanssamme yhteistyötä koskien pelien tavoitteita, kirjaston toiveita, sekä testiryhmien ja materiaalien kokoamista. Vaikka kehittelemämme pelipaketti on toteutettavissa kaikissa kirjaston toimipisteissä, on sen toteutuksessa huomioitu erityisesti pääkirjaston ympäristö.

Pääkirjaston lasten- ja nuorten osasto ei palvele ainoastaan lapsia ja nuoria, vaan myös lasten ja nuorten aineistosta kiinnostuneita aikuisia. Henkilökunta on erikoistunut juuri lasten- ja nuortenkirjallisuuteen ja kirjastopalveluihin. Osaston palveluihin kuuluukin kattava lasten- ja nuortenkirjallisuuden tietopalvelu sekä lukusuositusten antaminen pyytäessä. Sosiaalisessa mediassa Oulun kaupunginkirjaston löytää Twitteristä, Facebookista ja Instagramista. Oulun kaupungin kirjastolla on myös oma YouTube -kanava. Oulun kaupunginkirjasto tiedottaa somessa pääsääntöisesti Facebookissa ja Instagramissa, joista jälkimmäiseen he panostavat enemmän, kun tiedotuksen kohteena ovat nuoret (Vaara, sähköpostiviesti 1.11.2017).

Oulun kaupunginkirjasto tekee lasten ja nuorten osalta yhteistyötä koulun kanssa. Yhteistyötä kutsutaan palvelunimellä Kirjastoreitti. Kirjastoreitti takaa, että jokainen oululainen koululainen pääsee kouluvuosiensa aikana käymään kirjastossa tai kirjastoautossa. Kirjastoreitti tutustuttaa koululaisen kirjaston toimintaan, lisää lukuintoa ja opettaa tiedonhankintataitoja. Osana peruskoulun opintosuunnitelmaa on vähintään yksi monialainen oppimiskokonaisuus, joka toteutetaan yhteistyössä muiden toimijoiden kanssa. Usein tämä toimija on kirjasto, mikä on hyvä mahdollisuus syventää yhteistyötä koulujen kanssa. (Oulun kaupunki 2017a, viitattu 10.11.2017.) Kirjastoreitin avulla Oulun kaupungin kirjaston lasten- ja nuortenpalvelut vastaavat omalta osaltaan kirjaston palvelulu-pauksia, jotka ovat seuraavanlaiset:

1. Kaikilla on yhtäläinen oikeus kirjastoon ja sen palveluihin
2. Kirjastosta löytyy lukemista jokaiselle
3. Kirjasto tukee oppimista ja sivistystä
4. Kirjastolaiset auttavat aina
5. Kirjasto tuo iloa ja elämyksiä kaikille
6. Kirjasto on kohtaamispaikka

(Oulun kaupunki 2015, viitattu 19.11.2017.)

Oulun kaupunginkirjasto haluaa kehittää jo olemassa olevia palveluitaan ja luoda uusia palveluita yhdessä nuorten kanssa. Yhteistyö nuorisotoimen kanssa on tärkeää ja se onkin lisääntymässä. (Vaara, sähköpostiviesti 1.11.2017.) Useissa alue- ja lähikirjastoissa yhteistyötä tehdäänkin jo tiiviisti ja kirjasto ja nuorisotila saattavatkin sijaita samassa rakennuksessa (Oulun kaupunki 2017g, viitattu 10.10.2017).

5 MYSTEERIPELIT

Olimme alkukeväällä 2017 yhteydessä Oulun kaupunginkirjastoon ja kysyimme heiltä meille aihetta projektiin, josta voisimme jatkaa vielä opinnäytetyöhön. He pyysivät meitä tekemään pakohuonepelipaketin, jonka pelit ei kuitenkaan olisi sidottuna yhteen tilaan, vaan ne olisivat liikuteltavissa eri Oulun kaupunginkirjaston toimipisteisiin. Kaikissa toimipisteissä ei ole käytettävissä ylimääräistä huonetta, joten oli luonnollista tehdä pelit kattamaan kirjaston tiloja laajemmin. Esimerkiksi pääkirjastossa pelialue kattaa toisen kerroksen. Yhdessä kirjaston kanssa sovimme pelipaketin sisällöstä, opetuksellisuudesta ja pelin raameista. Yhteisten lähtökohtien perusteella toteutimme Time out -mysteripelipaketin, joka koostuu Kidnappaus kirjastossa -ja Äkkilähtö -peleistä.

Jaoimme pelipaketin työmäärän projektin ja opinnäytetyön kesken niin, että projektiin kuului Kidnappaus kirjastossa -pelin suunnittelu ja kaksi ensimmäistä testausta. Ensimmäisistä testauksista lähtien tekemämme työ on osa opinnäytetyötä, johon kuuluu Kidnappaus kirjastossa -pelin muokaus ja myöhemmät testaukset sekä Äkkilähtö -pelin suunnittelu, muokaus ja testaus. Lisäksi siihen kuuluu ohjeet pelin toteuttamiseksi sekä peliä varten tehdyn materiaalin kokoaminen myöhemmää käyttöä varten.

Oulun kaupunginkirjaston toivomuksen mukaisesti ideoimme pelit yhdeksäsluokkalaisille sopiviksi. Perinteisen asiapitoisen kirjastovierailun sijasta palvelun tarkoitus on antaa oppijoille hauska ja erilainen muisto kirjastosta ennen peruskoulun päättymistä. Pelin myötä kirjasto tulee yhdeksäsluokkalaisille tutummaksi, mikä madaltaa kynnystä tulla viettämään vapaa-aikaa kirjastoon. Sovitun mukaisesti peleissä huomioidaan kirjastoympäristö: kirjastonkäytön opetus on pelillistetty niin, että nuoret oppivat huomaamattaan samalla myös ryhmätöitä, tiedonhakua, hyllyluokitusta, OUTI-verkkokirjaston käyttöä, sekä varaushyllystä noutoa. Tämän lisäksi peleissä tuodaan esille kirjaston sosiaalista mediaa ja nuorten palveluita. Peleissä opettavien kirjastoseikkojen vuoksi ne ovat rakenteeltaan samantyyliisiä.

Teimme pelit Nicholsonin systemaattisesti tehtävästä toiseen etenevän Sequential -mallin mukaisesti (2015, viitattu 10.10.2017). Mallin selkeyden vuoksi se sopii parhaiten laajaan pelialueeseen ja lyhyeen peliaikaan. Koska pelejä pelataan kirjaston aukioloaikoina, tulee muut kirjaston käyttäjät ottaa huomioon. Pyrimme välttämään pelaajien turhan vaeltamisen pelialueella, joten valitsimme pelimallin, joka etenee suoraan tehtävästä toiseen. Halusimme pelien olevan yhteneväiset, joten

saman pelimallin lisäksi pelien rakenne on samankaltainen. Molemmissa peleissä peliaikaa on 40 minuuttia ja ne suoritetaan mobiililaitteella, joka voi olla joko kirjaston tabletti tai pelaajan oma älypuhelin. Peleissä saa käyttää apuna internetiä ja mobiililaitteen sovelluksia. Pelien eteneminen on varmistettu niin, että pelien ongelmakohtissa voi pyytää vihjekortteja. Kumpikin peli alkaa videosta, joka sisältää ensimmäisen vihjeen, josta alkaa tehtäväketjun ratkaiseminen. Pelit päättyvät lopetusvideoon, kun kaikki tehtävät on ratkaistu. Lopetusvideo nitoo pelin juonen yhteen.

Suunnittelemamme pelit testasimme opinnäytetyömme aikana kaksi kertaa. Ensimmäinen testauspäivä oli 7.11., jolloin testasimme pelin kirjastossa työskentelevillä alan ammattiharjoittelijoilla. Jaoin ammattiharjoittelijat kahteen ryhmään ja he testasivat molemmat pelit samanaikaisesti. Toinen testauspäivä oli 8.11. jolloin testiryhmämme koostui tradenomiopiskelijoista, jotka yhtenä ryhmänä testasivat molemmat pelit peräkkäin. Keräsimme testaajilta kirjallisen palautteen, jota hyödynsimme pelien kehittämisessä.

Opinnäytetyömme toiminallinen osuus etene prosessinomaisesti. Osuuden ensimmäinen vaihe oli miettiä peleille omaperäiset ja houkuttelevat juonet. Seuraavaksi pohdimme, miten vastata laajoihin tavoitteisiimme käytännössä. Päätimme toteuttaa tämän koostamalla pelit opetuksellisista ja juonia tukevista tehtävistä. Aluksi teimme peleistä raakaversiot, jotka testasimme toimivuuden varmistamiseksi. Tämän jälkeen muokkasimme pelejä saamamme palautteen ja omien huomioidemme pohjalta. Tällä tavoin varmistimme pelien käytettävyyden ja tehtävien toimivuuden. Mysteeripelien kulusta ja niiden suunnittelusta käsitellään enemmän seuraavissa alaluvuissa, poissulkien luku 5.1.1, jossa käsitellään projektin aikana tehtyä työtä.

5.1 Kidnappaus kirjastossa

Kidnappaus kirjastossa on jännittävä peli (liite 1), jossa pelaajat pääsevät selvittämään rikosta. Peli alkaa aloituspisteeltä, jossa pelaajia ohjeistetaan pelin säännöistä. Pelaajat saavat käyttöönsä tabletit, mikäli kirjastolla on siihen mahdollisuus. Tämän jälkeen pelaajille osoitetaan aloituspisteellä oleva lakikirjaksi naamioitu laatikko, jonka kannessa on QR-koodi. QR-koodi johtaa pelin aloitusvideoon (liite 7, kidnappaus), jossa kidnappaja kertoo kidnapanneensa Isabella Ekholmin vaatien

hänestä 50 000 euron lunnaita. Lunnaiden maksamiseen on annettu seitsemän päivää aikaa. Pelaajat löytävät videolta ensimmäisen vihjeen, joka johdattaa heidät ensimmäiseen tehtävään. Mukaansa pelaajat saavat lunnasvaatimuskirjeen ja kirjastokortin.

Pelissä pelaajat pääsevät ratkaisemaan tehtäviä, joissa muun muassa tutustutaan kirjaston Instagram-tiliin, kirjaututaan OUTI-verkkokirjaston omiin tietoihin, kootaan karttapalapeliä ja etsitään kirjoja kirjaston hyllyistä. Pelin tehtävät kehittävät pelaajien tiimityöskentelytaitoja, päättelykykyä sekä kirjastonkäyttö- ja tiedonhakutaitoja.

Saatuun tehtävät ratkaistua, pelaajat päätyvät takaisin aloituspisteelle. Siellä he saavat auki alussa osoitetun lakikirjalaatikon, jonka sisäpuolella lukee kiitokset rikoksen selvittämisestä. Laatikon sisällä on myös QR-koodi, joka johtaa lopetusvideoon (liite 7, uutinen). Video on uutiskatsaus, jossa kerrotaan 32 -vuotiaan kirjastonhoitajan kidnappanneen miljonääri Isabella Ekholmin tämän asioidessa kirjastossa. Yleisövihjeen avulla Ekholm löydettiin kirjaston kellarista.

Kidnappaus kirjastossa -pelin juoni syntyi osana Kirjaston tutkimus- ja suunnitteluhanke -kurssin projektia. Juonen suunnittelu alkoi erilaisten ideoiden heittelyllä, joista lähdimme lopulta työstämään kidnappaus -aihetta. Alun perin kidnappatun oli tarkoitus olla kirjastonhoitaja, mutta Oulun kaupunginkirjastolta tuli toive siitä, että vaihtaisimmekin kirjastonhoitajan kidnappajaksi. Kirjastonhoitaja sopiikin kidnappajaksi hyvin, sillä se rikkoo tyypillistä stereotypiaa hissukasta kirjastonhoitajasta. Suunniteltuamme pelin juonen aloitimme työstämään pelin tehtäviä ja niiden niiden tarkoitusta pelin juonen ja opetuksellisuuden kannalta.

5.1.1 Projektista syntyneet muutokset

Kirjaston tutkimus- ja suunnitteluhanke –kurssin aikana teimme projektin, jossa suunnittelimme Kidnappaus kirjastossa –pelin raakaversio ja testasimme sen kahdesti. Tästä jatkoimme pelin työstämistä opinnäytetyötä varten. Saimme pelistä palautetta niin kirjaston henkilökunnalta, kuin myös pelin testaajilta. Saamamme palaute oli meille tärkeää, sillä meillä ei ollut aikaisempaa kokemusta tällaisen pelikokonaisuuden tekemisestä. Palautteen lisäksi tärkeää oli päästä havainnoimaan, miten testaajat pelasivat mysteeripeliä. Huomioiden ja palautteen mukaan muokkasimme peliä sujuvammaksi ja korjasimme sen epäkohdat, kuten esimerkiksi pelin videot. Videot olivat

aluksi meidän itse kuvaamiamme, mutta päätimme paremman lopputuloksen saamiseksi ulkoistaa videot jollekin osaavalle taholle. Sopiva kuvausryhmä löytyi Oulun ammattikorkeakoulun tietojenkäsittelyn opiskelijoista.

Projektin aikana tehdyt testaukset erosivat jossain määrin opinnäytetyön aikana tehdyistä testauksista. Projektin testauksissa testaajat saivat pelin alussa mukaansa lunnasvaatimuskirjeen, kirjastokortin ja muistilapun. Projektin jälkeen muistilappu siirrettiin pelin kulun selkeyttämiseksi samaan paikkaan muiden nuorten kirjastopalveluita esittelevien muistilappujen kanssa (liite 1, kohta 3). Halusimme tehdä pelejä varten valmiiksi vihjekortteja, jotta pelaajilla ei olisi niin suuri kynnys neuvon kysymiseen ja pelin ohjaajalla olisi helpompaa varmistaa pelin eteneminen. Emme kuitenkaan luooneet vihjekortteja vielä projektin testauksia varten, sillä halusimme ensin nähdä mitkä pelin kohdat muotoutuvat testaajille hankalimmiksi. Projektin testauksissa testaajat saivat kysyä meiltä neuvoa suullisesti, minkä huomasimme olevan testaajille hankalaa. Myös meidän itse oli vaikea neuvoa pelaajia suullisesti hienovaraisesti ja selkeästi. Nämä huomiot tukivat käsitystämme vihjekorttien tarpeellisuudesta.

Ensimmäinen testiryhmä koostui kahdesta juuri peruskoulusta valmistuneesta pojasta. Heidän kokemuksensa ja tietonsa kirjastonkäytöstä oli suppeaa, mutta vastaa kuitenkin todennäköisesti realistisesti yhdeksäsluokkalaisen kirjastonkäyttötaitoja, joita ei ole vielä välttämättä harjoitettu tarpeeksi. Testaajat huomasivat aloitusvideosta heti ensimmäisen vihjeen, eli Suomen rikkaat -kirjan. He keksivät myös välittömästi lähteä paikantamaan kirjan sijaintia, mutta he eivät osanneet käyttää hyväkseen kirjaston tietokantaa, vaan sen sijaan kysyivät neuvoa kirjastonhoitajalta. Tämä sai meidät miettimään, että olisiko parempi kieltää neuvon kysyminen kirjastonhoitajalta. Tehtävän tarkoitus kuitenkin on, että pelaajat tutustuvat sen avulla OUTI-verkkokirjaston hakuominaisuuksiin. Päätimme miettiä asiaa ja kiinnittää huomiota siihen, miten muut testiryhmät toimivat tehtävän kohdalla tulevaisuudessa.

Testaajia neuvonut kirjastonhoitaja antoi testaajille tiedon kirjan hyllypaikasta, joka on 36.15. Testaajat suuntasivat oikealle hyllyvälikölle, mutta eivät osanneet etsiä kirjaa oikeasta kohdasta. Pääkirjastosta ei löydy hyllyluokkaa 36.15, joten kirja on hyllytetty luokkaan 36.1. Pitkän etsinnän jälkeen testaajat kysyivät meiltä neuvoa. Kun he lopulta neuvojen avulla löysivät hyllypaikalta laatikon, he saivat sen auki alussa mukaan saadun lunnasvaatimuksen avulla. Laatikossa oli seuraava tehtävä, jossa olisi tullut suunnistaa kirjaston Instagram-tilille. Pojilla loppui kuitenkin peliaika kesken, eivät he halunneet jatkaa peliä yliajalla loppuun asti.

Toinen testiryhmä koostui viidestä eri ikäisestä kesätyöntekijästä. Heillä oli vaikeuksia päästä pelissä alkuun, sillä ohjeista huolimatta he ajattelivat ensimmäisen vihjeen löytyvän videon sijaan muistilapusta. Pitkän miettimisen jälkeen testiryhmä kysyi kirjastokortin kera neuvoa kirjastonhoitajalta. Kirjastonhoitaja kertoi heille kortilla olevasta varauksesta, ja näin testiryhmä hyppäsi tehtävien yli suunnistaen suoraan viimeiselle laatikolle varaushyllylle. Tämä ei olisi välttämättä yksinään haitannut, mutta he saivat täysin sattumalta lukon auki. Tapahtunut vahvisti meidän ajatustamme siitä, että kirjastohoitajalta kysyminen kannattaa kieltää pelissä. On mahdotonta ohjeistaa ja tiedottaa kaikkia kirjaston työntekijöitä pelin pelaamisesta ja sen juonesta niin, että he osaisivat toimia oikein pelaajien kysyessä neuvoa. Pelin sujuvuuden kannalta on parempi, että pelaajat tarvittaessa kysyvät neuvoa pelin ohjaajalta, eivätkä kirjaston muulta henkilökunnalta.

Varaushyllystä löytyvästä laatikosta paljastui karttatehtävä (liite 3, kuva 3). Testaajat ratkaisivat palapelin, mutta eivät kartan päälle, kuten olimme suunnitelleet. Näin ollen heillä jäi kidnapatun olinpaikka selvittämättä, mutta he ratkaisivat pelin. Karttatehtävä ei auennut myöskään lasten- ja nuortenosaston väelle, joiden kanssa mietimme yhdessä, miten saisimme tehtävän loogisemmaksi. Vaihtoehtoina oli joko keksiä kokonaan uusi tehtävä tai muokata karttatehtävä toimivaksi. Päätimme kokeilla ratkaista ongelman muokkaamalla karttapalapelin muotoa suorakulmiosta erimuotoiseksi. Tällöin olisi selvempää, että palapeli tulee rakentaa päällekkäisinä kerroksina. Teimme kohtaa varten myös vihjekortin (liite 4, vihjekortti 5), joka auttaa hahmottamaan palapelin muodon ja ohjeistaa sen tekemisessä.

Projektin aikana tehdyt testaukset olivat tärkeässä osassa opinnäytetyömme kannalta. Testaukset helpottivat pelien kehittämistä, sillä näimme, miten pakohuonepeli toimii toimintaympäristössään. Testaajien suhtautumisella peliin saimme viitteitä pelin houkuttelevuudesta. Projektista saamamme kokemus antoi meille itsevarmuutta, realiteetteja ja perspektiiviä pelin kehittämiseen ja toisen pelin luomiseen.

5.1.2 Pelin suunnittelu

Pelin tavoitteiden mukaan tehtävien sisällön tuli olla opetuksellista ja asiapitoista, kuitenkin unohtamatta pelin viihteellistä pääpainoa. Tehtävien tuli lisäksi olla hyödyllisiä ja kirjaston peruskäyttöä

käsitteleviä. Näillä perusteilla mietimme, mitä tarkempia opetuksellisia tavoitteita halusimme tuoda tehtävissä esiin. Tiedonhaku on yksi tällainen tavoite, sillä se on nuorille hyödyllinen jo nyt, mutta erityisesti tulevaisuudessa esimerkiksi jatko-opinnoissa. Tämän vuoksi Kidnappaus kirjastossa -pelin ensimmäinen tehtävä on etsiä hyllystä Suomen rikkaat kirja (liite 1, kohta 1). Löytääkseen kirjan hyllypaikan, nuoret joutuvat tekemään tiedonhaun OUTI-verkkokirjastossa. Verkkokirjaston käyttö ei ole kaikille nuorille tuttua, ja tehtävässä he voivatkin tutustua siihen. Kokeillessaan erilaisia hakutapoja he voivat oppia muun muassa tarkka haku -ominaisuudesta. Tarkalla haullla voidaan valita hakuehdoksi eri tekijöitä, jotka nopeuttavat hakuprosessia. Esimerkiksi tässä kyseisessä tehtävässä hakiessaan normaalilla haullla pelaajat saavat kymmeniä tuloksia hakusanalla "Suomen rikkaat". Rajatessaan tarkka haku -ominaisuudella haun pelkkään nimekkeeseen, tulee tuloksia enää yksi.

Tehtävä ei ole kuitenkaan näin helppo, vaan lisäksi pelaajien on huomattava, että Suomen rikkaat -kirja löytyy tarkemman luokan sijasta luokan yläluokan alta. Kirjan etsiminen voi saada pelaajat hämmennyksiin, kuten ensimmäisessä projektin testauksessa huomasimme. Halusimme kuitenkin säilyttää tehtävän sen opetuksellisuuden takia. Varmistaaksemme pelin kulun, teimme tätä kohtaa varten vihjekortin (liite 4, vihjekortti 1b), jossa opastetaan jättämään alaluokka pois.

Instagram -tehtävän (liite 1, kohta 3), jossa pelaajat suunnistavat hashtagin avulla kirjaston Instagram -tilille, tarkoitus on yksinkertaisesti tuoda kirjaston sosiaalista mediaa esille. Valitsimme kanavaksi Instagramin, koska se on nuorten suosiossa ja se on kirjaston vapaamuotoisin tiedotuskanava. Kirjastolla on Instagramin lisäksi tilit Facebookissa, Twitterissä ja YouTubessa, mutta niistä kaksi ensimmäistä ei rakenteensa vuoksi sopinut tähän tehtävään. YouTube taas tulee tutuksi jo pelien videoiden myötä, joten Instagram oli näistäkin syistä luonnollinen kanavavalinta. Instagram -tehtävästä paljastuu salanumero, jonka avulla pelaajat pääsevät kirjautumaan OUTI-verkkokirjaston omille sivuille.

OUTI-verkkokirjaston omat sivut eivät ole monelle nuorelle tutut, joten halusimme madaltaa kynnystä niiden käyttöön sisällyttämällä niitä käsittelevän tehtävän peliin. (liite 1, kohta 4). Tehtävässä kirjaututaan omille tunnuksille, jossa huomataan kirjastokortilla oleva, noudettava varaus. Varaaminen on ollut vuodesta 2017 lähtien lakisääteisesti ilmaista, joten halusimme kannustaa nuoria tutustumaan varausjärjestelmään (Laki yleisistä kirjastoista 1492/2016, 12 §). Tämän vuoksi pelaajien tulee löytää omilta sivuilta varaustunniste, jonka mukaan he voivat suunnistaa varaushyllylle. Nämä kaksi kirjastonkäyttöä lisäävää tavoitetta oli luonnollista yhdistää saman tehtävän alle.

Varaushyllystä löytyy viimeinen tehtävä, joka on kartan päälle koottava palapeli. Tehtävän tarkoitus on tukea pelin juonta siten, että kartalta paljastuu kidnapatun olinpaikka. Karttapalapeli osoittautui ongelmaksi kaikissa testauksissa, sillä ryhmät eivät ole osanneet tehdä palapeliä kartan päälle ja näin ollen kidnapatun olinpaikka on jäänyt selvittämättä. Pelin kulun kannalta olinpaikan selvittämisellä ei ole ollut väliä, sillä viimeisin lukon numerot ovat paljastuneet palapelistä ilman sen kokoamista kartan päälle. Lopulta päätimme muuttaa palapelitehtävää niin, että yksi viimeisin lukon numeroista löytyy kartalta (liite 1, kohta 6). Palapeli on laitettu kirjekuoreen, jonka päällä lukee ”Lopussa luetaan lakia, mutta sitä ennen pitää selvittää piilopaikka.” Lisäsimme tekstin kirjekuoreen selventämään pelin päättymisen lähestymistä, ja tuomaan peliin vielä enemmän juonellisuutta. Teksti on vihje, että pelaajien tulee ensiksi selvittää kartasta kidnapatun piilopaikka, ja palata sitten takaisin aloituspaikalle, mistä löytyy lakikirja (liite 1, kohta 7).

5.2 Äkkilähtö

Äkkilähtö -peli (liite 2) on rento peli, jossa pelaajat valmistautuvat lähtemään matkalle. Peli alkaa aloituspisteeltä, jossa pelaajia ohjeistetaan pelin säännöistä. Pelaajat saavat käyttöönsä tabletit, mikäli kirjastolla on siihen mahdollisuus. Tämän jälkeen pelaajille osoitetaan aloituspisteellä oleva lukittu matkalaukku, johon on kiinnitetty QR-koodi. QR-koodi johtaa pelin aloitusvideoon (liite 7, videopuhelu). Videolla kaveri soittaa videopuhelun ja kertoo voittaneensa heille Instagramista Äkkilähtö kahdelle -kilpailun. Lentokentälle on lähdettävä jo 40 minuutin kuluttua. Kiireessä kaveri ei muista kertoa matkakohdetta, joten se säilyy pelaajille yllätyksenä. Videolla on pelin ensimmäinen vihje, josta alkaa tehtäväsarjan selvittäminen. Mukaansa pelaajat saavat aurinkorasvapurkin.

Pelaajien on ratkaistava tehtäväsarja ja pakattava tavarat ennen lähtöä. Pelaajat pääsevät muun muassa käyttämään OUTI-verkkokirjastoa, etsimään kirjoja kirjaston hyllyistä, tutustumaan kirjaston Instagram -tiliin sekä selvittämään salaviestiä. Tehtäviä ratkaisemalla he löytävät matkalukemista, selvittävät matkakohteen ja avaavat e-lentolipun. Pelin tehtävät kehittävät pelaajien tiimityöskentelytaitoja, päättelykykyä, kirjastonkäyttö- ja tiedonhakutaitoja ja koordinaattien hallintaa.

Ratkaistuaan tehtävät pelaajat palaavat takaisin aloituspisteelle. Siellä he saavat auki alussa osoitetun matkalaukun, jonka sisäpuolella on onnittelut matkaan pääsystä. Matkalaukun sisäkannessa

on QR-koodi, joka johtaa lopetusvideon (liite 7, matkalle). Videolla kuvataan kaverusten matkaa kohti lentokenttää.

Pelin tarkoitus on olla rennompaa vastike Kidnappaus kirjastossa -pelille. Peli on keskittynyt vähemmän kirjastonkäytön opetuksellisuuteen, mutta siihen on sisällytetty peruskirjastotaitoja vaativia tehtäviä. Kirjasto-ominaisuuksien lisäksi pelissä on huomioitu yhdeksäsluokkalaisten yleissivistykseen kuuluvia asioita, joilla on pääpaino tehtävien haasteellisuudessa.

Aloitimme Äkkilähtö -pelin suunnittelun samaan tapaan kuin Kidnappaus kirjastossa -pelin, eli juonen päättämisellä ja tehtävien opetuksellisuutta ja kulkua koskevia ideoita pyörittelemällä. Pelin suunnittelu tapahtui tämänkin pelin kohdalla prosessinomaisesti. Testasimme Äkkilähtö -pelin kaksi kertaa eri ryhmillä, joista ensimmäinen testausryhmä koostui kirjaston ammattiharjoittelijoista ja toinen testiryhmä oli kuuden hengen sekalainen ryhmä kirjastoalan ja tietojenkäsittelyn opiskelijoita. Testauksista tekemiemme huomioiden sekä niistä keräämämme kirjallisen palautteen pohjalta muokkasimme Äkkilähtö -pelin sujuvaksi kokonaisuudeksi.

Pelin alussa pelaajat saavat ohjeet pelin suorittamiseen, jonka jälkeen he katsovat matkalaukkuun kiinnitetyn QR-koodin takaa paljastuvan aloitusvideon. Videolla selviää tehtäväsarjan aloittava ensimmäinen vihje, joka on viittaus Instagram -sovellukseen (liite 2, kohta 1). Halusimme tuoda kirjaston sosiaalista mediaa esille tässäkin pelissä, ja Instagram oli nuorten suosion ja rakenteensa vuoksi meistä tähänkin peliin sopivin vaihtoehto. Pelaajien tulee videolla mainitun hashtagin perusteella hakea Instagramista kirjaston Instagram -tilille lisätty valokuva. Molemmilla testiryhmillä kesti hetken löytää vihje videolta, mutta vain ensimmäinen testiryhmä koki sen niin vaikeaksi, että kysyi meiltä apua sen selvittämiseen.

Instagram -kuvaan tehdyistä merkinnöistä selviää seuraava vihje, joka on #AIK40.7ÄLÄ. Tämä hashtag on viittaus hyllypaikkaan, joka on valittu peliin juonta tukevaksi juoneksi. Hyllypaikka nimittäin sijaitsee turisti -luokassa, mikä viittaa matkustukseen. Molemmat testiryhmät löysivät sekä vihjeen että hyllypaikalta löytyvän laatikon nopeasti.

Laatikosta löytyy muistilappu (liite 6, muistilappu 4), johon on listattu matkalle mukaan otettavat tavarat. Tämän tehtävän (liite 2, kohta 3) tarkoitus on hyödyntää olennaisimpia kirjaston käyttötapoja, eli OUTI-verkkokirjaston tiedonhakua ja hyllypaikan etsimistä. Ensimmäisen testauksen ai-

kana muistilapun perusteella pelaajien piti etsiä hyllystä kirjailija Elina Pitkäkankaan kirjojen hyllypaikka. Hyllypaikalle oli sijoitettuna laatikko, jossa on seuraava tehtävä. Pitkäkangas on kirjoittanut kaksi kirjaa, jotka on kirjastosta riippuen sijoitettu joko genrettömiin kirjoihin tai yleisemmin fantasiahyllyyn. Testiryhmä oivalsi muistilapun vihjeen, mutta lähti etsimään kirjaa suoraan hyllystä. Tässä kohti huomasimme, että olimme itse sekoittaneet genrehyllyt ja hyllyttäneet laatikon vahingossa genrettömiin kirjoihin. Meidän ei auttanut muu kuin kertoa testiryhmälle virheestä ja opastaa heidät oikealle hyllylle. Kirjailijan hyllypaikan sekavuuden lisäksi tehtävästä jäi kokonaan OUTI-verkkokirjaston hyödyntäminen pois, koska hyllyille saattoi suunnistaa myös suoraan kirjailijan sukunimen mukaan. Näitten seikkojen vuoksi muokkasimme tehtävää niin, että vaihdoimme matkailukemiseksi Esko-Pekka Tiitisen Neljän tuulen paidan, koska kirja on hyllytetty genrettömiin nuorten kirjoihin, eikä näin ollen aiheuta sekaannusta. Koska kirja mainitaan muistilapussa vain nimeltä, on tiedonhaku kirjailijan selvittämiseksi pakollista, ellei kirjaa ja kirjailijaa tunne valmiiksi. Ajattelimme kirjan olevan sisällöltään sopiva niin nuorille tytöille kuin pojillekin, joten samalla se toimii kirjavinkkinä. Toista testiryhmää varten tehtävä oli jo muokattu ja heidän testauskerrallaan se sujui moitteettomasti.

Hyllypaikalta löytyvästä laatikosta pelaajat saavat punalinssiset aurinkolasit, joiden tarkoitus on tuoda peliin leikkisyyttä. Meillä oli alusta asti ajatus siitä, että tämän pelin tulee olla sisällöltään hauska. Alun perin ajattelimme, että pelaajat saavat pelin alussa aurinkolasit ja lein, joiden merkitys selviäisi pelin edetessä. Ajatuksena oli, että lei sisältäisi jonkinlaisen vihjeen, mutta luovuimme tästä, sillä emme saaneet sitä sopimaan peliimme sujuvasti. Aurinkolasien hyödyntämistä mietimme pitkään ja päädyimme seuraavanlaiseen tehtävään: pelaajat saavat viimeisestä laatikosta aurinkolasit, joiden linssit on paria reikää lukuun ottamatta peitetty. Seinälle on kiinnitetty juliste, jossa on useita koordinaatteja. Kun julistetta katsoo aurinkolaseilla tietyn etäisyyden päästä, vain oikeat koordinaatit jäävät näkyviin. Monista testauksista huolimatta emme saaneet tätäkään tehtävää toimimaan, joten meidän täytyi luopua siitäkin.

Mietimme vastaavanlaista tehtävää, jossa voisimme yhdistää aurinkolasit ja koordinaatit. Halusimme aurinkolasien lisäksi tehtävään koordinaatteja, sillä niiden käyttö sopii pelin teemaan hyvin ja hyödyntää yläkoululaisen perustietoa. Pohdimme erilaisia ideoita ja lopulta tutkiessamme asiaa internetissä, päädyimme tekemään salakirjoitusta, joka selviää punaisilla linseillä katsottaessa (The Oakland Toy Lab 2017, viitattu 16.11.2017). Tekemästämme salakirjoituksesta (liite 6, salakirjoitusjuliste) löytyy kaksi koordinaattia, joiden etsimisestä tuli osa kaksiosaista tehtävää (liite 2, kohta 5), joka on haastavin osa peliämme. Salakirjoituksen ohella toinen osa tehtävää (liite 2, kohta

6) on selvittää koordinaattien avulla kartan kohde, joka toimii salasanana salakirjoitus-julisteiden alareunasta löytyvään nettiosoitteeseen. Osoitteesta löytyy matkalippu (liite 6, matkalippu), joka tukee pelin juonellisuutta sekä viittaa pelin päättymiseen (liite 2, kohta 7). Ensimmäisellä testiryhmällä oli vaikeuksia ymmärtää, että salakirjoituksesta etsitään koordinaatteja, jotka on tarkoitus syöttää karttaan. Tämän vuoksi alleviivasimme seuraava testausta varten julisteesta kaksi etsittyä ilmansuuntaa. Tämä johti hyviin tuloksiin, eikä toisella testiryhmällä ollut ongelmia hahmottaa koordinaattien etsintää, joskin hekin miettivät hetken ennen kuin keksivät tehtävän tarkoituksen.

Viimeisestä tehtävästä aukeavasta nettiosoitteesta pelaajat saavat e-matkalipun, jossa on numerokoodi. Koodi käy tehtäväjulisteiden luo sijoitetun matkalaukun lukkoon. Matkalaukun sisältä paljastuu onnittelet matkaan pääsemisestä ja QR-koodi pelin lopetusvideoon, jossa näytetään matka lentokentälle (liite 2, kohta 8).

Äkkilähtö -pelin suunnittelu ja toteuttaminen oli huomattavasti helpompaa ja nopeampaa, kun meillä oli sen tukena kokemus Kidnappaus kirjastolla -pelin tekemisestä. Tämän huomasi esimerkiksi siinä, ettei testauskertoja tarvinnut Äkkilähtö -pelissä yhtä montaa, koska osasimme paremmin ajatella pelin toimivuutta käytännössä.

5.3 Pelien yhteenveto

Pelien suunnittelu ja toteutus eteni prosessinomaisesti. Vuorotellen suunnittelimme, muokkasimme ja testasimme pelejä. Pelien suurin muokkaamisen tarve tuli ilmi projektin aikaisista testauksista, mikä on luonnollista, sillä tällöin meillä ei ollut vielä lainkaan käytännön kokemusta pakohuonepelien teosta. Saadaksemme peleistä selkeämpää palautetta, teimme projektin jälkeisiä testauksia varten kirjallisen palautelomakkeen (liite 8), jonka avulla keräsimme kokemuksia peleistämme. Palautteen ja omien havaintojemme mukaan testaukset sujuivat hyvin lukuun ottamatta paria huolimattomuusvirheitä, jotka oli helppo korjata. Yksi huolimattomuusvirheistä oli esimerkiksi erään numerolukon numerosarjan huolimaton säätäminen, minkä vuoksi lukko ei auennut pelin aikana. Peleissä käytetyt numerolukot ovat tarkkoja, eivätkä toimi, elleivät numerot ole asetettuna täsmällisesti kohdilleen. Tämän vuoksi lukkojen numeroita muuttaessa tulee varmistaa, että numerot ovat varmasti asetettu oikein.

Kohderyhmämme yhdeksäsluokkalaiset ovat peruskoulun aikana päässeet tutustumaan kirjastoon monipuolisesti niin omatoimisesti kuin ohjeistetusti Kirjastoreitin myötä. Lasten- ja nuortenosaston palvelut ovat heille tässä vaiheessa jo tuttuja, minkä vuoksi halusimme ottaa peliin mukaan myös aikuisten osaston. Aikuisten osaston käyttö on kohderyhmälle suurimmaksi osaksi vasta opettelu- vaiheessa tai kokonaan tuntematon, mutta sen tarpeellisuus tulee iän karttuessa lisääntymään.

Merkittävimmät peliprosessien aikana pohtimamme asiat ovat koskeneet kirjaston tabletin ja Instagram -sovelluksen käyttöä. Kirjaston tabletin käyttö aiheuttaa pelin vetäjälle paljon lisätyötä, eikä kaikissa kirjastoissa välttämättä edes ole peliin sopivaa mobiililaitetta. Jotta tabletin käytöstä on pelissä hyötyä, siihen pitää ladata pelin etenemisen kannalta välttämättömät sovellukset. Sovellusten lataamista varten taas tablettiin pitää kirjautua käyttäjätillillä. Kirjastolla ei kuitenkaan ole valmiista käyttäjätiliä pelaajien käyttöön, eikä pelaajia voi myöskään vaatia kirjautumaan yksittäisen pelaajan tilillä. Mietimme erillisen käyttäjätunnuksen luomista pelaamista varten, mutta esimerkiksi iPadin käyttäjätunnusta varten tarvitsee luottokortin, eli käytettävien tablettien olisi pakko olla Samsung -tabletteja. Tabletin käyttäminen menee siis todella hankalaksi, mikä nostaa kirjaston kynnystä järjestää peliämme. Yhteisen tabletin käyttö kuitenkin lisäisi pelaajien tiimihenkeä, sillä esimerkiksi videot voisi tällöin katsoa yhdessä tabletilta. Tabletin käyttö olisi hyvä myös siksi, että silloin kaikki tarvittavat sovellukset olisivat valmiiksi ladattuina. Kun pelaajat käyttävät omia puhelimiaan, heillä ei välttämättä ole valmiina kaikkia sovelluksia, tai käyttäjätunnuksia esimerkiksi Instagramiin. Tällöin pelaaminen hidastuu, kun kesken pelin täytyy ladata sovelluksia tai luoda käyttäjätilejä.

Tabletin käytön lisäksi meitä askarrutti Instagramin käyttö. Jotta Instagramista voi etsiä sisältöä, tulee sinne kirjautua. Kaikilla yhdeksäsluokkalaisilla ei tietenkään ole Instagram -tiliä ja olemme pohtineet miten todennäköistä on, että pelaajaryhmässä kenelläkään ei ole Instagramia. Pohdimme myös mahdollisuutta luoda pelaajille Instagram -tili, mutta koska sen väärinkäytössä on niin suuri riski, emme kokeneet sitä hyväksi ratkaisuksi. Kirjaston ja testaajien kanssa käytyjen keskustelujen perusteella olemme päättäneet luottaa siihen, että pelaajien koostuessa niin suurista ryhmistä, on ryhmässä erittäin todennäköisesti ainakin yksi henkilö, jolta löytyy kyseinen sovellus.

Toinen Instagramia koskeva ja meitä mietityttänyt asia on Instagram -tehtävien tarkoitus. Tehtävien tavoitteena oli vastata yhteen opinnäytetyömme tavoitteista, mikä oli tuoda kirjaston sosiaalista mediaa esille. Tämän päätimme toteuttaa niin, että pelaajat etsivät molemmissa peleissä kuvan, joka on kirjaston virallisella Oulunkaupunginkirjasto -tilillä Instagramissa. Kirjasto kuitenkin totesi

mieluummin laittavansa kuvat erilliselle peliä varten luodulle tilille ja merkittävänä Oulunkaupunginkirjasto -tilin kuviin. Tälläkin tavoin pelaajat tietenkä ehkä käyvät katsomassa myös kirjaston virallista tiliä, mutta se varmasti karsii pelaajien siirtymistä Oulunkaupunginkirjasto -tilin seuraajiksi, koska se on useamman mutkan takana. Toisaalta kirjaston sosiaalinen media tulee tutuksi myös YouTubeen ladattujen videoiden välityksellä, joten tavoite tulee kuitenkin täytetyksi.

Kaiken kaikkiaan saimme peleistämme kehittävän palautteen lisäksi paljon positiivista palautetta. Pelejä pidettiin hauskoina, monipuolisina, sekä sopivan haastavina. Peleissä erityisen hyvää oli muun muassa teknologian käyttö, aivotyöskentelyä vaativat tehtävät sekä kirjastoaiheisuus.

6 OHJEET PELIN TOTEUTTAJALLE

Olemme koonneet ohjeet pelien järjestäjille, jotta pelien käyttö olisi sujuvaa. Pelien kulku on monimukaista selittää, minkä vuoksi tarkat kirjalliset ohjeet ovat tarpeelliset. Näiden kirjallisten ohjeiden toimittamisen lisäksi Oulun kaupunginkirjasto on pyytänyt meitä järjestämään peliä koskevan koulutuksen, jossa halukkaat kirjastonhoitajat saavat osallistua peliin ja kuulevat sen järjestämisestä.

Pelien järjestäminen kannattaa aloittaa tutustumalla huolellisesti ohjeisiin. Ohjeissa listataan pelimateriaalit, niiden oikea paikka sekä sovellukset, joita pelaajat tulevat pelin aikana tarvitsemaan (liite 9 ja 10). Ohjeiden lisäksi kirjasto saa pelien kulkua kuvaavat liitteet (liite 1 ja 2), jotta pelien järjestäjä tuntee pelin kohdat ja osaa tarvittaessa neuvoa pelaajia. Neuvomisen helpottamiseksi olemme luoneet pelejä varten vihjekortit (liite 4 ja 5), jotka kannattaa myös katsoa ajatuksella läpi, jotta ne osataan antaa pelaajille oikeissa kohdissa. Vihjekortit on numeroitu, jotta niiden käyttäminen olisi helppoa pelin järjestäjälle.

Pelit kestävät 40 minuuttia, mutta pelin vetäjän kannattaa varata hyvin aikaa ennen ja jälkeen pelien. Varsinkin ensimmäisiä kertoja pelejä järjestettäessä aikaa kannattaa varata jopa tunti, jotta niihin on aikaa tutustua. Myös pelimateriaalien paikalle viemiseen kannattaa varata hyvin aikaa, sillä jos pelaajaryhmä tulee kirjastoon aikaisemmin, saattavat he nähdä, mihin pelimateriaalit sijoitetaan.

Suosittellemme pelejä suoritettavan tabletilla. Jos kirjastolla on käytössä tabletti, jota pelaajat voivat käyttää, pitää senkin valmisteluun varata aikaa. Tabletin käyttöä varten siihen pitää kirjautua ja ladata valmiiksi tarvittavat sovellukset.

Aloitustilaksi tulee valita jokin rauhallinen tila, jossa on hyvin tilaa koko luokalle. Tässä tilassa pelin järjestäjä kertoo pelaajille pelien ohjeet, antaa heille asiaankuuluvat pelitavarat ja osoittaa QR-koodit. Aloitus piste toimii myös lopetuspisteinä, johon pelaajat palaavat aukaisemaan pelien viimeisen lukot. Pelaajien keskittymisen takaamiseksi on suositeltavaa, että pelin vetäjä pitäytyy pelin ajan aloitus- ja lopetuspisteellä.

7 POHDINTA

Opinnäytetyömme tavoitteena oli kehittää Oulun kaupunginkirjastoon uudenlainen nuorten palvelu, joka lisää nuorten tiimityöskentelytaitoja, päättelykykyä ja kirjastonkäyttöä mielekkäällä ja hausalla tavalla. Työ toteutettiin toiminnallisena opinnäytetyönä, jonka toiminnallinen osuus koostui pelipakettien tekemisestä. Kehitimme kaksi opetuksellista pakohuonepeliä ja teimme pelimateriaalit. Lisäksi laadimme kirjastolle ohjeet pelien pitämisestä. Pelit ovat siirrettävissä myös muihin Oulun kaupunginkirjaston toimipisteisiin. Peliä suunnitellessa otimme huomioon vaihtuvan peliympäristön, sekä pelaajaryhmän vaihtelevan koon. Pelien tulisi toimia sekä pienessä, että isossa ryhmässä.

Tutustuimme nuorten kirjastotyöstä ja mediakasvatuksesta liittyvään kirjallisuuteen sekä pakohuonepelistä ja erilaisista opetuspeleistä kertoviin sähköisiin lähteisiin. Pohdimme nuortenkirjastotyön tavoitteita ja miten nämä tavoitteet toteutuisivat omassa työssämme. Tutustuimme myös pakohuonekäsitteeseen, siihen mitä se käsittää allensa; sekä perinteisen pakohuonepelin, että monet sen variaatiot. Sovelsimme oppimaamme ja käytimme nuortenkirjastotyön ja pelillistämisen toimintaperiaatteita mallina pelien rakenteessa ja sisällössä.

Kirjasto eettisiin periaatteisiin kuuluu edistää lukutaitoa, sivistystä ja kulttuuria. Yksi tärkeimmistä kirjastoammattillisista tehtävistä on edistää tasa-arvoisesti ja puolueettomasti omaehtoista ja tavoitteellista oppimista. Näitä arvoja halusimme toteuttaa pelejä suunnitellessa. Loimme pelit, jossa voi hausalla tavalla oppia ryhmässä tärkeitä kirjaston käyttöön liittyviä asioita. Peleissä on tärkeää, että ryhmä tekee yhteistyötä oikeiden vastauksien saamiseksi. Ryhmätyötä tekemällä he oppivat itse, mutta vertaisopettavat samalla muita ryhmäläisiä.

Pelitemme testaukset sekä pelaajilta ja kirjastolta saatu palaute olivat todella tärkeässä osassa opinnäytetyömme kulkua. Pelien ideoijina on mahdotonta nähdä puolueettomasti pelien sujuminen. Se, mikä meille on itsestään selvää, ei välttämättä välity pelaajille. Kaikki ei välttämättä toimi suunnitelmien mukaan, sillä jokaisella pelaajalla on oma ajatuksenkulkunsa. Testauksien avulla nähtiin mitä peleistä tulee muuttaa ja parantaa. Pelien tehtävien muokkaamiseen meni enemmän aikaa kuin olimme kuvitelleet. Kuitenkin opinnäytetyömme prosessinomainen luonne oli tarpeellinen laadukkaan työn saavuttamiseksi. Testauksia ja opinnäytetyömme prosessia olemme kuvanneet yksityiskohtaisemmin havaintopäiväkirjassa (liite 11).

Testiryhmämme eivät vastanneet kokoonpanoltaan sitä, millaisia pelaajaryhmät tulevat oikeasti olemaan. Suurin testiryhmämme oli kooltaan kuusi ihmistä, kun todellisuudessa ryhmässä tulee olemaan jopa 10 ihmistä. Suuri ryhmäkoko on mietittänyt meitä paljon, mutta emme kirjaston kanssa keksineet sopivaa tapaa porrastaa pelejä. Emme myöskään päässeet testaamaan peliä kohderyhmän ikäisille testaajille, vaan testaajat olivat yhdeksäsluokkalaisia vanhempia ja osa heistä oli kirjastoalan opiskelijoita. Kirjastoalan opiskelijoiden testiryhmät ratkaisivat pelit nopeasti, sillä kirjastoaiheet tehtävät ovat alan opiskelijan helppo suorittaa. Meillä ei ollut siis mahdollisuutta oikean kohderyhmän testaajille, mutta keskusteltuaamme sekä testaajien että kirjaston henkilökunnan kanssa, uskomme pelien toimivan myös kohderyhmälle.

Suurin haasteemme pelin suunnittelussa on ollut pelin hengen luominen. Koska peli ei ole perinteisesti tilaan suljettu, eikä meillä ollut suuria resursseja pelimateriaalien hankkimiseen, jouduimme luomaan pelin ilmapiiriä muilla keinoilla. Tämän vuoksi pelien tehtävissä on olennaisesti huomioitu juonellisuus. Suunnittelimme myös videot osaksi pelejä, sillä ne luovat jännitystä ja vahvistavat pelien teemoja.

Myös sopivien nimien keksiminen oli haastavaa. Meidän piti keksiä nimet kummallekin pelille, sekä yhteinen nimi, joka kuvaa kumpaakin peliä. Nimien tuli olla kuvaavia, mutta ei jo olemassa olevia. Päädyimme nimiin Kidnappaus kirjastossa ja Äkkilähtö, jotka mielestämme kuvaavat pelejä oikein hyvin. Koska nämä kaksi peliä ovat teemoiltaan niin erilaisia, niille oli vaikea keksiä yhteinen nimi. Pyörittelimme ideoita pitkään, kunnes lopulta tulimme siihen lopputulokseen, että pelien yhteiseksi nimeksi tulee Time out -mysteripelipaketti. Time out viittaa peliajan rajallisuuteen ja sen loppumiseen ja se on osittain englanninkielisenä ulkoasulta nuorekas ja nuorten kiinnostusta herättävä.

Projektiosuutemme alussa tavoitteena oli saada yhdeksäsluokkalaiset kirjastoreittiin, mutta tavoite muuttui hieman siltä osin, että kohderyhmäksi jäi yhdeksäsluokkalaiset, mutta peliä ei liitetty pakolliseksi osaksi koulun ja kirjaston yhteistyötä. Pelipaketti on oma palvelunsa, mitä koululuokka voi halutessaan käydä pelaamassa. Pelit on suunniteltu yhden oppitunnin kestoiseksi, eli peliaika on 40 minuuttia. Olisi mahtavaa, jos koululuokalla olisi mahdollisuus olla kirjastossa kaksi oppituntia. Näin toinen puoli luokasta voisi käydä suorittamassa pelit kahdessa ryhmässä. Toinen puoli luokasta voisi olla kuuntelemassa kirjavinkkausta, tiedonhaunopetuksessa tai tutustumassa kirjastoon. Oppituntien välissä vaihdettaisiin aktiviteetteja, ja näin pelaajaryhmät olisivat pienemmät jolloin pelaaminen voisi olla mielekkäämpää.

Opinnäytetyö tarjosi mahdollisuuden tutustua nuortenkirjastotyöhön, sekä mahdollisuuden olla tekemässä Oulun kaupunginkirjastolle kokonaan uutta kokonaisuutta. Pakohuonepeli on kirjastoissa varsin uusi konsepti, mutta ne ovat yleistymässä. Tämän vuoksi opinnäytetyömme aihe on ajan-kohtainen. Moni kirjastoammattilainen voi käyttää sitä hyödyksi, sillä Time out -mysteripelipaketti on helposti muokattavissa erilaisiin ympäristöihin ja opetuksellisiin tarkoituksiin.

Kirjasto voi kehittää pelejä eteenpäin esimerkiksi lisäämällä niihin rekvisiittaa, kuten aurinkolaseja Äkkilähtö -peliin ja suurennuslaseja Kidnappaus kirjastossa -peliin. Pelaajat voivat ottaa kuvan esimerkiksi omalle Instagram-tililleen ja merkata Oulun kaupunginkirjaston tilin kuvaansa. Merkitsemällä kirjaston kuviin kirjasto saisi mainosta ja positiivista huomiota nuorten keskuudessa. Kirjasto voi luoda myös kokonaan uuden pelin hyödyntäen jo suunnittelemiemme pelien kaavaa ja tehtäviä. Kirjasto voi myös muuntaa valmiit pelimme sopimaan suljettuun pakohuoneeseen. Vaikka pelipakettimme kulkee paikasta toiseen kätevästi matkalaukussa, voisi tilaan sidotulle pakohuonepelille olla myös kysyntää.

Opinnäytetyön tekeminen oli kaiken kaikkiaan haastava, mutta mukava opetuksellinen prosessi. Opimme uusia asioita niin nuorten kirjastotyöstä kuin pakohuonepelin järjestämisestäkin. Time out -mysteripelipaketin kokoamisen työmäärä oli huomattavasti laajempi kuin osasimme ajatella, mikä näkyy opinnäytetyön viimeisten vaiheiden kiireellisessä aikataulussa. Luomamme pelit vastaavat teoriassa hyvin niitä varten asetettuja tavoitteita, mutta pelipaketin onnistuminen riippuu siitä, miten nuoret ottavat sen vastaan kirjaston sitä tarjotessa. Jotta tavoitteet voivat täytyä käytännössä, tulee kirjaston hyödyntää luomaamme pelipakettia. Tukeakseen pelien käyttöönottoa kirjasto onkin pyytänyt meitä pitämään halukkaille kirjastonhoitajille yhdistetyn pelikerran ja koulutuksen, jotta heillä olisi kokemusta peleistä ja sitä kautta niiden järjestämiseen olisi pienempi kynnyks.

LÄHTEET

Alameri-Sajama, R. 2007. Tervetuloa sitten aikuisina! Teoksessa R. Alameri-Sajama (toim.) Nuortenkirjastotyön käsikirja. Helsinki: BTJ, 12-17.

Arhinmäki 2013. Teoksessa: Opetus- ja kulttuuriministeriö 2013. Hyvä medialukutaito. Viitattu 17.11.2017, https://www.kirjastot.fi/sites/default/files/content/OKM11_0.pdf

City Escape Helsinki. City escape – ulkoilmapakopelit kaupungissa. Viitattu 10.10.2017, <http://www.cityescape.fi/en/a-homepage-section/>

Gynther R. & Prykäri E. 2017. Pako kirjastosta: kuka murhasi opiskelijan? Viitattu 19.11.2017, <https://www.kreodi.fi/en/20/Artikkelit/384/Pako-kirjastosta-kuka-murhasi-opiskelijan.htm>

Haasio, A. 2013. Sosiaalinen media ja kirjastot. Helsinki: BTJ.

Ifla 2015. How libraries for children and young adults are supporting development by providing access to information. Viitattu 26.11.2017. <https://www.ifla.org/files/assets/hq/topics/libraries-development/documents/libraries-for-children-and-young-adults.pdf>

Järvilehto, L. 2014. Hauskan oppimisen vallankumous. Jyväskylä: PS-kustannus, 18-144.

KIKKA – kirjaston opetuspaketit 2017. Viitattu 10.11.2017, <http://www.kikkaopetuspaketit.fi/>

Kirjastokaista 2017. Oulun kaupunginkirjasto & Oulun ylioppilasteatteri: Mysteeri kirjastossa. Viitattu 10.11.2017, <http://www.kirjastokaista.fi/oulu-kaupunginkirjasto-oulu-ylioppilasteatteri-mysteeri-kirjastossa/>

Kirjastot.fi 2017a. Mitä mediakasvatus on? Viitattu 15.11.2017, https://www.kirjastot.fi/mediakasvatus?language_content_entity=fi

Kirjastot.fi 2017b. Murha kirjastossa, Viitattu 10.11.2017, https://www.kirjastot.fi/ammattikalenteri/ajankohtaista-tapahtumista/murha-kirjastossa-95801?language_content_entity=fi

Kirjastotyön eettiset periaatteet 2011. Viitattu 15.11.2017, <https://www.ifla.org/files/assets/faife/publications/misc/code-of-ethics-fi.pdf>

Kuukasjärvi, R.-L. 2017. Murhamysteeriä ratkaisemassa. 7. luokkalaisten tiedonhaun opetuksen elävöittäminen Limingan kirjastossa. Oulun ammattikorkeakoulu. Kirjasto- ja tietopalveluala. Opinnäytetyö. Viitattu 10.11.2017, https://theseus.fi/bitstream/handle/10024/130594/Kuukasjarvi_Roosa-Liina.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Laki yleisistä kirjastoista 29.12.2016/1492

LASTU-verkkokirjasto 2017. Kirjastosuunnistus aARre- tiedonhakupelin avulla. Viitattu 10.11.2017, <http://www.lastukirjastot.fi/102016/fi/articles/kirjastosuunnistus-aarre--tiedonhakupelin-avulla>

La Trobe University 2017. Escape Room at the Library. Viitattu 19.11.2017, <http://www.lib.latrobe.edu.au/escaperoom/>

Lock Academy Paris 2017. Viitattu 19.11.2017, <https://lockacademy.com/en/history-and-origin-of-escape-games/>

Merilampi, R.-S. 2014. Mediakasvatuksen periaatteet. Helsinki: BTJ.

Miettinen, V. 2016. Nuoret haluavat rohkeamman kirjaston. Viitattu 13.11.2017, <http://keskustakirjasto.fi/2016/02/10/nuoret-haluavat-rohkeamman-kirjaston/>

Nicholson, S. 2015. Peeking behind the locked door: A survey of escape room facilities. Viitattu 10.10.2017, <http://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf>

Oulun kaupunki 2015. Tietoa kirjastosta. Kirjaston palvelulupaukset. Viitattu 19.11.2017, <https://www.ouka.fi/oulu/kirjasto/tietoa-kirjastosta>

Oulun kaupunki 2017a. Oulun kaupunginkirjasto. Kirjastoreitti. Viitattu 10.11.2017, <https://www.ouka.fi/kirjastoreitti>

Oulun kaupunki 2017b. Etkot kirjastossa. Viitattu 10.11.2017, https://www.ouka.fi/oulu/tapahtumat/tapahtumia/-/asset_publisher/SyNGKdV8Tk3A/calendar/id/17430207/null

Oulun kaupunki 2017c. Tietoa Oulusta. Viitattu 10.10.2017, <https://www.ouka.fi/oulu/oulu-tietoa/tietoa-oulusta>

Oulun kaupunki 2017d. Peruskoulut ja alueet. Viitattu 10.10.2017, <https://www.ouka.fi/oulu/koulutus-ja-opiskelu/peruskoulujen-yhteystiedot>

Oulun kaupunki 2017e. Tilastoja Oulusta. Viitattu 10.10.2017, <https://www.ouka.fi/oulu/oulu-tietoa/tilastoja-oulusta>

Oulun kaupunki 2017f. Nuorisotyö Oulussa. Viitattu 10.10.2017, <https://www.ouka.fi/oulu/nuoret/nuorisotyö-oulussa>

Oulun kaupunki 2017g. Nuorisotilat. Viitattu 10.10.2017, <https://www.ouka.fi/oulu/nuoret/nuorisotilat>

Outi-kirjastot 2017. Outi-kirjastot. Viitattu 10.10.2017, <http://www.outikirjastot.fi/>

Pahkasalo, P. Kirjastovirkailija, Kemin kaupunginkirjasto. Sähköpostihaastattelu 15.11.2017.

Peltonen, M. 2017a. Pako kirjastosta. Viitattu 10.10.2017, <http://my.kirjasto.ws/tag/pako-kirjastosta/>

Peltonen, M. 2017b. Pääsisitkö pakoon kirjastosta? Viitattu 10.10.2017, http://www.helmet.fi/fi-FI/Lapset/Paasisitko_pakoon_kirjastosta

Pihtiputaan kunta 2017. Kirjaston palvelut. Viitattu 10.11.2017, <http://www.pihtipudas.fi/vapaa-aika-ja-kulttuuri/kirjasto/pihtiputaan-kirjasto/kirjaston-palvelut>

Sallmén, P. 2009. Mediakasvatusta vai mediasivistystä kirjastosta? Teoksessa S. Verho (toim.) Mediakasvatus kirjastossa. Helsinki BTJ, 9-21.

Sanastokeskus TSK ry 2010. Sosiaalisen median sanasto. Viitattu 17.11.2017, http://www.tsk.fi/tsk/fi/sosiaalisen_medan_sanasto_tsk_40-513.html

Suvanto, N. Vastaava kirjastovirkailija, Kolarin kunnankirjasto. Sähköpostihaastattelu 20.4.2017.

The Oakland Toy Lab 2017. Writing secret messages on color. Viitattu 16.11.2017, <http://www.instructables.com/id/Writing-Secret-Messages-in-Color/>

Vaara, M. 2017. Lasten ja nuorten kirjastopalvelut ja hakeutuvat kirjastopalvelut, Palvelupäällikkö, Oulun kaupunginkirjasto. Sähköpostihaastattelu 1.11.2017.

VR 2017. Osallistu Escape Train -kilpailuun ja koe pakuhuone junassa! Viitattu 25.11.2017, <https://www.vr.fi/cs/vr/fi/escape-train>

Walsh, A. 2017. Helsinki escape room workshop and feedback. Viitattu 7.10.2017, <http://games-for-libraries.blogspot.fi/2017/03/helsinki-escape-room-workshop-and.html>

LIITTEIDEN SISÄLLYSLUETTELO

- 1 Kidnappaus kirjastossa
- 2 Äkkilähtö
- 3 Pelikuvat
- 4 Kidnappaus kirjastossa vihjekortit
- 5 Äkkilähtö vihjekortit
- 6 Muu pelimateriaali
- 7 Pelien videot
- 8 Kyselylomake
- 9 Kidnappaus kirjastossa -ohjeet
- 10 Äkkilähtö -ohjeet
- 11 Havaintopäiväkirja

Kohta 1

Pelaajat saavat alussa lakikirjaksi naamioidun laatikon (liite 3, kuva 1), lunnasvaatimuskirjeen (liite 6, lunnasvaatimuskirje) ja kirjastokortin. Laatikon kannessa on QR-koodi, joka johtaa YouTube-videoon (liite 7, kidnappaus). Videolta selviää ensimmäinen vihje, joka on Esko Seppäsen Suomen rikkaat -kirja. Jos pelaajat eivät löydä vihjettä videolta, he saavat vihjekortin (liite 4, vihjekortti 1a). Outi-verkkokirjaston haun avulla selviää kirjan hyllypaikka (36.15SEP). Hyllypaikalta löytyy lukollinen laatikko. Mikäli hyllypaikka on hankala löytää, pelaajat saavat vihjekortin (liite 4, vihjekortti 1b)

Kohta 2

Hyllypaikalla olevan laatikon koodilukon saa auki lunnasvaatimuskirjeestä löytyvillä numeroilla. Lunnasvaatimus on mustavalkoinen lukuun ottamatta kolmea numeroa, joilla saa laatikon lukon auki. Numerot tulevat lukkoon esiintymisjärjestyksessä: 503. Jos pelaajat eivät saa lukkoa auki, he saavat vihjekortin (liite 4, vihjekortti 2).

Kohta 3

Laatikossa (liite 3, kuva 2) on kolme nuorten kirjastopalveluista kertovaa muistilappua (liite 6, muistilappu 1, 2 ja 3), joiden merkitys selviää kohdassa 5. Laatikon sisäpuolella on #kidnappauskirjastossa kirjoitettuna Instagramin logon väreillä. Instagramista löytyy tällä hashtagilla kuva kirjastokortista. Muita kuvan hashtageja ovat #salanumero #6384 #käyttäjätiedot. Mikäli pelaajat eivät päädy Instagramiin, he saavat vihjekortin (liite 4, vihjekortti 3).

Kohta 4

Instagramista saadulla salanumerolla ja pelin alussa saadulla kirjastokortilla pelaajat kirjautuvat OUTI-verkkokirjastoon *omiin tietoihin*. Jos pelaajat eivät tiedä OUTI-verkkokirjastosta, he saavat vihjekortin (liite 4, vihjekortti 4a). Tiedoissa näkyy varaus, sekä varaustunniste. Mikäli pelaajat eivät tiedä varaustunnisteen näkyvän omissa tiedoissa, he saavat vihjekortin (liite 4, vihjekortti 4b). Seuraava laatikko löytyy varaushyllystä PePe-97 -varaustunnisteen kohdalta.

Kohta 5

Laatikon numerolukko aukeaa muistilapuista löytyvien numeroiden (496) avulla. Muistilappujen numerot on värikoodattu ja samat värit löytyvät myös lukosta.

Kohta 6

Laatikossa (liite 3, kuva 3) on kirjekuori, jonka päällä lukee ”Lopussa luetaan lakia, mutta ennen sitä pitää selvittää piilopaikka.” Kirjekuoren sisällä on kartta. Kartan päälle rakennetaan kaksikerroksinen palapeli, jonka kerroksista muodostuu numerot. Peli rakennetaan kartan päälle, ja kartasta jää näkyviin kidnapatun piilopaikka, eli Oulun kaupungin kirjasto, sekä koodi *2*. Mikäli pelaajat eivät osaa ratkaista palapeliä, he saavat vihjekortin (liite 4, vihjekortti 5). Kartasta löytyvä koodi pitää ratkaista siten, että värillisten koodien numerot tulevat värillisten tähtien tilalle.

Kohta 7

Pelin alussa osoitettu lakikirjaksi naamioitu laatikko aukeaa palapelistä selvinneillä numeroilla (321). Laatikossa on QR-koodi, joka johtaa lopetusvideoon (liite 7, uutinen). Laatikossa lukee ”Kiitos avusta rikoksen selvittämisessä! Hienoa työtä!”

Kohta 1

Pelaajat saavat alussa koodilukollisen matkalaukun ja aurinkorasvapurkin, jonka sisällä on avain (liite 3, kuva 4). Matkalaukussa on kiinni QR-koodi, joka johtaa YouTube-videoon (liite 7, videopuhelu). Videolta selviää ensimmäinen vihje, mikä on Instagramista löytyvä hashtag #äkkilähtökahdelle. Mikäli pelaajat eivät ymmärrä vihjettä, he saavat vihjekortin (liite 5, vihjekortti 1). Instagramin kuvassa on toisena hashtagina #AIK40.7ÄLÄ, jonka mukaan suunnistetaan kyseiselle hyllypaikalle. Mikäli pelaajat eivät huomioi hyllypaikkaa merkinnässä, he saavat vihjekortin (liite 5, vihjekortti 2).

Kohta 2

Hyllypaikalta löytyy ruskea laatikko, joka avautuu aurinkorasvapurkista löytyvällä avaimella (liite 3, kuva 5).

Kohta 3

Laatikosta löytyy avain ja muistilappu (liite 6, muistilappu 4), jossa on lista matkalle mukaan otettavista asioista. Listasta löytyy kohta "Matkalukemista... Neljän tuulen paita?". Kirjan hyllypaikka selviää OUTI-verkkokirjastosta, ja hyllypaikalta löytyy laatikko. Jos pelaajat eivät löydä kirjaa, saavat he vihjekortin (liite 5, vihjekortti 3).

Kohta 4

Laatikko aukeaa kohdasta kolme löytyneellä avaimella (liite 3, kuva 6).

Kohta 5

Laatikosta löytyy punalinssiset aurinkolasit. Hyllypaikan läheisyydessä on hyllyyn kiinnitettynä juliste, jossa on salakirjoitusta (liite 6, salakirjoitusjuliste). Jos pelaajat eivät huomaa julisteen kuuluvan peliin, saavat he vihjekortin (liite 5, vihjekortti 4). Julisteessa on QR-koodi ja kuva kompassinuolesta, josta pohjoinen (N) ja itä (E) ovat alleviivattuna. Julisteen salakirjoituksen saa näkyväksi, kun sitä lukee punaisilla lasilla. Salakirjoituksesta paljastuu eri numerosarjoja. Numerosarjojen joukossa on yksi itäinen ja yksi pohjoinen koordinaatti.

Kohta 6

Koordinaatit syötetään GoogleMapsiin, joka antaa kyseisen paikan, eli Alanyan kartalla. Mikäli pelaajat eivät keksi, mihin koordinaatit tulisi syöttää, saavat he vihjekortin (liite 5, vihjekortti 5). Julisteesta löytynyt QR-koodi vie sivustolle, joka kysyy salasanaa. Salasanaksi tulee kartasta saatu sana Alanya. Mikäli pelaajat eivät keksi salasanaa, saavat he vihjekortin (liite 5, vihjekortti 6). Sivustolta löytyy matkalippu Alanyaan (liite 6, matkalippu).

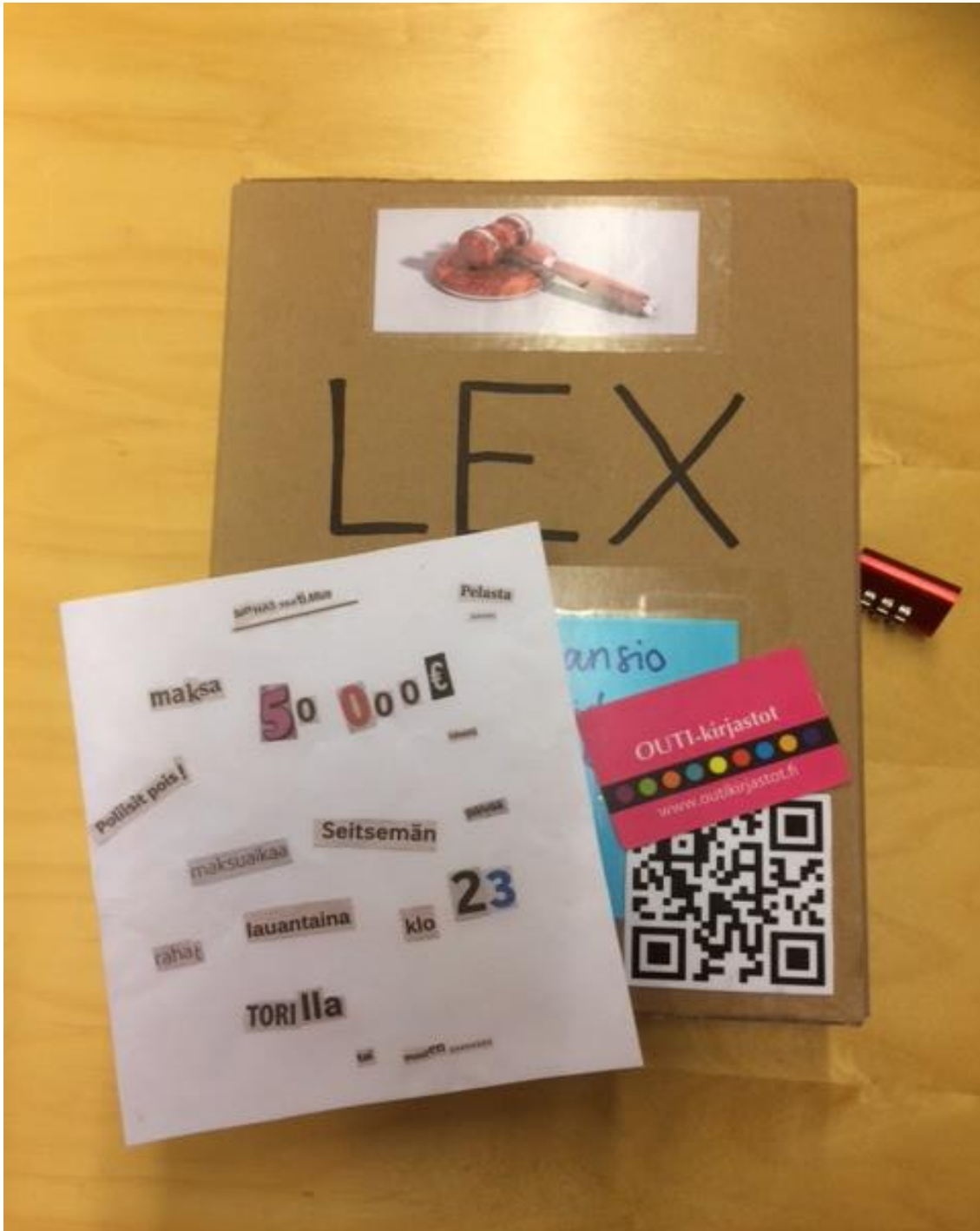
Kohta 7

Matkalipussa on kolminumeroinen vesileima, jonka numerot käyvät alussa saadun matkalaukun lukkoon.

Kohta 8

Matkalaukusta paljastuu QR-koodi lopetusvideoon (liite 7, matkalle). Matkalaukun sisällä on onnitelut matkaan pääsemisestä: "...Good afternoon ladies and gentlemen. Welcome onboard flight RYA372 with service from Oulu to Alanya..." (liite 3, kuva 7).

Kuva 1

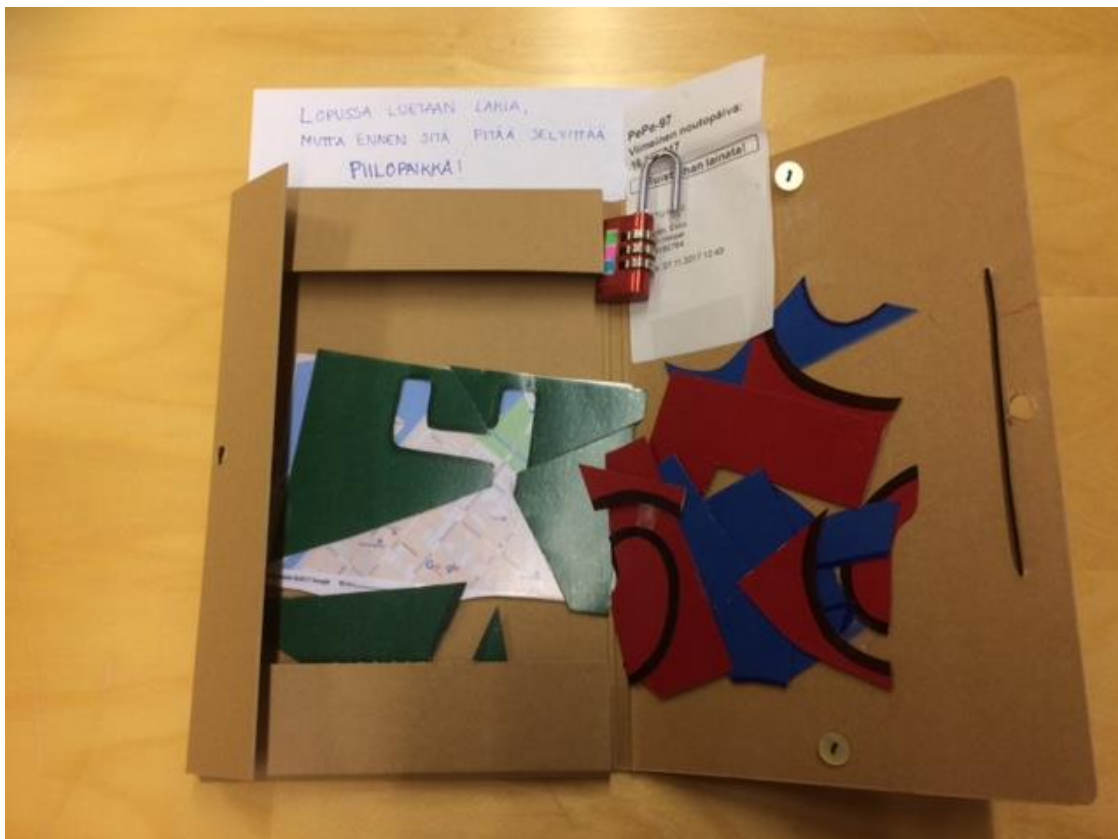


Laatikon sivussa käytetyn vaa'an kuva: <https://pixabay.com/fi/arrow-tasapaino-vaakuna-2029273/>
Laatikon kannessa käytetyn nuijan kuva: <https://pixabay.com/fi/klubi-huutokauppa-laki-symboli-2492011/>

Kuva 2



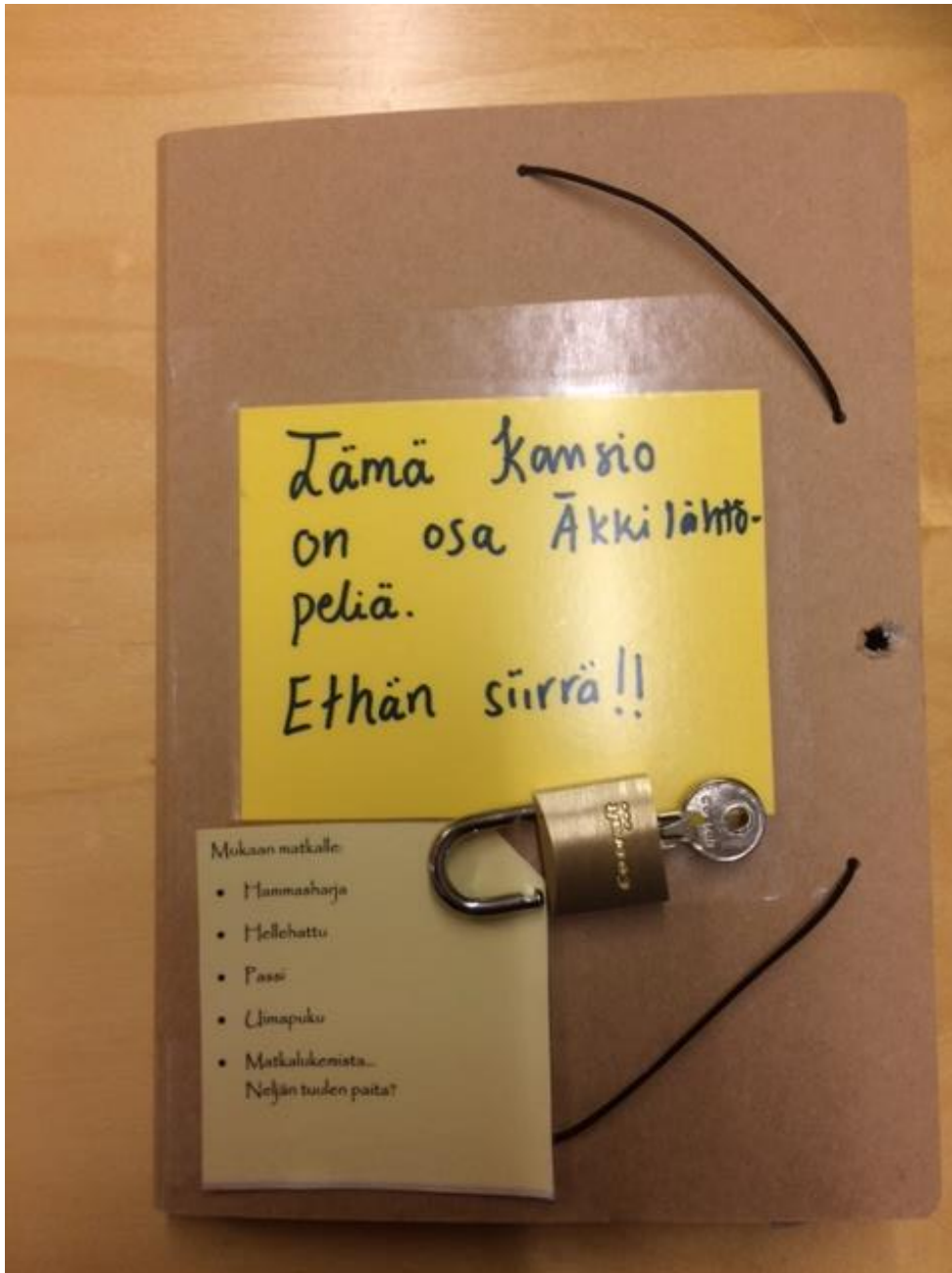
Kuva 3



Kuva 4



Kuva 5



Tämä kansio
on osa Äkki lähtö-
peleä.
Ethän siirrä!!

Mukaan matkalle

- Hammasharja
- Hellehattu
- Passi
- Uimapuku
- Matkalukemista...
Neljän tuolen paista?

Kuva 6



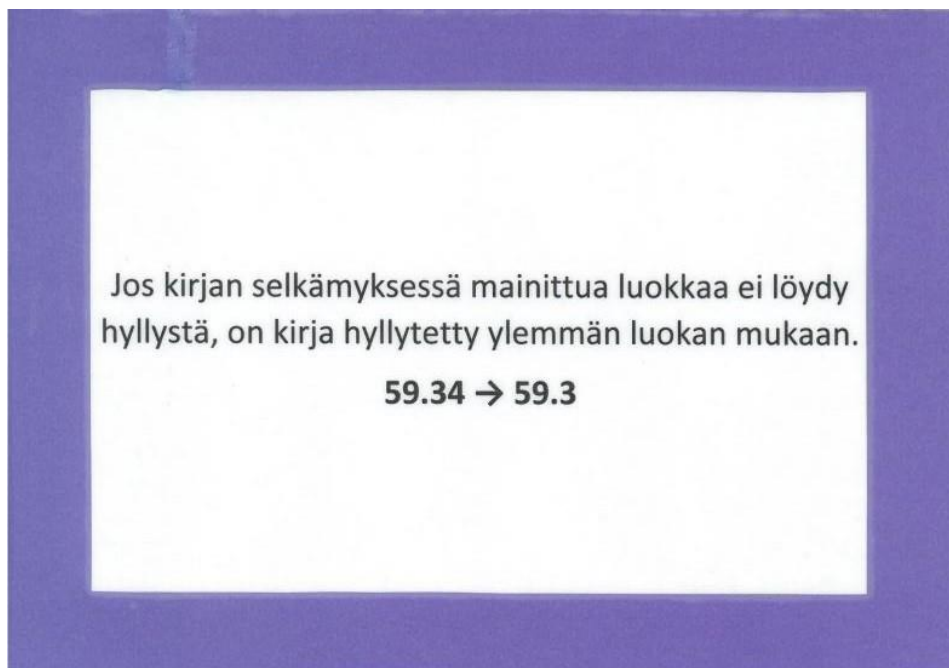
Kuva 7



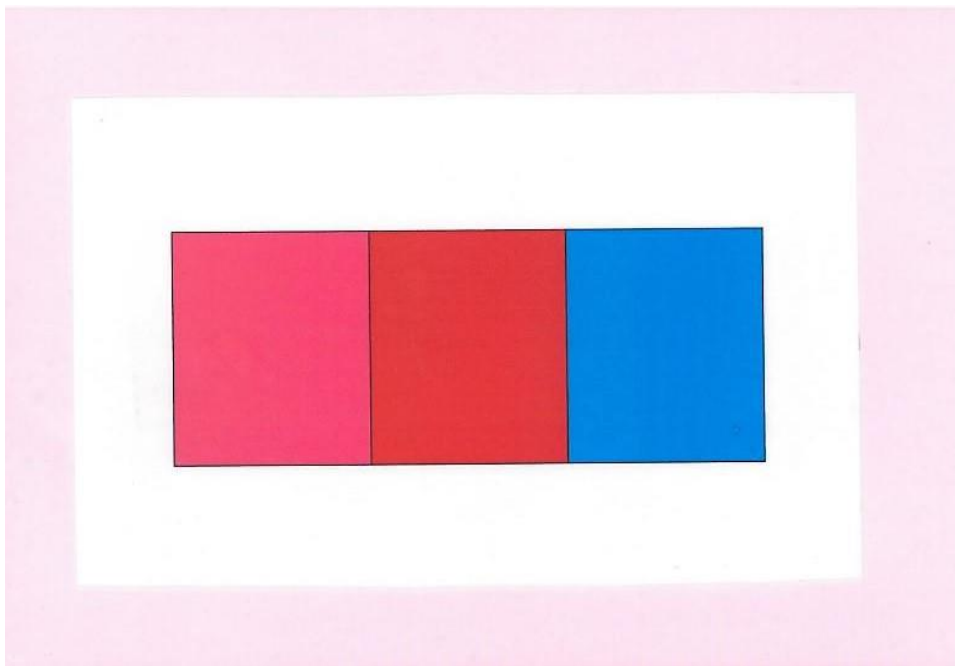
Vihjekortti 1a



Vihjekortti 1b




Vihjekortti 2



Vihjekortti 3



Vihjekortti 4a



OUTI-verkkokirjasto
www.outikirjastot.fi

Asiakastunnus : kirjastokorttisi numero _____
Salanumero _____

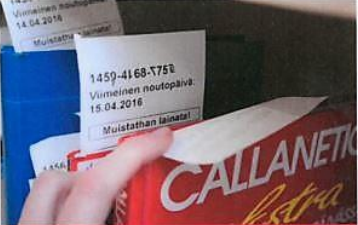
Verkkokirjastossa voit mm.

- tehdä aineistohakuja
- lainata e-kirjoja
- uusia lainoja
- tilata eräpäivämuistutuksen
- tehdä varauksia
- tilata noutoilmoituksen haluamallasi tavalla
- maksaa Oulun kaupunginkirjaston kirjastomaksut verkkomaksuina

Kirjastokortillasi ja salanumerollasi pääset myös Oulun omatoimikirjastoihin.




Vihjekortti 4b




Hyppivätkö numerot silmissä?

Voit vaihtaa varaustunniteesi verkkokirjastossa tai kirjaston asiakaspalvelupisteessä.

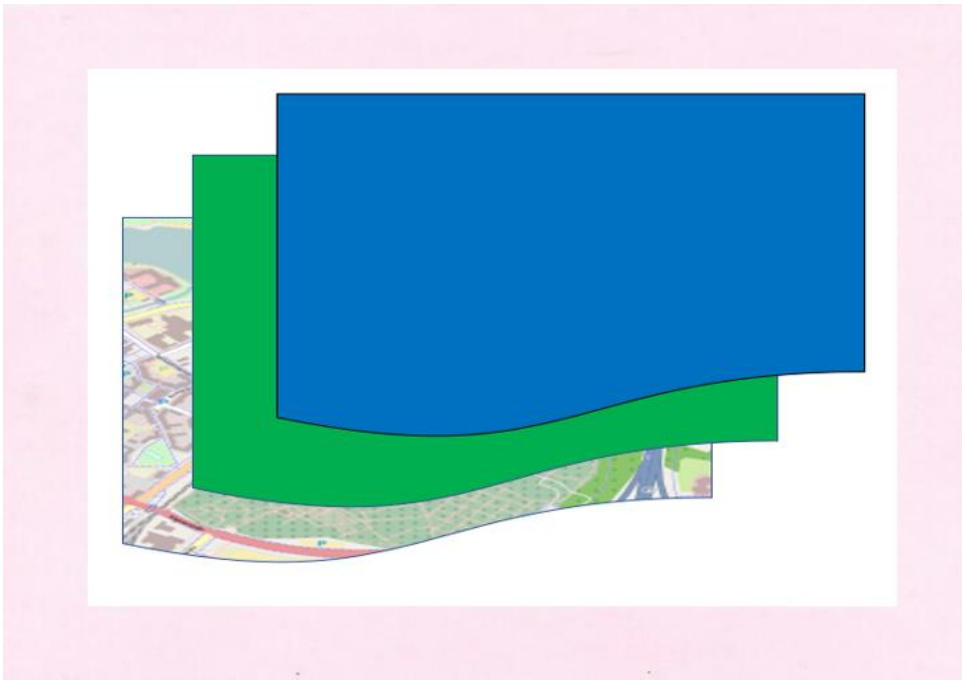
Varaustunniste
Jokaiselle asiakkaalle luodaan automaattisesti 12-numeroinen varaustunniste.
Sen voi vaihtaa mihin tahansa numerosarjaan tai sanaan, esimerkiksi nimeen tai nimimerkkiin.



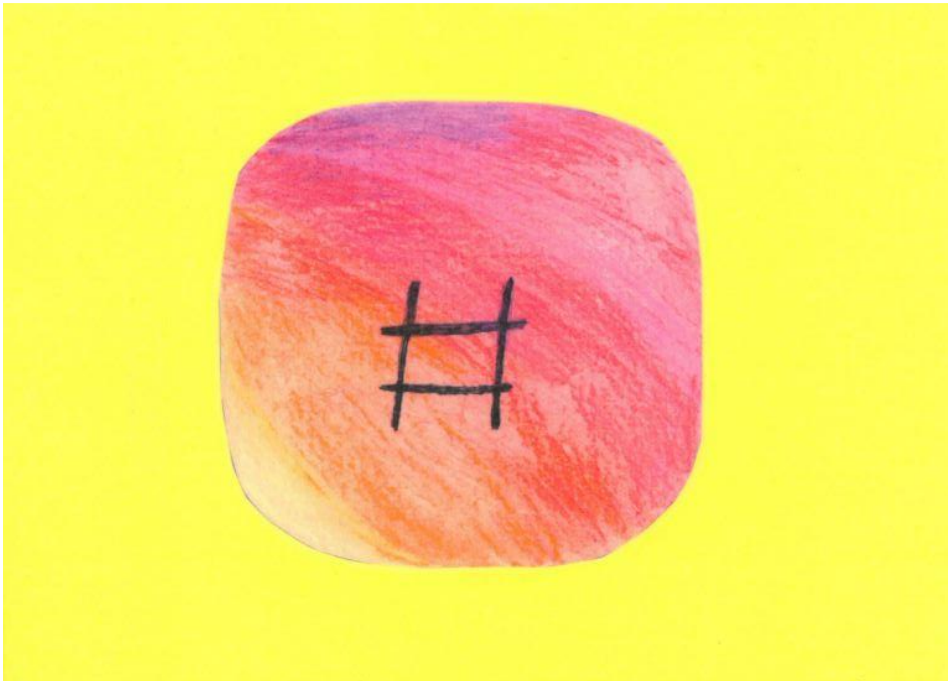
OULU Kaupunginkirjasto
maailmankirjasto



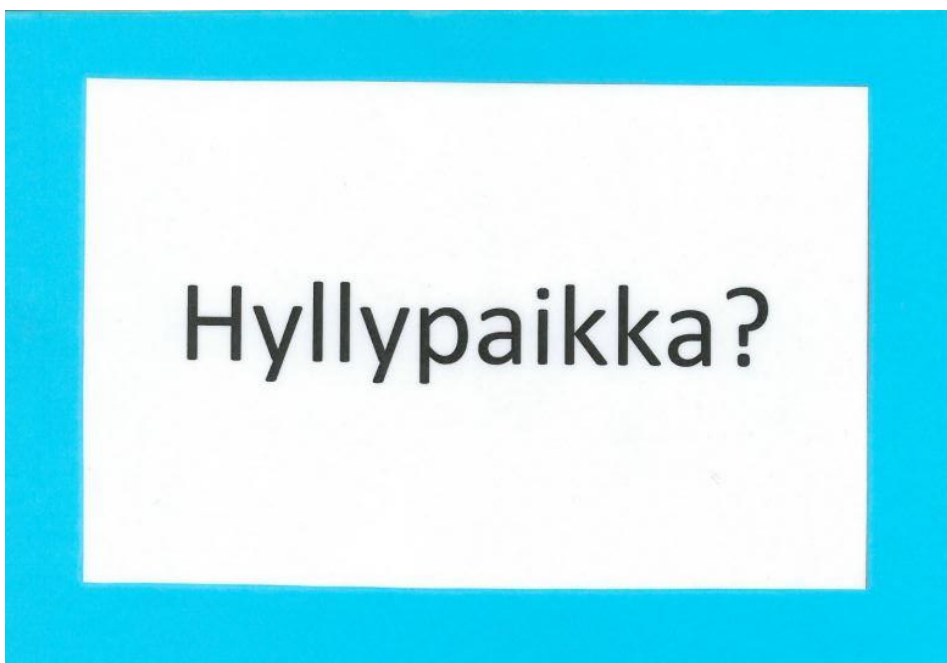
Vihjekortti 5



Vihjekortti 1



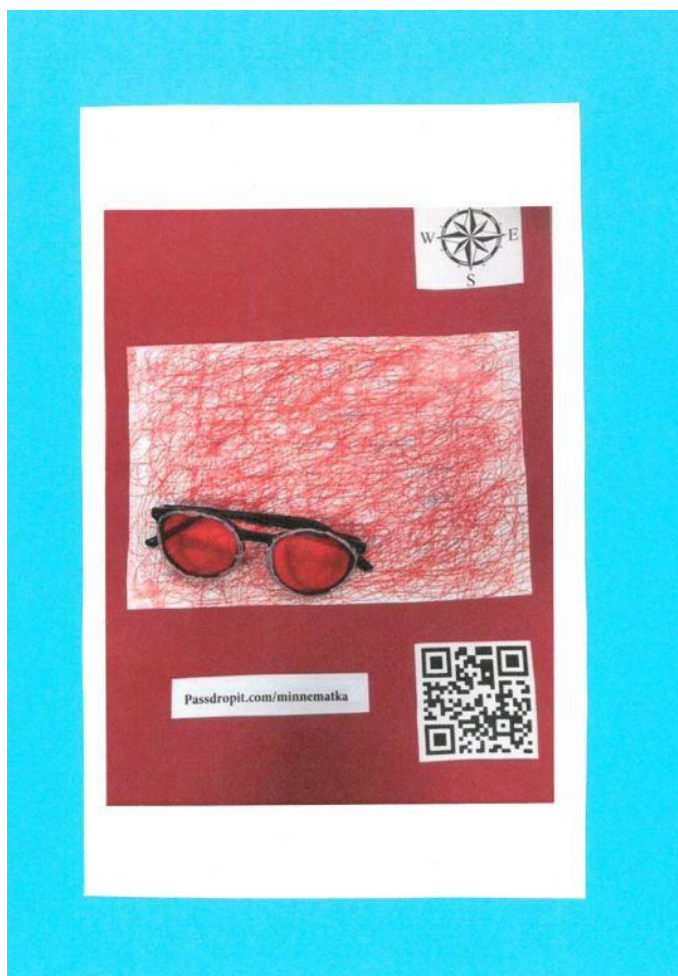
Vihjekortti 2



Vihjekortti 3



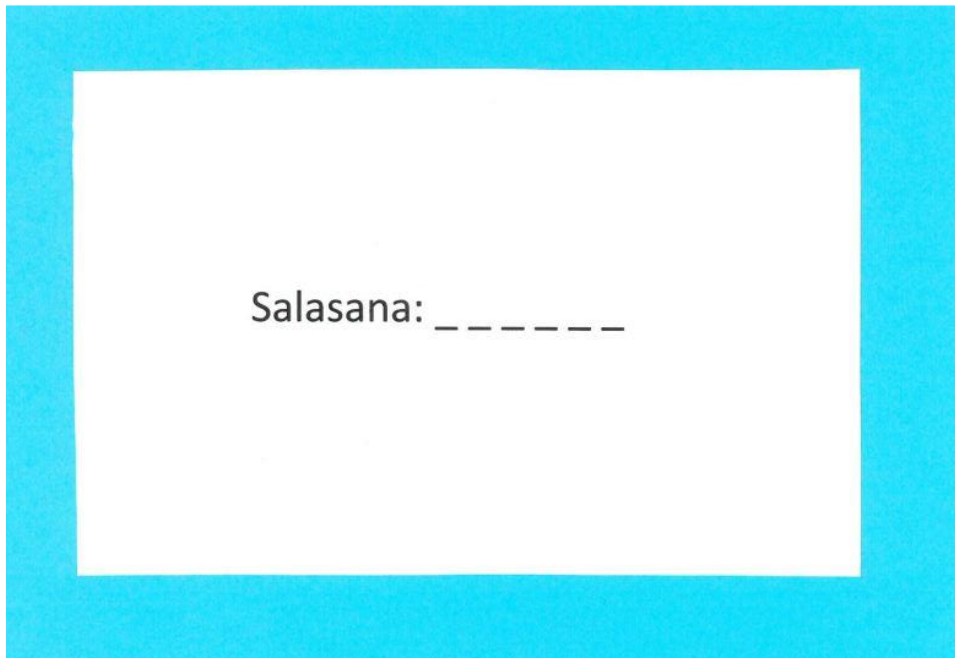
Vihjekortti 4



Vihjekortti 5



Vihjekortti 6



Muistilappu 1

Kirjasto tarjoaa e-aineistoja:

- Koko Suomen e-aineisto on selattavissa E-kirjasto -palvelusta.
- Kirjasto tarjoaa pääsyn sähköisiin lehtipalveluihin.
- Omilla Outi-tunnuksilla voit kuunnella klassista ja jazzia Naxos Music-palvelussa.
- Lisätietoa:
<http://www.outikirjastot.fi/e-aineisto>

4

Muistilappu 2

Pelit kirjastossa

- Kirjastosta voi varata ja lainata konsolipelejä ilmaiseksi, laina-aika on 2vk.
- Joissain kirjastoissa on pleikkari, jolla saa pelata.
- Useissa kirjastoissa voi pelata myös lautapelejä.
- Karjasillan kirjastosta voi lainata lautapelejä kotiin pelattavaksi.

9

Muistilappu 3

Muita kirjaston tarjoamia palveluita nuorille:

- Lukuopas auttaa löytämään mieleistä luettavaa.
- Suuri Lukuseikkailu-passi, joka palautetaan viim. 31.12. kirjastoon.
- Oulun kouluissa voi suorittaa lukudiplomin. Diplomilistat ovat myös hyviä lukuvinkkilistoja.

6

Muistilappu 4

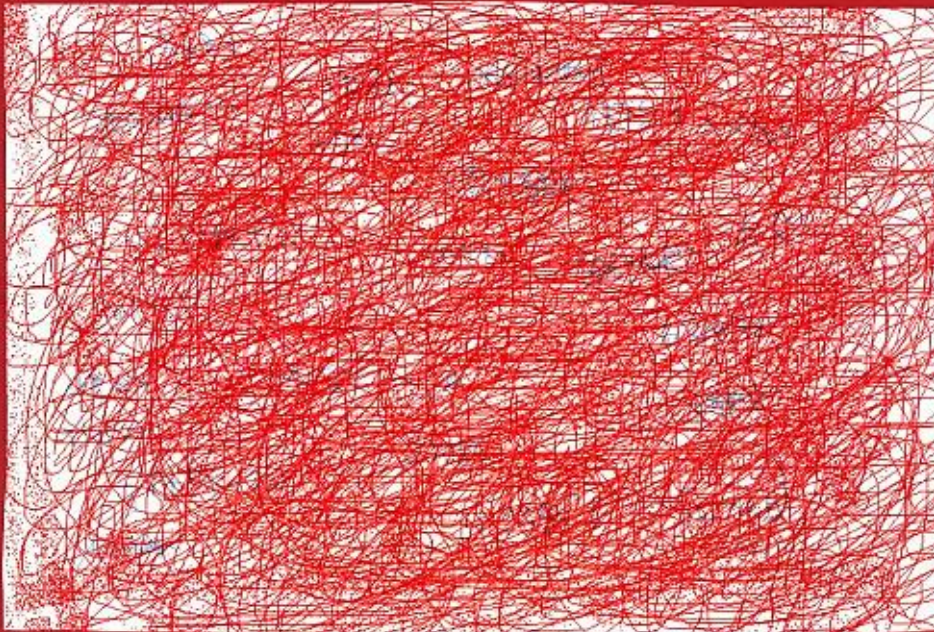
Mukaan matkalle:

- Hammasharja
- Hellehattu
- Passi
- Uimapuku
- Matkalukemista...
Neljän tuulen paita?

Lunnasvaatimuskirje



Salakirjoitusjulistite



<http://tinyurl.com/minnematka>



Julisteen kompassinuoli on tehty ArcGis-ohjelmalla.

KoAir



Electronic ticket

Booking number: 1928439342

Passenger:

Heli Salonen

|

Itinerary:

From	To	Flight	Class	Date	Departure	
	Arrival					
Oulu	Alanva	RYA372	2	12.11.	13:40	19:10

Ticket number:

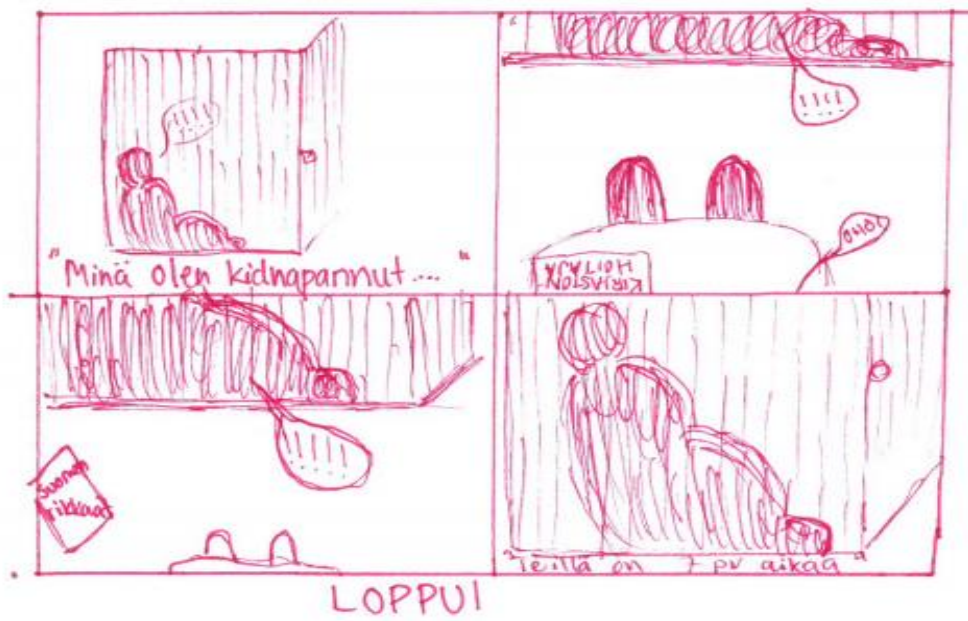
098 2981 2981

Operated by: KoAir

Marked by: KoAir

Kidnappaus -video

- Kidnappaus kirjastossa -pelin aloitusvideo
- Kidnappaajan kuvaama
- "Hämärä"
- Kuvataan kidnapattua
- Vihje "Suomen rikkaat" näkyy videolla

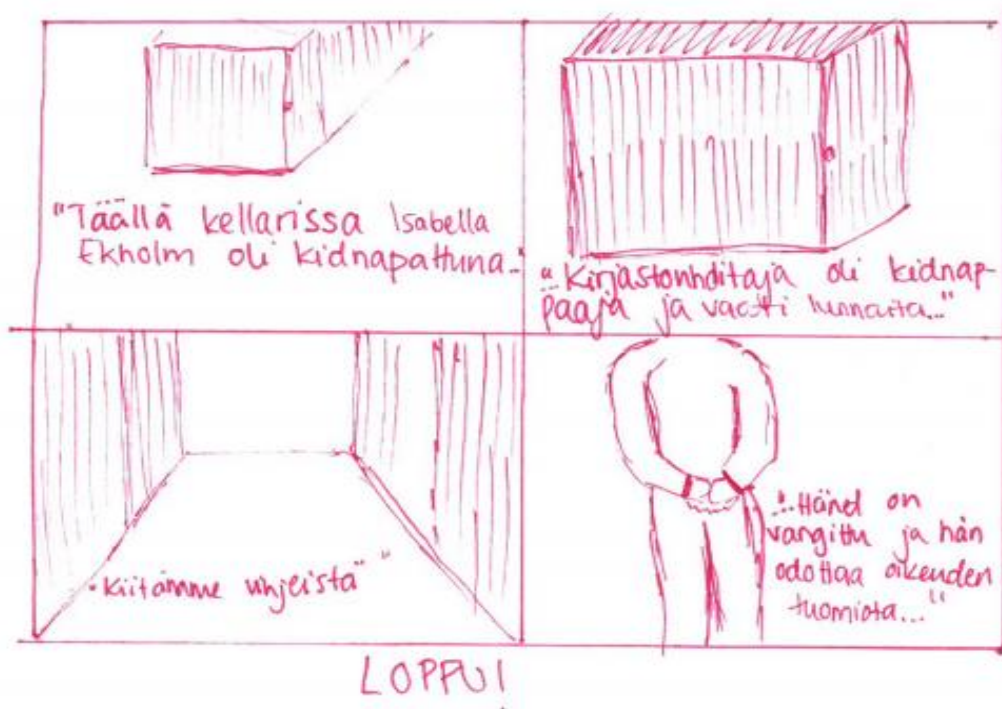


Linkki videoon:

<https://youtu.be/QiijGdmuhzw>

Uutinen -video

- Kidnappaus kirjastossa -pelin lopetusvideo
- Dokumentinomainen
- Selostetaan tapahtumat
- Kiitetään yleisövihteistä
- Olinpaikka mainitaan



Linkki videoon:

<https://youtu.be/WetfXkzUraA>

Videopuhelu -video

- Äkkilähtö -pelin aloitusvideo
- Vihje selviää: arvonnasta voitettu matka
- "Itsekuvattu"

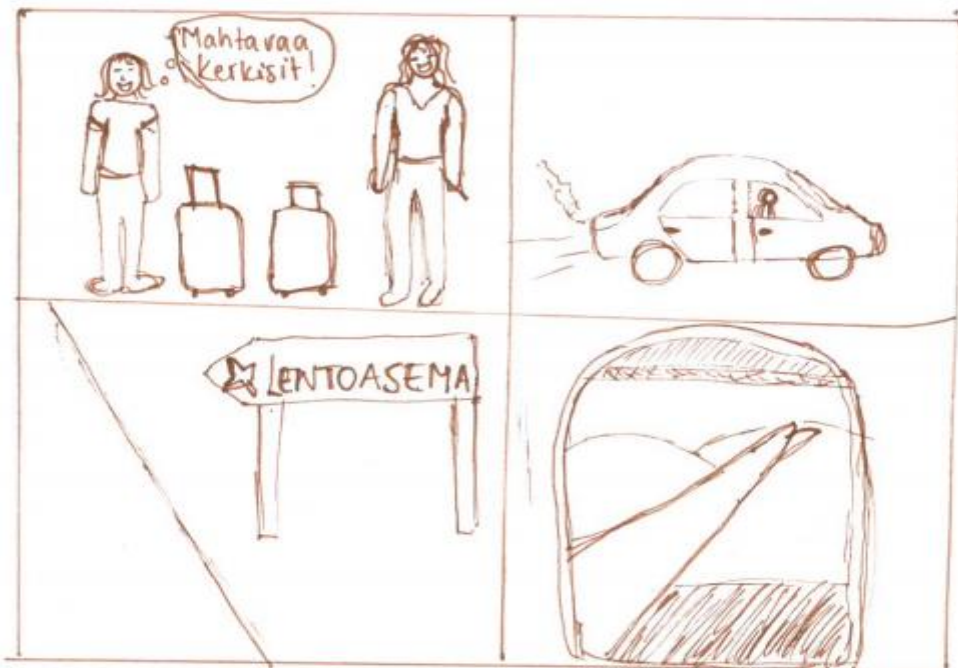


Linkki videoon:

<https://youtu.be/ScGxPP6Bd2k>

Matkalle -video

- Äkkilähtö -pelin lopetusvideo
- Matka lentokentälle
- Nousu



Linkki videoon:

https://youtu.be/KC_ZrTA6Zig

1. Mitä peliä arvostelet?
 - Kidnappaus kirjastossa
 - Äkkilähtö
2. Minä päivänä pelasit?
3. Mikä pelissä oli erityisen hyvää?
4. Mikä olisi voinut olla paremmin?
5. Millaiseksi koit tehtävät?
 - Haastaviksi
 - Helpoksi
 - Sopiviksi
 - En ymmärtänyt tehtävää/tehtäviä
 - Muu, mikä?
6. Oliko sinulla tarvittavat sovellukset?
 - Kyllä, Instagram
 - Kyllä, QR-koodilukija
 - Kyllä molemmat
 - Ei kumpaakaan
7. Ymmärsitkö pelin juonen?
8. Muuta kommentoitavaa?

Pelimateriaali:

- Ohjeet
- Lunnasvaatimuskirje
- Kirjastokortti
- Laatikossa 1 (kuva) : sisällä QR-koodi ja kiitos pelistä -viesti
- Laatikossa 2 (kuva) : # ja kolme muistilappua
- Laatikossa 3 (kuva) : Lopussa luetaan... -kirjekuori, jonka sisällä on palapeli ja kartta

Laatikoiden sijainti:

- Laatikko 1 : Hyllypaikalle AIK 36.15 SEP
- Laatikko 2 : Varaushyllyyn PePe-97 –varaustunnisteen kohdalle
- Laatikko 3 : Aloituspisteelle

Tarvittavat mobiilisovellukset:

- QR-koodilukija
- Instagram

Säännöt, jotka kerrotaan pelin alussa pelaajille:

- Peli kestää 40 minuuttia.
- Pelialue on pääkirjaston toinen kerros. (Lähikirjastoissa tila määritellään erikseen)
- Lukkoja ei saa vääntää väkisin auki, eikä niiden aukaiseminen näpräilemällä ole suotavaa.
- Kysy tarvittaessa vinkkejä pelin vetäjältä, jonka löydät aloituspisteeltä.
- Saat käyttää apuna internetiä, sekä muita sovelluksia.
- Ethän kysy neuvoa muulta kirjastohenkilökunnalta.
- Ensimmäinen vihje löytyy videolta.

Pelinvetäjä pohjustaa pelin alussa pelaajille juonesta seuraavasti:

- kertoo asiakkaan kadonneen
- viimeinen havainto kirjastossa
- pelaajien on tarkoitus selvittää, mitä on tapahtunut ja missä kidnapattu on
- kehottaa pelaajia katsomaan videon

Pelimateriaali:

- Ohjeet
- Aurinkorasvapurkki, jonka sisällä on avaimia, joista yksi on oikea peliavain
- Matkalaukku (kuva) : sisällä QR-koodi ja kiitos pelistä -viesti
- Laatikko 1 (kuva) : Muistilappu
- Laatikko 2 (kuva) : Punalinssilasit
- Salaviestijuliste

Materiaalien sijainti:

- Laatikko 1 : Hyllypaikalle AIK 40.7 ÄLÄ
- Laatikko 2 : Hyllypaikalle LN 84.2 TII
- Salakirjotusjuliste : Matkalaukun yläpuolelle
- Matkalaukku : Aloituspisteelle

Tarvittavat mobiilisovellukset:

- QR-koodilukija
- Instagram

Säännöt, jotka kerrotaan pelin alussa pelaajille:

- Peli kestää 40 minuuttia.
- Pelialue on pääkirjaston toinen kerros. (Lähikirjastoissa tila määritellään erikseen)
- Lukkoja ei saa vääntää väkisin auki, eikä niiden aukaiseminen näpräilemällä ole suotavaa.
- Kysy tarvittaessa vinkkejä pelin vetäjältä, jonka löydät aloituspisteeltä.
- Saat käyttää apuna internetiä, sekä muita sovelluksia.
- Ethän kysy neuvoa muulta kirjastohenkilökunnalta.
- Ensimmäinen vihje löytyy videolta.

Äkkilähtö:

- kertoo kaverin videopuhelusta, joka löytyy videolta
- matkalaukku on valmiiksi pakattu, tulee vaan selvittää matkakohde ja löytää lentolippu

Tammikuu 2017:

Päätimme, että haluamme tehdä yhdessä toiminnallisen opinnäytetyön, joka liittyisi nuorten kirjastotyöhön. Otimme yhteyttä pääkirjaston hakeutuvien kirjastopalveluiden ja lasten- ja nuortenkirjastopalveluiden päällikköön Mervi Vaaraan ja kysyimme olisiko hänellä ehdottaa meille sopivaa aiheita aluksi Kirjastoalan suunnittelu- ja tutkimushanke -kurssin projektia ja myöhemmin opinnäytetyötä varten. Hän vastasi olevansa kiinnostunut yhteistyöstä, muttei hänellä ollut ehdottaa meille ideoita. Sovimme palaavamme asiaan maaliskuussa 2017, jolloin Oulun kaupunginkirjaston lasten ja nuorten tiimi kokoontuu ja käsittelee aiheita projektia ja opinnäytetyötä varten.

Maaliskuu 2017:

Tapasimme pääkirjastolla Mervi Vaaran ja lasten - ja nuortenosaston työntekijät Jenni Kemppisen ja Veera Huovisen. He ehdottivat meille projektin aiheeksi yhdeksäsluokkaisille suunnattua pakohuonepeliä. Innostuimme ideasta välittömästi. Pohdimme yhdessä minkälainen peli on järkevä toteuttaa ja mitä siinä on otettava huomioon. Olimme heti yhteydessä Kolarin ja Tornionjokilaakson kirjastoihin, joissa oli vasta järjestetty pakohuonepelit.

Huhtikuu 2017:

Kun pääsimme käyntiin pelin suunnittelussa, huomasimme sen laajuuden. Keskustelimme asiasta Kirjastoalan suunnittelu- ja tutkimushanke -kurssin opettajan Jorma Niemitalon kanssa. Yhdessä tulimme siihen lopputulokseen, että meidän on järkevintä aloittaa pelin suunnittelu osana projektia, mutta jatkaa myöhemmässä vaiheessa pelistä opinnäytetyöhön. Tämä järjestely sopi kirjastolle hyvin. Päätimme myös tehdä pelejä useamman, joko kaksi tai kolme riippuen siitä, miten paljon resursseja yhteen peliin kuluu.

Kesäkuu 2017:

Pidimme opinnäytetyömme aloitusseminaarin. Aikataulusuunnitelmamme mukaan ohjausseminaarin ajankohta oli elokuussa 17.8., sillä Kidnappaus kirjastossa -peli oli tarkoitus toteuttaa Oulun taiteiden yössä 17.8.

Elokuu 2017:

Aikataulumme petti, sillä projektiin kului enemmän aikaa kuin olimme ajatelleet. Kidnappaus kirjastossa -peli ei valmistunut ajoissa Taiteiden yöhön. Tässä vaiheessa meille alkoi selvitä, etteivät opinnäytetyön resurssit tule riittämään kolmeen peliin.

Elokuun lopussa meillä oli opinnäytetyön ohjaajan Ulla Virranniemen kanssa tapaaminen, missä kävimme läpi projektin aikaansaannos ja miten etenemme siitä jatkossa. Päätimme keskittyä teoriaan, jotta meillä on teoriapohja valmiina ennen toiminnallista osuutta.

Syyskuu 2017:

Kävimme läpi opinnäytetyön viitekehystä, sisällysluettelo ja sovimme opinnäytetyön teorian jakamisesta. Päätimme Saanatuulin keskittyvän nuorten kirjastotyöhön ja Tiinan pakuhuonepeliin. Sovimme ohjausseminaarin ajankohdan 17.10. Kirjaston kanssa päätimme pitää pelien ensi-illan marraskuun puolessa välissä, jolloin on kansainvälinen peliviikko.

1.-16.10.2017:

Teimme opinnäytetyön viitekehystä valmiiksi ohjausseminaarin. Etsimme pelien videoita varten soivia kuvaajia ja muokkaajia, jotka lopulta löysimme käytyämme esittelemässä peliämme tietojenkäsittelijöiden oppitunnilla. Teimme videokäsikirjoitukset Äkkilähtö -peliä varten ja aloitimme suunnittelemaan Äkkilähtö -pelin tehtäviä.

17.-31.10.2017:

Pidimme ohjausseminaarin, jossa esitimme opinnäytetyön esitysseminaarin olevan viikolla 47. Pidimme palaverin kuvausryhmän kanssa ja sovimme aikataulusta. Kuvassimme videot lyhyellä aikataululla kahden viikon aikana.

Muokkasimme Kidnappaus kirjastossa -pelin virheitä ja pelimateriaaleja. Huomasimme peliviikon olevan jo lokakuun ja marraskuun vaihteessa, ja olimme epävarmoja, saisimmeko molemmat pelit esityskuntoon siihen mennessä. Otimme yhteyttä kirjastoon, joka ilmoitti, että peliviikon ohjelma täytyy lähettää heti. Luovuimme ajatuksesta vetää pelit peliviikolla, sillä aikataulumme mukaan pelien piti olla valmiita vasta kolmen viikon kuluttua. Jatkoimme pelien suunnittelua, muokkausta ja materiaalin luomista. Teimme myös Kidnappaus kirjastossa -pelin ongelmakohtia varten valmiit vihjekortit.

Marraskuu 2017:

Marraskuun alussa muokkasimme molemmat pelit testausvalmiuteen. Testasimme ne kahdella eri testauskerralla. Loimme GoogleFormsiin palautepohjan, jotta saisimme peleistä palautteen tehokkaasti. 7.11. ollut testauskerta oli Äkkilähtö -pelille ihan ensimmäinen testaus, mutta peli sujui siitä huolimatta hyvin. Molemmissa peleissä oli muutama virhe, jotka korjasimme seuraavan päivän testausta varten. 8.11. tehty testaus sujui hyvin ja testiryhmä suoritti molemmat pelit määräajassa. Nyt kun meille selvisi Äkkilähdön vaikeimmat kohdat, teimme myös sitä varten vihjekortit.

Toiminallisen osuuden valmistuttua keskityimme kirjoittamaan sen tekstiosuuteen. Lisäksi siirsimme materiaalin sähköiseksi kirjastoa varten. Viimeistelimme opinnäytetyön sisällön ja tarkistimme sen ulkoasun.