

Eliisa Alatalo

Kansalaisjärjestön pakohuonepelejä

Peli- ja tuotantosuunnitelman ja suunnittelumallin kehittäminen

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Medianomi (YAMK)

Mediatuottamisen ko.

Opinnäytetyö

2017

Tekijä Otsikko	Eliisa Alatalo Kansalaisjärjestön pakohuonepeli – Peli- ja tuotantosuunnitelman ja suunnittelumallin kehittäminen
Sivumäärä Aika	98 sivua + 5 liitettä
Tutkinto	Medianomi YAMK
Koulutusohjelma	Mediatuottamisen koulutusohjelma
Suuntautumisvaihtoehto	Mediatuottamisen ja -johtamisen suuntautumisvaihtoehto
Ohjaaja	lehtori Tero Marin
<p>Tämä opinnäytetyö käsittelee kansalaisjärjestön hyötypeliksi tuotettavan tosielämän pakohuonepelin suunnittelua ja kehittämistä. Sekä hyötypelit että pakohuonepelit ovat pelimarkkinoiden kasvava ala. Kansalaisjärjestölle tehtävä pakohuonepeli on vaikuttava ja kiinnostava tapa viestiä järjestölle tärkeistä asioista, mutta pakohuonepelin suunnitteluun pienellä budjetilla yhdessä kansalaisjärjestön asiantuntijoiden kanssa ei ole olemassa valmista sabluunaa. Tässä opinnäytetyössä tuotetaan pelisuunnittelumalli ja suunnitteludokumenttipohja sekä suositukset pakohuonepelien tekijöille.</p> <p>Opinnäytetyön aineisto koostuu kirjallisista aineistoista ja haastatteluista sekä kahden case-esimerkin kanssa työskentelyssä syntyneistä havainnoista ja uudesta tiedosta. Tekijä toteutti opinnäytetyöprosessin aikana pakohuonepelit eläinoikeusjärjestö Animalialle ja eläinsuojelukysymyksiin erikoistuneelle SEY Suomen Eläinsuojeluyhdistysten liitolle.</p> <p>Tämä tutkimus on laadullinen aineistolähtöinen tutkimus. Tutkimusmenetelmänä on grounded theory, joka on erityisesti työelämän kehittämiseen soveltuva, mukautuva, iteratiivinen ja tutkijan huomattavan läsnäolon mahdollista menetelmä. Teoria siitä, millaisia kansalaisjärjestön pakohuonepelin suunnittelumalli ja suunnitteludokumenttipohja ovat, on juurrutettu koko aineiston pohjalta ja tekijän omiin kokemuksiin pohjautuen.</p> <p>Kansalaisjärjestön hyötypeliksi tuotetun tosielämän pakohuonepelin pelisuunnittelumallin ytimessä on hyötypelikokemus. Tämä antaa suunnittelun lähtökohtana inhimilliset rajat sille, millaisia viestejä pelaaja voi omaksua peliä ennen, sen aikana tai sen jälkeen. Kansalaisjärjestöille tutuilla käsitteillä varustettu suunnitteludokumentti jakaantuu pelituotannoille tyypillisiin tuotantovaiheisiin, mutta korostaa silti resurssien kartoittamista alkuvaiheessa. Työssä annetaan hyötypelinä tehtävän pakohuonepelin suunnittelijoille yhdeksän suositusta, joilla voidaan saavuttaa onnistunut lopputulos – hyötysisällöillään valaiseva, pelillisesti tasapainoinen ja tilaajan resurssit ja viestit huomioon ottava tosielämän pakohuonepeli.</p>	
Avainsanat	hyötypeli, pakohuonepeli, kansalaisjärjestö, pelisuunnittelu, pelisuunnittelumalli, pelitutkimus

Author Title	Eliisa Alatalo Live Escape Room Game for Non-Governmental organization – Developing Documentation and Design Model
Number of Pages Date	98 pages + 5 appendices 10 th November 2017
Degree	Master of Culture and Arts
Degree Programme	Media Production and Management
Specialisation option	Media Production
Instructor	Tero Marin, Principal Lecturer
<p>Serious games (or applied games) and real life escape room games are a popular and growing sector of game industries. This Master's thesis focuses on real life escape room games, the process of serious game design and game production in low-budget non-governmental organizations (NGO). Escape room games as serious games are a striking and interesting means of communication, education or lobbying. However, there are no appropriate game development tools for low-budget or NGO-based game processes, so the aim of this study was to develop tools such as a game design model and a production document along with recommendations for serious escape room designers and NGO representatives.</p> <p>The research method in this study was grounded theory. Grounded theory as a method is iterative, adaptable and suitable for the development of work processes. In grounded theory, the researcher's influence on the research is significant.</p> <p>The data in this grounded theory study was collected from various places, for example from previous studies, literature, videos, blogs, interviews and the researcher's own escape room design experiences. In two cases, the data was also collected through questionnaires, observation and interviews. Serious escape room games were built for Animalia, an animal rights organization, and for the Finnish Federation for Animal Welfare Associations (SEY).</p> <p>A serious game design design model, a production document and recommendations are introduced in the thesis based on constant comparative analysis, data coding and identifying key categories in the data. The game design model for the serious escape room game for the NGOs is based on serious game experience. This premise helps both game designers and NGO experts focus on player experience instead of exclusive messages, campaigns or awareness raising. The production document includes game design documentation, product documentation and guidelines for project management. The main ideas behind the production document are NGO-friendly terminology and cost-effective design thinking. In conclusion, nine recommendations are introduced to enhance serious escape room game development.</p>	
Keywords	serious game, applied game, escape room game, non-governmental organization, game design, design pattern, game studies

Sisällys

1	Johdanto	1
1.1	Tutkimusalue ja tutkimustarve	2
1.2	Omat motivaatiotekijät ja tausta	3
1.3	Tutkimuskysymykset	4
2	Tutkimusmenetelmä ja -aineisto	6
2.1	Grounded theory -menetelmä	6
2.2	Tutkimusaineisto	7
3	Pakopeli hyötypelinä	10
3.1	Peli ja pelillistäminen	11
3.2	Hyötypelit	11
3.2.1	Pelikokemus ja hyötypelikokemus	14
3.2.2	Hyötypelien piirteitä	19
3.2.3	Viestinnän ja vaikuttamisen hyötypelit	23
3.3	Pakohuonepeli	25
3.3.1	Esimerkkejä pakohuoneista hyötypelienä	30
3.3.2	Pakohuonepeli simulaationa	35
3.3.3	Pakohuonepeli organisaation virkistys- ja ryhmäytymistoimintana	36
3.3.4	Viesti kulkee pakopelin tarinassa	38
3.3.5	Liian haastava peligenre hyötypeliksi?	39
3.4	Yhteenveto	41
4	Kohti peli- ja tuotantosuunnittelua	43
4.1	Pelituotanto ja -suunnittelu	43
4.2	Pelisuunnittelutiimi	47
4.3	Hyötypelien suunnittelumalleja	49
4.4	Pelikokemus ja käyttäjäkokemus suunnittelun lähtökohtana	53
4.5	Huomioita pakohuonepelien suunnittelusta	56
4.6	Yhteenveto	57
5	Case-esimerkit	59
5.1	Työskentelyprosessi	59
5.2	Animalia	61
5.2.1	Suunnittelu-, rakennus- ja pelitestaustaihe	63
5.2.2	Loppukeskustelu ja yhteenveto	67

5.3	SEY Suomen Eläinsuojeluyhdistysten liitto ry	68
5.3.1	Peli- ja tuotantosuunnitelman toinen versio	70
5.3.2	Pelitestaus ja pelaajapalaute	71
5.3.3	Loppukeskustelu ja yhteenveto	73
5.4	Havaintoja case-esimerkeistä	75
6	Analyysi	78
6.1	Kansalaisjärjestön pakohuonepelin suunnittelumalli	79
6.2	Kansalaisjärjestön pakohuonepelin suunnitteludokumenttipohja	85
6.3	Suosituksset pakohuonemuotoisen kansalaisjärjestön hyötypelin tekijöille	87
7	Lopuksi	90
	Lähteet	91
	Liitteet	
	Liite 1. Kyselylomakkeet pelitestaajille ja muille pelaajille	
	Liite 2. Puolistrukturoitu teemahaastattelu tilaajien kanssa	
	Liite 3. Peli- ja tuotantosuunnitteludokumentti 1. luonnos	
	Liite 4. Suunnittelumallin kuvaus	
	Liite 5. Peli- ja tuotantosuunnitteludokumentti	

1 Johdanto

Hyötypelit ovat pelimarkkinoiden kasvava ala, ja hyötypelien määrä ja tarve on jatkuvassa kasvussa. Pienten ja keskisuurten kansalaisjärjestöjen mahdollisuudet teettää digitaalisia hyötypelejä kaatuvat kuitenkin suurin tekokustannuksiin. Digitaalinen peli voi maksaa jopa kuusinumeroisen summan (Lötjönen 2016). Vaihtoehtoja tuottaa muunlaisia kustannustehokkaampia pelejä kuitenkin on. Tosielämän pakohuonepeli tuo parhaimmillaan järjestöjen viestit esiin jännittävällä, oivaltavalla ja vaikuttavalla tavalla.

Tässä yamk-opinnäytetyössä käsitellään kansalaisjärjestön hyötypeliksi tehtyä pakohuonepeliä sekä esitetään case-esimerkeissä¹ tehtyihin havaintoihin ja haastatteluihin, kirjalliseen aineistoon ja omiin kokemuksiini pohjaava suunnittelumalli, suunnittelupohja ja suositukset tulevien pakohuonepelien tekijöille.

Case-esimerkkeinä ovat eläinoikeusjärjestö Animalia ja SEY Suomen Eläinsuojeluyhdistysten liitto, joille toteutin tosielämän pakohuonepelit opinnäytetyöprosessin aikana.

Tosielämän pakohuonepeli (Live Escape Room Game) tarkoittaa peliä, jossa keskimäärin 4–5 hengen pelitiimi käyttää tietoaan, taitojaan ja aistejaan ratkaistakseen suljettuun tilaan sijoittuvia fyysisiä ja loogista päättelyä vaativia haasteita. Pakeneminen tai muunlaisten haasteiden ratkaiseminen määräajassa merkitsee pelin voittamista.

Kansalaisjärjestöillä tarkoitan tässä opinnäytetyössä aatteellisia rekisteröimättömiä ja rekisteröityjä yhdistyksiä ja muita ihmisten omaehtoisia yhteenliittymiä, joiden toiminnan tarkoituksena ei ole tuottaa voittoa. Keskisuureksi kansalaisjärjestöksi määritän karkeasti alle 25 henkeä työllistävät yhdistykset ja pieneksi alle 3 henkeä työllistävät tai täysin vapaaehtoisvoimin pyöritetyt yhdistykset.

Pakohuonepelejä pyörittävältä yritykseltä mittatilaustyönä tilattu peli voi maksaa kymmenisen tuhatta euroa ja yksittäisen pelisuunnittelijan kanssa yhteistyönä tehtynä tuhansia euroja. Hyötypelejä voi tehdä järjestöissä myös omana työnä, mutta mikäli budjettiin so-

¹ En tarkoita case-esimerkillä tapaustutkimukseen kuuluvaa tutkimuskohdetta vaan yksittäisiä kehittämistehtäviä osana tätä tutkimusta.

piva yhteistyö yrityksen tai pelisuunnittelijan kanssa käynnistyy, tarvitaan kuitenkin työkaluja ja tietoa hyötypeliksi tehtävän tosielämän pakohuonepelin pelisuunnitteluun tai tuotannon suunnitteluun.

Hyötypeliksi tehdyn tosielämän pakohuonepelin pelisuunnitteluun tai tuotannon suunnitteluun ei ole olemassa suunnitteludokumenttipohjaa, jota voisi suoraan hyödyntää kansalaisjärjestön pienen budjetin peliprojektissa. Tässä työssä syntyvä suunnittelupohja yhdistää pelisuunnittelun ja tuotannon suunnittelun. Suunnittelumalli taas yhdistää käyttäjälähtöisen mediatuotannon ja hyötypelikokemukseen perustuvan hyötypelin suunnittelumallin. Lopputuloksena on pelikehittämisen, mediatuotannon ja viestinnän projektihallinnan fuusio: ainutlaatuinen työelämää kehittävä työkalu. Suositukset tulevien pakohuoneiden tekijöille tukevat työkalujen käyttöä.

1.1 Tutkimusalue ja tutkimustarve

Hyöty- ja pakohuonepeliala nauttivat tällä hetkellä selvästä kasvusta. Hyötypelien markkinat ovat Tekesin verkkojulkaisussa haastatellun NordicEdun luovan johtajan Tatu Laikeen mukaan vasta syntymässä ja ala kasvaa maailmanlaajuisesti hänen arvionsa mukaan noin 16 prosentin vuosivauhtia ja vuoteen 2020 mennessä 5,5 miljardin dollarin kokoiseksi (Nordgren 2016). Suomessa digitaalisista terveysterapeutoista odotetaan uusia mahdollisuuksia pelialalle, ja niitä tekeekin muutama kymmenen pelialan yritystä joko päätyönään tai viihdepelien ohessa (Lötjönen 2016). Tämä tutkimus on tapa avartaa omia työmarkkinanäkymiä näiden kasvavien alojen puolelle.

Pakohuonepelien suosio on Suomessa ja maailmalla lisääntynyt paljon (Ylä-Anttila 2017), ja jotkut kansalaisjärjestöt, kuten Punainen Risti ja Suomen Partiolaiset ovat hyödyntäneet pakohuoneformaattia omassa toiminnassaan. Pakohuonepelien viehätys piilee mielestäni niiden kyvyssä synnyttää immerssiivisiä², jännittäviä ja ihmisen luontaista uteliaisuutta kutkuttavia elämyksiä. Harviaisen, Meriläisen ja Tossavaisen (2017, 33–34) kirjoittaman *Pelikasvattajan käsikirjan* mukaan pelaaminen varsinkin moninpeleissä on sosiaalinen aktiviteetti, joka tuo yhteen tuttuja tai ennalta tuntemattomia ihmisiä tavalla,

² Immersiivinen tarkoittaa kuvitteelliseen todellisuuteen uppouttavaa kokemusta, joka peittää todellisuuden kokemuksen (Korpela 2017).

jota ei muutoin arkielämässä tapahdu. Kokemukseni mukaan useimpien kansalaisjärjestöjen toiminnan keskiössä on nimenomaan toimia jäsentensä yhdysiteenä ja saada houkuteltua toiminnan piiriin lisää yhdistyksen toiminnasta kiinnostuneita.

Tämä opinnäytetyö on osa pelitutkimusta, joka on kehittyvä ja monitieteinen oppi- ja tutkimusala (Mäyrä ym. 2016, 1). Pelitutkimus tutkii muun muassa pelaajia, pelaamista, pelikulttuuria ja pelisuunnittelua. Itse tutkin näistä jälkimmäistä. Hyötypelien osalta tutkimus keskittyy oman havaintoni mukaan hyötypelien genreihin, joita eniten tuotetaan: koulutuksessa käytettäviin oppimispeleihin, sosiaali- ja terveysalan ja sotateollisuuden hyötypelieihin sekä erityisesti digitaalisiin hyötypelieihin. Pelillistä oppimista on yliopistotasolla tutkittu jo 60 vuotta, ja kriittisimmätkin tulokset näyttävät lukuisia myönteisiä merkkejä hyötypelien toimivuudesta (Harviainen ym. 2017, 65). Itseäni kiinnostaa erityisesti hyötypelin toteuttaminen kansalaisjärjestön viestinnän tai siihen läheisesti linkittyvän vaikuttamistyön sekä varain- ja jäsenhankinnan näkökulmasta. Tämä on mielestäni viestinnän mutta myös pelikehittämisen osa-alue, johon tarvitaan laadukasta tutkimusta.

1.2 Omat motivaatiotekijät ja tausta

Kiinnostukseni pelisuunnittelua kohtaan syttyi yllättäen ensimmäisen tosielämän pakopelikokemuksen jälkeen heinäkuussa 2016. Rakensin muutama päivä tämän vaikuttavan kokemuksen jälkeen oman 30 minuutin pakohuoneen parvekkeelleni ja pelin on käynyt pelaamassa noin tusina joukkuetta. Ensimmäisen pelini nimi on Darra-aamu, jossa pelitiimi jää jumiin parvekkeelle edellisillan juhlinnan myötä ja tehtävänä on etsiä puhelin, jolla soittaa kaveri avaamaan ovi. Pelin budjetti oli käytännössä nolla euroa. Myönteinen palaute kannusti rakentamaan seuraavan 45 minuutin pelin, joka syntyi joulun alla 2016 kodin lastenhuoneeseen. Tässä pelissä nimeltä Aresti pelitiimin tehtävä on kärsiä aresti tai paeta ennen ajan päättymistä ratkaisemalla huoneen arvoitukset. Budjettini oli Arestissa muutamia kympejä, jotka käytin lukkojen ostamiseen.

Pelisuunnitteluun kasvavan kiinnostukseni myötä osallistuin myös yamk-tutkintoon kuuluvissa vapaasti valittavissa opinnoissani Metropolian tarjoamalle pelisuunnittelun opintojaksolle keväällä 2017, jossa osaamiseni syveni entisestään pelialasta, suunnitteluprosesseista ja yhteistyöstä eri ammattilaisten kesken. Kesä–heinäkuussa opiskelin pelisuunnittelua Kajaanin ammattikorkeakoulun Hyötypelien perusteet -verkkokurssilla.

Case-esimerkkeinä olevat järjestöt eivät valikoituneet sattumalta. Molemmat kyseisten järjestöjen toimijat ovat tuttaviani, jotka olivat kuulleet ensimmäisistä peleistäni tai pelanneet niitä. Toteutin Animalian ja SEYn pakohuonemuotoiset hyötypelit opinnäytetyön tekemisen aikana freelancer-pelisuunnittelijana. Koska työskentelen tällä hetkellä keski-suuren kansalaisjärjestön tiedottajana, korostuu tässä tutkimuksessa ja työskentelyssä case-esimerkkien kanssa viestinnän näkökulma.

Olen tehnyt tai kehittänyt pienten ja keskisuurten kansalaisjärjestöjen viestintää liki 15 vuotta joko työkseni tai vapaaehtoisena. Osaamisaluetani ovat järjestön viestintäkulttuurin rakentaminen sekä kansalaisjärjestöjen pienet resurssit huomioon ottava viestintäsuunnittelu. Näen hyötypelissä piilevän potentiaalini viestinnän vaikuttavuuden lisäämisessä kustannustehokkaasti. Tavoitteeni on jatkossa rakentaa omaa ammattiosaamista viestintäasiantuntijuuden ja hyötypeliosaamisen rajapinnassa. Tämän opinnäytetyöprossin aikana syntyvä suunnittelumalli, tuotanto- ja pelisuunnitelmapohja liitteineen sekä suositukset pakopelejä suunnitteleville ammattilaisille ja vapaaehtoisille ovat työelämän kehittämisen työkaluja, joita voin itse suoraan hyödyntää pelisuunnittelijana.

1.3 Tutkimuskysymykset

Kuten edellä mainittiin, ei ole olemassa kansalaisjärjestön toimintatapoja ja pientä budjettia huomioivaa suunnittelumallia tai työkalua pakohuonemuotoisen hyötypelin suunnitteluun ja rakentamiseen. Haluan selvittää, millaisia tämän kaltaisen peliprojektin työkalujen tulisi olla. Haluan myös selvittää, millaisia erityispiirteitä kansalaisjärjestön pienen budjetin pakohuonepeliprojektin kanssa työskentelyssä on ja millaisia hyviä käytäntöjä voin kirjallisesta aineistosta ja case-esimerkeistä sekä omien kokemusteni pohjalta löytää.

Opinnäytetyön tutkimuskysymyksinä ovat:

1. Millainen on kansalaisjärjestön pakohuonepelin tuotanto- ja pelisuunnitteluprosessin suunnittelumalli
2. Millainen on kansalaisjärjestön pakohuonepelin tuotanto- ja pelisuunnitteluprosessin dokumenttipohja
3. Mitä kannattaa ottaa huomioon, kun tuotetaan pakohuonepeli kansalaisjärjestön hyötypeliksi?

Ensimmäiseen kysymykseen vastauksena syntyy ainutlaatuinen hyötypeliksi tuotettavan pakohuonepelin suunnittelumalli ja toiseen peli ja -tuotantosuunnittelupohja. Kolmanteen kysymykseen vastauksena syntyvät suositukset tosielämän pakohuonepelien suunnittelijoille, rakentajille ja tilaajille. Ratkaisut perustuvat omaan teoriaani, joka nousee kaiken tässä tutkimuksessa käytetyn aineiston pohjalta. Seuraavaksi siirryn tarkemmin avaamaan tutkimusmenetelmäni sekä esittelen aineistonkeruumenetelmät. Tämän jälkeen kolmannessa luvussa käyn läpi kirjallisesta aineistosta nousevia hyötypeleihin ja tosielämän pakohuonepeleihin liittyviä peruskäsitteitä ja tämän jälkeen käsittelen pelisuunnittelun ja pelituotannon perusteita. Näiden jälkeen esittelen case-esimerkeistä kerätyn aineiston.

2 Tutkimusmenetelmä ja -aineisto

Johdannossa esittelin tutkimukseni tavoitteet sekä tutkimuskysymykset. Näihin vastatakseni parhaimmaksi tutkimusmenetelmäksi valikoitui grounded theory. Selitän seuraavaksi, miten tämä tutkimusmenetelmä toimii tässä opinnäytetyössä.

2.1 Grounded theory -menetelmä

Melanie Birksin ja Jane Millsin mukaan grounded theory, jolle ei ole olemassa yhtä suomenosta, on laadullinen tutkimusmenetelmä, jossa kerättyä aineistoa puretaan osiin ja jäsennellään kategorioihin, jonka jälkeen näitä vertaillaan keskenään. Aineistoa on mahdollista täydentää analyysivaiheessa tiedon saturaatiopisteen selvittämiseksi. Tämä tarkoittaa, että tieto ikään kuin jalostetaan pisteeseen, jonka pohjalta voidaan juurruttaa oma teoria. (Birks & Mills 2011, 10–11.) Menetelmä sopii työelämän kehittämiseksi tähtäävän käytännöllisen aiheen tutkimiseen, koska se on joustava, mukautuva ja kehittyvä menetelmä (mts. 2011, 30).

Ylemmän AMK-tutkinnon metodifoorumin tiivistämänä grounded theoryssä:

Perusväittämiä ei muotoilla aikaisemman tutkimuksen ja teorianmuodostuksen, vaan oman aineiston tulkinnan pohjalta. Tutkija ei testaa muiden teorioita, vaan luo omansa. Se syntyy vähitellen avoimessa vuorovaikutuksessa aineiston kanssa peilaten tutkijan esiyymmärrykseen ja toimien luokittelun eli kategorioinnin kokonaisuutena ja perusteluna. (VirtuaaliAMK n.d. a).

Toisin sanoen, tämänkaltainen tutkimus tuottaa uutta tietoa koko aineiston pohjalta ja tutkijan läsnäolo on huomattava. Aineistoja ei myöskään arvoteta keskenään, mitä pidän tärkeänä näkökulmana. Oma havaintoni on ikään kuin yhtä arvokas kuin pelitutkimuksen professorin.

Grounded theory -menetelmässä tapahtuu jatkuvaa aineiston vertailevaa analyysiä (Birks & Mills 2011, 94; Goulding 2002, 73) erotuksena tutkimuksesta, jossa analyysivaihe tapahtuu vasta kaiken aineiston keräämisen jälkeen. Analyysin ytimessä ovat koodit, joihin koko aineisto puretaan sitä mukaan, kun sitä kertyy. Tämä tarkoittaa käytännössä, että esimerkiksi tässä aineistossa olevia pakohuonepeleihin, hyötytelisuunniteluun, mediatuottamiseen tai kansalaisjärjestötoimintaan liittyviä käsitteitä, metodeja ja tuloksia voidaan yhdistää kategorioiksi uudella tavalla, kun niiden ydintarkoitus – koodi

– vastaa toisiaan (Birks & Mills 2011, 93). Aineiston systemaattinen läpikäynti eli koodaaminen sekä joka käänteessä läsnä oleva analyysi kulkevat koko tutkimuksen läpi ja tiivistyvät loppuvaiheessa. Vain valikoitu ja terävin osa tästä analyysistä tulee näkyväksi kirjallisessa muodossa, koska kaikkea matkan varrella tapahtunutta analysointia ei ole tarkoituksenmukaista kirjata.

Grounded theory -menetelmää käytettäessä tutkimus- ja kehittämistyö on iteratiivista, mikä tarkoittaa syklittäistä ja toistuvaa kehittämisprosessia. Tällainen prosessi sopii hyvin yhteen case-esimerkeissä tehtävän työn kanssa, sillä myös itse pelisuunnittelu alistuu iteratiiviselle kehitysprosessille (Manninen 2007, 71, 223). Peli- ja tuotantosuunnittelupohja, suunnittelumalli sekä suositukset kehittyvät versio kerrallaan kokeilemalla, testaamalla, arvioimalla ja jalostamalla. Havainnollistan menetelmän käyttöä lisää kuviossa 1 olevan *-merkin yhteydessä.

2.2 Tutkimusaineisto

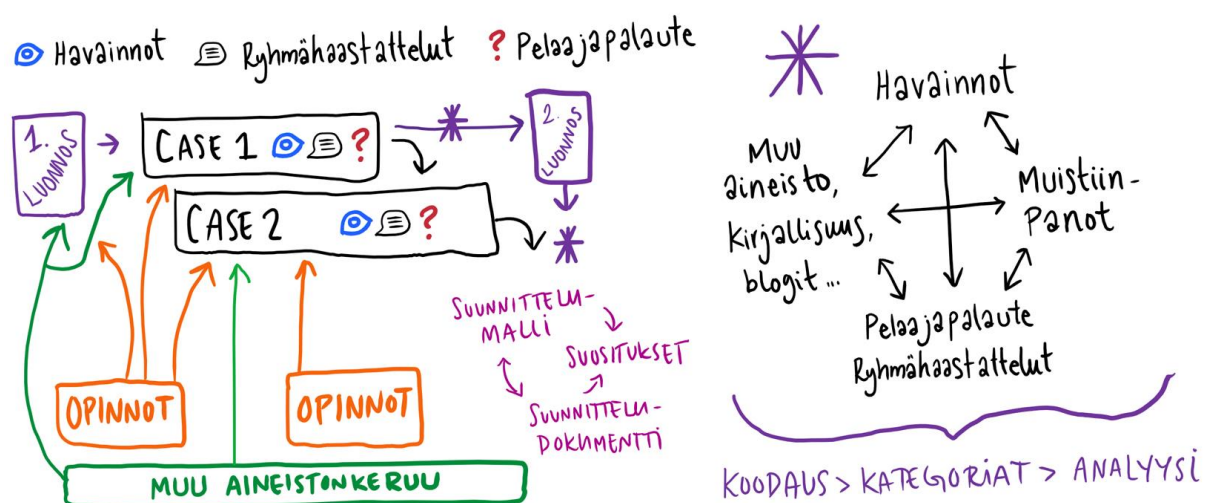
Grounded theory -menetelmää käytettäessä aineisto voi olla mitä tahansa (VirtuaaliAMK n.d. a; Birks & Mills 2011, 66). Ryhmittelen oman aineistoni neljään eri kokonaisuuteen, joiden keruuta avaan kuviossa 1.

Tutkimusaineiston ensimmäinen osa koostuu **kirjallisesta aineistosta**, joka ankkuroi tutkimusaiheeni olemassa oleviin peruskäsitteisiin. Tämä aineisto koostuu oppaista, toisista tutkimuksista, blogikirjoituksista, opetusvideoista ja uutisartikkeleista. Piirroksessa 1 tätä ovat ”muu aineistonkeruu” sekä kahden opintojakson aineistot. Esittelen kirjallisen aineiston antia erityisesti luvuissa kolme ja neljä. Kirjallisen aineiston rooli on tässä opinäytetyössä mielestäni erittäin olennainen, vaikka sen käyttöä ei kaikissa grounded theory -tutkimusmenetelmää kuvailevissa teksteissä pidetä tärkeänä tai edes suotavana, koska vahvat kirjallisuudesta nousevat teoriat voivat ohjata liikaa oman teorian tuottamista. Kirjalliseen aineistoon perustuva tieto erityisesti pelisuunnittelusta ja pelikehittämisestä on olennaista, koska esiyymmärrykseni näistä on tutkimuksen alkuvaiheessa vielä ohut. Grounded theory -menetelmässä tutkijan tulisi lukea suoraan tutkimusaiheeseen liittyvää sisältöä ja yhdistää sitä kehittyvään teoriaan parantaakseen teoreettista sensitiivisyyttä vasta, kun muuta aineistoa on kertynyt. (Birks & Mills 2011 22–23; Goulding 2002, 69.)

Toinen osa koostuu case-esimerkeissä tehdyistä **havainnoista**. Teen **osallistuvaa havainnointia**, mikä tarkoittaa, että minulla on tutkijana aktiivinen rooli tilanteissa, joita havainnoin (VirtuaaliAMK n.d. b). Havainnoin eri tapahtumia kokonaisuuksina sekä ihmisten käyttäytymistä stukturoimattomasti eli jäsenän havainnot vasta jälkeenpäin. Haasteena kaikessa havainnoinnissa on tilanteiden ja käyttäytymisen muuttuminen tutkijan läsnäolon johdosta. Omassa tutkimuksessani työskentelen freelancerinä ja pyrin olemaan luontevasti osa työyhteisöjä, jolloin muistiinpanojen laatimista ei huomata samalla tavalla kuin tietoisessa tutkimustilanteessa.

Aineiston kolmantena osana ovat **kyselyt ja haastattelut**. Strukturoidut lomakehaastattelut, kuviossa 1 nimellä pelaajapalaute, koskevat pakohuonepelien pelitestaajien ja pelaajien kokemuksia tilaajan tavoitteiden onnistumisesta pakohuonepelin kautta. Kyselylomakkeiden kysymykset on esitetty liitteessä 1. Toteutan puolistrukturoidun ryhmähaastattelun molempien case-esimerkkien edustajien kanssa projektin lopuksi. Kysymykset ovat liitteessä 2. Haastatteluajankohdat on merkitty case-esimerkkien esittelyosuuksiin.

Neljäntenä aineistona ovat grounded theoryyn olennaisesti kuuluvat **muistiinpanot**, jotka ovat kuin väläyksiä tulevasta; ne ovat koko tutkimusprosessin aikana syntyviä eritasoisia ja eri aiheisia oivalluksia, jotka muotoutuvat lopulta teoriani pohjaksi (Birks & Mills 2011, 10). Oivallus laaditaan muistiinpanoksi riippumatta ajasta, paikasta ja tilanteesta, mikäli se tutkimusaihetta vain koskee (mts. 2011, 41–42). Erona havainnoinnista syntyvien muistiinpanojen ja näiden muistiinpanojen välillä on tilannesidonnaisuus ja tarkoitus; havainnoinnissa on aina havainnointikohde.



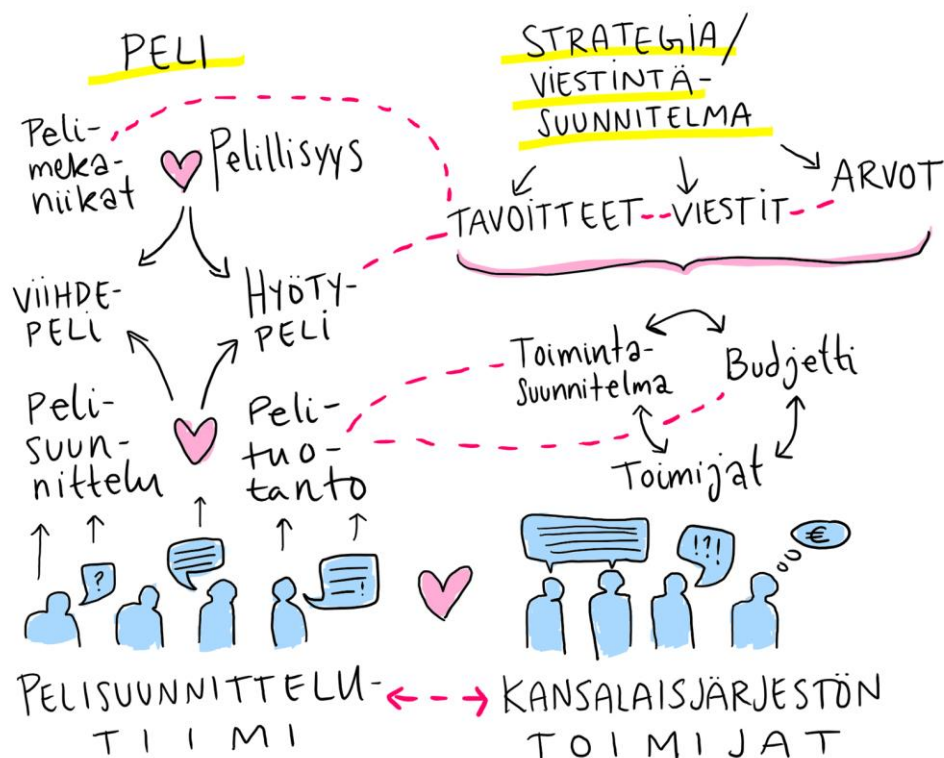
Kuvio 1. Opinnäytetyöprosessi, tiedonkeruu ja aineiston analyysi tässä opinnäytetyössä.

Seuraavissa luvuissa siirryn esittelemään opinnäytetyöhön kuuluvia ydinkäsitteitä. Aloitan ensin hyöty- ja oppimisleikistä ja siirryn sen jälkeen käsittelemään hyötylelien pelisuunnittelua tosielämän pakohuonelelin ja kansalaisjärjestön perustoiminnan ja viestinnän näkökulmasta.

3 Pakopeli hyötypelinä

Tässä luvussa tarkastelen tosielämän pakohuonepelejä hyötypelienä. Aloitan käymällä läpi hyötypelien peruspiirteitä, avarran käsitystä pakohuonepeleistä ylipäätään, kerron esimerkkejä jo toteutuneista pakohuonemuotoisista hyötypelieistä ja käyn läpi pakohuonemuotoisen hyötypelin käyttöä kansalaisjärjestöjen toiminnan ja viestinnän näkökulmasta.

Alla kuviossa 2 on esitettyä suppeasti, miten hyötypeliin liittyvät käsitteet sekä kansalaisjärjestön perustoiminta suhteutuvat toisiinsa. Oman kokemukseni mukaan keskisuurten, mutta enenevässä määrin myös pienten kansalaisjärjestöjen toimintaa, vaikuttamistyötä, kampanjointia ja tiedotusta ohjaavat strategia ja/tai viestintäsuunnitelma. Näiden tilalla voi olla myös perinteinen toimintasuunnitelma. Hyötypeliprojektissa molempien alojen osaajat jakavat tietoaan ja tukevat toistensa työtä. Pelimekaniikat ja pelillisuus, pelisuunnittelu ja -tuotanto sekä pelialan ja kansalaisjärjestön toimijat ovat kuviossa kuvastusti toisistaan riippuvaisia, eikä niitä voi erottaa toisistaan. Kuvaan tätä elimellistä kytöstä sydämellä. Katkoviivat kertovat kokonaisuuksien linkittymisestä toisiinsa.



Kuvio 2. Opinnäytetyöhön kuuluvat ydinkäsitteet ja niiden väliset suhteet.

Jotta tämä tutkimus ei laajenisi hallitsemattomasti eri suuntiin, olen tehnyt joitain rajauksia käsitteiden ja näkökulmien suhteen. En avaa tässä opinnäytetyössä laajemmin itse pelin käsitettä, erilaisia pelimalleja ja -genrejä tai näiden historiaa. Rajaan työn ulkopuolelle myös tarkemman pakohuonepelin pelimekaniikkojen läpikäymisen enkä mene kovin syvälle hyötypelien pedagogiseen puoleen, vaikka käsittelenkin pelin kautta oppimista.

3.1 Peli ja pelillistäminen

Peleinä voidaan pitää kaikkea sellaista vapaaehtoista toimintaa, jossa yhdessä sovittujen sääntöjen kautta tehdään asioita, jotka tuntuvat haastavilta ja mielekkäiltä ja jossa yleensä on selkeästi havaittava lopputulos (Harviainen ym. 2017, 7). Peli on yleensä ajanvietteenä harjoitettava säännöllinen leikki, jonka välineenä voi olla esimerkiksi kortteja, pelinappuloita ja pelilauta (Kajaanin ammattikorkeakoulu n.d.). Peli-termi on *Pelisuunnittelijan käsikirjan* kirjoittajan Tony Mannisen (2007, 16) mukaan kohtuullisen väljä ja sen sisään mahtuu paljon erilaisia pelaamisen muotoja.

Pelillistäminen (gamification) taas on yhä kasvava viestinnän trendi, joka tarkoittaa toiminnan kehystämistä peliksi, jotta toiminta olisi mielenkiintoisempaa. Pelillistämisessä lainataan pelien ominaisuuksia ja pelimekaniikkoja yksilön käyttäytymisen muuttamiseksi sekä motivaation ja sitoutumisen lisäämiseksi. (Marczewski 2013; Kapp 2014.)

Pelillistetyn toiminnan ja pelin erona on pelillisuus (gameplay). Siinä missä pelillisuus on pelin elinehto ja tärkeimpiä asioita (Manninen 2007, 41, 152), on pelillistetty toiminta vain pelimekaniikkojen, peleihin liittyvän estetiikan ja pelilogiikan lainaamista ilman pelillisyyttä (Kapp 2014). Pelimekaniikka taas tarkoittaa sääntöjoukkojen rakennetta, jonka tarkoituksena on luoda viihdyttävä pelikokemus (Manninen 2017, 225). Toisin sanoen pelillistettyä asiaa ei siis voi varsinaisesti pelata. Esimerkiksi kaikki hyödylliset 3D-sovellukset eivät ole hyötypelisiä, jos niissä ei ole lisäksi hauskuus- ja pelillisyyselementtejä mukana (Susi, Johannesson & Backlund 2007, 7).

3.2 Hyötypelit

Hyötypelit (Serious Game, Applied Game) ovat pelejä, joissa korostuvat koulutus, opetus ja tiedon välittäminen viihtymisen sijaan. Hyötypeli on siis suunniteltu muuhun kuin vain viihdekäyttöön. Tavoitteena hyötypelissä on yleensä joko 1) saada kiinnitettyä pelaajan

mielenkiinto pelin viihteellisyydellä ja tarjota hänelle viihteeksi naamioitua tietoa tai 2) simuloida asioita, joita olisi liian kallista tai vaarallista testata todellisuudessa, tai 3) vaikuttaa pelaajan käyttäytymiseen. Hyötypelillä on siis aina jokin tavoite, johon pelisuunnittelussa tähdätään. (Kajaanin ammattikorkeakoulu n.d.; Korhonen 2016a)

Hyötyteli on mielestäni nykyään käsitteenä vakiintunut myös Suomessa. Esimerkiksi Markku Eskelisen Sitralle tekemässä tutkimuskatsauksessa *Pelit ja pelitutkimus luovassa taloudessa*, jossa käsitellään pelien käyttöä varsinaisen peliteollisuuden ulkopuolella (viestinnässä, mainonnassa, politiikassa, opetuksessa, koulutuksessa ja kuntoutuksessa), ei käytetä vielä kertaakaan sanaa hyötyteli. Eskelinen toteaa myös, että poliittisten [hyöty]pelien tuottamista leimaa keskimääräistä alhaisempi kustannustaso, koska ”näissä [digitaalisissa] peleissä audiovisuaalinen loisto ja huipputeknologian fetisointi tuskin ovat keskeisiä suunnittelullisia tavoitteita”. (Eskelinen 2004, 101.)

Varhaisimmat hyötyteli olivat taistelukenttiä simuloivia lautapelejä, joilla pyrittiin yleensä joko suunnittelemaan tulevia siirtoja ja strategioita tai arvioimaan jälkikäteen, millaisilla päätöksillä taistelun lopputulosta olisi voinut muuttaa parempaan. Esimerkki tällaisista peleistä on kaikkialla tunnettu shakki. (Liljamo 2017.)

Hyötytelien varsinainen nousu tapahtui 70-luvulla, jolloin Clark Abt kirjoitti kirjan *Serious Games*. Vuonna 1973 julkaistiin liikkeenjohtoa opettava Lemonade Stand ja vuotta myöhemmin Amerikan siirtolaisia käsittelevä The Oregon Trail. 80-luvulla tietokoneiden tulo koteihin ja oppilaitoksiin avasi pelien käyttömahdollisuuksia osana muodollista opetusta. Tällöin syntyi myös termi edutainment, jonka voisi kääntää viihteelliseksi oppimiseksi. (Liljamo 2017.)

Hyötytelejä voidaan käyttää muun muassa havainnollistamiseen, terveyden ja hyvinvoinnin edistämiseen, kuntoutukseseen, yhteisöjen kouluttamiseen sekä tuotannon suunnitteluun ja kehitykseen mutta myös tiedottamiseen ja markkinointiin. Haluttu toiminnallinen tavoite ja itse toiminta sisällytetään pelin viihteelliseen rakenteeseen ja tyypillisesti tietosisällöt tarjotaan viihteellisiksi verhottuina. (Korhonen, Mustonen, Ravelin & Nikkanen 2016.)

Myös seuraavat lainaukset tiivistävät mielestäni hyvin, mitä hyötypeleillä tarkoitetaan:

Learning game or a serious game is typically a self-contained unit that has all the elements needed to engage and play for set period of time. It has a clear beginning, middle and end. Game based learning is using an actual game to teach or reinforce a skill. (Kapp 2014.)

Serious Games: The application of gaming technology, process, and design to the solution of problems faced by businesses and other organizations. Serious games promote the transfer and cross fertilization of game development knowledge and techniques in traditionally non-game markets such as training, product design, sales, marketing, etc. (Susi ym. 2007, 7.)

Hyöty- ja viihdepelien eroja voi tarkastella myös tehtävien tarkoituksen, huomion keskipisteen, simulaation merkityksen ja viestinnän näkökulmasta. Hyötypeleissä peliympäristö rakennetaan hyötysisällön välittämiseksi, ja peleissä tulisi korostua omien valintojen merkitys satunnaisten tapahtumien sijaan. Kaikkien peliin osallistuvien ja pelin sisäisten toimijoiden vuorovaikutus on usein luonnollista viestintää, johon sisältyy myös väärynmärtäminen ja hitaampi viestin kulku. Täydellinen viestintä taas tarkoittaa kaupallisissa digitaalisissa peleissä, ettei viestinnässä ole viivettä eikä väärynmärtämisen vaaraa. (Susi ym. 2007, 6.) Viestinnän laatua on syytä avata myös esimerkillä, sillä täydellinen viestintä tarkoittaa viestinnän alalla käsitteenä muuta kuin tässä taulukossa tarkoitetaan. Esimerkiksi viihteellisessä rallipelissä kartanlukijan antamat ajo-ohjeet kuuluvat suunnitellusti, selkeästi ja oikea-aikaisesti, kun taas vaikkapa lentosimulaatiossa radioääni voi katkeilla, puuroutua tai puuttua kokonaan, kuten oikeassakin elämässä.

Taulukko 1. Hyötypelien ja viihdepelien eroja (Susi ym. 2007, 6. Käännös Heikkinen 2015).

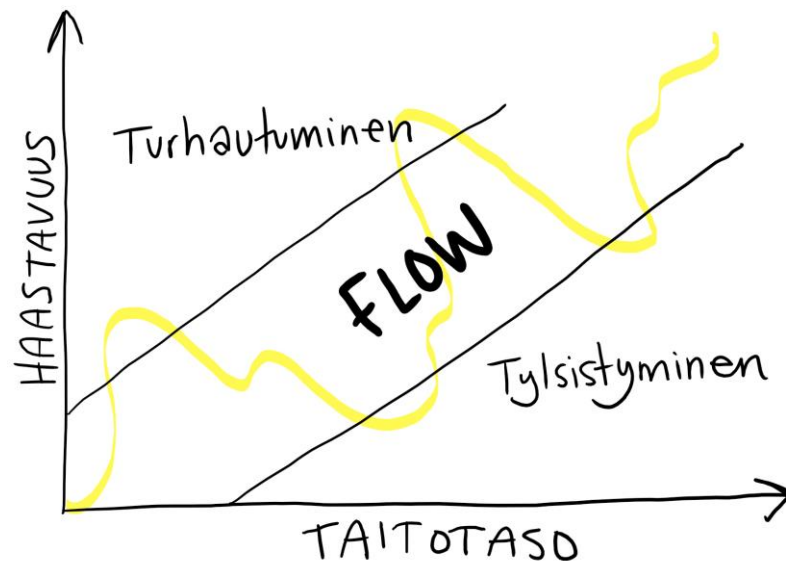
	Hyötypelit	Viihdepelit
Tehtävät vai rikas kokemus	Ongelmanratkaisu	Rikas kokemus ensisijainen
Huomion keskipiste	Oppimisen elementit	Hauskanpito
Simulaatiot	Toimiviin simulaatioihin tarvitaan oletuksia	Yksinkertaistetut simulaatioprosessit
Viestintä	Tulisi kuvastaa luonnollista (epätäydellistä viestintää)	Viestintä usein täydellistä

3.2.1 Pelikokemus ja hyötypelikokemus

Ennen syventymistä hyötypelien piirteisiin on syytä avata, mitä asioita pelaamiseen it-sessään liittyy kokemuksena. Kaikki pelikokemukset ovat erilaisia, jonka myötä pelikokemusta ei voi sinänsä etukäteen suunnitella, mutta peli voidaan suunnitella niin, että se pyrkii tuottamaan tietynlaisia pelikokemuksia, ja pelattavuuden elementtejä voidaan suunnitella siten, että hyvä pelattavuus johtaa todennäköisemmin myös hyvään pelikokemukseen (Paavilainen 2015).

Pelitutkimuksessa pelaamiseen liittyvistä pelikokemuksista ensimmäisen nousee esiin **immersio**, jossa on Ermin, Heliön ja Mäyrän (2004, 96, 100) mukaan kolme ulottuvuutta, jotka usein sekoittuvat ja kerrostuvat keskenään eri tavoin. Ensimmäinen ulottuvuus on pelin audiovisuaaliseen toteutukseen kytkeytyvä **aistimellinen immersio**. Sen ajatellaan tapahtuvan vain digitaalisissa peleissä, mutta tiedän tosielämän pakohuonepelien olevan moniaistillisiä kokonaisuuksia, jotka koetaan niin ikään audiovisuaalisesti.

Toinen ulottuvuus on pelaajan taitojen kehittymiseen ja testaamiseen liittyvä **toiminnallinen immersio**, jota voi kuvata myös flow-kokemuksena (Ermi, Heliö & Mäyrä 2004, 97). **Flow** tarkoittaa Kielitoimiston sanakirjan mukaan sellaista mielihyvää tuottavaa tekemiseen uppoutumista, jossa ajantaju häviää (Kotimaisten kielten keskus ja Kielikone Oy 2017). Kuviossa 3 on kuvattuna psykologian professori Mihály Csíkszentmihályin 90-luvulla kehittämän flow-teorian mukaelma. Flow tarkoittaa mielentilaa, jossa tietoisuus on harmonisessa tilassa ja jossa haasteet ja niiden ratkaisemiseksi tarvittavat taidot ovat oikeassa suhteessa toisiinsa. Peleissä flow syntyy siitä, ettei peli ole liian hankala tai helppo. Flow takaa, ettei vaikeuteen liittyvää turhautumista tai helppouteen liittyvää tylsistymistä ja pelin keskeyttämistä synny. Pelaajan flow-kokemuksen syntymistä voidaan hallita huomioimalla pelisuunnittelussa pelin tasapaino esimerkiksi vaikeusastetta muuttamalla (Winn 2009, 1017).



Kuvio 3. Mihály Csíkszentmihályinin teoriaa mukaileva flow-tunneli (Winn 2009, 1017).

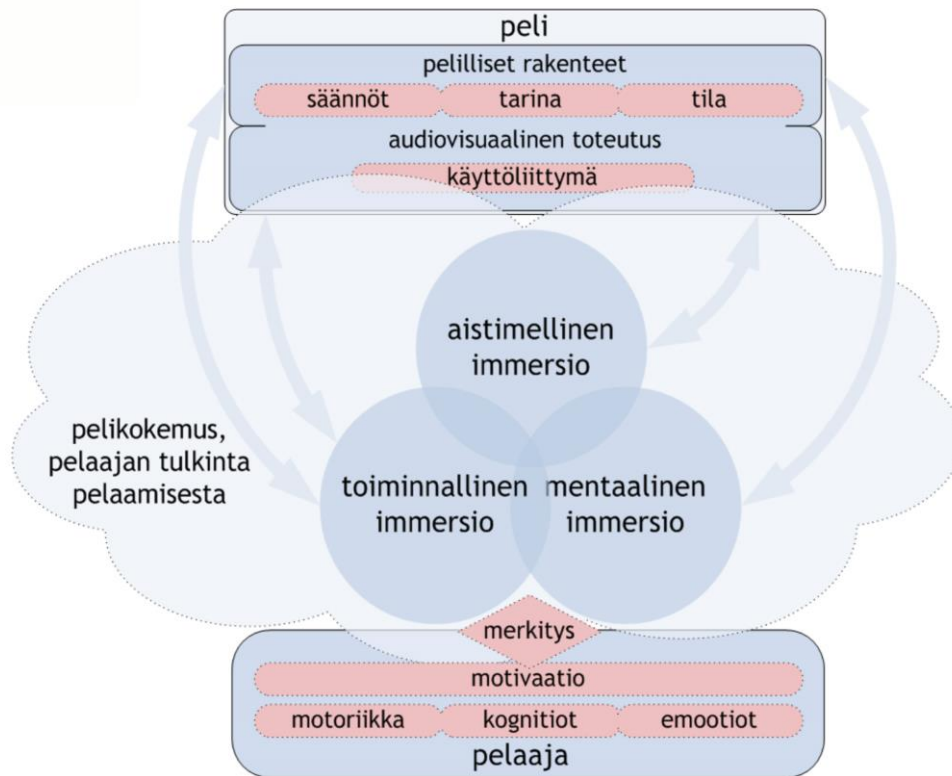
Pelikokemuksen ulottuvuutta, jossa pelaaja syventyy pelin tarinalliseen ulottuvuuteen tai samastuu johonkin sen hahmoon, nimitetään **mentaaliseksi immersioiksi**. Sen kautta peli voi tarjota mahdollisuuden käyttää mielikuvitusta, kertoa tarinoita ja nauttia pelin fantasiasta. Eläytyminen on yhtä kuin asioiden tekemistä itse, mutta pelihahmon välityksellä. (Ermi ym. 2004, 98.) Tätä voidaan kuvata myös Matthew Lombardin ja Theresa Dittinin vuonna 1997 kehittämän mediattomuuden illuusion (illusion of nonmediation) kautta, joka tarkoittaa läsnäolo- ja uppoutumiskokemusta ja joka syntyy, kun ihminen unohtaa käyttävänsä mediaa (olipa se esimerkiksi kirja tai peli) ja reagoi niin havaintojen, kognitioiden kuin emootioidenkin tasolla kuten tosielämässäkin (Ermi ym. 2004, 89–90).

Ville Vuorela kuvailee *Pelintekijän käsikirjassa* (2007, 23) pelien vaikutusta ulkomaailman kokemiseen: ”Aivot sulkevat pois muut ärsykkeet ja alkavat käsitellä pelin tapahtumia. Ajantaju katoaa, ja pelaamisen kannalta tarpeettomat aistihavainnot vaimentuvat.” Tätä kutsutaan pelitutkimuksessa **taikapiiiriksi**, mikä tarkoittaa erityistä omalakista ja väliaikaista tilaa, joka syntyy, kun peli alkaa (Salen ja Zimmerman 2004, 107–108). Hollantilaisen kulttuurihistorioitsija Johan Huitzingan (1967, 10–12) määrittelemässä käsitteessä kokija ikään kuin siirtyy arjessaan toiseen tilaan, jolla on erityinen asema hänen elämässään. Kokemusta voidaan kutsua myös mielikuvituksella vapautumisen tulkintamalliksi (freedom-by-imagination), jossa pelit aktioivat pelaajan mielikuvista, jotta hän voi siirtyä toiseen ulottuvuuteen, jossa reaali maailman rajoitukset eivät päde (Ermi ym. 2004, 76).

Taide ja viihde voivat paitsi viihdyttää, myös opettaa jotain elämästä, maailmasta ja ihmisistä – samastuminen ja tunnistaminen tarjoavat tunnekokemuksia ja auttavat pääsemään kosketuksiin “todellisen” inhimillisyyden kanssa. Todennäköisesti myös pelien kohdalla pelaamisen tarjoamista tunnekokemuksista nauttiminen kytkeytyy jossain määrin eläytymiseen. (Ermi ym. 2004, 89.)

Immersiivisimmässäkin pelikokemuksessa pelaaja kuitenkin on tietää ryhtyneensä pelaamaan peliä, mutta hän on tarkoituksellisesti halunnut asettua tähän pelilliseen kehykseen, taikapiiriin (Ermi ym. 2004, 90).

Miten nämä edellä esitetyt pelikokemukseen vaikuttavat tekijät sitten näyttäytyvät hyötypelien näkökulmasta? Pitkään on tiedetty, että opettaakseen suunnitellusti tiettyjä sisältöjä täytyy opetuspelin olla tarpeeksi mutta ei liian haastava ja sen on oltava riittävän mutta ei liian viihdyttävä (Harviainen ym. 2017, 64, 95). Tutkimuksen valossa pelaamisen ja oppimisen suhde vaikuttaa ylipäättään monisyiseltä ja pelikokemus ja peliin uppoutuminen huomattavan monitahoiselta ilmiöltä (Ermi ym. 2004, 74, 96). Peli ja oppiminen liittyvät kuitenkin luonnollisesti toisiinsa, koska hyvä peli tarjoaa myös nautinnollisen oppimishaasteen. Mukaansatempaavan pelikokemuksen syntymisen edellytyksenä on edellä mainittu flow-kokemus, peliin liittyvän tavoitteen ja pelaajan omien taitojen välisen suhteen synnyttämä haaste (mts. 61). Tutkijat ovat tiivistäneet pelikokemuksen malliin (kuvio 4), jossa on huomioitu immersion eri lajit. He toteavat myös, että malliin tulisi lisätä moninpeliin kuuluvan pelaamisen sosiaalinen ulottuvuus eli se, miten ympärillä olevat muut ihmiset vaikuttavat pelikokemukseen neuvomalla ja kommentoimalla sekä tulkitsemalla pelitilanteita (mts. 100).



Kuvio 4. Pelikokemuksen rakentuminen pelin ja pelaajan välisessä vuorovaikutuksessa. (Ermi ym. 2004, 99.)

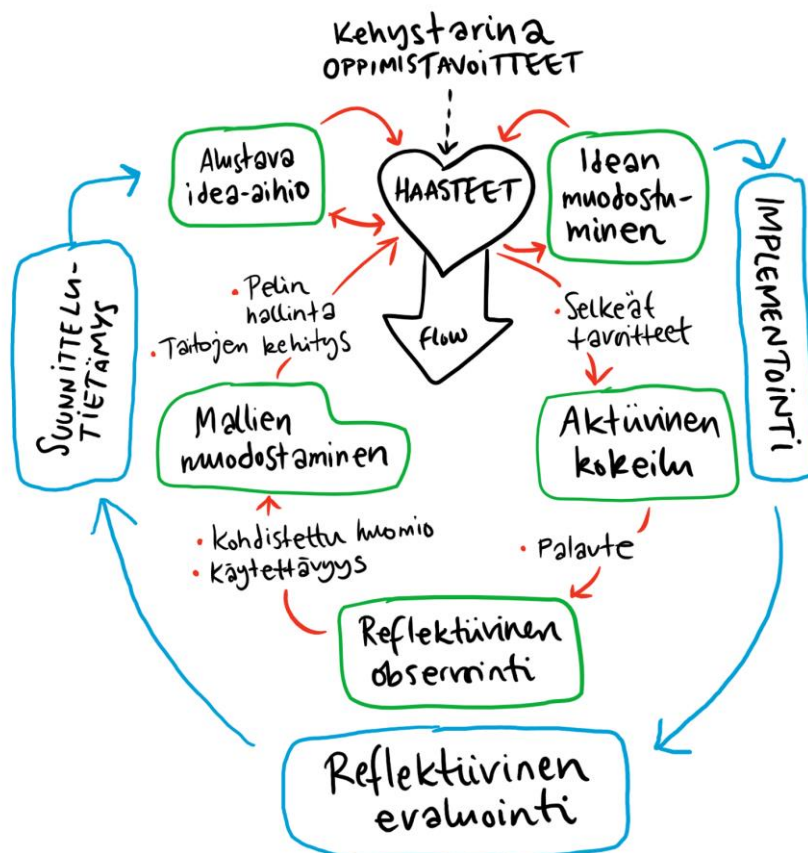
Heikkinen vetää yhteen hyötypelien menestystekijöitä arvioidessaan, että mikäli flowta opitaan mittaamaan kustannustehokkaasti, voidaan arvioida, onko yksittäinen pelikokemus miellyttävä ja mukaansatempaava.

Flow voi antaa myös tietoa siitä, onko hyötyosuus onnistuttu integroimaan peliin vai onko pelikokemukseen jäänyt korjattavaa. Flow ei siis sinänsä ole menestystekijä, mutta pelin sujuvuus on hyvä ehdokas menestystekijäksi. (Heikkinen 2015, 28.)

Entä millainen merkitys immersiolta sitten on hyötypelikokemuksessa? Juho Hamari tutki kollegoidensa kanssa vuonna 2016, miten digitaalisten fysiikkaan perustuvien pelien haasteet, pelaajien kyvyt, sitoutuminen ja immersio ennakoivat oppimista. Tutkimus osoitti, että mitä haastavammaksi peli muodostui, sitä enemmän opiskelijat siihen sitoutuivat ja kokivat oppivansa. Yllättäen pelaajan kokema immersio ei vaikuttanutkaan merkittävästi oppimiseen. Tutkijat suosittelevatkin, että opetuspelien suunnittelussa tärkeää on lisätä pelin haastavuutta, joka vastaa pelaajien alati kasvavia taitoja ja oppimista, jotta oppiminen kantaa pelin jälkeenkään. (Hamari ym. 2016.) Toisin sanoen keskeistä on flowkokemus, jossa haastavuus lisääntyy taitotason kasvaessa. Immersiivisen kokemuksen

syntyminen hyötypelissä oppimisen näkökulmasta ei ole tämän kyseisen tutkimuksen valossa välttämätön. Palaan tähän näkökulmaan myöhemmin luvussa 5.4.

Hyötypelikokemukseen kuuluu olennaisena osana hyötysisällön sisäistäminen. Työtä tämän eteen on tehty erityisesti oppimispelien kohdalla. Kristian kehitti vuonna 2005 kokemusperäisen pelaamisen Experiential Gaming model -mallin (EGM), jossa perimmäiset pelikokemukset ja mukautuva flow-kehikko auttavat hahmottamaan hyötypelikokemusta (Heikkinen 2015, 16). EGM-mallia (kuvio 5) voidaan käyttää sekä oppimispelien tutkimisessa että suunnittelussa. Se sisältää pelaamisen kaaren (sisempi) ja suunnittelun kaaren (ulompi). Pelaamisen kaari tarjoaa pelaamisen ja oppimisen prosessien kuvaukset. Malli fokusoii suunnittelua, jotta tärkeimmät asiat sekä oppimisen että pelikokemuksen kannalta toteutuvat. Suunnittelun kaari kuvaa keskeiset pelisuunnittelun vaiheet. Suunnitteluprosessi on kuvattu abstraktisti, koska se vaihtelee peli peliltä. EGM painottaa flow-kokemusta edeltäviä asioita, kuten pelaajien taitoja vastaavia haasteita, selkeitä tavoitteita, yksiselitteistä palautetta, hallinnan tunnetta, pelattavuutta, pelillisyyttä, keskitettyä huomiokykyä ja kehystarinaa. (Kiili 2006, 188.)



Kuvio 5. Experiential Gaming model (EGM). (Kiili 2006,188; käänös Heikkinen 2015, 16.)

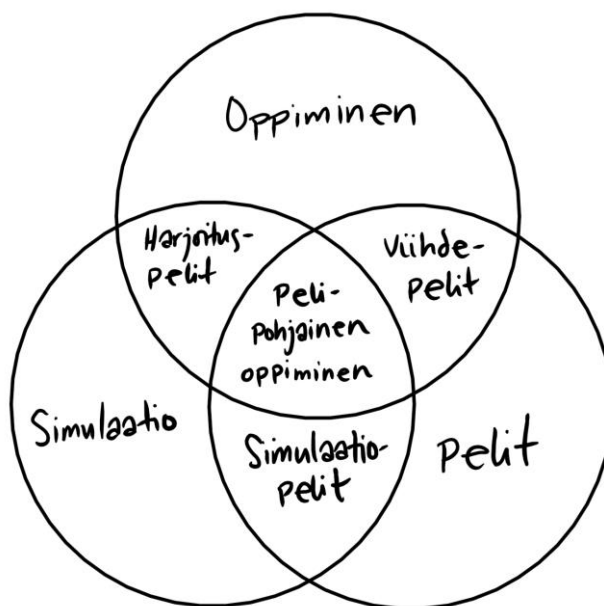
Seuraavaksi nostan esiin hyötypelien piirteitä, jotka vaikuttavat osaltaan hyötypelikokemuksen syntymiseen.

3.2.2 Hyötypelien piirteitä

Hyötypelit ovat pelejä, joissa korostuu pelin kautta välitettävä sisältö, mutta ne ovat pelejä siinä missä viihdepelitkin. Sekä hyötypelin että viihdepelin ytimessä on **pelillisuus**, **game play**. Tony Mannisen mukaan pelillisuus on yksi vaikeimmista hahmotettavista käsitteistä, vaikka siitä paljon kirjoitetaankin. Pelillisuus tarkoittaa tavallaan pelaajan ja pelin välistä vuorovaikutusta ja tunnetta siitä, että pelaaja voi vaikuttaa siihen, mitä pelissä tapahtuu (2007, 152). Pelillisyyden varmistaminen on yksi pelisuunnittelijan tärkeimpiä tehtäviä hyötypelien suunnittelussa.

Hyötypeleihin kuuluvat luonnollisesti **hyötysisällöt**, jotka voivat olla pelissä tiukasti tai löyhästi linkitettyinä. Opetusalan kehittäjä Marc Prenskyn mukaan tiukasti linkitettyssä pelissä opetuksen sisällön omaksuminen on avain pelissä menestymiseen ja löyhässä taas sisältö voi sijaita muualla kuin pelillisyydessä. Tiukasti linkitettyt pelit ovat löyhästi linkitettyihin peleihin verrattuna kalliimpia toteuttaa, koska peli luodaan kokonaisuutena opetettavan sisällön näkökulmasta. (Karvonen 2014, 30.) Kun tavoitteena on kustannustehokkuus, on löyhästi linkitetty peli edullisempi, mutta toisaalta tiukasti linkitetty peli voi olla paljon vaikuttavampi.

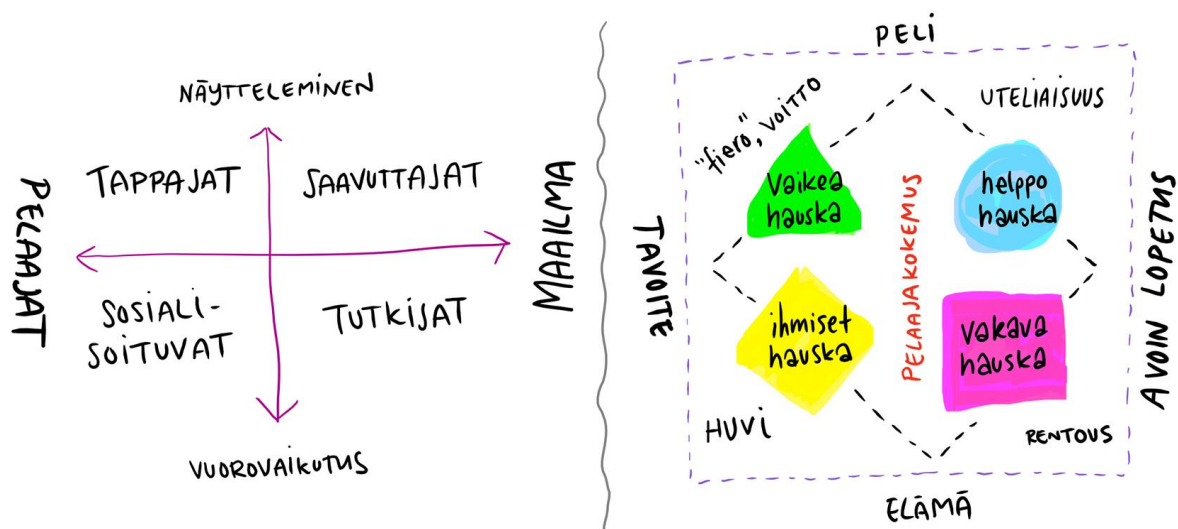
Hyötypeleissä, mutta tavallaan myös kaikissa viihdepeleissä, tapahtuu **pelipohjaista oppimista** (game based learning) tai Harviaisen, Meriläisen ja Tossavaisen (2017, 65) mukaan pelillistä oppimista. Pelipohjainen oppiminen voi olla tietoista tai tiedostamatonta. Esimerkiksi oppimispeleissä pelaaja tietää usein opiskelevansa, mutta muissa hyötypeleissä oppiminen voi olla tiedostamatonta. Viihdepelit taas opettavat pelaajille, miten peliä pelataan ja mitä taitoja on kehitettävä pelissä etenemiseksi. (Chamberlin 2010; Martens, Diener & Malo 2008; Trybus 2014.)



Kuvio 6. Pelipohjainen oppiminen Martensin ym. mukaan (2008, 6). Käännös oma.

Pelipohjaista oppimista suunniteltaessa on otettava huomioon myös erilaiset **pelaajatyytit**. Pelaajatyyppejä voidaan jaotella esimerkiksi Richard Bartlen mukaan aktiivisiin ja omatoimisiin toimijoihin eli saavuttajiin (achievers), pelimaailmassa etsimisestä ja löytämisestä nauttiviin tutkijoihin (explorers), pelaamisen vuorovaikutuksellisuudesta pitäviin sosialisoitujiin (socializers) ja voitontahtoisiin ja kilpailuhenkisiin tappajiin (killers) (Korhonen 2016b). Kuviossa 7 vasemmalla pysty- ja vaakajanoilla kulkee mielenkiinnon kohdistuminen kunkin pelaajatyyppin mukaisesti.

Nicole Lazaron Xeodesign-mallissa on neljä pelaajatyyppiä, joista helppo-hauska haluaa tutkia ja roolien ottaminen ja luovuus sekä avoimiin maailmoihin tutustuminen ovat tälle tyyppille ominaisia. Vaikea-hauska haluaa tavoitella suurta voittoa ja käydä läpi vaikeita haasteita. Ihmiset-hauska -pelaajatyyppiä puhuttelevat tiimipelaamisen kautta saadut hauskat kokemukset. Vakava-hauska pelaajatyyppi haluaa hyötyä pelaamisesta. Hyötymistä on vaikkapa rentoutuminen tai pelin kautta saadut opit ja kokemukset. Hyötynäköisten pelaajatyyppien pelaajat voivat kuulua näistä mihin tahansa. Pelaajatyytit on esitetty kuviossa 7 oikealla. (Korhonen 2016b.)



Kuvio 7. Bartlen pelaajatyypit vasemmalla ja Lazaron Xeodesign-malli oikealla. Käännös oma.

Kuten aiemmin määriteltiin, hyötypeleillä on aina jokin täytettävä tarkoitus. Tarkoitus voidaan täyttää myös oheistoiminnan kautta. Esimerkiksi opetuspelellä hyötypelellä motivoi pelaamaan pelillisyydellään ja esittelee ja kertoo sisältöä mutta sisältää myös **ohjatun alku- ja loppukeskustelun** (Harviainen ym. 2017, 64, 95). Tämä alku- ja loppukeskustelu on piirre, joka on olemassa elementtinä useimmissa kaupallisissa pakohuonepeleissä.

Oppimispelialalla puhutaan **pedagogisista agenteista**, joilla tarkoitetaan esimerkiksi digitaalisessa pelissä toimivaa virtuaalista avustajaa tai opettajaa (Heikkinen 2015, 17–18). Pedagoginen agentti on tietyllä tavalla ei-pelaaja-hahmo (non-player character tai NPC), joka on digitaalisissa peleissä oleva sivuhenkilö, jolla voi reagoida ohjelmoinnista riippuen ympäristöön ja olla vuorovaikutuksessa pelaajan kanssa. Christy Byrdin (2016, 92–94) pakohuonepelejä ja tiimien kehittämistä käsittelevässä teoksessa *Facilitating team-building sessions* alku- ja loppubriiffi sekä itse pelikokemus muodostavat kokonaisuuden, jota fasilitoidaan. Pakohuonepelissä pedagoginen agentti vertautuu siis pelinohjaajaan tai muuhun fasilitaattoriin, jonka tehtävänä on varmistaa osana kokonaispelikokemusta pelaajien motivaation synnyttäminen, viestinnän sisältöjen esiin tuominen, tiedon tai viestin toisto ja muistamisen tukeminen, uuden tiedon jatkokäytön opastaminen sekä valvonta ja ohjaus (Byrd 2016, 94; Heikkinen 2015, 17–18). Byrd korostaa, että fasilitointi pitäisi olla aina valmisteltua – oikeiden kysymysten asettamisella ja reflektiivistä keskustelua vetämällä on mahdollista päästä haluttuihin johtopäätöksiin ja oppistavoitteisiin (Byrd 2016, 95–99).

Pelillisyyteen kuulu elementtinä pelissä oleva **haaste tai konflikti** (Manninen 2017, 17, 19), jonka ratkaistakseen pelaajan on kehitettävä taitojaan pelin sisällä. Kaupallisissa peleissä haaste on usein pelin voittaminen, mutta hyötypeleissä, etenkin simulaatioissa, pelin häviäminenkin voi olla palkitsevaa ja opettavaista. Häviämisen kautta voidaan lisätä tietoa häviämisen realistisista seuraamuksista. Häviäminen voi opettaa uusia strategioita ja auttaa pelaajaa ymmärtämään itseään oppijana. (Charsky 2010, 188–189.)

Hyötypelien ominaisuuksiin kuuluu pelaajan **palkitseminen**, kuten myös viihdepeleissä. Palkitseminen on tapa antaa palautetta pelaajalle hänen suorituksestaan. Digitaalisissa peleissä palkinnot voivat olla mitä tahansa, mitä pelaaja ansaitsee pelin aikana (esim. pisteet) sekä saavutukset ja mitalit. Palkitsemisen lisäksi pelissä motivoidaan pelaajaa muilla palkinnoilla, joita ovat parhaimpien pelaajien listalle pääseminen (leader board), suora palaute pelissä menestymisestä ja etenemisestä sekä konkreettiset hyödyt, kuten oman kokemukseni mukaan kaupallisissa peleissä ilmaiset pelikerrat tai pakohuonepeleissä pelitiimin pääsy poseeraamaan voittajavalokuvassa. Myös antipalkitsemista suositellaan, mikä voi tarkoittaa kerättyjen pisteiden vähentämistä, mikäli pelaaja ei etene pelissä oikealla tavalla. (Boller 2013.)

Peleissä on pääsääntöisesti myös **taustatarina**. Taustatarina voi olla laaja ja yksityiskohtainen tai suppea. Jo aiemmin esimerkkinä olleessa shakissa taustatarina on kahden kuningaskunnan valtataistelu. Peleissä taustatarina on peli-idea ja pelin piirteitä pohjustava ja yhteen kietova kuvaus ajasta ennen pelin tapahtumia. Pelin elementtien liimana toimiva ja mielellään uskottava taustatarina auttaa pelaajaa sitoutumaan peliin. (Manninen 2007, 146–147.)

Tiedon välittäminen tarinan muodossa jää yksittäisten faktojen esittämisen sijaan hyvin mieleen, koska tarina on loogisista tapahtumaketjuista muodostuva kokonaisuus (alkukohta, keskiosa ja loppu) ja se on ollut osa elämäämme jo lapsuudesta saakka. Koska ymmärrämme ja tunnistamme tarinan rakenteen, löytyy tarinoiden yksityiskohdille mielestämme säilytyspaikka helposti. Tarinan ydinidea tai opetus on suhteellisen helppo tunnistaa, kun se paljastuu jossain kohtaa tarinaa. Myös pelien hahmot ja heihin liittyvät luonteenpiirteet on helppo muistaa. (Dirksen 2012, 112.)

Myös hyötypeleissä voi olla tarpeen asettaa **ikäraja**, koska lapsen kyky ymmärtää ja tulkita mediaa on riippuvainen hänen emotionaalisesta ja kognitiivisesta kehitystasestaan (Harviainen ym. 2017, 39). Euroopassa käytössä oleva pelien ikärajamerkintä antaa

luotettavaa tietoa pelin sisällön soveltuvuudesta alaikäisille. Luokitus ei kerro pelin vaikeudesta tai sen pelaamiseen tarvittavista taidoista. (PEGI n.d.)

3.2.3 Viestinnän ja vaikuttamisen hyötypelit

Markku Eskelinen käy raportissaan läpi lukuisia hyötypelisiä, joita käytetään viestinnän ja vaikuttamisen välineenä. Vaikka raportti painottuukin digitaalisiin peleihin, on esimerkkejä niin sanotusti analogisista peleistä kuitenkin jonkin verran:

Pelien käyttö poliittisessa vaikuttamisessa ja kampanjoinnissa ei toki ole uutuus, jos sellaiseksi lasketaan roomalaisten areenoiden ”sirkushuvit” tai mesoamerikkalaiset pallopelirituaalit. Myös lautapelejä on käytetty tähän tarkoitukseen: 1920-luvulta löytyy ainakin Calvin Coolidgen USA:n presidentinvaalikampanjaa tukemaan tehty peli. (Eskelinen 2004, 100.)

Eskelinen ennakoiki myös, että tietokonepelien ja simulaatioiden käyttö saattaa poliittisten puolueiden sijasta sopia paremmin kansalaisjärjestöille ja yhden asian liikkeille, joiden ”ei toiminnassaan tarvitse pyrkiä miellyttämään vastaanottajien enemmistöä”. Hän mainitsee muun muassa Greenpeacen, jonka verkkosivuilla oli 2004 pelattavissa kymmenen pienoispeliä, jotka lisäävät tunnettuja pelimekaniikkoja hyödyntäen ympäristötietoutta, huumoria, kritiikkiä ja kansalaistottelemattomuutta.

Ympäristökatastrofien, globalisaation, ihmisoikeusrikosten ja terrorismin vastaisen liikkeisen sodan ja niiden taustalla olevien taloudellisten ja poliittisten intressien kriittinen mallintaminen saattaisi sopia monenkin maailmanlaajuisesti toimivan kansalaisjärjestön agendaan. (Eskelinen 2004, 100–101.)

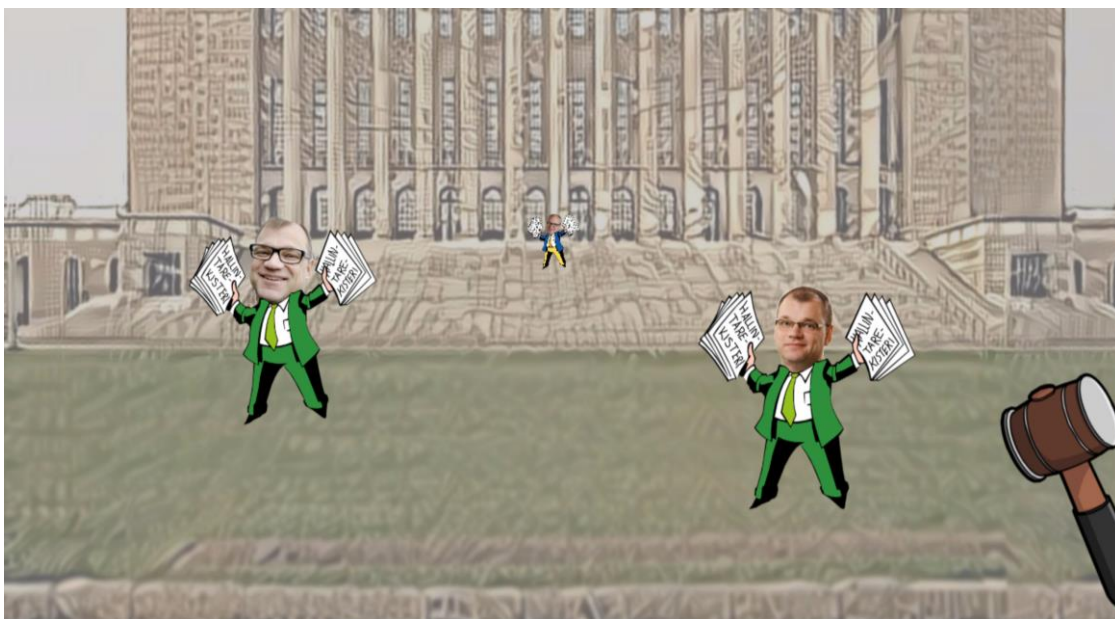
Lisäksi Eskelinen pohtii myös, millä pelin ja pelaamisen tasolla tavoitellut organisaation arvot, mielikuvat ja elämyksellisyys parhaiten voisivat toteutua:

Ovatko ne pelisääntöjen ja päämäärien, vastustajien ja haasteiden, sosiaalisen vuorovaikutuksen ja uudelleen pelattavuuden, pelivälineen vai representaatioiden ja pelimaailman tasolla vai niiden kaikkien tasolla? Täysin toinen kysymys on, että miten ne toteutuvat. (Eskelinen 2004, 108.)

Kaupallisessa viestinnässä pelejä käytetään tuotteiden markkinoinnin välineenä. Esimerkiksi elokuvat tai kirjat muuntuvat viihdepeleiksi - ja päin vastoin (Kuutti 2012, 24, 109). Digitaalisia markkinointipelejä (advergame) on myös tuotettu jo pitkään. Hussung (2016) nostaa artikkelissaan menestyksekkäimmiksi markkinoinnin hyötypeliksi maakeisyriutus Chupa Chupsin tuotteita hienovaraisesti markkinoineen tasohyppelypelin *Zool* vuodelta 1992 sekä Burger Kingin *Sneak King* -Xbox-pelin vuodelta 2006.

David Michaelin ja Sande Chenin mukaan (2005, 205) poliittiset pelit ovat pelejä, joilla halutaan joko edistää tai vastustaa poliittisten päämäärien ja yhteiskunnallisten kehityssuuntien toteutumista. Peli voi olla yksiulotteinen lobbausväline tai se voi tutkia kiistanalaista kysymystä molempien puolien näkökulmasta. Poliittisen pelin suunnittelu on hyvin henkilökohtaista ja pelin toteuttaminen pienillä resursseilla edellyttää sitoutumista käsiteltävään aiheeseen. Michaelin ja Chenin siteeraamaan Ian Bogostin mukaan **viesti** on poliittisessa pelissä kaikkein tärkein ja se on suunnittelutyön lähtökohta. Jos viesti ei hänen mukaansa mene jo pelitestauksessa pelaajille läpi, ei peli toimi. (Michael & Chen 2005, 213–214.) Viestin läpimenon korostaminen suunnittelutyössä kuulostaa äkkiseltään hyvältä periaatteelta, kun tavoitteena on viestiä varsin suurelle yleisölle digitaalisen pelin avulla. Onko tämä kuitenkaan sellainen periaate, josta kansalaisjärjestön hyötytelioprojektin kannattaa ponnistaa? Palaan tähän ajatukseen myöhemmin kohdassa 4.3.1.

Esimerkkejä poliittisista peleistä on runsaasti. Esimerkiksi vuoden 2014 Yhdysvaltojen vaaleihin liittyviä pelejä julkaistiin peräti parikymmentä (Eskelinen 2005, 99). Suomessa hallintarekisterin eduskuntakäsittelyn aattona 2017 ilmestyneessä *Hallintarekisteri*-pelissä pelaajan tehtävänä on "torpata hallintarekisteriä ajavien poliitikkojen aikeet" eli estää heitä viemästä hallintarekisterilakia läpi eduskunnassa lyömällä heitä nuijalla (kuva 2). Peliä pelataan hiirellä tietokoneen selaimessa. (Hallintarekisteri.net 2017.) Suomalainen peliyritys Psyon Games toteutti Donald Trumpin presidenttivaalikampanjan aikoihin hänen twiiteilleen irvailevan mobiilipelin nimeltä *Trump Vs. Science*, jonka tavoitteena aktivoida nuoria suhtautumaan kriittisesti ja keskustelemaan maailmanlaajuisista politiikan ja tieteen ristiriidoista (Vuorela, 2016).



Kuva 2. Kuvankaappaus Hallintarekisteri-pelistä. (Hallintarekisteri.net 2017.)

Viestinnän hyötypeleistä esimerkiksi nousevat myös uutispelit³, joiden tarkoituksena on tarjota todenperäistä tietoa erilaisista kokonaisuuksista, muodostaa monipuolinen ja syvällisempi kuva käsiteltävästä ilmiöstä tai ilmiöiden välisistä suhteista. Peliin suunnittelussa käytetään hyötypelisuunnittelun tapaan käsiteltävän aihealueen asiantuntijoita. Uutispelit ovat yleensä pelkistettyjä ja helposti omaksuttavia, jotta yleisimpiä peligenrejä tuntevat voivat pelata niitä ilman aikaa vievää opettelua. Pelaajan kokemus syntyy usein interaktion ja kokeilemisen kautta ja pelin viesti on ulkoasun lisäksi ennen kaikkea mekaniikassa. Suomessa uutispelit on toteutettu usein tiukalla aikataululla ja budjetilla. (Laurila 2017, 49–50; Siitonen & Varsaluoma n.d.).

Erittelen pakohuonemuotoisia hyötypelejä tarkemmin kappaleessa 3.3.1.

3.3 Pakohuonepeli

Tosielämän pakohuonepeleistä on runsaasti tutkimusta, mutta niistä on ilmeisesti olemassa vain yksi kansainvälinen kokonaiskatsaus, mitä selittää tämän peligenren nuori ikä. Etsin pakohuonepelejä koskevaa tutkimustietoa verkkohauilla, jossa käytin Research

³ Uutispelillä tarkoitan toista kuin mitä Kuutti (2012, 211) tarkoittaa määritellään uutispelin median vastaanottotutkimuksen menetelmäksi uutistapahtumien representoimiseksi.

Gate -tietokannassa sekä Google Scholarissa hakusanoina escape room game ja escape room serious game. Pakohuonepelejä käsittelevä hyötytutkimus keskittyy hakuni perusteella yksittäisten opetuspelien suunnitteluun ja simulaatioihin.

Kanadalaisen pelisuunnittelun ja -kehittämisen professori Scott Nicholson vuonna 2015 julkaistussa kyselytutkimuksessa selvitettiin pakohuonepelien muotoja, pelaajien demografiaa, pelien hintoja ja useita muita näkökulmia. Vastaaajia (n=175) oli Aasiasta, Euroopasta, Australiasta sekä Pohjois- ja Etelä-Amerikasta. Esittelen tässä kappaleessa myös pakohuonerakentamisen asiantuntija Adam Claren näkemyksiä hänen *Escape the game* -oppaansa pohjalta sekä hänen ja Markus Wiemker ja Errol Elumirin *Escape Room Games* -artikkelin pohjalta.

Tosielämän pakohuonepeli (Live Escape Room Game) on pelityyppi, jossa pääsääntöisesti 4–5 hengen tiimi suorittaa annetussa määräajassa tehtäviä paetakseen tilasta, johon se on suljettu (Nicholson 2015, 11). Pakohuoneissa⁴ ei ole aina kyse pakenemisestä vaan viimeisenä tehtävänä voi olla esimerkiksi vaikkapa mysteerin selvittäminen, pommin purkaminen, selviytyminen tai murhaajan löytäminen (mts. 2015, 13). Pakeneminen tai arvoituksen ratkaiseminen tarkoittaa pelin päihittämistä.

Olen havainnut, että pakohuonepelit voivat koostua useista peräkkäisistä huoneista, sijaita saarella tai olla jopa valtavia massapelejä. Pakohuoneita pelaa myös todella moninainen joukko ihmisiä. Nicholsonin mukaan niitä pelaavat niin kaveriporukat, eri-ikäisistä jäsenistä koostuvat perheet ja työyhteisöt kuin myös ihmiset, jotka ovat ensitreffeillä. Pelaajien (binäärisesti mitattu) sukupuolijakauma on tasainen ja menestyvissä tiimeissä on moninaisuutta toimintakyvyn, kokemusten, taustatietojen ja taitojen suhteen. (Nicholson 2015, 2, 7–8.)

Pakohuoneita voidaan kutsua arvoitus- tai mysteerihuoneiksi tai seikkailuhuoneiksi. Claren mukaan ei ole syntynyt yhteistä käsitystä, millä nimellä tämän tyyppisiä pelejä kutsutaan, mutta pakopelien tekijöiden keskuudessa pakohuone (Escape Room) on yleisin (Clare 2015, 108/2020). Nicholsonin (2015, 16) mielestä nimi on liian rajaava, koska 30 prosenttia hänen tutkimukseensa kuuluneista huoneista ei sisältänyt pakenemistä. Hän ehdottaa tilalle käsitettä tosielämän seikkailupelit tai tosielämän seikkailut (live-action adventure games / live-action adventures) (Nicholson 2015, 28). Ehdotus on hyvä, mutta

⁴ Aina tässä työssä viitattessani pakohuoneisiin tai pakopeleihin tarkoitan tosielämän pakohuonepeliä erotuksena digitaaliseen peliin.

käytän itse tässä opinnäytetyössä kuitenkin sanaa pakohuone kuvaamaan tätä peligenreä.

Nicholson (2015, 4–6) jaottelee pakohuoneiden edeltäjät kuuteen eri kategoriaan. Pakohuoneita edelsivät tosielämän roolipelaaminen, arvoituspelit ja aarrejahdit (Saksassa Schitzeljagd), interaktiivinen teatteri ja kummitustalot, teemallinen viihdeteollisuus sekä seikkailuhenkiset tv-sarjat (Amazing Race, Survivor) ja elokuvat (Indiana Jones). Tosielämän pakopelejä edelsivät myös digitaaliset pakohuonepelit, joista tunnetuimpia ovat edelleen verkossa pelattavissa oleva ja tekstiin ja kirjoitettuihin komentoihin perustuva Colossal Cave Adventure vuodelta 1976 (Escape-rooms.com 5.2.2016) sekä graafiset Mystery Of Time And Space vuodelta 2001 sekä Grimson Room vuodelta 2004. Oma suosikkini on mobiilipelisarja The Room, joka vei kerralla hiirellä pelattavat niin sanotut point and click -pakohuonepelit uudelle tasolle mahdollistaen huoneiden tutkimisen kolmiulotteisesti, kuten tosielämän pakohuonepeleissä.



Kuva 2. Kuvankaappaus Grimson Room -pelin ensimmäisestä kentästä.

Paikkaa, jonne ensimmäinen tosielämän pakohuone perustettiin, ei ole voitu vahvistaa. Useat lähteet kuitenkin nimeävät ensimmäiseksi pakohuonepeliksi Kiotossa Japanissa perustetun Real Escape Gamen, jonka tuotti pakopelituottajien esikuvana tunnettu yritys nimeltä SCRAP. Pakohuoneiden suosio alkoi kasvaa vuosien 2012–2013 aikana ensin Aasiassa, sen jälkeen Euroopassa ja lopuksi Australiassa, Kanadassa ja Yhdysvalloissa. (Nicholson 2015, 3.)

Claren mukaan ensimmäisen aallon tosielämän pakohuoneet olivat pelejä, joissa nimensä mukaisesti paettiin suljetusta tilasta ratkaisten loogisia tehtäviä, mysteereitä ja satunnaisia toimintoja. Tällä hetkellä toisen aallon pakohuonepeleissä on kyse paljon muustakin. Markkinoille ovat tulleet virtuaalitodellisuutta hyödyntävät pelit, joissa voidaan liikkua avaruusaluksella tai henkilön mielen sisällä sekä pelit, jotka keskittyvät synnyttämään immersiiivisyyttä käyttäen kaikkia aisteja. Huoneiden näyttävyys ja tarkat yksityiskohdat ovat myös lisääntyneet ja pelaajien vaatimukset ovat kasvaneet. (Clare 2015, 108/2020.) Kanadalaisen Escape Games -yrityksen omistaja Shawn Fischtein (Spira 2006) kuvailee pakohuoneiden kehityksen kulkevan jopa neljässä sukupolvessa: kivikaudesta prossikauteen ja rautakauden kautta moderniin aikaan. Kehitys tarkoittaa hänen mukaansa erityisesti tosielämän pakohuonepelien digitalisoitumista. Mitä kauemmas ajassa kuljetaan, sitä enemmän huoneiden suunnittelua ja toteutusta ohjaavat käytettävissä oleva elektroniikka, pelin ohjaamisen automaatio ja pelin adaptiivisuus – mikäli nämä vain sopivat pelin tarinaan ja teemaan. Fischtein kuvailee viimeisen sukupolven pelien olevan digitaalisesti hallinnoituja tosielämän pakohuonepelejä, jotka voivat oppia pelaajien valinnoista, tuottaa niin kutsuttuja perhosvaikutuksia ja uusia strategioita sekä optimoida pelikokemusta peliä muuttamalla, jotta sen voi jopa pelata uudestaan. Viidennen sukupolven peleiksi Fischtein hahmottaa esimerkiksi kotona pelattavat virtuaalitodellisuutta tai lisättyä todellisuutta (augmented reality) hyödyntävät pelit tai monipelit.

Nicholsonin tutkimuksessa pakohuoneet voitiin jakaa neljään eri kategoriaan suhteessa niiden teemaan eli peleihin, joissa 1) ei ole lainkaan teemaa, 2) on teema, muttei se välitä muuta tarinaa kuin "pakene huoneesta", 3) on teema ja tarina, mutta pelimekaniikat voisivat olla missä tahansa muussakin pakopelissä ja lopuksi 4) on pelejä, joissa pelimekaniikkoja ei voi erottaa tarinasta ja teemasta (Nicholson 2015, 13). Adam Clare korostaa läpi oman kirjansa, että nämä jälkimmäiset tiukasti linkitetyt ja pisimmälle viedyt pakohuoneet ovat pelisuunnittelussa tavoiteltavia (ks. mm. Clare 2015, 154/2020, 660/2020, 703/2020). Niissä teema välittää tarinan ja perustelee pelaajille peliin asetetut haasteet.

Tosielämän pakohuonepeleihin kuuluu usein yhteisenä nimittäjänä pelitiimin monitorointi videon tai pelitilassa läsnä olemisen kautta, etenemistä auttavat vihjeet sekä alku- ja loppubriiffaus. Monitoroinnilla ja vihjeenannolla pelinohjaaja (gamemaster) varmistaa tiimin etenemisen pelissä sekä sen, että tiimi noudattaa annettuja ohjeita (Clare 2015,

1292/2020; Nicholson 2015, 22). Alkubiiffauksessa kerrotaan säännöt sekä tiimin tehtävä ja siinä tarjotaan mahdollisuus kysyä lisäkysymyksiä pelinohjaajalta (Clare 2015, 226/2020).

Pakohuoneet vaativat pelaajilta tiimityötä, ryhmäviestintää ja delegointia, kriittistä ajattelua ja tarkkaavaisuutta. Pakohuonepeli on stressaava ja korkean intensiteetin pelikokemus, jonka jälkeen pelitiimin tulee antaa palautua, kuten urheilusuorituksenkin jälkeen. Loppubriiffi tarjoaa mahdollisuuden myös antaa palautetta pelistä. (Nicholson 2015, 23; Clare, Elumir & Wiemker 2015, 56).

Pakohuonepelikokemukseen vaikuttavat myös Nicholsonin (2016, 3–4) mukaan pelin genre (mm. kauhu, etsivä-tarina, tutkimusmatkailu), ulkoasu (mm. laboratorio, tyrmä, museo), maailma (esim. 1920-luku), tarina ja haasteet, joita ovat etsiminen, arvoitukset ja tehtävät. Suomalaisen True Escape -yrityksen blogissa todetaan, että hyvä pelikokemus on jokaisella pelaajalla erilainen, koska yksi arvostaa tunnelmaa, toinen vaikeita arvoituksia, kolmas pelin äänimaisemaa ja neljäs nokkelaa juonta. Pakohuonepelissä pelikokemusta määrittää läpäisyyn suhtautuminen; musertuuko pelaaja, jos läpi ei päästäkään ja kokeeko hän, että pelinohjaajan olisi tullut auttaa häntä enemmän etenemisessä.

Juttelin erään kollegan kanssa, ja hän kertoi, että heidän peleissään pelaajat pääsevät aina vähintään "kalkkiviivoille". Tällöin pelaajille on selvää mitä elementtejä pelissä oli, ja vaikka peli ei välttämättä mennytkään läpi, pelinohitaja pystyi näyttämään viimeisen vihjeen ratkaisun ja asiakas poistui ainakin osittain tyytyväisenä. (True Escape -yrityksen blogi 2017.)

Pakohuonepelissä pelisuunnittelu on ydinarvoitusten suunnittelua (core puzzle design), joka eroaa muusta pelisuunnittelusta siinä, että pelisuunnittelija voi päättää mitä tietoa pelaajat saavat ennen peliä ja pelin sisällä (Clare 2015, 538/2020). Toisin sanoen siinä missä digitaalista peliä pelaavat voivat itsenäisesti etsiä tietoa sekä vinkkejä (ns. walk through -ohjeita) etenemiseksi, ovat pakopelaajat vain sen tiedon varassa, mitä huoneesta löytyy. Tästä syystä pakohuonepeleissä annetaan usein vihjeitä pelitiimin auttamiseksi. Vihjeiden määrä ja antamistapa vaihtelee paljon, mutta pääsääntöisesti pelitiimille niitä tarjotaan. Nicholsonin (2015, 22) pelitutkimuksen mukaan vain kolmessa prosentissa huoneista ei ole vihjeitä lainkaan.

Omista ensimmäisistä pakohuonepeleistä oppineena voin todeta, että pakohuonepelit ovat riippuvaisia pelinaikaisesta pelaajien sisäisestä motivaatiosta ja flowsta. Pelaajien motivaatiota kasvattavat arvoitusten ratkaiseminen ja lukkojen aukeaminen, kun tämä

on saavutettu omin avuin eikä liikaa pelinohjauksen ansiosta. Jokaisen arvoituksen ratkaiseminen on palkitsevaa ja palaute etenemisestä. Pelaajien palkitseminen pelin jälkeen kehuilla, yhteiskuvalla ja ranking-listalle pääsyllä ovat tyypillisiä muita palkitsemiskeinoja.

Pakohuonepelien suosion kasvulle ei näy loppua. Valikoima Suomessa kasvaa edelleen ja uusia pakohuoneita perustetaan erityisesti pienempiin kaupunkeihin. Vuoden 2016 heinäkuussa Hämeen sanomat (Nieminen 2016) arveli pakohuoneita olevan Suomessa noin 70 ja kesäkuussa 2017 Ylen uutiset (Huovinen 2017) arvioi pakohuoneita olevan jo reilusti yli toista sataa.

Yhteenvetona voidaan vielä todeta, että pakohuoneet – tai tosielämän seikkailupelit – mahdollistavat jännittävän kokemuksen turvallisessa ympäristössä sekä tiimissä pelaamisen ilon. Tosielämän pakohuoneen tarjoama formaatti on jo itsessään kiinnostusta herättävä ja kasvattaa edelleen suosiotaan, mikä on erinomainen etu pakohuonemuotoiselle hyötypelille.

3.3.1 Esimerkkejä pakohuoneista hyötypelienä

Scott Nicholsonin tutkimuksessa sivuttiin myös pakohuonepelin käyttöä hyötypelinä. Tutkimuksen mukaan 30 prosentissa kaupallisista peleistä oli joitain oppimistavoitteita tai -sisältöjä. Näistä 8 prosenttia oli puhtaasti oppimispelejä ja 22 prosentissa peleistä oli opetuksellinen mahdollisuus hauskanpidon lisäksi. Pääasiallisesti pelit opettivat ryhmätyötaitoja ja yhteistyön tekemistä. Muita oppimissisältöjä olivat historia, maantieto, paikallinen kulttuuri, politiikka, tiede, astronomia ja kemia, kirjallisuus, salakirjoitus sekä pistekirjoitus. (Nicholson 2015, 24.)

Varsinaisia esimerkkejä pakohuoneesta hyötypelinä oli tutkimuksessa esitelty niukalti. Iso-Britanniassa Sedgwick Museum on pyörittänyt pop-up -peliä Museum Escape The Polar Domes. Australiassa eteläisen osavaltion kirjasto ylläpiti vuonna 2014 pop-up -peliä Memori, joka opetti maan historiaa. Memorin erityispiirre oli, että erilaiset lopputulokset ja pakenemisajat ja -tavat opettivat eri tietoa, jolloin peliä ei voinut varsinaisesti hävitä. Voittamisen ja häviämisen merkityksestä mainitsee myös Adam Clare (2015, 940/2020) omassa oppaassaan. Hän kuvailee pakohuoneen käyttöä ilmastonmuutoksesta viestimisessä. Pelissä nimenomaan häviäminen olisi loogisempaa kuin voittaminen. Clare argumentoi, että huoneen teemaan liittyvät haasteet tulee olla yhtä vaikeita

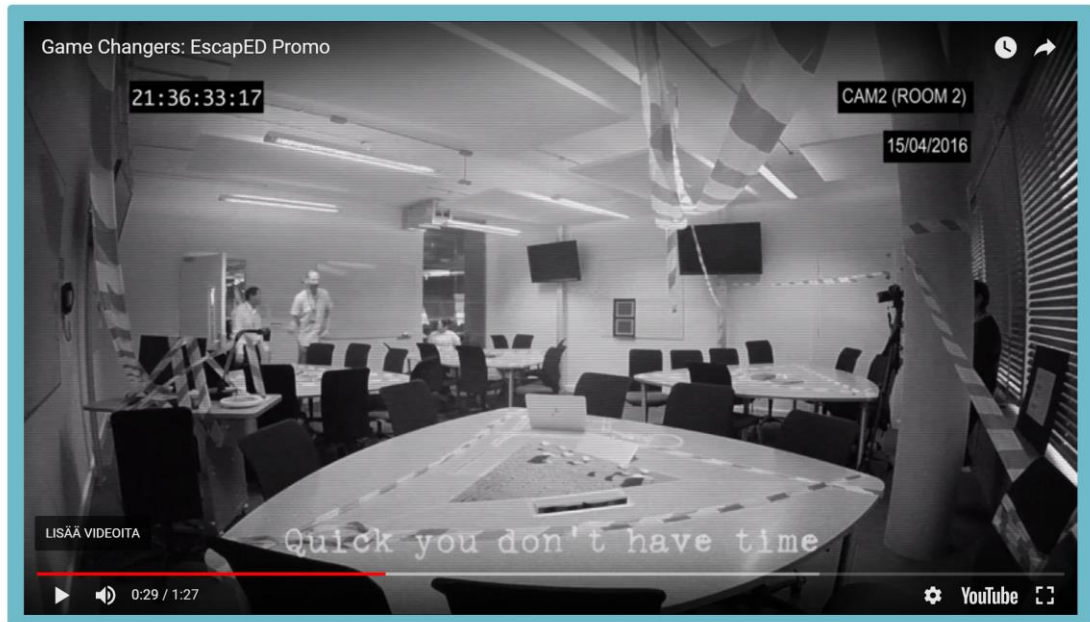
kuin tosielämän haasteet. Eli jos viesti on, ettei ilmastonmuutosta voi enää pysäyttää, ei huonettakaan voi läpäistä. Pakohuonepelin vaikeusasteen määrittelyn perusteena on siis oltava asetetut hyötysisällöt eli viestinnän ja oppimisen tavoitteet. On myös mielenkiintoista pohtia, mitä voittaminen ja häviäminen voi pakopelaajille opettaa.

Pakohuonepelejä opetuspeleiksi on konseptoinut muun muassa yhdysvaltalainen organisaatio nimeltä Connected Learning, joka on luonut työkalupaketin BreakoutEDU. Connected Learning tarjoaa valmiita pakopeli- ja arvoituspelikonsepteja lapsille ja nuorille. Teemoina ovat niin matematiikka, luonnontieteet, historia kuin teknologiakin. Asiakkaiden itse valitsemista osista koostuvien pelien tavoitteena on lisätä lasten ja nuorten kriittistä ajattelua, viestintätaitoja, ongelmanratkaisukykyä, yhteistyötaitoja ja luovuutta. Yrityksen sivustolla tarjotaan myös maksuton pelisuunnittelumalli, josta kerron lisää peli- ja tuotantosuunnittelua käsittelevässä kappaleessa 4.3. (Clare ym. 2015, 65–66; BreakoutEDU n.d.)

Britanniassa Coventry yliopiston Disruptive Media Learning Lab tuotti vuonna 2016 pakohuonekonseptiin perustuvan koulutusohjelman nimeltä EscapED, joka on suunnattu opiskelijoille ja yliopiston henkilökunnalle, yrityksille ja yleisesti nuorille. EscapED:in ideana oli kehittää interaktiivista tosielämän pelipohjaista oppimista. Opetuksellinen sisältö on sijoitettu 20 minuutin pakohuoneessa mekaniikkojen lisäksi jälkibriiffaukseen. (Clarke 2016a; Game Changers 2017.) Mielenkiintoiseksi EscapEDin tekee, että sen kehittäminen, suunnittelumallin rakentaminen ja prototyypin testaaminen ovat kuvattuna seikkaperäisesti yliopiston verkkosivuilla. Prototyyppejä testanneet henkilökunnan edustajat (n=8), joille pelin käyttöä samalla esiteltiin, voisivat harkita peliä käyttämistä osana opetussuunnitelmaa, mutta he olivat epätietoisia, miten fasilitoida omaan opetukseen tehtyä pakohuonepeliä (Clarke 2016b). Muutamassa vastauksessa viitattiin, että pakopeli olisi hyvä keino johdatella opiskelijoita tutustumaan toisiinsa. EscapED peli vaikuttaa esittelyvideon perusteella olevan varsin edullisesti toteutettu. Videolla näkyy tavalliseen luokkahuoneeseen sijoitettuja kuvia, papereita, nauhoja ja teippejä (kuva 3). Pelissä on selvästi imua, sillä pelaajien dialogin perusteella käynnissä on intensiivinen pommin purkaminen.

Hyötypeleiksi tarkoitettuja pakohuonepelejä on kehittänyt keväällä 2017 Suomessakin vierailut Andrew Walsh. Hän on kehittänyt 30 minuutin pakohuoneen, joka mahtuu liikuteltavaan puiseen laatikkoon, sillä monissa paikoissa peliä ei voi pystyttää pysyväksi

(Walsh 2016). Suomen tieteelliselle kirjastoseuralle antamassaan haastattelussa (Asplund & Kiuru 2017) Walsh kertoo, että pakohuonepeli voidaan toteuttaa kustannustehokkaasti muutamalla lukitulla laatikolla, korteilla ja paperilla. Tärkein opetusväline on kuitenkin hänen mukaansa pelin tekijät ja heidän luovuutensa.



Kuva 3. Kuvankaappaus EscapEDU -esittelyvideolta (Disruptive Media Learning Lab 2016).

Tutustuin itse ensimmäiseen hyötypelipakohuoneeseen huhtikuussa 2017. Pääkaupunkiseudun Partiolaiset ovat hyödyntäneet pakohuonekonseptia oman pakoteltan rakentamisessa (kuva 4). Sain samalla mahdollisuuden kysyä pakopelin taustoista pääkaupunkiseudun partiolaisten työntekijä Riikka Nenoselta. Kontula Electronic -festareilla 22.4. esillä olleen, yhden tai kahden pelaajan 7 minuutin pakoteltan tavoitteena oli esitellä partiolaisten toimintaa ja telttailuun ja retkeilyyn tarkoitettuja välineitä osana peliä. (Nenonen, haastattelu 22.4.2017.)



Kuva 4. Partiolaisten pakotelta 22.4.2017. Kaksiosaisessa teltassa aulatila oli pelinohjaajan monitorointitila ja peli sijaitsi sisemmässä teltaosassa.

Partiolaisten pakotelta on erinomainen esimerkki pakohuonepelin soveltamisesta kansalaisjärjestön toiminnan esittelyssä. Peliä vetivät ja sen olivat suunnitelleet järjestön aktiivit, mikä toisaalta myös tuntui pelikokemuksessa, sillä haasteet olivat nimittäin helppo oikaista halutessaan. Pakotelta lainasi pelimekaniikkaa pakohuonepeleistä, mutta taustatarinaa eikä jälkibriiffiä esitetty. Lavastuksellisenä elementtinä käytettiin partiohuivia, joka puettiin pelaajalle. Teltan sisällä oli muun muassa makuupussi, reppu ja retkivalo luomassa autenttisuutta, mutta tehtävät eivät kertoneet erityistä tarinaa. Pakotelta onkin esimerkki Nicholsonin määrittelemästä pakopelimuodosta, jossa on selkeä teema, muttei muuta tarinaa kuin pakeneminen eivätkä pelimekaniikat suoraan kytkeydy teemaan.

Pakotelta lunasti paikkansa järjestön toiminnan ja viestinnän välineenä. Nenosen mukaan peliä kehitettiin huhtikuun jälkeen eteenpäin ja siitä on kolme erilaista versiota, joita järjestö alkaa lainata paikallisyhdistyksille (Nenonen, haastattelu 21.9.2017).

Suomen punainen Risti tuotti varainhankintansa tueksi kesäfestareita ja muita tapahtumia varten kiertävän pakohuonepelin vuonna 2016. Tässä 15 minuutin mittaisessa, yli 13-vuotiaille pelaajille suunnatussa ja maksuttomassa Myrskyvaroitus-pelissä 2–4 hengen tiimin tehtävänä oli pelastaa eksynyt pikkulapsi ja löytää auton avaimet ennen kuin myrsky iskee. Arvoitukset oli sijoitettu oikean maastoauton sisään. Peli toteutettiin yhdessä Room Escape -yrityksen ja Tampereen ammattikorkeakoulun Proakatemian yrittäjyysopiskelijoiden kanssa. (SPR 2016; Keskitalo, haastattelu 3.8.2017.)

Varainhankinnan koordinaattorina SPR:ssä työskennellyt Juho Keskitalo (haastattelu 3.8.2017) kertoi Myrskyvaroitus-pelin tavoitteeksi kuukausilahjoittajien rekrytoimisen uudella tavalla. Tavoitteeksi asetettiin myös kustannustehokkuus. Kustannukset pelistä olivat lopulta muutaman sadan euron luokkaa, sillä festaripaikat, pelisuunnittelu ja auto, johon peli sijoitettiin, saatiin lahjoituksena. Muut kustannukset olivat feissareiden matka- ja majoitus- ja palkkakuluja.

Myrskyvaroitus-peli tuotti Keskitalon mukaan SPR:lle useita hyötyjä, joita olivat media- ja somenäkyvyyden kautta saatu mainehyöty, uudet kuukausilahjoittajat sekä pelin ohjaamiseen ja varainhankintakiertueelle osallistuneet tyytyväiset ja innostuneet työntekijät. Järjestö käytti pakopeliä myös houkuttimena ja kannustimena; parasta tulosta tehneet varainhankinnan työntekijät pääsivät mukaan vetämään pakohuonetta. Pelaajapalaute pelistä oli Keskitalon mukaan pelkästään positiivista ja pelin läpäisi pelinohjauksen varmistamana 90–80 % joukkueista.

Myrskyvaroitus-pakohuone on Nicholsonin jaottelua mukaillen jotain kolmannen ja neljännen kategorian välistä eli suhteellisen vahvasti linkitetty. Tulevaa myrskyä tuotiin esiin puolessavälissä peliä käynnistettävän ääninauhan avulla ja auton sisäpeileihin kiinnitetyillä kuvilla kuvitteellisesta ulkomaailmasta. Keskitalon kuvailemien mekaniikkojen, kuten peliä varten erikseen tuotetun lapsen hätäpuhelun, perusteella pelin mekaniikat kertoivat tarinaa ja veivät sitä eteenpäin. Erään toimittaja-arvion mukaan mielikuva lähestyvistä tsunamista ei kuitenkaan syntynyt kovin helposti, koska rekvisiittana oli vain auto (Tyttö 2016).

Antiautoritäärinen A-ryhmä teki kertaluontoisen pakohuonepelin Helsingin yliopiston opiskelijoiden fuksiseikkailussa vuonna 2016. Pelin nimi oli Pako innovaatioyliopistosta ja peliä mainostettiin Facebook-tapahtumassa näin:

Opinto-aikoja on lyhennetty ja tutkintovaatimuksia virtaviivaistettu, joten sulla ja sun tiimillä on vain 15 minuuttia aikaa tehdä tuottavuusloikka ja valmistua. (A-ryhmä 2016.)

Peliä pelasivat samanaikaisesti peräkkäin 3–4 hengen joukkueet, jotka saivat etenemisen mukaan pisteitä nolasta viiteen. Pisteitä sai muun muassa tutkintojen suorittamisesta. Pakopelissä ei varsinaisesti paettu, mutta se noudatteli pakohuonepelin estetiikkaa ja siinä oli tyyppillisiä pelimekaniikkoja lukuun ottamatta lukkoja ja laskutehtäviä.

Pelin suunnittelussa keskeisesti mukana ollut Antti Rautiainen (haastattelu 26.10.2017) kertoo, että ”ideana oli tosiaan kritisoida yliopistomaailman pakonomaista kytköstä yritysmailmaan. En tiedä menikö viesti perille kovinkaan monelle osallistujalle”. Peli suunniteltiin muutamassa A-ryhmän kokouksessa.

En siis ennen tota ollut pelannut pakohuonepelejä, enkä koskaan tykännyt quest-peleistä. Netistä löytyy kyllä paljon erilaisia juttuja joita voi käyttää, eli ideoista ei ollut pulaa. Mutta en halunnut sisällyttää loogista päättelyä tai numeroita ylipääntänsä, en uskonut että ne aukeaa ihmisille jotka eivät pelejä oo pelanneet. Noista vierailijoista ehkä vaan pari oli pelannut pakohuonepelejä aikaisemmin. Kyllä noista ideoista suurin osa tais olla mun, ja mä lähinnä tutkin asiaa. Siis että mitä mahdollisuuksia maailmalla on. (Rautiainen, haastattelu 26.10.2017.)

Pako innovaatioyliopistosta -pelin kävi pelaamassa 26 joukkuetta, joista valtaosa sai 5–4 pistettä. Suunnittelijat joutuivat myös helpottamaan peliä elementtejä uudelleen asettamalla, sillä viimeinen arvoitus oli liian vaikea ratkaista. Arvioin haastattelun perusteella, että pelimekaniikat olivat vahvasti linkitetty tarinaan ja peli oli muutoinkin onnistunut esimerkki ilman pakohuonepelien suunnitteluun liittyvää osaamista tehdystä toimivasta pelistä. Pelkkä kiinnostus pakohuoneiden rakentamiseen riittää, sillä valmiita puzzle-malleja ja tarvikkeita on saatavilla hyvin verkkosivustoilta ja verkkokaupoista.

3.3.2 Pakohuonepeli simulaationa

Hyötypelien yksi aiemmin mainittu muoto ovat simulaatiopelit. Hyvin suunnitellut simulaatiopelit käyttävät pelin tunnusmerkkejä luodakseen haastavan ja immersiota luovan ympäristön, joka voi synnyttää pelaajassa flow-kokemuksen (Dankbaar ym. 2016).

Simulaatio tarkoittaa yleisesti jonkin tosielämän tapahtuman tai toiminnon kuvaamista tai jäljittelyä, jonka tutkimiselle oikeissa olosuhteissa, ympäristössä tai oikein välinein on jokin este. Esteenä saattaa olla toiminnon tai ilmiön kalleus, harvinaisuus, vaarallisuus, vaikeus, eettiset syyt tai se, että ilmiö tapahtuu hyvin hitaasti tai nopeasti. Jos simulointi on tehty vain tilanteen tai prosessin demonstroimiseen, on kyse ennemminkin havainnollistamisesta. Simulaatiossa osallistujat voivat kokea omien valintojensa seuraukset. (Oamk n.d.; Manninen 2007, 21; Kapp 2014.)

Esimerkkeinä simulaatioista ovat vaikkapa ajotestaus sekä elvytystilanne, joista jälkimmäinen on draamallistettu simulointi. Tässä tapauksessa oppija pysyy samassa roolissa koko simulaation ajan ja toiminta tapahtuu siis ikään kuin kaikki olisi totta, vaikka jokainen tietää, ettei tilanne ole tosi. (Oamk n.d.)

Tosielämän pakohuonepelejä voi simulaatiopelinä olla paljon moniulotteisempi ja moniaistillisempi kuin digitaalinen peli. Pelillisyyden lisäksi tuoksut, pintamateriaalit, autenttinen lavastus, valaistus ja esineet voivat luoda vahvan viestin ja oppimiskokemuksen. Liian simuloiva ei toisaalta kuitenkaan kannata olla, sillä korkeatarkkuuksisessa pelissä monimutkainen tehtävä liian monien yksityiskohtien kanssa voi haitata oppimista ja aiheuttaa pelaajassa kognitiivisen ylilautauksen (Dankbaar ym. 2015).

Rick Paulas kirjoittaa artikkelissaan *The rise of escape room games*, että pakohuone alkaa muistuttaa todellista simulaatiota varsinkin kolmiulotteisena versiona, mikä on myös tällä hetkellä pakohuonepelien nouseva trendi. Kun aiemmin pakohuoneet yrittivät simuloida todellisuutta graafisen ulkoasun ja moniaistillisten elementtien kautta, hyödyntävät kolmiulotteisesti koettavat huoneet nyt todellisuutta. (Paulas 2015.)

Onkin vain ajan kysymys milloin digitaalisen ja tosielämän rajapinnalle tulevat lisätyn todellisuuden hyötypelit laajenevat koskemaan myös pakohuoneita.

3.3.3 Pakohuonepelejä organisaation virkistys- ja ryhmäytymistoimintana

Pakohuonepelejä käytetään paljon työyhteisöjen virkistystoimintana, mutta myös erilaisten tiimien ryhmäyttämiseksi ja tiimien kehittämisen työkaluna. Kaikkien Nicholsonin tutkimukseen osallistuneiden pakohuonepelien asiakkaista 19 prosenttia työskenteli yrityksissä ja oli pelaamassa osana työpaikan tapahtumaa (Nicholson 2015, 7).

Kappaleessa 3.2.2. mainittiin aiemmin pakohuonepelin hyödyntäminen tiimityön kehittämistyökaluna sekä korostettiin fasilitoimisen merkitystä onnistuneen oppimiskokemuksen edellytyksenä. Byrdin (2016, 11–13) mukaan pakohuonepelin mekaniikat voidaan valita sen perusteella, mitä taitoja tiimi haluaa oppia. Näitä taitoja voivat olla yhteistyötaitot, viestintätaitot, substanssitieto, tiimin edistymiseen kuuluva reflektointi ja aktiivinen osallistuminen. Tiimi voi myös pelin avulla paremmin ymmärtää tiimin sisäistä dynamiikkaa ja valtarakenteita. Alku- ja loppubriiffin muoto taas eroaa kaupallisesta pelistä siinä, että siinä on tarkkaan harkittu rakenne. Hyötypeliksi tarkoitettussa pakopelin suunnittelussa olennaista on huomioida pelin sisällön, pelaajien sitouttamisen ja häiritsevien tekijöiden hallitsemisen (mm. epämotivoituneet pelaajat) lisäksi toimiva fasilitointityyli.

Esimerkkejä tällaisista ratkaisuista on lukuisia. Esimerkiksi Alankomaissa luovia oppimistapahtumia kauppaava de Cocreatieschool tarjoaa työpäivän pituisia 1500 euron koulutuspaketteja organisaatioille, joissa yhteistyötä ja kollektiivista ongelmanratkaisua oppivat tiimit käyvät läpi kolme erilaista pakohuonetta. Pakohuoneet on rakennettu vanhaan linnaan. De Cocreatieschoolin Gertjan Verstoepin mukaan pakohuoneessa ”Hauskuus, pelaaminen ja sisältö menevät hyvin yhteen”. Pakohuoneessa tehdään samoja asioita kuin työelämässä: tutkimista, kokeilua, viestintää, reflektointia, mielipiteiden muodostamista ja valintojen tekemistä. (Verstoep 2017.) Toinen alankomaalainen yritys Friesland Boeit tarjoaa liikuteltavaa pakohuonekonseptia, joka voidaan räätälöidä ostajan tarpeiden mukaan ja rakentaa seminaariin tai markkinointi- tai rekrytointitapahtumaan (Friesland Boeit n.d.).

Pakohuonepelin pelitilannetta on mahdollista tarkastella myös yhteisöllisen oppimisen kautta. Kimmo Oksanen tutki Jyväskylän yliopistossa digitaalisten hyötypelien suunnittelua yhteisöllisen oppimisen näkökulmasta. Pelimekaniikkoja hyödyntämällä synnytettiin ja tuettiin sosiaalista vuorovaikutusta ja yhteisöllistä toimintaa (Oksanen 2014, 10). Pelisuunnittelun näkökulmasta yhteisöllisten hyötypelien tavoitteena on tukea yhteisöllistä oppimista nappaamalla oppijoiden mielenkiinto ja jäsentämällä heidän tietämysrakenteitaan ja tukemalla heidän sosio-emotionaalisia prosessejaan (mts. 18). Tutkimus osoitti, että peliin sisältyvän ohjauksen lisäksi opettajan reaaliaikaisella ohjauksella – tai pikemminkin fasilitoinnilla – pelin aikana on merkittävä rooli tuottavan yhteisöllisen tiedonrakentamisen saavuttamisessa (mts. 18, 23). Pelinohjaajan läsnäoloa ei siis ole tarpeen alusta alkaen minimoida vaan päinvastoin siihen tulee miettiä mielekäs toteutus-tapa ja asentaa se tarinaan.

Ryhmäyttämiseksi tarkoitettussa pakohuonepelissä tapahtuva viestintätilanne on ryhmäviestintää. Pelin aikana vähintään kolmen henkilön hengen ryhmä viestii tavoitteensa saavuttamiseksi ja ongelmien ratkaisemiseksi verbaalisesti ja non-verbaalisesti kuuntelemisen ja havainnoinnin avulla. Ryhmäviestintätilanteessa syntyy niin sanottuja tuotoksia, joita ovat saavutetut tulokset, syntyneet ideat ja toiminnan vaikutukset ryhmän jäseniin (kuten uudet taidot) ja toimintaympäristöön (ympäristön kehittyminen). Ryhmillä on erilaisia perustehtäviä, esimerkiksi opiskeluryhmän perustehtävä on oppiminen ja pakohuonepelissä ryhmän perustehtävä on pakeneminen tai jotain muuta. Perustehtävästä riippumatta ryhmien on tasapainoiltava asiatehtävien ja suhdetehtävien välillä. Asiatehtävät ovat perustehtävästä ja työn suorittamisesta huolehtimista ja suhdetehtävät ovat

esimerkiksi tuen antamista ja koheesiosta eli ryhmän kiinteydestä huolehtimista. (Harvinainen ym. 2012.)

Tunnetun Escape Room L.A.:n kehittäjä John Hennessy huomauttaa, että toisilleen tuntemattomien ihmisten ryhmädynamiikka voi aiheuttaa enemmän harmia kuin hyvää. Ihmiset ovat hänen mukaansa kohteliaampia, kun he eivät tunne toisiaan. He ovat enemmän varuillaan eivätkä uskalla kertoa, jos toinen pelaaja on täysin hakoteillä. (Paulas 2015.) Nicholsonin (2015, 11) pakopelitutkimuksen mukaan pakohuonekokemuksesta voi tulla toisilleen tuntemattomille ihmisille turhauttava, mikäli yhteistä tapaa viestiä luontevasti ja selkeästi ei löydy ja tutustumiseen käytettävä aika hidastaa peliä. Toisaalta ongelmaksi voi muodostua myös liiallisesta koheesiosta johtuva ryhmäajattelu, mikä tarkoittaa erimielisyyksien ja konfliktien välttämistä päätöksenteossa. Tällaisessa tilanteessa ryhmä luo erittäin korkean koheesion ja syntyy illuusio yksimielisyydestä, konsensusesta (Harvinainen ym. 2012). Näistä kumpikaan tilanne ei edistä pakohuonepelin etenemistä ja viestien sisäistämistä.

Näkisin, että pakohuonepelin menestyksellä käyttäminen ryhmäytymisen tai organisaation jäsenten tiimitaitojen kehittämisessä on mahdollista vain fasilitointiin eli pelinohjauksessa sekä alku- ja loppubriefeissä tapahtuvaan vuorovaikutukseen keskittymällä. Fasilitointiin kuuluu mielestäni myös selkeän perustehtävän asettaminen, jonka tiimi voi saavuttaa tarpeeksi muttei liian hyvää koheesiota tukemalla. Tätä voi olla alkubriefissä oleva kehoitus viestiä rohkeasti, kyseenalaistaa ja haastaa toisia sekä ajatella laatikon ulkopuolelta. Hakoteillä olemisesta huomauttaminen voi olla pelinohjaajan tehtävä, jotta pelaajat saavat keskittyä pelin sisältöihin käytöstopojen eli suhdetehtävästä huolehtimisen sijaan. Toisilleen tuntemattomista koostuvan tiimin nopea tutustumiskierros parantaa kokemukseni mukaan myös pelikokemusta.

3.3.4 Viesti kulkee pakopelin tarinassa

Tarinoiden kertominen viestintäratkaisuna eli tarinallistaminen on ollut viestinnän trendinä jo pitkään. Koska valtaosaan pakohuonepelejä kuuluu jonkinlainen taustatarina, on tässä loistava mahdollisuus avata kansalaisjärjestön arvoja, toimintaa tai yksittäisiä kampanjoita tarinan muodossa viestinnän kohdeyleisön kiinnostuksen herättämiseksi.

Taustatarinan tarkoitus pakohuonepelissä on kertoa pelitiimille mitä on tapahtunut ennen pelin aloitushetkeä. Tarinaa kerrotaan pakohuoneen ulkoasun, järjestyksen ja esineiden

kautta (Clare 2015, 161/2020, 710/2020), mutta viime kädessä tarina pitäisi kertoa Claren mukaan pelin haasteiden avulla. Haasteiden ei pidä vain sopia teemaan – hyvä haaste voi tuoda teemaan jotain lisää ja viedä tarinaa eteenpäin. Clare (2015, 1108/2020) sanoo, että ihmiset rakastavat tarinoita ja jos he voivat muuttaa niissä jotain, peli tuntuu entistä houkuttelevammalta. Hyötysisällöt kannattaakin mielestäni ehdottomasti kirjoittaa sisälle tarinaan.

Mikäli tarina on tärkeä osa pakohuonepeliä, on myös nähtävä, millaisia riskejä siihen liittyy. Tarinaan uppoutuminen on, kuten otsikon 3.2.1 kohdalla kerrottiin, yksi mentaalisen immersion elementti. Pakohuonepelissä, toisin kuin digitaalisissa peleissä, pelaaja ei kiinnity johonkin tiettyyn hahmoon – avatariin – ja elä, toimi ja tunne hänen kauttaan, vaan pelaaja ja avatar ovat sama asia. Tästä johtuen pelaaja on Nicholsonin mukaan herkempi pelielementeille, jotka ovat epäjohdonmukaisia genren, huoneen ulkoasun tai tarinan näkökulmasta. (Nicholson 2016, 1). Toisin sanoen pelaajille, joille hyvä pelikokemus tarkoittaa mentaalisen immersion saavuttamista, heittää epäjohdonmukaisuus heidät ulos tavoittelemastaan kokemuksesta. Tarinan uskottavuutta ja johdonmukaisuutta pitäisi testata osana pelitestausta.

Oman kokemukseni mukaan pakohuonepelissä on lukuisia mahdollisuuksia tuoda esiin viestinnän sisältöjä osana taustatarinaa, olipa se syvälinen tai pintapuolinen. Hyötysisällöt voi joko sellaisenaan tai tarinallistetussa muodossa ulottaa pakohuonepeliä pelin sisällä tapahtuvan tarinankerronnan ja pelimekaniikkojen lisäksi myös pelin ennakkomarkkinointiin, varaustilanteessa lähettävään lisätietoon tai pelaajille annettavaan alkua ja loppubriiffiin. Näin kannattaakin tehdä, koska Nicholsonin (2016, 5–6) mukaan esimerkiksi tunnin pituiseen pakohuonepeliin ei voi mahduttaa syvällistä narratiivia eikä alkubriiffi mahdollista pitkän taustatarinan omaksumista. Myös pelinohjaajan eläytyminen johonkin tiettyyn rooliin pukeutumisen ja harkitun pelinohjauksen avulla voi tuottaa draamallisia elementtejä, jotka parantavat pelikokemusta, syventävät immersiota ja tukevat oppimista.

3.3.5 Liian haastava peligenre hyötypeliksi?

Pakohuonepeli ei ole suosittuudestaan huolimatta mikään matalan kynnyksen pelilaji. Sen käyttämiseen järjestön hyötypelinä liittyy joitain haasteita, jotka haluan nostaa erikseen esiin ja jotka täytyy ottaa huomioon pelisuunnittelu- ja tuotantovaiheessa.

Ensimmäinen haaste pakopelin käyttämiselle on sen vaikeustason määrittäminen. Markkinointi- ja mainontaan (Ylä-Anttila 2017) haastatellun peliyrittäjä Jaakko Rytölään mukaan pelaajien vaatimukset pakohuoneita kohtaan kasvavat pelatessa. Näin ollen pakohuoneiden määrän ja niitä pelanneiden pelaajien määrän jatkuva lisääntyminen vaikuttaa myös pakopelien laatuun. Laatuvaatimus on tärkeä näkökulma myös pakohuone-
muotoon viedylle viestinnälle tai kampanjoimiselle eli mille tasolle peli halutaan viedä. Viestintää ei kansalaisjärjestöissä kuitenkaan tehdä kohderyhmälle *kokeneet pakopelaajat*, vaan joukossa on paljon uusia pelaajia, joille kynnyksellä osallistua uudentyypiseen toimintaan on suurempi kuin aiemmin pakohuonepelejä pelanneilla.

Toinen haaste on pakopelin perusidea. Kuten aiemmin kappaleessa 3.3.1 todettiin, on tosielämän pakohuonepelien pelaajakunta moninainen ja niitä pelaavat eri-ikäiset ihmiset. Vaikka moninaisuus toteutuu yleisesti, tulevat rajaaviksi tekijöiksi aiemmin esitellyt Bartlen ja Lazaron (kuvio 7) pelaajatyyppit. Pakohuonemuotoisen hyötypelin kohderyhmiin kuuluu erilaisia pelaajatyyppisiä ja eri pelilajeista pitäviä ihmisiä, joista osa haluaa pelata omassa rauhassa eikä koskaan tiimissä. Toisaalta tiimipeleistä pitävät ei välttämättä halua pelata tosielämän pakohuonepelejä. Osa pelaajista haluaa helpon ja rennon kokemuksen eikä ennalta tuntematon ja pelikokemuksena intensiivinen pakohuonepeli täten houkuttele. Pakohuonepelaajien sisältäkin löytyy pelaajatyyppisiä, joista osa haluaa pelinsä vahvasti teemoitettuna ja tarinallistettuna ja osa haluaa vain paeta, ja pitää tarinaa ylimääräisenä rasitteena (Nicholson 2015, 14). Riippumatta siitä, kuinka pelattava ja hyvän flow'n takaava pakohuonepeli on, jää se lopulta muotonsa vangiksi.

Kolmantena haasteena on pakohuonepelien esteettömyys⁵ ja saavutettavuus⁶. Kuten aiemmin todettiin, pakohuonepelejä pelaavat tasaisesti naisiksi ja miehiksi identifioituvat⁷ sekä monenikäiset ihmiset. Pelitiimin moninaisuus on menestystekijä. Adam Claren (2015, 568/2020) mukaan eri tavoin aistivammaiset tai pyörätuolilla liikkuvat olisi huomioitava pelisuunnittelussa. Lisäisin näkökulmiksi myös koulutustason, iän ja kielen sekä

⁵ Esteettömyys tarkoittaa ympäristön, palvelun ja tarjonnan toimivuutta etenkin toimintarajoitteisten ihmisten kannalta. Esteettömyyden voi nähdä kokonaisuutena, joka tarkoittaa sujuvaa osallistumista eri elämäntilanteilla; työntekoon, harrastuksiin, kulttuuriin ja opiskeluun. (Esteetön opiskelu korkea-asteen oppilaitoksissa - ESOK-hanke 2006–2011 n.d.)

⁶ Saavutettavuus (accessibility) on kokonaisvaltainen ajattelutapa, johon em. esteettömyyden ajattellaan sisältyvän. Käsitteenä saavutettavuus kuvaa sitä, kuinka helposti informaatiota, järjestelmää, laitetta, ohjelmaa tai palvelua voi käyttää riippumatta henkilön ominaisuuksista, esimerkiksi toimintarajoitteesta, vähemmistöön kuulumisesta tai vähävaraisuudesta. (Esteetön opiskelu korkea-asteen oppilaitoksissa - ESOK-hanke 2006–2011 n.d.)

⁷ Sukupuoli-identiteettien kirjoon kuuluu myös muita kuin nais- tai miesidentiteettejä, mikä tarkoittaa, että sukupuolen moninaisuus on huomioitava kaikessa pelin sisäisessä ja ulkoisessa viestinnässä.

kysyisin, voivatko pelimekaniikat olla pelaamisen esteenä neurokirjoa (mm. keskittymishäiriö, aistiyliherkkyys) edustaville ihmisille.

Neljäs haaste on tosielämän pakohuonepelin tehokkuus ja tavoitavuus hyötypelinä. Peliä pelaa muutama ihminen kerrallaan ja sen fasilitoiminen sitoo työresursseja. Jos kansalaisjärjestön tavoitteena on viestillään saavuttaa massoja, ei tosielämän pakohuonepeli ole tähän välttämättä paras ratkaisu.

Viimeiseksi nostan esiin työn määrän. Siinä missä digitaalisen hyötypelin kehittämiseen tarvitaan suunnittelijoita, ohjelmoijia, graafikoita tai substanssiasiantuntijoita, menee pakopelin suunnitteluun, rakentamiseen, pelinohjaamiseen ja pelin käytön koordinointiin myös paljon työtunteja. Peliprojektit ovat myös yllättäneet koollaani niitä tuottaneet järjestötoimijat. SPR:n Myrskyvaroitus oli runsaasti työtunteja kerryttänyt projekti, vaikka itse pelin suunnittelu, peliyrityksen avaimet käteen -toimitus sekä pelinohjaajien perehdyttäminen olikin ollut sujuvaa:

Se oli vitusti isompi projekti kuin kelasin. Siinä oli ihan helvetisti työtä. Olin samaan aikaan esimiehenä 40 muulle työntekijälle, mutta pelin koordinointi vaatii oikeasti yhden henkilön täysipäiväisen työn. (Keskitalo, haastattelu 3.8.2017.)

3.4 Yhteenveto

Olen tässä kappaleessa käsitellyt hyötypelien ja pakohuonepelien peruspiirteitä sekä tarkastellut tosielämän pakohuonepelin käyttämistä hyötypelinä. Olennaisimpia piirteitä hyötypelissä olivat välitettävän hyötysisällön lisäksi kaikkiin peleihin kuuluva pelillisuus, pelikokemusta määrittävä flow sekä joissain tapauksissa syntyvä immersio ja pelin taitopiiriin siirtyminen, pelipohjainen oppiminen, pelin tietoinen fasilointi, peliin sisäänkirjoitettu haaste, pelaajien palkitseminen sekä sitouttava ja mielenkiintoinen taustatarina.

Pakohuonepeliä voi käyttää kansalaisjärjestön hyötypelinä ja viestinnän välineenä monella eri tavalla. Pakohuone voi olla tarkka tai löyhä simulaatio tai sen pelaaminen voi toimia virkistys- ja koulutusmielessä. Pakohuonepeli voi olla vahvasti teemoitettu ja tarinallistettu ja hyötysisällöt voidaan linkittää mahdollisimman monessa kohdassa osaksi pelikokonaisuutta. Pakohuone voi olla myös viestinnän sisältöihin liittymätön houkutin. Tai se voi olla kaikkea vahvasti linkitetyn tai houkuttimen väliltä.

Pakohuone voi sijaita muun muassa huoneessa, teltassa tai autossa, olla kiinteä tai siirreltävä pop-up -huone ja tehtävänä voi olla myös jokin muu kuin pakeneminen. Sekä voittaminen että häviäminen pakohuonepelissä voi olla palkitsevaa ja opettavaista. Peli-suunnittelijan on yhteistyössä kansalaisjärjestön kanssa pohdittava, miten tätä näkökulmaa voi hyödyntää.

Pakohuonepeleissä on pääsääntöisesti pelinohjaaja, joka fasilitoi eli toimii pedagogisena agenttina, joka ylläpitää vihjeenannolla flowta, antaa palautetta yksittäisille pelaajille toisten pelaajien puolesta ja varmistaa, että hyötysisällöt on sisäistetty oikealla tavalla. Pelinohjaaja myös johdattelee pelin tarinaan joko kertomalla siitä tai olemalla itse hahmo, joka on osa tarinaa.

Kaupallisissa pakohuonepeleissä ikärajan eivät vaikuta ensisijaisesti pelin teema tai tarina. Ikäraja määräytyy pikemminkin sen perusteella, tarvitaanko pelaamiseen peruskoulutasoinen kielellinen ja matemaattinen yleissivistys sekä symbolisen ja abstraktin tason hahmottamiskyky. Vaikka pienille lapsillekin sopivia aikuisten kanssa yhdessä pelattavia pakohuoneita on, ohjaa kansalaisjärjestön pakopelin ikärajan määrittelyä todennäköisesti pikemminkin viestinnän tai toiminnan kohderyhmän määrittely.

Tosielämän pakohuonepelin käyttöön hyötypelinä liittyy useita haasteita, joita ovat peligenre itsessään, esteettömyyden ja saavutettavuuden toteutuminen sekä moninaisen pelaajakohderyhmän huomioiminen, pelin tavoitavuus ja kokonaisuuden suunnitteluun, rakentamiseen ja fasilitoimiseen vaadittava työmäärä.

4 Kohti peli- ja tuotantosuunnittelua

Edellisessä kappaleessa avasin hyötypelien peruspiirteitä ja niiden lomittumista tosielämän pakohuonepelin elementteihin. Seuraavaksi käyn läpi mitä pelisuunnittelu ja pelituotannon suunnittelu ovat, poimin tarjolle tarkkaan valikoituja suunnittelumalleja sekä avarran käsitystä pakohuonepelin ja kansalaisjärjestöjen erityispiirteiden huomioimisesta peli- ja tuotantosuunnitelmassa.

Myös tässä kappaleessa olen tehnyt rajauksia käsiteltävän sisällön suhteen. En syvenny lukuisiin viestinnän ja mediatuotantojen suunnittelumalleihin enkä lähde perkaamaan suunnittelumalleja ja -tapoja, joiden fokus on syvästi digitaalisissa pelituotannoissa.

4.1 Pelituotanto ja -suunnittelu

Kuten johdannossa jo todettiin, digitaalisten hyötypelien tuotantokustannukset ovat korkeat mutta myös yritykseltä tilattuna tosielämän pakohuonepeli voi kustantaa yli kymmenen tuhatta euroa. Digitaalisten pelien tekokustannukset kattavat muun muassa pelisuunnittelun, ohjelmoinnin, taso- ja hahmokehityksen sekä äänisuunnittelun ja graafisen suunnittelun kustannukset. Tosielämän pakohuonepelissä suurin kustannus syntyy kokemukseni mukaan suunnittelutyöstä ja fasilitoimiseen kiinnitettävästä työstä.

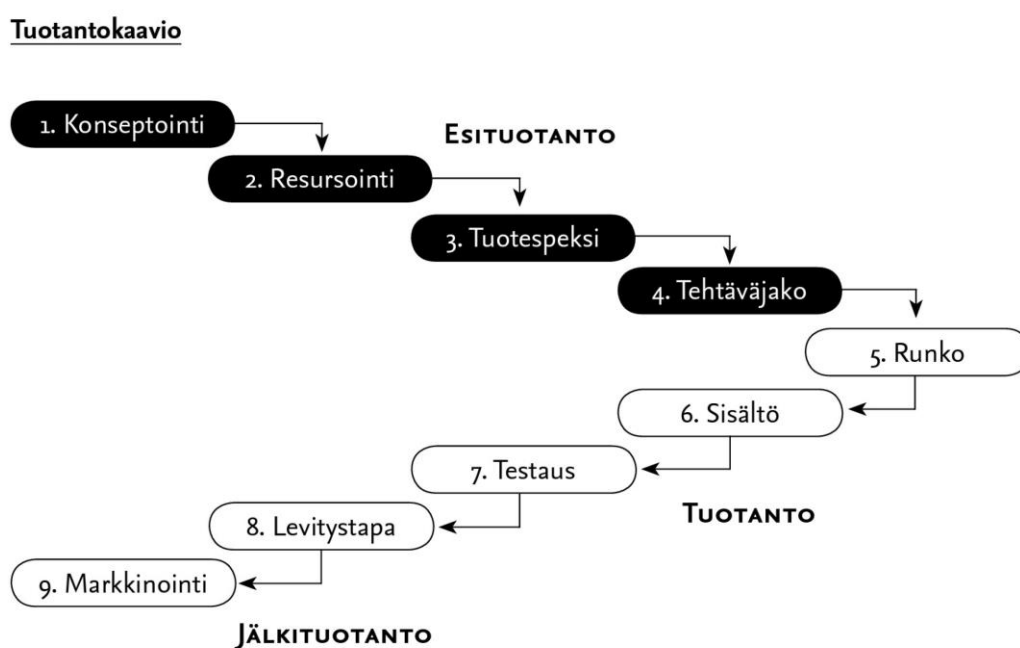
Tässä opinnäytetyössä syntyvät peli- ja tuotantosuunnitteludokumenttipohja, suunnittelumalli sekä suositukset tukevat pakohuonepelin suunnitteluprosessia kansalaisjärjestön pienemmät resurssit huomioon ottavalla tavalla. Tästä syystä näkökulmani on pienen budjetin pelituotanto pienessä pelisuunnittelutiimissä.

Jotta hyötypeliin voidaan rakentaa halutut toiminnot kohtuullisin resurssein, tulee pelituotannon olla harkittu. Matka hyötypeli-ideasta valmiiksi kansalaisjärjestön hyötypeliksi voi kulkea mitä moninaisimpia reittejä, hyödyntää erilaisia suunnittelumetodeja ja -dokumenteja ja pelin suunnittelu- ja toteutusprosessiin voi osallistua valtava määrä eri alojen ammattilaisia. Yhtä oikeaa tapaa ei ole. Yhteistä peliprojekteille on kuitenkin suunnittelun eteneminen laajasta konseptitasosta yksityiskohtaiseen suunnitelmaan ja suunnitelmista toteutukseen. Hyötypelimäisiin tarkoituksiin pyrkivää toteutustapaa voitaisiin nimittää hyötypelitekniseksi toteutukseksi (Heikkinen 2015, 20) ja opetuspelin suunnittelua eräänlaiseksi informaatiomuotoiluksi (Kervinen 2016, 70).

Pelialan koulutusta tarjoavan Kajaanin ammattikorkeakoulun opetusmateriaalin mukaan hyötypelin tuotantoprosessi voidaan esimerkiksi jakaa neljään osaan, joita ovat 1) esituotanto, 2) tuotanto, 3) testaus ja 4) jälkituotanto. Esituotantoon kuuluvat konseptisuunnittelu, projektisuunnitelman kirjoittaminen, riskiarviointi ja prototyypin tekeminen. Tuotantovaiheeseen kuuluvat edistymisen seuranta, riskien arviointi ja suunnitelman toteuttaminen sekä pelitestaus jokaisen uuden version syntyessä. Jälkituotantoon kuuluvat niin kutsuttu postmortem (eli kuvaileva esitys siitä, miten projekti meni ja mikä siinä onnistui ja mitä siitä opittiin) sekä viimeisen dokumentoinnin toteuttaminen. (Korhonen 2016a.)

Ville Vuorela (2007, 41) kuvaa kaupallisiin peleihin keskittyvässä *Pelintekijän käsikirjassa* tätä edellä esitettyä seuraavan kuvion avulla. Tässä mallissa edetään alkuideoinnista seuraavaksi resurssointiin, mikä tarkoittaa mitä tahansa aineellista tai henkistä voimavaraa, jonka voi sijoittaa pelin tekemiseen. Vuorelan mukaan ihannetapauksessa resurssit on otettu huomioon jo konseptointivaiheessa. Olen Vuorelan kanssa vahvasti samoilla linjoilla tuotannon osien järjestyksestä.

Esituotantoon kuuluu myös tuotteen eli pelin kuvaaminen ytimekkäästi sekä pelisuunnittelutiimin työnjaosta päättäminen. Tuotantoon kuuluu pelin yksityiskohtaisempi kuvaaminen ja varsinainen rakentaminen. Peli päättyy testauksen kautta valmiiksi tuotteeksi. Jälkituotannossa peliä myydään ja levitetään. (Vuorela 2007, 55.)



Kuvio 8. Tuotantokaavio (Vuorela 2007, 41).

Pelisuunnittelu on luovaa käsityötä, mikä tarkoittaa iteratiivisesti ja mielellään myös proaktiivisesti etenevää kokonaisvaltaista prosessia, jossa luodaan pelin perusmuoto; muun muassa sen arkkitehtuuri ja piirustukset, pelimekaniikat (mm. pelin ja pelaajan vuorovaikutus), pelillisyyden erityispiirteet ja pelin ominaisuudet, juoni ja tavoitteet. Pelisuunnittelussa määritetään, miten peli voitetaan tai hävitään, miten pelaaja voi hallita peliä ja mitä tietoa peli pelaajalle antaa ja miten vaikea peli on. Pelisuunnittelu edeltää pelituotantoa. Pelituotanto pitää sisällään esimerkiksi digitaalisissa peleissä ohjelmoinnin, grafiikan tuottamisen pelimaailmaan tai lautapeliin ja projektin hallintaa eli kaiken suunnitellun pelin toteuttamiseksi tähtäävän toiminnan. (Manninen 2007, 28–31, 38, 192; Rouse 2005, xxi.)

Pelisuunnittelija Jesse Schell (2008, 41–43) jaottelee pelisuunnittelun neljään kategori-
aan, joita ovat tarina, estetiikka, teknologia ja mekaniikat. Tarina kuvailee pelin tapahtu-
mia, jotka muodostavat juonen. Estetiikka on sitä, miltä peli visuaalisesti näyttää ja miltä
se kuulostaa. Teknologia on pelin ilmaisuväline ja se määrittää kaikki materiaalit ja toi-
minnot, joilla peli mahdollistuu. Mekaniikat ovat tekijöitä, jotka erottavat pelin muista me-
dioista, esimerkiksi interaktiivisuus ja säännöt.

Kansalaisjärjestön viestinnän ja vaikuttamisen ammattilaisille viestinnän toteuttaminen
hyötypelin kautta voi avautua myös viestinnän perusteoriaan peilaamalla. Viestintäpro-
sessin niin kutsuttu yleinen malli voidaan jakaa Heikki Kuutin (2012, 223) mukaan lähet-
täjään (lähteeseen tai lähettimeen), siirtotiehen (kanavaan) ja vastaanottajaan (vastaan-
ottimeen tai määränpäähän). Lisäksi prosessiin kuuluu palaute eli lähettäjälle saapuva
vastakkainen tieto. Kuutin jaottelu voidaan siirtää hyötypeliin nimeämällä lähettäjä hyö-
typelin tilaajaksi, itse pelitilanne, fasilitointitilanteet ja muu oheistoiminta, kuten markki-
nointi, kanavaksi ja pelaaja vastaanottajaksi. Palaute on tietoa pelaajalta tilaajalle ja se
avulla vahvistetaan viestinnän onnistuminen tai epäonnistuminen – muutos kohderyh-
män ajattelussa tai toiminnassa. Palautteen perusteella viestiä voidaan muuttaa ja ka-
navia sopeuttaa.

Pelituotantoprosessia voi verrata mielestäni myös viestintästrategiatyöhön, jossa usein
erotetaan luova ja resurssiajattelusta vapaa visiointiosuus ja varsinaisen strategian luo-
minen vision jalkauttamiseksi. Pelisuunnittelun varsinainen luova visiointiosuus on pai-
notettu pelituotannon esituotantovaiheeseen (Manninen 2007, 30). Esituotantovai-
heessa pakohuoneen teemaa, taustatarinaa ja sen kautta välitettäviä hyötysisältöä tai

pakohuoneen toteutustapoja voidaan ideoida vapaasti välittämättä vielä tiedossa olevista resursseista. Haluan kuitenkin tässä vaiheessa jo painottaa, että pakohuonepelissä pelimekaniikat ovat erityisen riippuvaisia tuotantoon käytettävissä olevista resursseista, koska kyse on usein kookkaasta fyysisestä pelistä, joka rakennetaan. Villin visiointityön jälkeen varsinainen pelisuunnittelu pienen budjetin pakohuonemuotoisessa hyötypelissä vaatii kaksinkertaista luovuutta. Yksi tapa säästää on ratkaista, miten teema ja tarina toteutuvat huoneen elementeissä ennemminkin symbolisella tasolla kuin simulaatiivisesti. Tällaista toteutustapaa voi verrata vaikkapa teatterilavastukseen. Luodaanko esimerkiksi metsä puunrungoilla ja neulasmatolla, projisoimalla videota metsästä, männynhajuisella ilmanraikastimella tai pelkillä tuulen ja lintujen äänillä? Erityyppisillä ratkaisuilla on luonnollisesti erilainen hintalappu. Tästä syystä resurssien kartoittaminen tulee olla peli- ja tuotantodokumentissa tärkeässä roolissa.

Pelisuunnittelun ytimessä on dokumentaatio, jonka malli määräytyy kunkin pelin, pelisuunnittelutiimin ja pelisuunnittelijan mukaan. Dokumentaation päätarkoitus on vision viestiminen riittävällä tarkkuudella sen jalkauttamiseksi. Dokumentaatio on pelisuunnittelutiimin viestintäväline, olipa sen malli millainen hyvänsä. Standardisoitua mallia ei ole, koska pelit eivät ole samalla tavalla standardisoituja kuin muut taidemuodot, kuten näytelmät, elokuvat tai sinfoniat (Rouse 2015, 356, 373; Ryan 1999, sivu 1). Tämä sama koskee myös tosielämän pakohuonepelejä. Pelien historiassa tosielämän pakohuonepelit ovat todella tuore ilmiö ja jokainen pelisuunnittelija ja peliyritys valitsevat tai luovat oman metodinsa ja suunnittelupohjansa. Pakohuonepelien suunnittelutavat voivat toisaalta olla myös liikesalaisuus tällä kasvavalla markkina-alueella. Muutamia suunnittelmapohjia ja -malleja on kuitenkin olemassa ja esittelen niitä lisää kappaleessa 4.3.

Manninen (2007, 122–123) jakaa digitaalisten pelien pelisuunnitteludokumentaation ensin syntyvään parin sivun mittaiseen synopsikseen, sen pohjalta syntyvään suppeaan pelisuunnitelmaan (Brief Game Design Document) ja lopulta edellisistä satasivuisiksi järjälleiksi kasvaviin tuotantosuunnitelmiin. Synopsiksen tarkoitus on kuvata lyhyesti, ytimekkäästi ja havainnollisesti peli-idean ydin. Synopsis sisältää pelin nimen, sanallisen kuvauksen, pelituotannon perustelun, kuvauksen kohderyhmästä, alustavan tuotantosuunnitelman ja avainideat, jotka kuvaavat pelin ainutlaatuisuutta ja tärkeimpiä ominaisuuksia. Suppea pelisuunnitelma on helppolukuinen, 10–20 sivua pitkä esitemäinen dokumentaatio pelistä, jossa kuvaillaan muun muassa pelimaailmaa ja taustatarinaa, pelin alkutilannetta, tavoitteita ja sääntöjä, pelattavuutta ja pelimekaniikkoja, käyttöliittymää ja

ominaisuuksia mutta myös pelin markkinointia, teknisiä vaatimuksia ja alustavaa resurs-sijakoa eli hintaa tuotannolle (mts. 2007, 38).

Alustavaan tuotantosuunnitelmaan kirjoitetaan tarkemmat aikataulut, resurssit, työvaiheet ja muu tuotantoon liittyä aineisto. Alustavan tuotantosuunnitelman tarkoituksena on antaa yleisen tason kuvaus pelin toteutuksesta (Manninen 2007, 144). Suurten digitaalisten pelituotantojen kohdalla varsinaiset tuotantosuunnitelmat ovat 200–400 sivun tietopankkeja. Tuotantosuunnitelmakokonaisuus sisältää visiodokumentin eli pelisuunnitelman myyvän tiivistelmän, pelisuunnitelman (Game Design Document), tyyliohjeen (Art Bible), teknisen suunnitelman, aikataulun, riskianalyysin ja testaussuunnitelman (mts. 188–192). Pienissä peliprojekteissa tuotantosuunnitelma voi olla käytännössä vain lista tehtävistä asioista ja suunniteltu työnjako ja aikataulu tuotantovaiheiden mukaisesti (Vuorela 2007, 67).

4.2 Pelisuunnittelutiimi

Pelisuunnittelua ja pelituotantoja toteutetaan hyvin harvoin yksin. Pelisuunnittelu on tiimityötä, jossa jokaiselta tiimin osapuolelta odotetaan selkeää ja täsmällistä ajatusten näkyväksi tekemistä ja sisäistä viestintää (Manninen 2007, 80–81). Mannisen (2007, 82) mukaan hyvä pelisuunnittelutiimi on myös tarpeeksi pieni, että jokainen saa omat näkemyksensä esille. Tanja Korhonen (2016a) suosittaa pelisuunnittelutiimin minimikooksi kolme henkeä, vaikka pienissä produktioissa tiimin koko on useimmin neljä tai viisi henkeä.

Hyötypelin tuotantotiimin kuuluvat pelituottaja ja pelisuunnittelija (jotka voivat olla sama henkilö), peligraafikot ja peliohjelmoijat sekä markkinoinnin, taloushallinnon ja julkaisuosaamisen ammattilaiset. Kun kyseessä on lauta-, kortti- tai pakohuonepeli, tulee ohjelmoijan tilalle luonnollisesti toisenlaisia teknisiä toteuttajia. Hyötypelin tuotantotiimiin kuuluvat myös pelin tilaaja, substanssiasiantuntijat sekä kohderyhmän edustajat. Oppimispelin osalta tiimiin voi kuulua opettavan aineen opettajia ja pedagogeja (Korhonen 2016a; Manninen 2007, 40–41; Kapp 2012, 202–204.) Kansalaisjärjestöjen pelisuunnittelutiimiin voisi esimerkiksi kuulua viestinnästä, markkinoinnista, järjestöpalveluista, varainhankinnasta tai vaikuttamisesta vastaavia työntekijöitä.

Pelisuunnittelutiimiin kuuluu aina yksi tai useampi pelisuunnittelija. Pelisuunnittelijan tehtävät ja rooli riippuvat peliprojektista, pelisuunnittelijasta itsestään sekä hänen tiimistään.

Pelisuunnittelija voi luonnostella pelin visuaalista ulkoasua, käsikirjoittaa dialogia ja tarinaa tai osallistua tekniseen toteutukseen (kuten pakohuoneen rakentamiseen), mutta näitä pelisuunnittelijalta ei peliprojekteissa yleensä edellytetä (Rouse 2005, xxi). Voidaan kuitenkin tiivistää, että esimerkiksi kaupallisten digitaalisten pelien pelisuunnittelua johtaa (pää)pelisuunnittelija, jonka tehtävänä on vastata pelin pelattavuudesta ja pelimekaniikoista (gameplay), toimia eri osapuolet yhdistävänä asiantuntijana, koota pelisuunnitelma sovitussa laajuudessa sekä soveltaa ja luoda erilaisia suunnittelutiimin tarpeita vastaavia työvälineitä (Manninen 2007, 40–41; Sayenko 2015). Oppimispeleissä voi olla myös opetuksellisia pelisuunnittelijoita (instructional game designer), joiden osaamisessa yhdistyy pedagogiikka ja pelisuunnittelu (Kapp 2012, 202–204). (Pää)pelisuunnittelijan rooli on usein vahvasti viestinnällinen (Manninen 2007, 47).

Hyötypelituotannoissa kriittistä on tiiminrakennusvaihe, jossa erilaiset persoonat ja kulttuurit kohtaavat. Alussa tiimissä haetaan yhteistä kieltä sekä määrittellään roolit ja kuka työtä vetää. Kansalaisjärjestön ja pelialan osaajat ovat usein ensimmäistä kertaa toisensa puolesta oppimassa uutta toistensa kentästä. Oppimispeleiden pelisuunnittelua kehittänyt New Mexicon yliopiston Learning Games Lab suosittaa suunnittelun aloittamista oppimistavoitteiden karkeasta määrittelystä. Työprosessi jatkuu tiimin muodostamisella ja tiimin jäsenten osaamisalueiden opettamisella toisilleen. Tiimi määrittää halutut pelilliset ominaisuudet ja sisällöt, kohdeympäristön, kohdeyleisön, budjetin ja aikataulun. Tämän jälkeen toteutetaan priorisointi eli mitä pelissä pitää ehdottomasti olla mukana, mitä toivottaisiin mukaan ja mitä voidaan jättää pois. (Chamberlin 2010; Korhonen 2016a.)

Hyötypelituotannoissa sisäinen viestintä on keskeistä joka vaiheessa ja vuorovaikutuksen laatu on yksi hyötypelin menestystekijöistä riippumatta, mitä pelisuunnitteluprosessia käytetään (Heikkinen 2015, 19). Mielestäni sisäisen viestinnän toteutuminen ja tukeminen tulisi näkyä myös peli- ja tuotantosuunnitelmassa. Sisäinen viestintä on myös elementti, johon kansalaisjärjestöjen viestinnän ammattilaiset voivat antaa tukensa tarjoamalla viestinnän kanavia ja opastusta niiden käyttöön sekä näyttämällä esimerkkiä. Riippuu kansalaisjärjestöstä, kenet pienen pelisuunnittelutiimin vetäjäksi valitaan. Mielestäni pienen pelisuunnittelutiimin vetäjä voi hyvinkin olla viestinnästä tai kampanjoista vastaava henkilö, varainhankinnan koordinaattori, pelisuunnittelija tai -tuottaja, kunhan jokaisen rooli määrittellään aluksi niin tarkasti kuin mahdollista. Kun kyseessä on vaikkapa vain kolmen hengen tiimi, voi olla tarkoituksenmukaista toteuttaa kollektiivista tai jaettavaa johtajuutta.

Viimeisenä nostan esiin pelisuunnittelutiimin jäsenten sitouttamisen peliprojektiin. Sini Kervinen pureutuu seikkaperäisessä tiedeviestintää käsittelevässä pro gradu -tutkielmassaan pelisuunnittelijoiden rooliin tieteen yleistajuistajina ja siihen, millainen rooli substanssiasiantuntijoilla on digitaalisia opetuspelejä tehdessä. Haastatteluaineistoon perustuvassa tutkimuksessa käy ilmi, että tiedon popularisointiprosessissa asiantuntijoiden rooli pedagogiikkaa ohjaavina ammattilaisina ja substanssitiedon lähteinä on merkittävä. Pelisuunnittelijoille tärkeämpää oli asiantuntijoiden valmius osallistua ja käyttää aikaa koko pelisuunnitteluprosessissa kuin pelkän tiedon tarjoaminen. (Kervinen 2016, 6, 74.) Pelisuunnittelutiimin oma ryhmäytyminen ja kansalaisjärjestön muiden toimijoiden sitouttaminen suunnitteluun on mielestäni tärkeää, jotta suunnittelutyö voi edetä tasapainoisesti niin pelillisyyttä, hyötysisällöt kuin resurssitkin huomioiden.

4.3 Hyötypelien suunnittelumalleja

Kuten aiemmin kappaleessa 4.1 kerrottiin, ovat pelisuunnittelu ja tuotannon suunnittelu usein erillisiä prosesseja. Joskus näitä molempia kuvataan saman suunnittelumallin tai -metodin sisällä ja joskus taas erillisinä. Olennaista hyötypelin suunnittelussa on opetetavan tai viestittävän sisällön vieminen osaksi peliä.

Brian Winn luonnehti vuonna 2009 hyötypelin suunnittelua uudeksi toimialaksi, josta puuttui yhteinen kieli ja standardisoidut käytänteet. Hyötypelien tekijät ovat hyödyntäneet joukkoa erilaisia pelisuunnitteluun ja opetuksen suunnittelumetodeja luodakseen hyötypeliejä, mutta usein heiltä puuttui keino yhdistää nämä näkökulmat toisiinsa (Winn 2009, 1010). Hyötypelisuunnittelua on myös aikojen saatossa lähestytty niin teknologisesta, pedagogisesta kuin pelaajakeskeisestä näkökulmasta mutta myös eri toimialojen, kuten arkkitehtuurin (Librande 2010, dia 18) näkökulmasta. Nyt kahdeksan vuotta myöhemmin erilaisia raskaita ja keveitä suunnittelumalleja, teoreettisia kehyksiä ja -metodeja on jo lukuisia. Yleisesti voidaan puhua pelisuunnittelumalleista, jotka ovat kokoelma uudelleen käytettäviä ratkaisuja toistuvien ongelmien ratkaisemiseksi (Wikipedia 2017).

Pelisuunnittelumallit kuvaavat peleissä yleisesti toistuvia elementtejä ja niiden välisiä vuorovaikutussuhteita. Ne toimivat myös keskustelun ja kokonaisuuden hallinnan välineenä pelisuunnitteluprosessissa, joka on luonteeltaan kompleksinen, vaikeasti kuvattavissa ja mitattavissa oleva kokonaisuus. (Kreimeier 2002.) Pelisuunnittelumallit ovat oman arvioni mukaan nimenomaan pelisuunnittelua koskevia eivätkä ne välttämättä ota huomioon tuotannon näkökulmia.

Suunnittelumalleja käytetään, jotta pelisuunnitelmia voidaan analysoida usealta eri pelikokemukseen vaikuttavalta kannalta. Ne tuottavat yhteistä kieltä ja keskustelun kehyksen pelisuunnittelutiimin jäsenille. Suunnittelumalli yksinkertaistaa monimutkaista kokonaisuutta ja formaali menetelmä voi tukea luovaa työtä viemällä ajatustyön taakkaa pois rutiineista. (Wikipedia 2017.)

Esittelen seuraavaksi muutaman suunnittelumallin, jotka voisivat toimia myös pienessä kansalaisjärjestön pelisuunnittelutiimissä, sillä mielestäni liian strukturoitu ja järeä työkalu tai suunnittelumetodi (vrt. Kiilin malli kappaleessa 3.2.1) voi mielestäni haitata pelin suunnittelua ja tuotantoa, koska peliprojekteja tehdään pienissä ja keskisuurissa järjestöissä kiireisen ja vapaaehtoisuuteenkin perustuvan järjestötyön ohessa. Poimin seuraavista malleista parhaat puolet, joita käytän myöhemmin luodessani omaan teoriaan pohjaavan suunnittelumallin sekä suunnittelupohjan. Erittelen erityisesti sellaisia malleja, joissa nousee esiin myös pelituotannon näkökulmia.

Aloitan kahdesta hyötypelipakohuoneen suunnittelumallista, jotka löysin aineiston keruun aikana. Samantha Clarken ja Sylvester Arnabin vuonna 2016 kehittämä **EscapED Framework** (kuvio 9) syntyi pakohuonekonseptin käyttämiseksi osaksi korkeakoulusta. Mallin etuja ovat selkeästi etenevät suunnittelukokonaisuudet, jotka ovat mielestäni myös helposti hahmotettavissa ja tarkoituksenmukaiset.



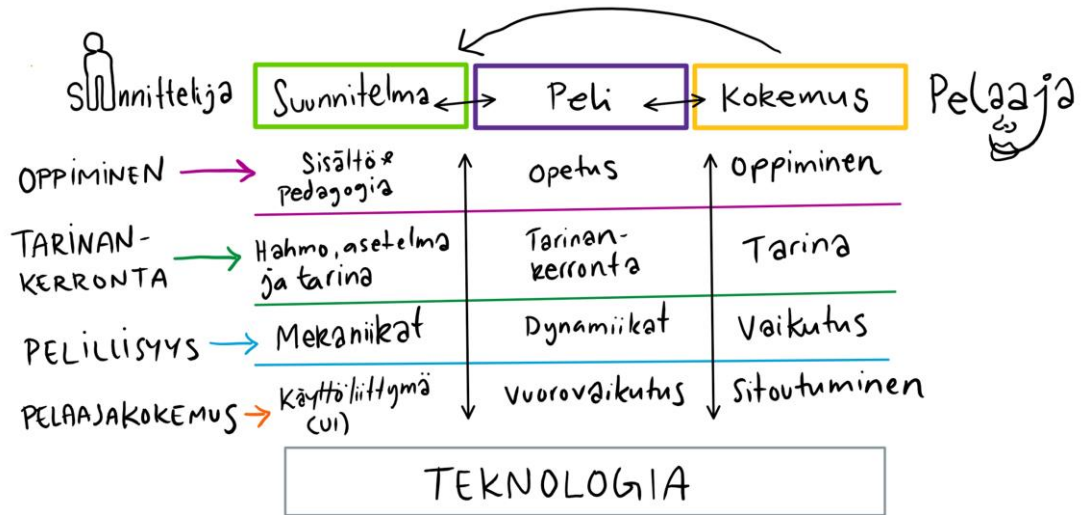
Kuvio 9. EscapED Framework (Clarke 2016a).

Tässä suunnittelumallissa pelin kokonaisrakenne on jaoteltu 1) osallistujiin (ketkä pelaavat, kuinka kauan, mikä on vaikeusaste, kokemustapa ja joukkueen koko), 2) tavoitteisiin

(oppimistavoitteet, osallistujien moninaisuuden aste, viestintä- ja johtamistaidot sekä ongelmanratkaisutaidot), 3) teemaan (pakene vai ratkaise arvoitus, tarina, kertakokemus vai jatkuva), 4) arvoituksiin (ydinarvoitukset, linkittäminen, ohjeet, vihjeet), 5) välineisiin (pakohuoneen ulkoasu, lavasteet, tekniset lavasteet, näyttelijät) ja 6) arviointiin (testaaminen, reflektointi, oppimiskokemusten arviointi, säätäminen ja uudelleen rakentaminen). (Clarke 2016a.)

Pakohuonepelin pelisuunnittelupohjista toinen on kappaleessa 3.3.1 mainittu **Breakout EDUn pelisuunnittelupohja**, joka on kytketty yrityksen tarjoamiin valmiisiin lukkoihin, arvoituskortteihin ja muihin elementteihin. Lukkojen avaaminen on tässä pelisuunnittelutavassa keskeistä. Kahdeksansivuisessa suunnitteludokumenttipohjassa määritellään pelin nimi, suunnittelija, aihealue, suositusikä, pelitiimin koko, arvioitu suoritus aika, tarina, lukkojen kombinaatiot, rakennusohje, loppufasilitoinnin sisältö ja fyysiset esineet ja digitaaliset sisällöt. Lisäksi suunnittelupohja ohjaa tekemään videon, jossa pelin eteneminen avataan. Suunnittelupohjassa on myös vapaaehtoinen ns. brainstorming-osuus, johon on jaoteltu lukkotyypit ja esineet, joiden yhteydessä kerrotaan objektin käyttötarkoitus, pelaajien suhde objektiin ja mihin objektiin liittyvän arvoituksen tai haasteen ratkaisu johtaa. (BreakoutEDU 2007.)

Laajennettu **Design, play, and experience (DPE) framework** (kuviokuva 10) on hyötypelisuunnittelun malli, joka kuvastaa suunnitteluprosessissa olevia yhteisiä käsitteitä, arviointia ja oppimispelisuunnittelua. Ylin rivi kuvastaa suunnittelijan ja pelaajan suhdetta; suunnittelija suunnittelee pelin ja pelaaja pelaa sen. Pelaaminen synnyttää pelikokemuksen. Suunnittelija aloittaa määrittelemällä halutun pelikokemuksen ja opittavat hyötysisällöt. Tämä voi sekä ohjata suunnitteluprosessia että toimia arvioinnin välineenä myöhemmin. Suunnitteluprosessissa tulee ottaa huomioon myös erot pelaajissa niin tietojen, taitojen kuin kulttuurinkin näkökulmasta, koska myös nämä määrittävät pelikokemusta. Malli sisältää oppimisen, tarinankerronnan, pelillisyyden ja pelaajakokemuksen tasot. Jokaisella tasolla on oma suunnittelu-, peli- ja kokemustason näkökulma. Teknologia on pohjimmaisena mahdollistamassa yläpuolella kuvatun. (Winn 2009, 1014–1015.)

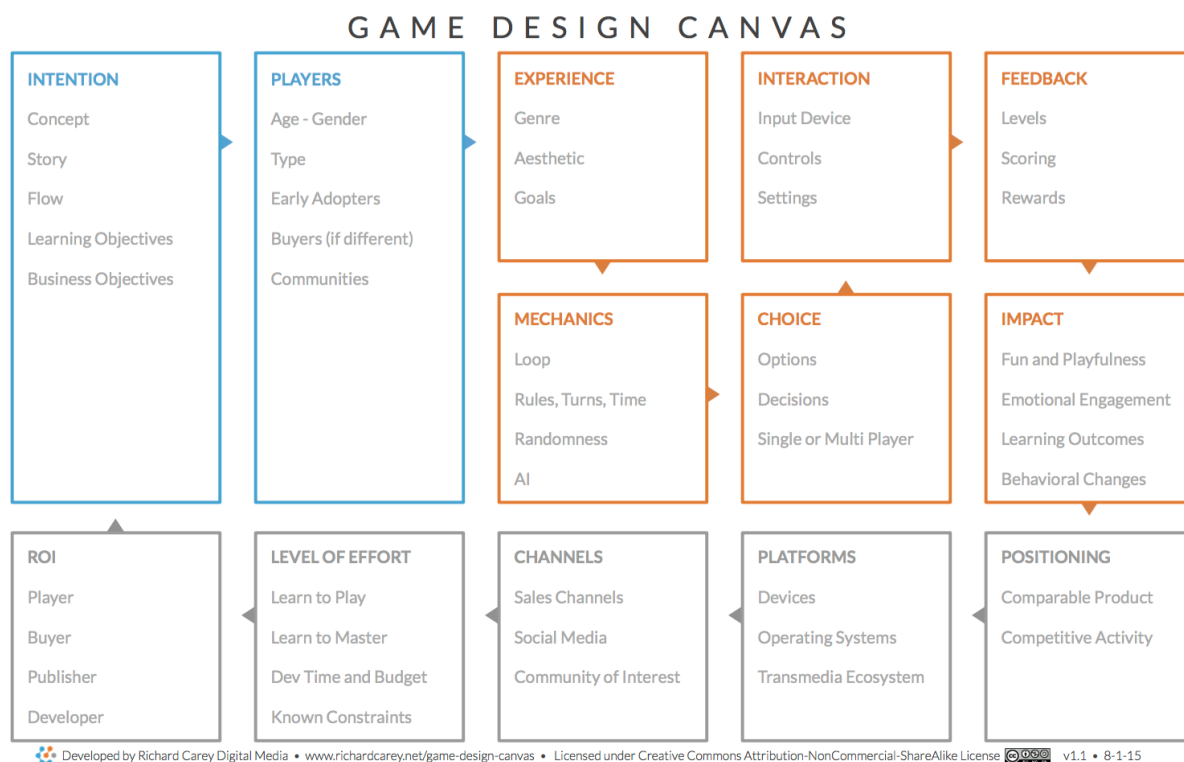


Kuvio 10. Laajennettu Design, play, and experience (DPE) framework (Winn 2009, 1015). Käännös oma.

GAME-malli (Gather, Act, Measure, Enrich) on Andrej Marczewskin hyötypelisuunnittelumalli, joka lähtee tiedonkeruuvaiheesta, jossa voidaan edetä kysymysten kautta; mitä olen suunnittelemassa, miksi, kenelle ja miten menestys mitataan. Tiedonkeruun jälkeen ryhdytään suunnittelemaan haluttu pelikokemus ja luomaan motivaatiota ja innostusta pelaajille tarttua käsiteltävään aiheeseen. Malliin kuuluu peli-idean ja prototyypin testaaminen ja tulosten mittaaminen; tekevätkö pelaajat pelissä mitä heidän on ajateltu tekevän ja toimiiko peli, kuten odotettua. Viimeiseksi peliä rikastetaan mittaamisesta saadun tiedon avulla. (Korhonen 2016c; Marczewski 2014.) Mallin etuja ovat sen yksinkertaisuus. Toisiaan seuraavat yksinkertaiselta kuulostavat kokonaisuudet ja suunnitteluprosessin vaiheistaminen on helposti omaksuttavissa, vaikei kokemusta hyötypelisuunnittelusta olisi lainkaan.

Pelisuunnittelussa käytetään myös yksisivuisia suunnittelupohjia, kuten tekstipohjainen Richard Careyn Game Design Canvas (kuvio 11) tai visualisoituja ja pelin eri osien suhteita kuvaavia suunnittelumalleja (Librande n.d., 45–59). Yksisivuisen mallin idea on peräisin arkkitehtuurista, jossa kompleksinen kokonaisuus voidaan kuvata yhdessä piirroksessa. Yksisivuisista suunnittelupohjia käytetään myös Metropolian tarjoamalla pelisuunnittelun opintojaksolla sekä KAMKin Hyötypelien perusteet -verkkokurssilla. Yksisivuiset suunnittelupohjat eroavat toisistaan pääsääntöisesti siinä, kuinka paljon myös tuotantoon ja markkinointiin kuuluvia asioita niihin sisällytetään. Yksisivuisissa pelisuunnittelupohjissa puretaan suunnittelu kenttiin, joissa määritetään pelin nimi ja konsepti, tavoitteet, miten peli etenee sekä liiketaloudelliset tavoitteet. Lisäksi määritellään kohderyhmä

ja kohderyhmään kuuluvat pelityypit. Suunnitelmaan kuuluu myös markkinatutkimus vastaavista peleistä, lista ominaisuuksista ja säännöistä, kuvaus ainutlaatuisuudesta, pelin tavoitteet pelaajan näkökulmasta, haasteet ja visuaalinen tyyli sekä kuvaus miten ja millä peliä ylipäätään pelataan.



Kuvio 11. Richard Carey Game Design Canvas. (Carey 2015.)

4.4 Pelikokemus ja käyttäjäkokemus suunnittelun lähtökohtana

Pelit, varsinkin digitaaliset pelit, ovat tavallaan myös mediatuotantoja tai hyötysovelluksia, jolloin voitaisiin hyödyntää mediatuottamiseen ja käytettävyyteen keskittyviä suunnittelumalleja ja -ajattelua. Koska pelitutkimus on edelleen kehittyvä tutkimusalue, on selvää, että esimerkiksi pelisuunnitteluun ja arviointiin liittyviä teorioita lainataan muilta aloilta, kuten edellä kuvatus yksisivuisen suunnittelumallin ajatus on lainattu arkkitehtuurista. Nostan tässä vaiheessa esiin käyttäjälähtöisyyteen ja käytettävyyteen perustuvan suunnitteluajattelun luodakseni mielekkään kytköksen mediatuottamisen ylemmän ammattikorkeakoulututkinnon opetussisällön ja pelialan välille.

Käyttäjäkokemus kertoo käyttäjän kokemuksen sisällöstä, johon vaikuttavat aiemmat kokemukset ja odotukset sekä se, miten esimerkiksi hyötysovelluksen käyttäminen todella onnistuu tavoitteellisessa tekemisessä. Käyttäjäkokemuksen erona käytettävyyteen,

mikä tarkoittaa Kielitoimiston sanakirjan mukaan (Kotimaisten kielten keskus ja Kielikone Oy 2017) tuotteen käyttökelpoisuutta tai käytettävissä oloa, on se, että tuotteelle luodaan käyttäjän silmin jokin koettu merkityssisältö. Käyttäjäkokemukseen kuuluu keskeisesti tunteellinen ja aistillinen näkökulma. Hyvä käyttäjäkokemus esimerkiksi hyötysovelluksesta kannustaa käyttämään sitä uudestaan ja huono kokemus voi johtaa jopa kielteiseen suhtautumiseen kaikkiin muihin vastaaviin hyötysovelluksiin. Myös se, pystyykö käyttäjä ylipäätään käyttämään hyötysovellusta, riippuu monesta ihmisen omasta lähtökohdasta. (Saariluoma ym. 2010, 41–44.)

Mäyrä ja kumppanit huomauttavatkin työssään *Monialainen pelitutkimus*, etteivät käytettävyyteen perustuvat suunnittelumallit riitä toimivan pelin rakentamiseen, sillä:

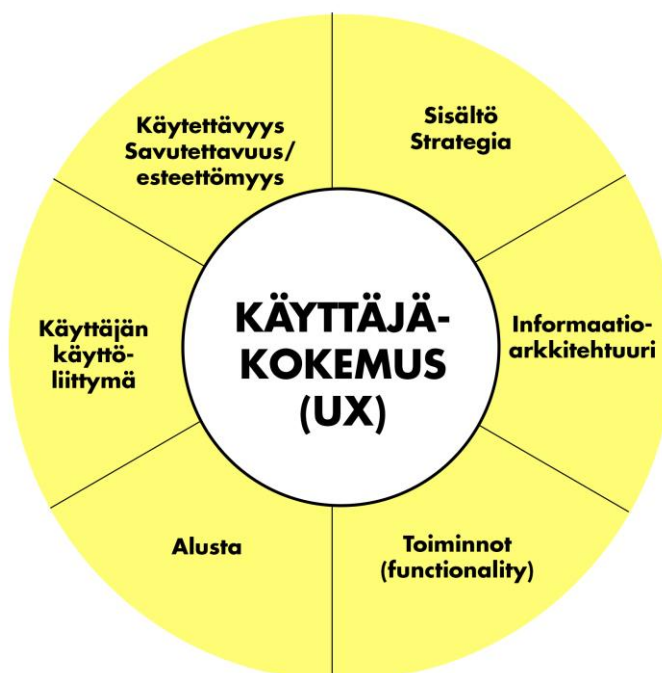
Peleissä yhtä lailla tärkeitä tekijöitä ovat pelaamisen haaste ja toiminnasta kumpuava hauskuus, jotka eivät puolestaan ole hyötysovellusten kannalta oleellisia. Tästä johtuen pelisuunnittelussa ei voida suoraan käyttää hyötysovellusten suunnitteluun ja arviointiin kehitettyjä menetelmiä, vaan pelisuunnitteluun tarvitaan omia käsitteitä ja lähestymistapoja. (Mäyrä ym. 2016.)

Käyttäjäkokemukseen perustuvaan suunnitteluun oman haasteensa asettaa myös se, että tiedämme hyötypeleistä saadun pelikokemuksen vaihtelevan valtavasti. Eri tilanteissa pelaajan kokemus voi olla samasta pelistä erilainen eri pelikerroilla ja kokemukset ja tulkinnat voivat olla täysin toisistaan poikkeavia. Pelaajien pelikokemusta voi olla vaikea ennustaa, mutta kohderyhmän eli käyttäjien taustoihin perehtyminen tekee siitä vähän helpompaa. (Mäyrä ym. 2016, 7.)

Jesse Schell pitää pelikokemusta pelisuunnittelijan tärkeimpänä lähtökohdana. Nicholsonin omassa työssään siteeraaman Schellin ajattelun mukaisesti sen sijaan, että suunnittelu aloitetaan genrestä, pakohuoneen ulkoasusta, tarinasta tai hienoista teknologista ratkaisuksista, pelisuunnittelijan pitää aloittaa kokemuksesta, jota hän yrittää luoda. Pelikokemus alkaa markkinoinnista ja pelin varaamisesta ja jatkuu asiakaspalvelun ja pakohuoneen läheisten tilojen ulkoasun myötä arvoituksiin ja tehtäviin, peliä tukeviin teknologisiin ratkaisuihin, pelaajien keskinäiseen ja pelinohjaajan väliseen vuorovaikutukseen ja lopulta siihen, mitä tapahtuu, kun peli päättyy. (Nicholson 2016, 3.)

Käyttäjälähtöisyyteen ja käytettävyyteen perustuvat mallit voivat toimia lähtökohdana, josta voidaan jatkaa kohti pelaajalähtöistä ja pelikokemukseen pohjaavaa suunnittelua, kun tiedämme, mikä pelikokemukseen vaikuttaa. Esimerkiksi tässä käyttäjäkokemuk-

seen perustuvassa suunnittelumallissa (kuvio 12) suunnittelun eri näkökulmat aina sisällöistä saavutettavuuteen ja käyttöliittymän alustasta toimintoihin ja tiedon järjestämiseen vaikuttavat käyttäjäkokemukseen (englanniksi lyhennetään user experience, UX).



Kuvio 12. Käyttäjäkokemukseen perustuva suunnittelumalli. (Ghazarian 2014.) Käännös oma.

Pelien kohdalla puhutaan käytettävyyden sijaan pelattavuudesta, vaikka se käsitteenä ymmärretään monin tavoin eikä vakiintunutta määritelmää ole toistaiseksi olemassa (Paavilainen, 2015). Pelin käytettävyyttä eli pelin pelattavuutta voidaan arvioida heuristisen arvioinnin kautta, joka on asiantuntijamenetelmä, jossa esimerkiksi mobiilisovellusta tai -peliä arvioidaan heuristiikkojen ja oman subjektiivisen kokemuksen kautta. Heuristiikat tarkoittavat nyrkkisääntöjä, asian ominaislaatuja tai ajattelun oikopolkuja, joita käytetään arjessa ja eri tieteenaloilla ongelmanratkaisussa (Mäyrä ym. 2016, 8–10; Paavilainen 2015). Koska pelikokemusta on vaikea arvioida, tarvitaan myös aihealueeseen perehtyneitä asiantuntijoita arvioimaan, toimiiko pakohuonepeli todella.

Tässä vaiheessa tutkimusta rohkenen jo väittää, että pelaajalähtöinen suunnittelu on paras lähtökohta kansalaisjärjestön hyötypelille, koska kansalaisjärjestön hyötypelisuunnittelussa ja -tuotannossa ei voida vain pohtia, mitä kaikkea mahdollista organisaatio voisi viestiä hyötypelin kautta. Rajaavana tekijänä on kysymys, mitä yksittäinen pelaaja voi ja ehtii oppia ja millainen hänen kokemuksestaan halutaan. Samoin täytyy miettiä, miten vältetään tekemästä peli, joka on ennemminkin pelaajaa kuormittava ja miten huomioidaan se, ettei pelin häviämisestä aiheudu valtavia pettymyksen tunteita. Riskinä on, että peli suunnitellaan liian helpoksi näiden pettymyksen tunteiden välttämiseksi, vaikka pelin

haaste on olennainen osa pelillisyyttä ja hyvää pelikokemusta. Aiemmin kappaleessa 3.2.3 todettiin myös, että poliittisen hyötyn suunnittelun lähtökohtana tulisi olla viestin läpimeno pelaajille. Suunnittelu voi mielestäni alkaa ydinviestien määrittelystä, jotta keskeiset hyötysisällöt voidaan pitää kohtuullisella tasolla ja viestien läpimenoa muistetaan testata pelitestauksessa, mutta lähtökohtana ei tule olla organisaation tavoitteet ja viestit vaan lähtökohtana pitäisi olla pelaaja ja hänen kokemuksensa.

4.5 Huomioita pakohuonepelien suunnittelusta

Juha Tapanisen laatiman *Pelisuunnittelijan minioppaan* mukaan varsinkin pelin varsinaisessa suunnitteluvaiheessa suunnittelijan kenties tärkein rooli on ideointi, jossa suunnittelijan tulee olla myös kriittinen.

Hyvältä kuulostava idea voi olla huono, jos se vaatii liikaa aikaa tai on muuten vaikea toteuttaa. Suunnittelijan tulee käydä ideat tarkkaan läpi ryhmän kanssa ennen kuin hän tekee niiden suhteen lopullisia päätöksiä. (Tapaninen 2016, 4.)

Hyötyn peli on myös oppimisympäristö, joka menestyy, kun siinä olevat oppimisen esteet on poistettu (Heikkinen 2015, 21). Hyötyn pelinä toteutetussa pakohuonemuotoisessa pelissä pelattavuus kytkeytyy tiiviisti kaikkeen aina huoneen ulkoasusta tarinaan ja pelaajat etsivät vihjeitä aivan kaikkialta. Myös kuten kappaleessa 3.2.1 kuvattiin, pelikokemukseen kuuluva siirtyminen arjesta pelimaailmaan auttaa sulkemaan ulkomaailman pois. Tällöin aivan kaikki pelimaailmaan kuuluvat asiat on harkittava huolella. Pakohuonepelissä pelaamista häiritsevät erityisesti peliin kuulumattomat hämäysräsykkeet, englanniksi *red herrings* (Clare 2007, 347/2020), vaikka jotkut pelaajat arvostavatkin niitä (Nicholson 2016, 13). Hämäysräsyke voi olla esimerkiksi juliste seinällä, vihjeeltä vaikuttava sisustuksellinen esine tai pelin juoneen liittyvien ääniohjeiden sisältö. Joskus pelissä olevat hämäysräsykkeet on laitettu sinne tarkoituksella ja joskus siksi, ettei pelisuunnittelija vaivautunut kysymään itseltään ”miksi tämä olisi olemassa” (Nicholson 2016, 9). Vaikka huoneen ulkoasun kehittäminen vaikkapa eläintuotantotilaksi olisi toisen tiimin jäsenen tehtävä, on pelisuunnittelijan huolehdittava, etteivät elementit luo esteitä ja hämmennystä tai vaikuta pelattavuuteen kielteisesti (Clare 2007, 716/2020).

Nicholson (2016, 9 ja 13) toteaa hämäysräsykkeiden olevan myös asia, joka vaikuttaa pakohuonepelin johdonmukaisuuteen, mikä taas on kytköksissä pelikokemukseen. Jos pelaaja käyttää peliaikansa hämäysräsykkeiden parissa, voi peli päättyä turhautumisen ja pettymyksen tunteisiin. Pelisuunnittelijan vastuulla on mielestäni minimoida pelaajia

harhauttavien hämäysärsykkeiden määrä, vaikka tämä voikin näyttäytyä kansalaisjärjestölle tärkeiden ja olennaisten hyötysisältöjen ja viestien poistamisena.

Riskinä myös on, ettei pakohuonepeli pysty välittämään haluttua tietomäärää pelin pituuden ja resurssien puitteissa. Pelisuunnittelutiimin tehtävänä on löytää tasapaino hyötysisältöjen asemointiin eli mitä kaikki halutut sisällöt ovat, miten ne sijoitetaan ja esitetään ja mitkä niistä sopivat pelin sisälle pelillisyyden siitä kärsimättä. Kuten aiemmin jo totesin, pakohuonepelissä hyötysisältö voidaan sisällyttää aina markkinoinnista kokonaisfasilitointiin tai osana pakohuoneen ongelmanratkaisuja ja teemaa. Asemoinnin tulee mielestäni olla yhtenä keskeisenä osana analyysivaiheessa kehitettävää pelisuunnittelumallia.

4.6 Yhteenveto

Pelisuunnittelu ja pelituotantoprosessi perustuvat hyötypeleissä yhteistyöhön substansiasiantuntijoiden ja pelisuunnittelijoiden sekä muiden asiantuntijoiden välillä. Hyötypelituottamisen menestystekijöitä ovat aktiivinen sisäinen viestintä, suunnittelutyöhön sitoutuneet tilaajan edustajat ja kattava testaaminen, jotta pelillisyyden välittävät hyötysisällöt ja resurssit saadaan tasapainoon. Pelillisyyden ja hyötysisällöt parhaimmassa tapauksessa myös tukevat toinen toisiaan. Tällä tarkoitan pakohuonepeleissä teeman ja tarinan lomittamista pelimekaniikkoihin siten, etteivät ne ole toistettavissa toisessa pelissä.

Kansalaisjärjestön hyötypelin pelisuunnittelutiimi on kooltaan pieni ja tiimissä samalla henkilöllä voi olla useita eri tehtäviä. Suurissa pelituotannoissa pelisuunnittelijan rooli on alan käytänteiden mukaan vakiintunut ja rooli tunnetaan, mutta pienemmissä peliprojekteissa rooli pitää tuoda esiin ja purkaa osaksi suunnitteludokumenttia. Pienessä pelisuunnittelutiimissä pelisuunnittelijan osaamiseen olisi hyvä kuulua pelimekaniikkojen suunnittelun ja pelillisyydestä huolehtimisen lisäksi pelikehittämisprosessiin kuuluvat vaiheet, kuten ideointi, pelitestaus ja fasilitointiin perehdyttäminen. Kansalaisjärjestön pelisuunnittelutiimissä tilaajan edustajat vastaavat substanssitudon tarjoamisen lisäksi pelin tuottamisesta eli resursseista, markkinoinnista ja pelin käyttämisestä. Viestinnän asiantuntijat voivat tukea sisäisen viestinnän onnistumista. Pelin varsinaisesta fyysisestä rakentamisesta ja pelin fasilitoimisesta sovitaan tapauskohtaisesti.

Pakohuonepeleissä sekä pelimekaniikat että pelikokemus ovat tiivisti kytköksissä fyysiseen rakennettuun tilaan, jonka suunnittelua rajaavat eniten käytettävissä olevat kansalaisjärjestön resurssit. Tästä syystä käsitys resursseista olisi muodostettava heti ensimmäisen vapaan ideoinnin jälkeen.

Hyötypelien suunnittelumalleja ja dokumenttipohjia on tarjolla valtavasti ja monet niistä on kehitetty digitaalisille oppimispeleille. Olemassa olevista suunnittelumalleista voi poimia pienelle hyötypelituotannolle tarpeellisia näkökulmia, joita ovat muun muassa peliprojektin tyypilliset vaiheet, pelikokemukseen perustuva suunnittelu, pelaajien moninaisuuden huomioiminen ja pelin kehittäminen palautteen ja testaamisen avulla.

5 Case-esimerkit

Tämän opinnäytetyön case-esimerkkeinä ovat eläinoikeusjärjestö Animalia ja eläinsuojelujärjestö SEY Suomen Eläinsuojeluyhdistysten liitto. En tarkoita case-esimerkillä taustatutkimukseen kuuluvaa tutkimuskohdetta vaan yksittäisiä kehittämistehtäviä osana tätä tutkimusta. Kuten tutkimusmenetelmää läpikäydessäni havainnollistin, case-esimerkit seuraavat toistaan ja kummassakin syntyy uusi versio peli- ja tuotantosuunnitelmasta sekä havaintoihin ja haastatteluihin perustuvaa aineistoa grounded theoryn taustalle (piirros 1).

Kerron tässä kappaleessa case-esimerkkien kanssa työskentelyn yhteydessä syntyneistä tuloksista ja havainnoista. Tätä seuraavassa kappaleessa 6 esitän analyysivaiheen tulokset eli kaikkeen käytössä olevaan aineistoon ja omaan teoriaan pohjautuvat suunnittelumallin ja suunnitteludokumenttipohjan kansalaisjärjestön pakohuonemuotoiselle hyötypelille sekä annan suosituksia pakohuonemuotoisten hyötypelien tekijöille.

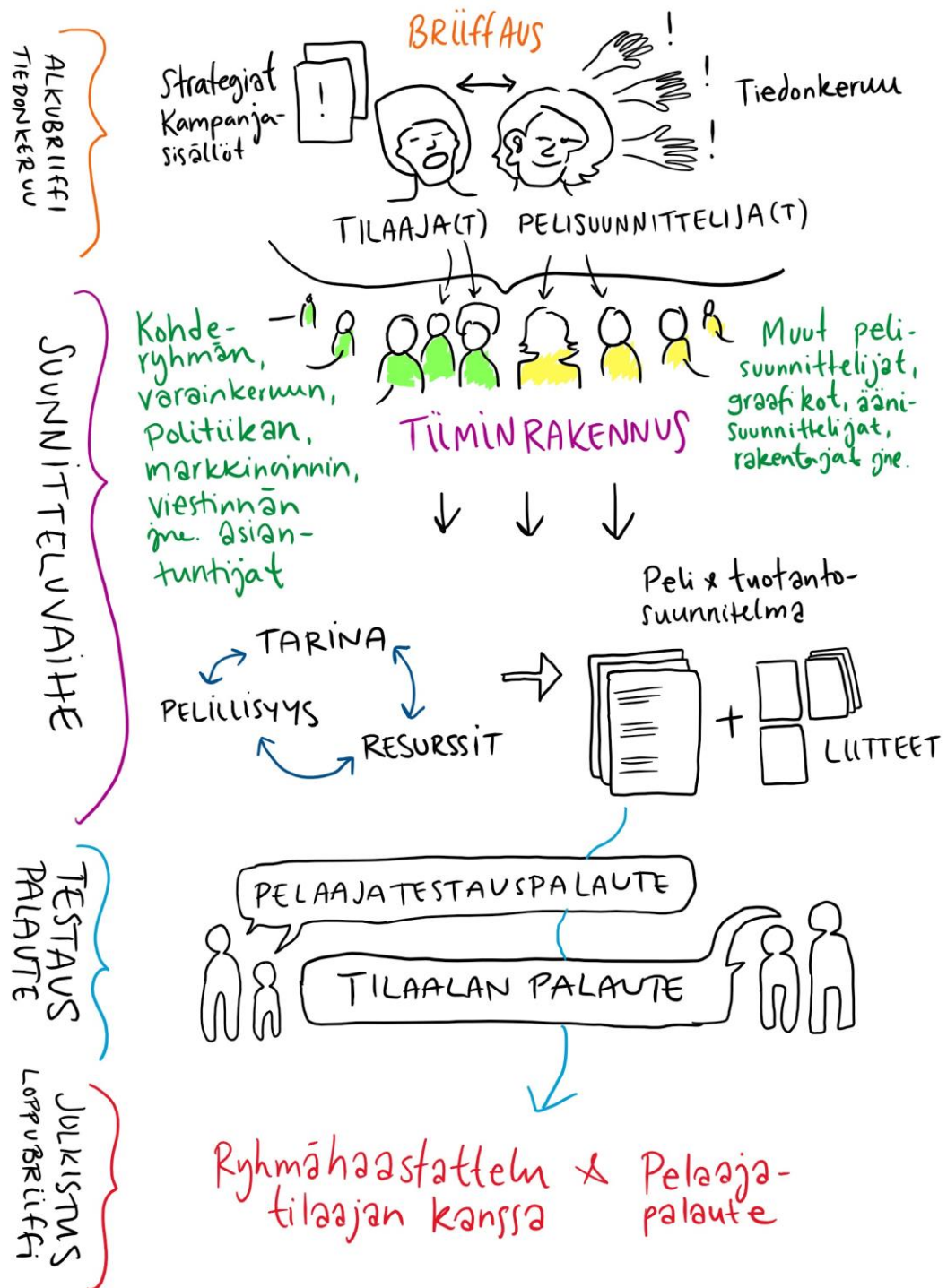
5.1 Työskentelyprosessi

Työskentelin vuoden 2017 aikana kahdessa kansalaisjärjestössä pelisuunnittelijana. Animalian Pako eläintilalta -pakohuoneen suunnittelu- ja tuotantoprosessi alkoi ensimmäisestä alkukeskustelusta 31.1.2017 ja loppukeskustelu käytiin 27.6.2017. SEYn kanssa alkukeskustelu Pentutehdas-pakohuoneen suunnittelemiseksi käytiin 8.2.2017 ja loppukeskustelu 26.9.2017. Loppukeskustelut olivat avoimia temahaastatteluja, joiden kysymykset on esitetty liitteessä 2.

Työskentelyn kansalaisjärjestön hyötypeliprojektissa olen tiivistänyt kuvioon 13. Prosessi alkoi tilaajan kanssa pidetyssä alkukeskustelussa, jossa annoin asiantuntijana tietoa mahdollisuuksista käyttää pakohuonepeliä viestinnän työkaluna ja tilaaja taas kertoi omista tarpeistaan. Seuraavaksi tämän alkukeskustelun ja oman lisätiedonhankinnan myötä syntyi ensimmäinen ideapaperi, jota käsiteltiin synnytyssä pelisuunnittelutiimissä, johon kuului järjestön työntekijöitä. Pelisuunnittelutiimin kanssa pidetyissä palavereissa kartoitettiin resurssit ja vastattiin peli- ja tuotantosuunnittelupohjaan jääneisiin avoimiin kysymyksiin hyötypeliprojektin suunnittelemiseksi.

Pelitestaus- ja pelaajapalaute sekä pelaajien pelinaikainen seuraaminen johtivat muutoksiin pelimekaniikoissa ja viestinnässä. Loppukeskustelujen tarkoituksena oli selvittää

vastasiko suunniteltu pakohuonepeli asetettuihin tavoitteisiin ja saada tietoa siitä, oliko käytetyt suunnittelumenetelmät ja -dokumenttipohjat toimivia.



Kuvio 13. Työskentely tässä opinnäytetyössä.

Tuotanto- ja pelisuunnitelmapihjat sekä niiden liitteet olivat yhteisesti muokattavina Google Drivellä, jolloin kaikkia tehtyjä muutoksia pystyy kätevästi tarkastelemaan jälkeensä ja näin havainnoida, miten suunnittelupohja case-esimerkeissä ja kirjallisen aineiston hankkimisen aikana iteroitui.

Seuraavaksi käyn läpi molemmat case-esimerkit ja esittelen niistä saatua aineistoa ja tuloksia.

5.2 Animalia

Animalia on eläinoikeuksiin erikoistunut kattojärjestö, jolla on toimintaa eri puolilla Suomea. Animalian toimistolla työskentelee seitsemän vakituista työntekijää. Animalian kampanja Lainsuojaton on aloitettu vuonna 2016 ja sen tavoitteena on yli 20 vuotta vanhan eläinlain uudistaminen eläinoikeuslähtöisesti (Animalia, katsottu 13.8.2017). Animalian toiminta oli minulle ennalta tuttua kansalaisjärjestökentällä työskentelyn myötä.

Alkukeskustelu käytiin kampanjavastaava Veikka Lahtisen kanssa. Keskustelussa määriteltiin, että kampanjan viestintätarkeksi tehtävä pakohuone olisi 30 minuutin pop-up-huone, joka olisi myös liikuteltava ja uudelleenrakennettava. Pakohuonetta käytettäisiin kampanjakiertueella ja sen tulisi välittää mahdollisimman hyvin, millaiset tuotantoeläinten olot ja tuotantoeläntilat ovat. Tavoitteena oli tuoda monimutkaista kokonaisuutta eli eläinlain uudistustarpeita ja nykylaissa olevia epäkohtia esiin elämyksellisellä ja ymmärrettävällä tavalla. Tavoitteena oli myös immersion synnyttäminen, viihteellisyys sekä aikutlaatusuus. Kohderyhmäksi määriteltiin nuoret aikuiset, jotka ovat kiinnostuneita eläinoikeuskysymyksistä.

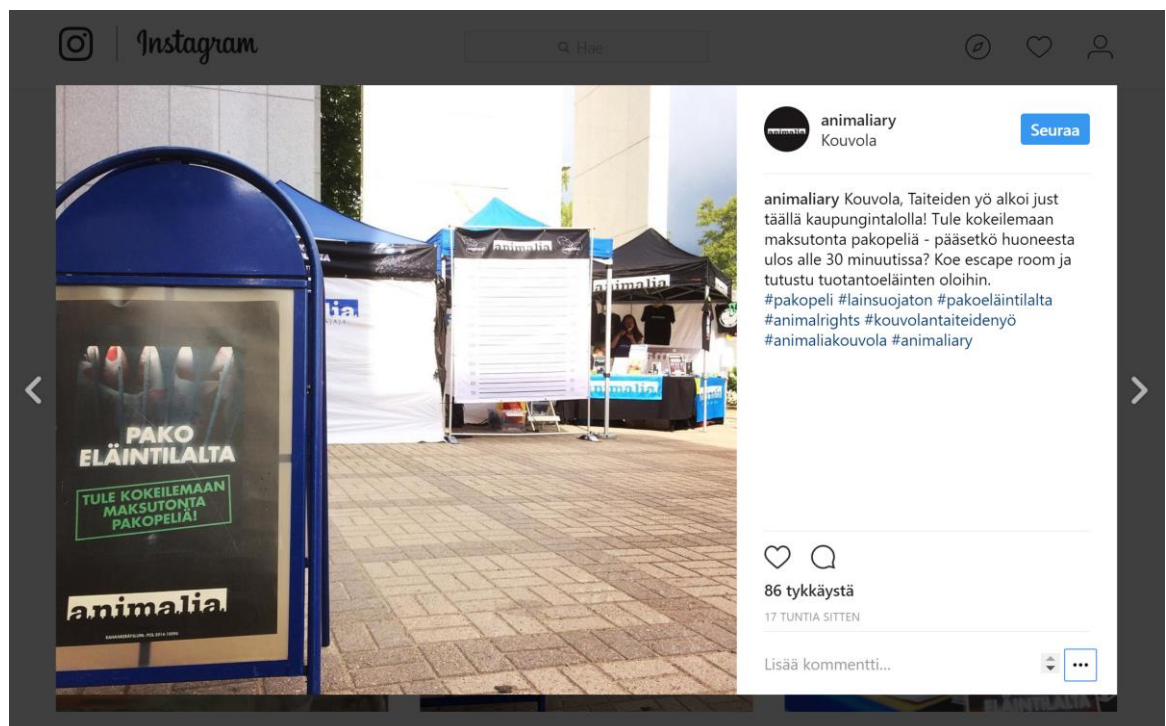
Järjestin alkukeskustelussa keräämäni muistiinpanot laatimaani ensimmäiseen peli- ja tuotantosuunnittelupohjaan, jonka totesin olevan jo ensimmäisenä versiona hyvin toimiva. Loin ensimmäisen version yhdistämällä tuttuja mediatuotanto- ja projektisuunnitelmapihja sekä yksisivuisen pelisuunnittelupohjan, joka oli samaan aikaan käytössä pelisuunnittelun opintojaksolla, johon osallistuin. Suunnitteludokumentin liitteet muodostuivat myöhemmin työskentelyn aikana.

Tein lisätiedon hankintaa kampanjan verkkosivuilta ja Eläinlaki-sivustolta. Suunnitelman seuraavassa läpikäynnissä todettiin vielä tarkennuksena, ettei pelaajien opettaminen hyötösisällöistä ei ole niin tärkeää kuin oikeanlaisen tunnelman luominen tilaan (ahtaus,

ahdistavuus, pimeys, likaisuus). Pidin kuitenkin pelisuunnittelijana oman työni painopisteen pelillisyydessä ja teeman mukaisten pelimekaniikkojen suunnittelussa.

Suunnittelutiimin kooksi muodostui kolme henkeä eli minä pelisuunnittelijana, resursseista ja tietosisällöistä vastaava kampanjavastaava sekä kiertueen käytännön järjestelyistä, materiaalihankinnoista ja pelitestausten fasilitoimisesta vastaava amk-harjoittelua suorittanut tapahtumatuottaja Katre Kauhanen. Lisäksi tiimiä täydensi etänä työskentelevä äänisuunnittelija, jolle ohjeistus äänimaailman luomiseksi annettiin 27.4. Työtä tukivat myös Animalian asiantuntijatyöntekijät.

Pakuhuone pystytettiin kolme kertaa tämän tutkimuksen aikana: 9.5.–10.5. pelitestausta varten, 27.–28.5. Maailma kylässä -yleisöpelejä varten ja 19.6.toimittajapäivää varten. Peli oli pelattavissa kesän 2017 aikana myös yleisötilaisuuksissa Turussa ja Tampereella sekä Kouvolan ja Helsingin Taiteiden yössä, mutta en itse osallistunut enää niiden rakentamiseen.



Kuva 5. Kuvankaappaus Animalian Instagram-tililtä. Pakuhuone rakennettiin Kouvolan taiteiden yöhön. Itse peli sijaitsi suurimmassa teltassa vasemmalla ja pelin monitorointi ja pelitiimin briiffaukset olivat keskimmaisessä teltassa.

5.2.1 Suunnittelu-, rakennus- ja pelitestaustavaihe

Peliprojekti jatkui vauhdikkaasti alkuvaiheen jälkeen, mutta työnjako ei ollut kuitenkaan vielä tässä vaiheessa selkeä. Havaittiin, ettei suunnitteludokumentin alkuun riitä tilaaja-osapuolen yhteyshenkilöiden listaaminen vaan dokumentin alkuun tarvitaan täsmällinen pelisuunnittelutiimin jäsenten tehtävien kuvaus varsinkin, kun tiimin työtä ei aloitettu yhteisessä peli- ja tuotantosuunnittelua taustoittavassa tapaamisessa eikä tiimin jäsenten eri rooleja määritelty tarkasti. Kaikkien olennaisten pelikehittämiseen osallistuvien henkilöiden kirjaaminen osaksi dokumenttia on tärkeää myös jälkikreditoimisen vuoksi. Tämä listaus toimii apuna, kun on aika kiittää ja palkita kaikki peliprojektiin osallistumisesta.

Animalian pakohuone rakennettiin yhdeksän neliömetrin kokoiseen toriteltaan, joka pystytettiin ensin keskustuomiston keskelle. Havaittiin, että merkittävä osa tosielämän pakohuonepelin suunnittelutyötä voi olla muuta kuin peliksi pelisuunnitteluksi miellettyä. Omaan työhöni kuului myös paloturvallisuuteen, ilmanvaihtoon, valaistukseen ja uudelleenrakennettavuuteen sekä lavastukseen ja kustannustehokkuuteen liittyvien haasteiden ratkaiseminen, huonekalujen etsiminen ja ostaminen sekä huoneen varsinainen rakentaminen. Joitain näitä tein ensimmäistä kertaa elämässäni. Arvioin, että koko projektiin meni minulta 35 täyttä työpäivää, jotka jakaantuivat tammi–kesäkuun väliselle ajalle.

Pelin tarina sijoitettiin tulevaisuuteen, jossa kampanjan tavoittelemat muutokset eläinlaissa olivat jo tapahtuneet. Peli sijoittui eräälle pahamaineiselle tuotantoeläintilalle, jossa näitä tulevaisuuden muutoksia ei oltu vielä pantu toimeen. Ratkaisu tarinan sijoittamisesta antoi liikkumatilaa, jota tarvittiin, jotta pelitiimi voitiin sijoittaa eläintilalle mielekkäällä ja Animalian arvoja vastaavalla tavalla. Pelitiimin tehtävä oli kytkeä päälle uuden lain mukainen videovalvonta ja laukaista yleishälytys, jolla tiimi pääsi pakenemaan.

Kampanjan tavoitteita tehtiin näkyviksi taustatarinan avulla, lavastamisen ja äänimaailman kautta, pelaajille annettavassa alku- ja loppubriiffissä sekä osana pelimekaniikkoja. Pelin tunnelmaa välittävä mainoskuvasto näkyi pelin mainostamisen yhteydessä Facebook-päivityksissä ja yleisötapahtumissa mainosbanderollin ja julisteiden kautta. Kampanjaviestin näkyväksi tekemistä havainnollistaa seuraava lainaus pelinohjaajan pitämästä loppubriiffistä, joka oli osa Pelinohjaajan manuaalia:

Mitä siinä yhdessä tehtävässä sanottiinkaan? Broilereita saattaa olla jopa 23 yhdellä neliömetrillä. Tuossa 3 kertaa 3 metriä teltassa olisi tällöin yli 200 broileria. (Alatalo 2017.)

13 vuoden ikäraja pelille asetettiin ilman kummempia perusteluja vasta Maailma kylässä -festareilla, kun sitä tiedusteltiin ensimmäisen kerran. Ikäraja pystyttiin jälkeinpäin perustelemaan viestinnän kohderyhmän määrittelyn mukaisesti. Nuorimmat toimijat Animaliasa 13-vuotiaita ja he ovat myös sen ikäisiä, että pystyvät käsittelemään tietoa tuotantoeläinten kohtelusta ja elinoloista.

Pelitestaus toteutettiin kolmessa osassa. Pelitestaus jaettiin 9.5. kahteen osaan, joissa kummassakin pelin pelasi kolme tiimiä. Ensimmäisen kolmen tiimin antaman palautteen ja havainnoinnin jälkeen peliä kevennettiin ja selkiytettiin. Toisen joukon jälkeen peliä kehitettiin edelleen ja päätettiin toteuttaa vielä kolmas testaus seuraavana päivänä. Pelitestaus johti lukuisiin muutoksiin taustatarinassa, alku- ja loppubriiffissä sekä huoneen lavastuksessa. Testaajat esimerkiksi ehdottivat rekvisiitaksi pelaajille sinisiä muovisia kenkäsuojia, jotka otettiin käyttöön.

Pelitestajaat olivat Animalian aktiiveja ja työntekijöitä, mutta osa tuli järjestön ulkopuolelta. Pelitestauskysymykset (liite 1) laadittiin yhdessä tuottajan kanssa sekä viestinnän onnistumisen että pelattavuuden arvioimiseksi. Kaikki pelitestajaat olivat samaa mieltä, että pakopeli oli hyvä tapa tuoda esiin järjestön viestejä ja tavoitteita, mutta lisää autenttisia elementtejä kaivattiin. Samoin palautteissa kävi ilmi, että arvoitusten olisi pitänyt antaa enemmän tietoa eläintuotannosta, mutta toisaalta moni kertoi, ettei olisi voinut perehtyä asiaan, koska itse pelaaminen vei huomion, vaikka tehtävät olivatkin kytköksissä tietosisältöihin. Palaan tähän vielä hieman myöhemmin kappaleessa 5.4.

Pelitestauksessa luotiin myös aikataulurunko vihjeiden antamiseen tiettyyn aikaan. Tätä ei päätetty tehdä ennakolta, mutta koska peliä seuranneet Animalian vapaaehtoiset saivat antaa valvonnassani vihjeitä joukkueille, jouduin ohjeistamaan, missä vaiheessa vihje voitaisiin antaa. Havaittiin, että vihjeiden aikatauluttaminen etukäteen on hyvä tapa varmistaa, että tietty prosentti joukkueita pääsee ulos pakohuoneesta aivan viime minuuteilla.



Kuva 6. Monitorointiotos Animalian Pako eläintilalta -pakohuoneen testitilanteesta.

Pelitestauspäivän tavoitteena oli myös kouluttaa Animalian vapaaehtoisia ohjaamaan peliä ja palauttamaan huone pelin lopuksi. Tämä tavoite ei kuitenkaan toteutunut. Arvelen tähän oleva useampia syitä. Vapaaehtoisten koulutusta ei ehditty suunnitella etukäteen eikä tarkasta työnjaosta ja vastuista oltu sovittu. Pelitestauksessa joukkueen monitorointi videokuvan välityksellä vaatii enemmän tarkkaavaisuutta kuin silloin, jos olisi itse pakohuoneen sisällä. Tästä syystä kouluttamista samassa tilanteessa on vaikea järjestää. Pelitestauspalautteeseen perustuvat muutokset olivat myös keskittymistä vaativia ja ne oli tehtävä heti, mikä tarkoitti muun muassa graafisten elementtien uudelleen taittamista. Koska muita pelin ohjaamisen osaavia ihmisiä ei onnistuttu kouluttamaan ja sitouttamaan, jäi pelin vetäminen ensimmäisissä yleisötilaisuuksissa minun ja kampanjavastaavan tehtäväksi. Osaksi peli- ja tuotantosuunnitelmaan tulisi siis kirjata myös pelin perehdytys- ja luovuttamissuunnitelma. On tärkeää, että omistajuus sekä pelin ohjauksen osaaminen siirtyvät reippaasti eteenpäin kansalaisjärjestön toimijoille, vaikka pelin kokonaisuus olisikin vain yhdellä henkilöllä hallussa. Tuottaja Katre Kauhanen päätyi samoihin päätelmiin omassa kehittämistehtävässään:

Pakopelin testi- ja koulutuspäivä painottui liikaa testaamiseen, sillä esim. pelin kasausta ei päässyt oppimaan. Myös peliohjauksen opetus jäi todella vähäiseksi. Eräs vapaaehtoinen kertoi, että vaikka hän osallistui koulutukseen, niin silti hän ei voisi vetää peliä ilman kokeneempaa henkilöä. Koulutusvaiheeseen pitäisi siis keskittyä alussa paremmin, jotta vapaaehtoiset uskaltaisivat paremmin pelin pyörittämiseen. Nyt pakopelin kasaus/pyörittäminen jäi lähes ainoastaan kahden henkilön vastuulle, jolloin aikataulut oli haastavaa ja työpäivät venyivät hyvin pitkiksi. (Kauhanen 2017.)

Palautetta kerättiin myös Maailma kylässä -festareilla varsinaisilta pelaajilta ja kysymykset olivat lähes samat kuin pelitestauksessakin (liite 1). Pelaajapalautteen (n=51) mukaan yhtä vastaajaa lukuun ottamatta pelaaminen oli kivaa. Vastaajista 31 henkilöä antoi arvosanan 5 (erittäin hyvä), kun kysyttiin, oliko pakopeli hyvä/kiinnostava tapa käsitellä tuotantoeläinten olosuhteita. 16 vastaajaa antoi arvosanan neljä. Muita arvosanoja annettiin siis vain muutamia ja vain yksi vastaaja arvioi, ettei pakopeli ollut lainkaan hyvä tapa aiheen käsittelyyn. Vastausten mukaan 94 % oli täysin tai suurimmaksi osaksi sitä mieltä, että pakohuone oli toimiva tapa käsitellä teemaa.

Kyselylomakkeessa esitettiin myös väittämiä, joihin pelaajat saivat ottaa kantaa. 29 vastaajan mielestä miljöö muistutti tuotantotilaa, 31 vastajaa kertoi oppineensa uutta tietoa tuotantoeläimistä, 34 vastaajan mielestä pakopeli lisäsi heidän haluaan toimia jatkossa enemmän eläinoikeuskysymyksissä ja 24 vastaajan mielestä tila ja tunnelma olivat ahdistavat. Avovastauksissa useimmin nousi esille eläinten vähäinen tila ja liikkumismahdollisuus. Kokemuksista kertovat muun muassa seuraavat pelaajapalautteet:

Peli oli kiva, mutta tuotantoeläinten olosuhteet eivät ehkä välittyneet kovin monesta tehtävästä.

Mukava kokemus, tosin ahdistavassa ympäristössä.

Konkretisoi hyvin eläinten olosuhteet ja sai faktatietoa.

Alko ahdistaan niin paljon, että alko oikeesti miettiä.

Kauhanen analysoi samaa palauteaineistoa hieman muissa tapahtumissa kerätyllä palautteella laajennettuna (n=73) ja vastaajia, joiden mielestä pakopeli lisäsi heidän haluaan toimia jatkossa enemmän eläinoikeuskysymyksissä, oli 47 henkilöä. Kauhanen teki myös osana harjoitteluaan pelaajien havainnointia ennen ja jälkeen pelin. Lopulta jäi epäselväksi jatkoseurannan puutteen vuoksi, johtiko syntynyt halu todellisiin muutoksiin käyttäytymisessä.

Pelin jälkeen lähes kukaan ei jäänyt kysymään lisää Animaliaista ja eläinten oikeuksista tai jäänyt tutkimaan tuotteita tai tukemismahdollisuuksia, vaikka useat (47hlö) olivat vastanneet palautelomakkeeseen, että peli lisäsi halua puuttua jatkossa enemmän eläinten oikeuksiin -> Tällaisessa tilanteessa voisi vielä tarkemmin miettiä asiakaspolkua, jotta pelistä syntyneitä ajatuksia ja tunteita voisi hyödyntää paremmin. (Kauhanen 2017.)

Kauhasen mukaan hyötypelikokemus oli myös hyvä lopputuloksesta riippumatta.

Pelin jälkeen pelaajat vaikuttivat olevan edelleen innoissaan, eikä heistä näkynyt mm. suurta järkytystä. Vaikkeivat kaikki olisi läpäisseet peliä, niin silti heidän pelikokemuksensa säilyi hyvänä. (Kauhanen 2017.)

Havaitsin itse Maailma kylässä -festivaaleilla, että pelin ohjaaminen ja joukkueen alku- ja loppubriiffaus oli raskasta ilman taukoja. Tautotus ja vuorottelu ovat tärkeitä mikä tarkoittaa, että pelinohjaajia olisi oltava jatkuvassa pelitapahtumassa vähintään kolme.

5.2.2 Loppukeskustelu ja yhteenveto

Loppukeskustelu tilaajan kanssa käytiin kesäkuun lopulla. Loppukeskusteluun osallistui kampanjavastaava ja tuottaja. Onnistuneeksi koettiin hyötypelisuunnittelulla saavutettu kampanjan viestintäsisältöjen sekä pelillisyyden tasapaino, tarinaa ja tunnelmaa eteenpäin vienyt äänimaailma ja immersiiivisyyttä tuottava pelikokonaisuus. Tavoitteena oli myös kansalaisjärjestön resurssit huomioiva pakohuonepeli ja kokonaiskustannukset olivatkin lopulta työaikaresurssia lukuun ottamatta muutama tuhat euroa.

Loppukeskustelussa todettiin, että peli oli vetoimainen ja halukkaita pelaajia oli enemmän kuin vapaita peliaikoja. Vaikka kaikki halukkaat eivät päässeetkään peliä pelaamaan, synnytti tieto Animalian pakohuonepelistä tilaajan mukaan kuitenkin imagohyötyjä ja lisäsi järjestön kiinnostavuutta.

Ennakoimaton hyöty, joka pakopelistä tilaajalle syntyi, oli miesten tavoittaminen pelin kautta. Animalian toimintaan osallistuvista valtaosa on naisiksi luettuja. Kuten Nicholsonin pakopelitutkimuksessa kävi ilmi, voi tietoa pakohuonepelien tyypillisestä pelaajaprofiilista hyödyntää, kun halutaan korjata toiminnan kohderyhmän vinoutunutta sukupuolijakaumaa ja tavoittaa uusia viestinnän kohdeyleisöjä.

Loppukeskustelussa tuotiin esiin, että varsinainen peli- ja tuotantosuunnitelmadokumentti jäi kokonaisprosessissa etäiseksi. Syitä ovat nähdäkseni pelitiimin yhteisen aloitustilaisuuden puuttuminen, jossa pelin suunnitteludokumentit ja -tavat esitellään. Toinen syy on kansalaisjärjestöissä tehtävän työn intensiteetti – aikaa palata suunnitteludokumenttien pariin ei yksinkertaisesti ole. Peliä konkretisoivat peli- ja tuotantosuunnitelman liitteet eli pelinohjaajan manuaali sekä materiaalihankintoja ja budjettia kuvaava tarvikelistaus olivat tilaajan näkökulmasta tärkeimmät suunnittelutyötä ohjaavat dokumentit. Loppukeskustelussa todettiin myös, että peli luovutettiin oikea-aikaisesti tilaajalle, jolloin pelisuunnittelijan osuus saatiin paketoitua.

Ongelmitta ei kuitenkaa selvitty. Maailma kylässä -festivaalin pelipäivinä pari lukkoa jumiutui ja rautasaha haettiin juosten läheisestä rautakaupasta. Pelin palautus epäonnistui myös joitain kertoja ja huoneeseen jäi ylimääräisiä objekteja, kuten pelinohjaajan virvoitusjuomapullo, jota joukkue tutki intensiivisesti vihjeitä etsien. Pelin monitorointiin kuullut videokuva ja ääni myös katkesivat ainakin kerran ja pelinohjaus piti tehdä sokkona teltan kankaan läpi joukkuetta kuunnellen. Monet ongelmatapaukset, mutta eivät kaikki, oli jo kirjattu ennakoiden peli- ja tuotantosuunnitelmaan ja pelinohjaajan manuaaliin, jolloin ongelmat voitiin ratkaista lennosta muun muassa mukauttamalla tarinaa.

Yhteenvedona voin todeta, että tämän case-esimerkin kanssa opin, että toimivan peli- ja tuotantodokumenttipohjan tulee sisältää osuudet tarkemmasta suunnittelutiimin työnjaoista, muiden peliprojektiin osallistuneiden tiedot ja perehdytys- ja luovutussuunnitelma. Myös ikäraja tulisi päättää ja perustella etukäteen. Yhteiselle aloitukselle ja suunnittelulle olisi myös varattava runsaasti aikaa.

5.3 SEY Suomen Eläinsuojeluyhdistysten liitto ry

SEY Suomen Eläinsuojeluyhdistysten liitto on valtakunnallinen kattojärjestö, joka on erikoistunut eläinsuojelukysymyksiin. SEY toteuttaa käytännön eläinsuojelutyötä yli 40 jäsenyhdistyksen ja yli 80 vapaaehtoisen eläinsuojeluneuvojan voimin. SEYn keskustoimistolla työskentelee 10 henkeä. (SEY n.d.)

Ensimmäinen yhteydenotto tuli tammikuussa 2017 ja ensimmäinen suunnittelutapaaminen oli 8.2. järjestön vt. neuvotoiminnan koordinaattori Ksenia Peltovuoren kanssa, jonka kanssa määriteltiin pakopelin ensimmäisiä tavoitteita. Pakopelin oli määrä toimia osana SEYn 9.9. järjestettävän vapaaehtoisten leirin ohjelmaa. Yhteyshenkilöksi vaihtui Heidi Harmaala kesäkuun aikana, mutta työskentely jatkui erittäin sujuvasti. Mukana pelisuunnittelutiimissä oli tiiviisti mukana myös nuoris- ja jäsenyhdistystoiminnan koordinaattori Tiina Lehtovirta.

Pelin teemaa ja tavoitetta haarukoitiin ensimmäisen tapaamisen jälkeen SEYn sisäisessä työssä ja lopulta se kirkastui minun ja järjestön seitsemän työntekijän yhteisessä tapaamisessa 25.4. Tässä vaiheessa en ollut vielä esitellyt peli- ja tuotantosuunnitelmapohjaa vaan odotin, että olin saanut tarpeeksi tietoa ja perehdytystä valittavaan teemaan.

Innostus peliä kohtaan oli myös käsin kosketeltavissa ja monet pelin puolet juonen kirjastuttua asettuivat osaksi järjestön tavoitteita.

Pelin teemaksi valittiin Halpa koira -kampanja, jonka tavoitteena on tiedon lisääminen pentutehtailusta. Pentutehtailu tarkoittaa kasvatusta, jossa eläinten pentuja teetetään rahan takia niiden hyvinvoinnista piittaamatta. Pentuja tehtaillaan myös Suomessa, mutta valtaosa tuodaan ulkomailta, yleisimmin Virosta. Myynti-ilmoitukset ovat tyypillisesti internetin myyntipalstoilla eikä ilmoituksesta yleensä selviä, että myytävä eläin tuodaan ulkomailta. Taustalla voi olla väärennettyjä eläinlääkärintodistuksia, ja joskus kaikki vaadittavat tuontipaperit puuttuvat. Pentu saattaa olla vakavasti sairas ja kuolla pian kotiutumisen jälkeen. (SEY 2016.)

Pelin yleisiksi tavoitteiksi asetettiin 1) tuoda jotain uutta SEYn toimintaa ja esitellä uusi tapa oppia ja toimia, 2) vapaaehtoisten virkistyminen ja ryhmäyttäminen sekä 3) ajankohtaisen ja kaikkia järjestön toimijoita koskevan eläinsuojeluteeman ja siihen liittyvien aitojen tilanteiden esittely. Toimijoiden virkistymisen ja ryhmäytymisen edistämiseksi pelitiimit päätettiin muodostaa etukäteen leirille eri puolilta Suomea tulevista SEYn vapaaehtoisista aktiiveista. Pelin tuli myös olla monikäyttöinen ja kustannustehokas sekä uudelleenrakennettavissa jatkokäyttöä varten. Peli täytyi voida rakentaa millaiseen huone-tilaan hyvänsä.

Havaitsin, että jo alkukeskustelussa on tärkeää ottaa selvää tulevien pelaajien taustoista ja osaamisesta, jotta pelisuunnittelu hyötypelikokemuksesta lähtien onnistuu paremmin. SEYn briiffissä korostettiin, että pelin aihe, pentutehtaat, olivat jo osalle pelaajista tuttu aihe. Näin ollen pelin tehtävien ei tarvinnut olla ensisijaisesti faktatiedon opettamista, vaan tähtäimessä oli myös mielekäs kokemus. Koska tilaa ei pystyisi rakentamaan samalla tavalla kuin Animalian tapauksessa eikä aikaa pelipohjaiselle oppimiselle ollut kuin 20 minuuttia, keskityin tarinaan, sisustuksellisten ja autenttisten elementtien suunnitteluun sekä teeman tiukempaan kytkentään osaksi pelimekaniikkoja.

SEYn pakohuone Pentutehdas rakentui simulaatioksi, jossa järjestön aktiivit osallistuvat omana itsenään pentutehtaassa syntyneiden koiranpentujen pelastusoperaatioon yhdessä eläinsuojeluviranomaisen eli valvontaeläinlääkärin kanssa. Pelaajien tehtäväksi koiranpentujen pelastamisen ohella tuli tehdä havaintoja erilliseen havaintokorttiin. Pakenemisesta jäljelle jääneet peliminuutit sekä oikeiden havaintojen määrä muodostivat joukkueiden kokonaispisteet.

Pelin kustannukset olivat noin muutama sata euroa. Työtunteja koko pelin suunnitteluun, testaamiseen ja varsinaisen pelin vetämiseen meni arviolta 20 päivää. Työmäärä oli huomattavasti pienempi huoneen yksinkertaisen ulkoasun ja jo edellisessä prosessissa valmistuneen pelinohjaajan manuaalin vuoksi. Pelin rekvisiittana oli vain suuri eläinhäkki pentukoirineen ja sotkuineen, salkku, kassalipas ja roskakori sekä sekalaista muuta roskaa, sanomalehtiä ja koiranruokaa. Peli oli tämän suunnitteluratkaisun vuoksi varsin nopea kasata ja purkaa. Tunnelma luotiin koirien vikinää sisältävällä ääninauhalla ja toisella kesken peliä soitettavalla nauhoitteella.

5.3.1 Peli- ja tuotantosuunnitelman toinen versio

Toimitin 30.5. sähköpostilla peli- ja tuotantosuunnitteludokumentin kolmen tapaamisen, oman taustatyön sekä pentutehtailua tunnevan asiantuntijatapaamisen jälkeen SEYlle. Tällä kertaa liitin viestinvaihtoon tietoa dokumentin käytöstä ja tarkoituksesta sekä tein ehdotuksen suunnitteluprosessin etenemisestä. Dokumentissa oli myös kirjallisesti kuvattuna pakohuoneen designluonnos pelkän piirretyn kuvan lisäksi. Samoin kirjoitin auki pelin laajemman maailmankuvan, jonka etuna lopulta oli, ettei pakohuoneen taustatariinaa tarvinnut enää muuttaa testausvaiheessa toisin kuin Animalian pelissä.

Pelin varsinainen rakentaminen alkoi kokonaissuunnitelman hyväksymisen jälkeen. Keskeisin muutos ennalta suunniteltuun oli videomonitoroinnista luopuminen. Pelisuunnittelutiimi päätti, että pelinohjaaja tulee itse huoneeseen toimien samalla valvontaeläinlääkärinä. Suunnittelin ja loin kustannustehokkuuden vaatimuksen mukaisesti muun muassa huoneen äänimaailman sellaiseksi, että pelinohjaaja voi tarvittaessa hoitaa äänitiedostojen oikea-aikaisen käynnistämisen yksin.

Pelisuunnittelutiimissä todettiin myös, ettei jälkibiiffin tarvitse olla fasilitoitu tilaisuus vaan pelaajat saavat jakaa kokemuksiaan omatoimisesti osana leiriviikonloppua. Kuitenkin kuten Animalian pelistä opimme, tuli hyötysisältöjä esittää tai toistaa vielä pelin lopuksi. SEYn pelin jälkibiiffin osaksi muodostui maininta pentutehtaan hajumaailmasta. Koska peli rakennettiin vuokratiloihin eikä pentutehtaille tyypillisen ulosteen ja virsan hajun toteuttaminen ollut mahdollista, täytyi pelaajia ohjata pohtimaan, miltä tilassa oikeasti haisisi, jos se olisi oikea pentutehdas.

5.3.2 Pelitestaus ja pelaajapalaute

Pelitestaukseen 30.6. SEYn toimistotiloissa osallistui viisi joukkuetta, mitä pidän ehdottomana vähimmäismääränä. Pelitestaukseen osallistui SEYn työntekijöitä, vapaaehtoisia sekä yksi joukkue, johon kuului ulkopuolisia pakopeliharrastajia. Pelitestaus toimi samalla myös opetustilanteena tuleville pelinohjaajille ja tämä toimi Animalian testaus- ja koulutustilaisuuteen verrattuna huomattavasti paremmin, sillä oppijat voitiin mielekkäästi sijoittaa peliin valvontaeläinlääkärin harjoittelijoina.



Kuva 7. Monitorointiotos SEYn Pentutehdas-pakohuoneen testitilanteesta. Peli rakennettiin SEYn toimiston pieneen neuvottelutilaan.

Varsinainen peli järjestettiin SEYn leirillä yhtenä päivänä ja pelin pelasi kahdeksan pelitiimiä. Kussakin pelitiimissä oli kahdesta viiteen pelaajaa. Vastasin itse pelin rakentamisesta leiripaikalla sekä sen ohjaamisesta kuuden joukkueen osalta ja SEYn työntekijä Sini Kuronen kahden pelin osalta. Toinen työntekijä Sari Toivola osallistui joukkueiden loppubriiffiin, palautteen keruuseen, pelitiimin valokuvaamiseen sekä pelin loppupurkuun.

Pakohuone rakennettiin puolikkaaseen neuvottelutilaan, jossa oli suuret ikkunat, lasikaappeja, neuvottelupöytä, elektroniikkaa ja muuta opistorakennuksen omaisuutta (kuva 8). Tila jaettiin kahteen osaan köykäisesti paikan päältä löytyneillä pahveilla. Pelit sujivat hyvin lukuun ottamatta heti ensimmäisen pelitiimin pelissä jumittunutta lukkoa ja

toista tilannetta, jossa emme olleet muistaneet lukita yhtä olennaista pelielementtiä vaan pelitiimi pääsi oikaisemaan.

Kohderyhmänä olivat järjestön toimijat, joilla oli jo perustietoja pentutehtailusta. Palautteen perusteella (n=22) 14 pelaajan mielestä tila muistutti pentutehdasta, 10 pelaajaa halusi puutua jatkossa lisää pentutehtailuun, 13 piti tarinaa luotettava ja 19 pelaajan mielestä peliä oli kiva pelata. Puolet palautteenantajista antoi arvosanan 5 (erittäin hyvä) kysymykseen, oliko pakohuonepeli hyvä/kiinnostava tapa käsitellä pentutehtailua. 9 vastaajaa antoi arvosanan 4. Voidaan todeta, että pakohuonepeli oli ehdottomasti hyväksi ja kiinnostavaksi koettu tapa käsitellä pentutehtailua. Pakohuoneeseen kuuluvat elementit, kuten tarina ja pelinohjaus valvontaeläinlääkäriin roolissa, riittivät kuitenkin luomaan oikeanlaisen tunnelman, vaikka tila olikin haastava sekä sisustaa että pitää ulkomailman äänistä erillään.



Kuva 8. Pelitilanne 9.9. ja pelinohjaaja Sini Kuronen valvontaeläinlääkäri Raija Korhosena.

Pelaajakyselyn avovastauksissa kiitettiin onnistuneesta kokonaisuudesta, pelin oikea-aikaisesta ohjauksesta, oppimiskokemuksista, viihdyttävyydestä ja haastavuudesta. Oppimiskokemuksiaan kertoi puolet vastaajista. Oppimiskokemuksia olivat havaintojen tekemiseen ja pelin pelaamiseen liittyvä tarkkuus, yhteistyön tekeminen muiden pelaajien kanssa, paineensieto ja pentutehtailun faktat.

Pakopeli auttoi ideoimaan, miten jatkossa pentutehtailijan (ilmoitukset) voi tunnistaa. Ohjaaja antoi vihjeet oikeassa kohtaa. Erittäin hyvä viikonlopun teemaan so-piva pakopeli! (Pelaajapalaute 9.9.2017.)

5.3.3 Loppukeskustelu ja yhteenveto

Loppukeskustelu käytiin SEYn toimistolla 26.9.2017. Loppukeskusteluun osallistuivat neuvoytoiminnan koordinaattori Heidi Harmaala, nuoriso- ja jäsenyhdistystoiminnan koordinaattori Tiina Lehtovirta sekä graafikko Sari Toivola, joka oli mukana 9.9. pelin fasilitoimisessa. Loppukeskustelussa luettiin ja analysoitiin myös saatua palautetta.

Loppukeskustelussa nostettiin ensimmäisenä esiin pakohuonepelin vaikutus virkistymiseen ja ryhmäytymiseen sekä leirin ilmapiiriin. Suunnittelutiimin päätös pelitiimien ennakkovalinnasta aiheutti ennakoimattoman vahvan reaktion leirin osanottajien näkökulmasta. Tiina Lehtovirran sanoin ”siinä meni ihmisillä ihan pasmat sekaisin ja listoja laitettiin uusiksi. Osa hyväksyi sekaryhmät, mutta pääosin tätä vastustettiin.” Heidi Harmaala yllättyi myös voimakkaasta reaktiosta:

”Ihmiset pelkäsivät, että ehtiikö pelin varmasti pelata ja ehtiikö mukaan kaikkeen muuhun [leiri]toimintaan. Siinä oli tunnekuohua ja itkusilmin oltiin.” (Harmaala, haastattelu 26.9.2017.)

Lopulta sekaryhmiä oli vain kaksi kahdeksasta. Pakopelin tuominen leirille opetti, että sekaryhmistä tulee tehdä vakituinen toimintamalli SEYssä, koska Lehtovirran mukaan tosielämässä SEYn toiminta on ennalta tuntemattomien ihmisten, kuten viranomaisten kanssa yhteistyön tekemistä. Sari Toivola esitti myös näkemyksen, että pelitiimien muuttaminen voi vaikuttaa kielteisesti niihin, joille sekajoukkue olisikin sopinut.

Leirin ilmapiiriin vaikutti myös pakohuonepelin tuoma kilpailuasetelma. Lehtovirran mukaan oli yllättävää, että miten kilpailuhenkisiä ihmisiä SEYn toiminnassa on mukana. ”Käytäväkeskusteluissa oli suuren urheilujuhlan tuntua”, Lehtovirta kertoi. Joukkueiden saamat pisteet (jäljelle jääneet pakominuutit sekä tehdyt oikeat havainnot pentutehtailusta) koottiin fläppitaululle, mutta tulosta ei enää esitelty seuraavana leiripäivänä vaan se toimitettiin kiitosviestin yhteydessä leirin osallistujille. Tulokset sekä pisteytyksen perusteet kiinnostivat pelitiimejä ennakoitua enemmän. Loppuhaastattelussa todettiin, että alkubriiffiin voidaan lisätä tietoa, mistä pisteet koostuvat sekä esitellä niille perustelut yhteisesti tilaisuuden lopuksi.

Muita tavoitteita oli tarjota jotain uutta aktiiveille sekä heidän virkistäytymisensä. Haastateltavien mukaan huoneesta tuli ulos voimautuneen näköisiä ihmisiä ja peli heijastui myös yleispalautteeseen, jossa se mainittiin myönteisenä asiana. Opetuksellinen tavoite eli pentutehtailusta kertominen toteutui loppuhaastattelun mukaan myös.

Loppuhaastattelun seuraava osa käsitteli suunnitteluprosessia ja käytössä olleita dokumentteja. Haastateltavien mukaan työskentely kanssani oli helppoa ja mutkatonta, suunnitteludokumentit ja liitteet olivat hyviä sekä kielellisesti ja käsitteellisesti selkeitä, aikataulu piti ja kesken suunnitteluprosessia vaihtuneen yhteyshenkilön perehdyttäminen onnistui. En käyttänyt liitteenä olleessa Pelinohjaajan manuaalissa pelialan sanastoa ja jos käytin, avasin nämä osuudet.

Meidän toiminnassa pitää varautua kaikkeen, jos joku sairastuu tai peruu. Manuaalista tuli varmuus, että olisin voinut itse vetää pelin, jos se olisi tullut eteen. Tavoite oli myös, että peliä voi hyödyntää jatkossa ja niin nimenomaan, koska kun on dokumentit hyvin tehtynä, sen uusintaminen on mahdollista tosi helposti. (Lehtovirta, haastattelu 26.9.2017.)

Loppuhaastattelussa keskusteltiin myös siitä, kenellä substanssitiedon tulee olla. Toimitajataustani ansiosta ja osin myös opintovapaan mahdollistamasta ajankäytöstä johtuen pystyin pelisuunnittelijana ja -tuottajana ottamaan haltuun substanssisisällön siinä määrin, että tilaajasta tuntui tietojeni olevan tarkemmat kuin heidän. Tämä ei ole mielestäni ihanteellinen tilanne hyötypeliprosessissa, mutta kuitenkin täysin mahdollinen, koska kyse on kansalaisjärjestöistä, joissa substanssiosaaminen jostain kapeasta aihealueesta voi olla pikemminkin vapaaehtoisilla asiantuntijoilla kuin työntekijöillä. Substanssiosaamisen ja sisällön tarkastamisen todettiin olevan asia, joka tulisi jatkossa olla määritelty tarkemmin, vaikka asiantuntijuus olisikin vapaaehtoisilla. Vaikka tapasin pakohuoneen suunnittelussa vapaaehtoista asiantuntijaa, jäi joidenkin substanssisisältöjen suhteen hienoinen epävarmuus eli oppivatko pelaajat tässä mitä heidän pitäisi vai onko tieto fiktiota. Tilaaja ja enemmistö pelaajista pitivät kuitenkin tarinaa luotettavana ja uskottavuudesta kertoo jotain peliin laatimani fiktiivinen hovioikeuden dokumentti, joka eräänä päivänä jäi tulostimeen ja päätyi kiertämään toimistolla ihmiseltä toiselle, kunnes ilmeni, ettei se ollut oikea.

Loppukeskustelun mukaan pakohuonekokonaisuuteen jäi kehitettävää, mutta kyse on pikemminkin hienosäädöstä. Kehittäväksi nähtiin muun muassa pakopelin graafinen ulkoasu, joka voisi näkyä muun muassa pelitiimin loppuvalokuvan kyltissä. Loppuhaastat-

telussa todettiin myös, että pelitiimien yhteinen syvempi purkukeskustelu olisi ollut tarpeen, jotta oikeat ja väärät havainnot olisi voitu käydä läpi ja varmistaa oikeiden asioiden oppiminen pelin kautta. Samoin pelinjälkeinen loppubriiffin ja joukkuevalokuvan ottamisen paikka olisi ollut syytä sijoittaa huomattavasti kauemmas pakohuoneen ovelta. Olin määritellyt pelin pisteytyskriteerit eli oikeat havainnot jo ennakkoon peli- ja tuotantosuunnitelmapohjaan, mutta tämän saman tiedon puuttuminen Pelinohjaajan manuaalista huolimattomuuteni vuoksi johti käsitykseen, ettei niitä oltu määritelty lainkaan.

Kokonaisuutena pakopelin tuottaminen todettiin onnistuneeksi ja sen tuottamat hyödyt suunnitellun mukaisiksi ryhmäytymistavoitetta lukuun ottamatta. Prosessi antoi keskustelun mukaan SEYlle rohkeutta kokeilla uusia ja toiminnallisia asioita myös jatkossa.

5.4 Havaintoja case-esimerkeistä

Palaan aluksi kohtaan 3.2.1 Hyötypelien piirteet, jossa kysyin, mikä merkitys syntyneellä immersiiivisyydellä on hyötypelikokemuksen näkökulmasta ja onko siitä haittaa. Loppupäätelmä on kaksijakoinen, koska mielestäni siihen vaikuttavat pelin muoto, linkityksen ja tarkkuuden taso ja tilaajan asettavat tavoitteet. Pako eläintilalta -pelin ensisijaisena tavoitteena ei ollut opettavainen hyötypelikokemus vaan pikemminkin tunteisiin vetoava kokemus ja tunnelman välittäminen eikä se ollut yhtä tiukasti linkitetty hyötysisältöihin kuin SEYn peli. Tästä esimerkkinä kolmen Pako eläintilalta -pelin pelanneen palautetta:

Mietityttää, että muistaako lukuja tai muita sen jälkeen, kun lukko avattu. Mutta uudet ideat ovat aina hyviä.

Asia hukkuu tehtävänratkaisun alle, kun esim. miettii vaan numeroita koodina. Ei sovi hätäisille, koska menee aikaa.

Oli hyvä, mutta faktoja ei ehtinyt sisäistää :)

Toisaalta yhden palautteen mukaan peli myös ”herätti tunteita ja luvut jäivät mieleen”. SEYn peli oli tiukasti linkitetty eli ydinarvoitukset oli kytketty hyötysisältöihin tavalla, että ne eivät olleet siirrettävissä toiseen pakohuoneeseen sellaisenaan. Vahva linkittäminen näkyy mielestäni pelaajapalautteissa siten, että kysyttäessä oppimiskokemuksista niitä luetellaan useita eikä vastauksissa pohdittu lainkaan, jäikö pelistä tarpeeksi faktoja mieleen. Toki kysymykset palautelomakkeissa olivat erilaiset, joten täysin pitävää johtopäätöstä en voi vetää.

Pelimaailmaan kiinnittyminen ja immersion syntyminen ovat suunnittelussa tavoiteltavia kokemuksia, jos ne tukevat asetettuja tavoitteita. Animalian pelissä tavoite oli luoda huoneeseen oikeanlainen tunnelma, ei niinkään varmistaa lukuisten faktojen sisäistämistä. Tästä lähtökohdasta katsottuna suunnittelussa voidaan painottaa elementtejä, jotka auttavat pelaajaa pääsemään syvälle tarinaan ja siirtymään taikapiiriin. SEYn pelissä taas haluttiin opettaa hyötysisältöjä eikä mielestäni tämän pelin eduksi olisi ollut saman kaltaisen tunnelman luominen, vaikka pelaajien enemmistön mielestä tila muistutti pentutehdasta.

Pelikokemukseen pakohuonepelissä nimettiin vaikuttavan autenttisuus ja johdonmukaisuus pelin ulkoasussa ja tarinassa. Case-esimerkeissä tekemieni havaintojen mukaan edullisesti toteutettu huonedesign ja suhteellisen symbolisella tasolla toteutetut suunnitteluratkaisut eivät näyttäisi vaikuttavan kielteisesti pelikokemukseen. Syynä näen tähän palaamisen perusluonteen. Pelaajan mielikuvitus täydentää puuttuvia elementtejä ja mieli sulkee pois peliympäristössä peliin kuulumattomat asiat, jos pelissä on tarpeeksi imua.

Molemmissa case-esimerkeissä korostui, miten pelinohjaaminen on vaativa tehtävä, joka edellyttää ensinnäkin ohjausroolin omaksumista, hyviä viestintätaitoja, kykyä tehdä nopeita ja itsenäisiä ratkaisuja sekä mukauttaa tarinaa pelaajien tarpeisiin. Pelinohjaajan tulee olla niin sanotusti koko ajan hereillä. Case-esimerkissä kävi ilmi, ettei pelinohjaus sovi kaikille. SPR:n pakopelin tuottanut Juho Keskitalo toi haastattelussa esiin, että Myrskyvaroitus-pakopelin pelinohjaajina olivat ulospäin suuntautuneet ja viestintätaitoiset varainkeruun osaajat, jolloin ennakkokarsintaa tai valmentamista ei tarvittu. Pelinohjauksen vaativuus on asia, joka on tuotava esiin jo alkuvaiheessa, kun organisaatio pohtii oman pakohuonemuotoisen hyötypelin toteuttamista.

Molemmissa case-esimerkeissä tavoiteltiin kustannustehokkuutta, joka onnistui kartoittamalla olemassa olevat resurssit yhdessä jo alkuvaiheessa. Animalian pelin useat elementit ja rakennusvälineet löytyivät keskustuimistolta tai työntekijöiden kodeista. Peli rahoitettiin osana isompaa joukkorahoituskampanjaa. SEYn osalta kaikki elementit lukuun ottamatta pelissä tarvittuja mikrosiruja, lukkoja ja leikkirahaa saatiin koottua ilman kustannuksia. Kustannustehokkuus näkyi myös esimerkiksi siinä, kuinka monta ihmistä tarvittiin lopulta pelin rakentamiseen, palauttamiseen ja ohjaamiseen. Suurin kustannuserä olisi järjestöille ollut siis suunnittelu- ja rakennustyö sekä perehdyttäminen pelinohjaamiseen, mikäli kyseessä olisi ollut palkattu pelisuunnittelija. Animalian loppukeskustelussa

toisaalta todettiin, ettei vastaavaa peliprojektia olisi voitu toteuttaa ilman syntyneitä luottamusta ja sitä, että minulla oli mahdollisuus käyttää suunnitteluun, rakentamiseen ja pelin kehittämiseen paljon aikaa. Toisaalta projekti toteutui aktivismin hengessä:

Emme olisi ilman ulkopuolista suunnittelijaa tehneet tätä. Tämä on juuri sellainen asia, joka on hyvä ostaa ulkopuolelta. Tämä oli uuden testaamista eikä maksanut kauheasti, mutta prosessi ei ole toistettavissa, koska tämä on toteutettu eri logiikalla. Kustannusten hallintaa tehtiin erilaisilla kepulikonsteilla, muun muassa sillä, että äänisuunnittelija oli tuttu – kokematon mutta taitava. Tää on kokemukseni mukaan yllättävän tyypillistä järjestöille. Järjestöhommat yllättävän paljon etenee omissa verkostoissa olevien ammattilaisten kanssa. Tässä on kyse arvopohjaisesta työstä, jossa luottamus on paljon tärkeämpää. Tehdään diy-hengessä vaikeuttavia juttuja, säästetään kaikessa ja kaikki ylittää jatkuvasti omia tehtäväalueitaan ja oppii uusia asioita. Sama logiikka kuin aktivismissa. (Lahtinen 2017, haastattelu 27.6.2017.)

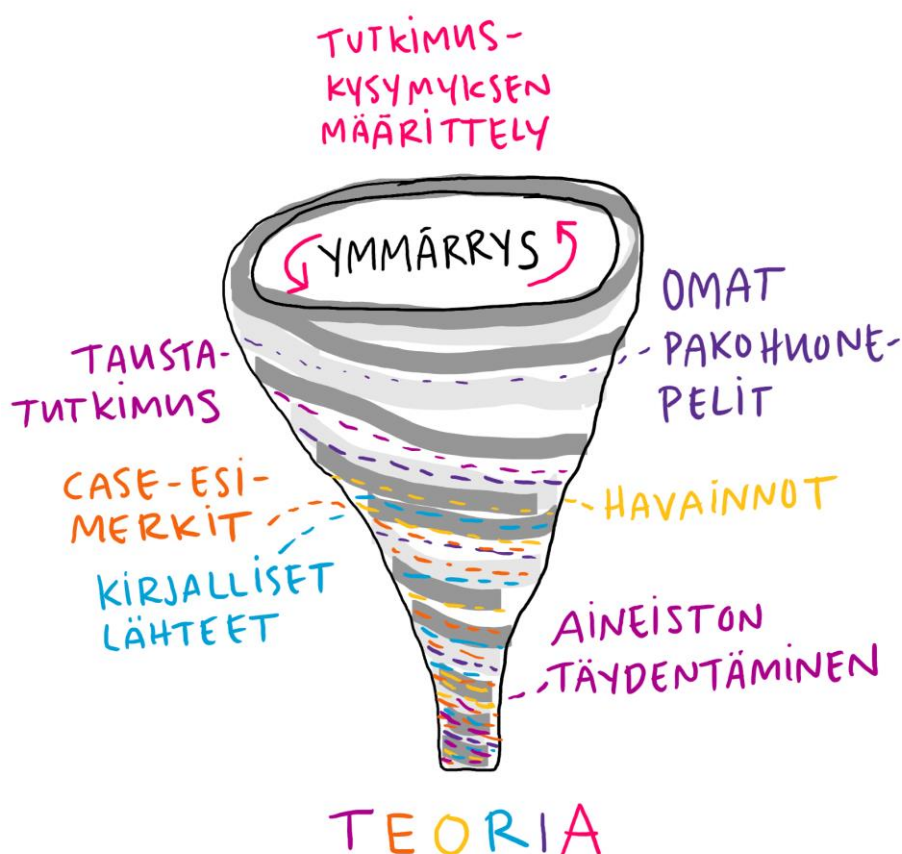
Yksi case-esimerkeissä tehty havainto koski peli- ja tuotantosuunnitelmadokumenttipohjan käyttöä tilanteessa, jossa kansalaisjärjestötyötä leimaa jatkuva kiire. Dokumentin loppupuolella oleviin kansalaisjärjestön vastuulla oleviin osuuksiin, kuten vaikkapa markkinoinnin yksityiskohtiin, ei palata, ellei prosessista vastaava pelitiimin jäsen siitä huolehdi. Samoin SEYn peliin kuuluneet pelissä havainnoinnilla kerättävät pisteiden laskun perusteena olleet oikeat todisteet oli määritelty etukäteen suunnitteludokumenttiin, mutta koska ne eivät olleet pelinohjaajan manuaalissa, ei niitä huomattu. Näkisin, että peli- ja tuotantosuunnitelman liitteille pitää antaa suurempi painoarvio osana suunnitteludokumenttia.

Saavutettavuusnäkökulmia pohdittiin molempien tilaajien kanssa. Pako eläintilalta -pelissä varoitimme pelaajia ennakkoon pölyisistä ja allergisoivista heinistä sekä huoneen ahdistavuudesta. Yhden joukkueen jäseniä kävi katsomassa ennalta Pentutehdas-pakuhuoneen tilan, koska vaarana oli, että tilanne voisi alkaa ahdistaa ja jännittää pelaajia liikaa. Vaikka peli tuntuikin ennakkoon tarkastusta tilasta huolimatta jännittävältä, onnistui herkkä pelaaja pelinohjauksen avulla jatkamaan pelin loppuun pelitiiminsä kanssa.

6 Analyysi

Olen edellä kuvannut koko tutkimukseen kuuluvan aineistoni, joka sisältää hyötypelien ja pakohuonepelien peruspiirteiden sekä pelisuunnittelun ja -tuotannon peruspilareiden kuvaamisen sekä kahdessa case-esimerkissä kerätyt havainnot ja kyselyiden ja haastattelujen tulokset. Koska esiymmärrykseni on karttunut kirjallisen aineiston läpikäymisen myötä varsinkin pelitutkimuksesta, ovat niin tutkimuskysymykset, tutkimusmetodi kuin aineiston rajauskin tarkentuneet pitkin matkaa.

Analyysi grounded theory -menetelmässä voi olla mitä moninaisin ja monimutkaisin. Turner viittaa koodausprosessiin toimintojen kokonaisuutena, joka johtaa tutkijan sokkeloon (Goulding 2002, 73–74). Tämä koko tutkimuksen aikana tapahtunut analyysivaihe näyttää minulle eräänlaisena pyörteenä (kuvio 14), joka tiivistyy kohti kärkeä sitä mukaan, kun se imee analysoitavaa ja toisiinsa lomittuvaa materiaalia sisäänsä ja teoria tiivistyy. Ymmärrys fokusoituu ja tiivistyy rajaamisen avulla mitä lähemmäs kärkeä tullaan.



Kuvio 14. Esiymmärryksestä aineistolähtöiseen teoriaan.

Kuten grounded theory -tutkimusmenetelmään kuuluu, olen jo esittänyt pitkin tutkimusta orastavia teorioita siitä, mitä peli- ja tuotantosuunnitelmaan sekä suunnittelumalliin voisi kuulua olla ja millaisia näkökulmia voisi ottaa huomioon tulevissa kansalaisjärjestöjen pakohuoneprojekteissa.

Olen lähtenyt liikkeelle avoimesta koodaamisesta eli tarkastellut millaisia tapauksia aineisto sisältää. Avoimen koodaamisen avulla erottui kolme päälinjaa, joihin olen jäsennänyt aineistoani (kappaleet 3, 4 ja 5). Ensimmäinen erottunut linja oli hyötypelien ja pakohuonepelien erityispiirteiden nimeäminen, toinen linja oli pienen pelitiimin hyötypelisuunnittelua koskeva kokonaisuus ja kolmas oli kansalaisjärjestön hyötypeliprojektin eri puolien summaaminen. Nämä kolme kokonaisuutta yhdistyvät tässä laadullisessa jatkoanalyysissä kolmen eri tutkimuskysymyksen alle. Vastaukset ovat syntyneet iteratiivisesti eli versio kerrallaan aineiston täydentämisen, jatkuvan vertailun ja analyysin ohessa. Suunnittelumallin ensimmäinen versio syntyi, kun aineistossa saavutettiin satu-raatiopiste eli ymmärrys hyötypelikokemuksesta keskeisimpänä suunnittelulähtökohana. Tämän jälkeen malli on tarkentunut analyysin edetessä. Peli- ja tuotantosuunnitelmapohjan ensimmäinen versio syntyi opinnäytetyön aloittamisen aikana ensimmäistä case-esimerkkiä varten ja se valmistui, kun kaikki aineistosta esiin nousseet ja yhteisiä merkityksiä sisältäneet pakohuonepelejä, hyötypelisuunnittelua ja -tuotantoa koskevat aineistot eivät enää tarjonneet uutta sisältöä. Suositukset syntyivät tutkimuksen päätteeksi erityisesti yhteenveto-osuuksia läpi käymällä. Kokoan analyysin tulokset seuraavissa kappaleissa suoraan tutkimuskysymysten alle.

6.1 Kansalaisjärjestön pakohuonepelin suunnittelumalli

Suunnittelumallien valtaisan määrän, joita esittelin tässä työssä vain muutaman, keskellä on aloitettava kysymällä, mikä suunnittelumallin keskiössä kuuluisi olla ja millainen malli ylipäättään tukisi parhaiten kansalaisjärjestön hyötypeliprojektia. Totesin ennen suunnittelumallien esittelemistä, että liian yksityiskohtainen tai järeä suunnittelumalli voi haitata suunnittelua. Hyvä suunnittelumalli on sellainen, joka avautuu yhdellä silmäyksellä eikä sen käyttö edellytä muutaman virkkeen käyttöohjeistusta enempää. SEYn loppukeskustelussa tuli esille, että selkeys ja pelialan kielen käyttö harkitusti ja uusia käsitteitä avaten ovat tärkeitä. Suunnittelumallia käyttävät pelialaa tuntemattomat, esimerkiksi järjestöjen viestinnän ja substanssiasiantuntijat, kampanjakoordinaattorit, varainhankkijat tai vapaaehtoistoiminnasta vastaavat toimijat, jolloin uusien asioiden ja käsitteiden opettelu olisi saatava minimiin. Kansalaisjärjestöjen työtä leimaa myös kiire eikä peliprojekteihin ei ole

kiinnitettävissä montaa henkeä. Suunniteltavia kokonaisuuksia tulisi lähestyä käsitteiden kautta, jotka ovat tutumpia järjestöille. Lisäksi haluan häivyttää pelisuunnittelijan roolin näkymättömiin, jotta suunnitteluun voi tarttua yhdessä pelisuunnittelutiiminä.

Lähden määrittelemään yksinkertaista visuaalista mallia, johon pohjaidean lainaan kuvio-osta 15, käyttäjäkokemukseen perustuvasta suunnittelumallista. Omaan teoriaani pohjautuvan ja pelaajalähtöisen mallin ytimessä on hyötypelikokemus, jonka lyhennän englanniksi muotoon Serious Game Experience SGX⁸. Valitsen tämän lähtökohdan, koska yksittäisen pelaajan mahdollisuudet sisäistää korkean intensiteetin pelitapahtuman yhteydessä valtavaa määrää hyötysisältöjä on rajallinen. Lähden myös määrittelemään mallia, jossa eri suunnitteluosuudet ovat yhdenvertaisia painoarvoltaan. Luon ydinmalliin kuusi suunnittelukategoriaa, jotka olen muodostanut aineiston koodaamisen ja jatkuvan vertailun avulla. Suppean mallin määrittelyn jälkeen muodostan vielä laajennetun mallin.

Ensimmäinen kategoria koostuu hyötypelien ytimestä eli hyötysisällöistä, jotka on määritelty strategisesti ja harkitusti esimerkiksi sen perusteella, että keille ne on suunnattu. Hyötysisällöt, olivatpa ne kansalaisjärjestönjärjestön toiminnassa nimetty ydinviesteiksi, oppimiskokonaisuuksiksi, strategisen vaikuttamisen sisällöiksi tai muiksi vastaaviksi, tiivistyvät mallissa **Hyötysisällöksi**.

Toinen kategoria koostuu koodeista, jotka ovat oikeastaan kysymyksiä. Mihin hyötysisällöt sisällytetään käytännössä? Milloin hyötysisältöä esitetään pelaajalle? Miten pelin tarina on kytkettynä hyötysisältöön? Vastauksena kysymyksiin syntyy kategoria **Hyötysisältöjen aseointi**. Totesin aiemmin, että aseoinnin tulisi olla merkittävässä roolissa hyötypelisuunnittelumallissa.

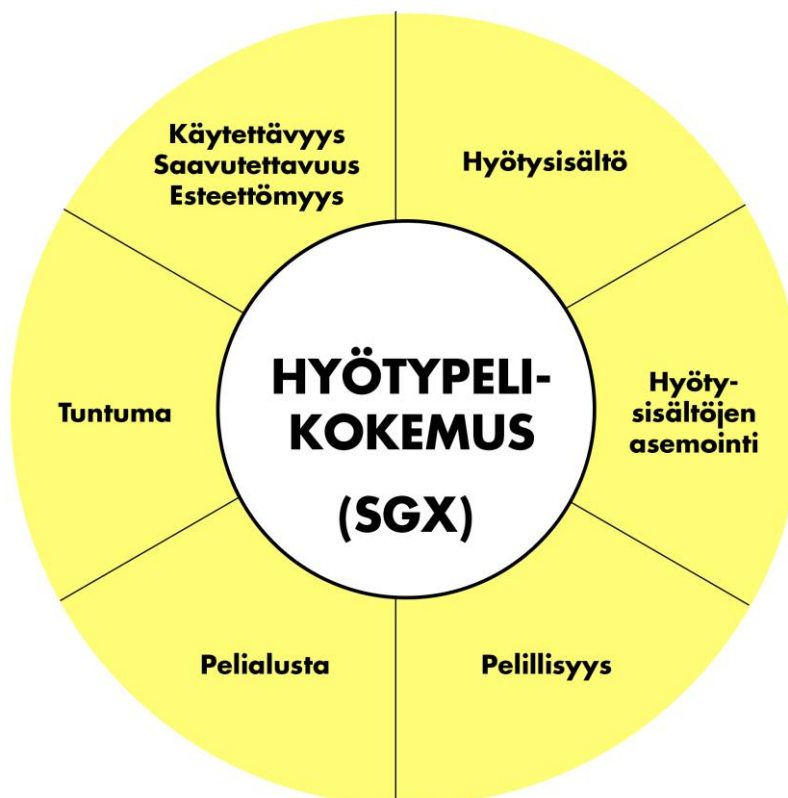
Kolmas kategoria on pelisuunnittelijan päävastuulla oleva kokonaisuus eli mekaniikkojen tai pakohuonepelin kohdalla ydinarvoitusten, haasteiden, sääntöjen, pelissä tehtävien valintojen, pelin antaman palautteen ja pelaajalle asetettavien tavoitteiden määrittely. Näiden tasapainoinen suunnittelu tuottaa hyötypelikokemusta määrittävän flow-kokemuksen, peliin keskittymisen ja kiinnittymisen, pelin imun ja voi mahdollistaa muiden suunnittelumallin kokonaisuuksien kanssa yhdessä immersiiivisen kokemuksen. Kategoriaksi muodostuu **Pelillisuus**.

⁸ SGX on myös lyhenne valuuttamarkkinoihin liittyvästä yrityksestä Singapore Exchange. Lisäksi lyhennettä on käytetty 90-luvun lopulla toimineesta hakukoneesta nimeltä Simulation/Gaming eXchange, jota ei ole enää internetissä saatavilla.

Pelikokemukseen vaikuttavat pelin fyysinen ja teknologinen ulottuvuus eli miten peliä varsinaisesti pelataan ja toisaalta mikä jää pelaajalta näkymättömiin. Digitaalisissa peleissä tällä tarkoitetaan visuaalisen käyttöliittymän takana piilevää teknologiaa, mutta tosielämän pakohuonepelin suunnittelua varten on keksittävä toinen sana. Neljäs kategoria syntyy siis kokonaisuudesta, johon kuuluu pelin varsinainen julkaisuformaatti, formaattiin kuuluvat rajoitukset esimerkiksi pelitiimin koolle ja pelin pituudelle, pelin monitorointiin ja fasilitoimiseen tarvittavat teknologiset ratkaisut. Käyttäjäkokemukseen perustuvassa suunnittelumallissa käytetty käsite alusta sopii mielestäni aika hyvin kattokäsitteeksi näille mainituille. Tosielämän pakohuonepelin kohdalla voidaan puhua **pelialustasta**.

Viides kategoria pitää sisällään hyötypelikokemukseen vaikuttavan emotionaalisen ja audio-visuaalisen ulottuvuuden. Lähestyn tätä kategoriaa jälleen kysymyksiksi muototuneiden koodien kautta. Miltä huoneessa näyttää ja miten se on lavastettu, mitä elementtejä siellä on, miltä siellä tuoksuu ja millaisia pintamateriaaleja on käytetty? Millainen on peliä edeltävä briiffaustila? Entä mikä on pelin teema ja millaista pelinohjaus on? Miten peli ottaa pelaajan ja hänen tiimensä vastaan ja mahdollistaa kiinnittymisen peliin? Kuinka tarkasti peli mukailee tosielämää simulaationa ja lavastuksellisesti? Kategorian nimeksi voisi sopia digitaalisesta maailmasta lainattu peli- tai käyttäjänäkymä tai pelaajan käyttöliittymä, mutta tosielämän pakohuonepelin kohdalla on muodostettava kuvaavampi sana. Nimeän kategorian **Tuntumaksi**.

Kuudes ja viimeinen kategoria on hyötypelikokemukseen vaikuttava käytettävyys eli pelattavuus sekä koko pelikokonaisuuden saavutettavuus ja fyysinen esteettömyys. Tämän yhteyteen kuuluu luontevasti pelattavuuden testaaminen. Koska suunnittelumallissa on jo käytetty käsitettä pelillisyyttä, voi pelattavuus sekoittua sen siihen herkästi. Tästä syystä kategorian nimeksi tulee **Käytettävyys, saavutettavuus ja esteettömyys**.



Kuvio 15. Hyötypelikokemukseen perustuva suppea tosielämän pakohuonepelin suunnittelumalli.

Lähden seuraavaksi laajentamaan mallia määrittelemällä kunkin kategorian alle kuuluvat tarkemmat kokonaisuudet. Laajassa suunnittelumallissa on huomioitu esimerkiksi eri osa-alueiden samanlainen painoarvo.

Hyötysisältöjä on kansalaisjärjestöissä kuvattu ja kirjattu strategioiden lisäksi muun muassa, toimintasuunnitelmiin ja viestintä- tai kampanjasuunnitelmiin. Näistä nousevat yksittäiset arvot, viestit, tarinat, tieto, toiminnan kohderyhmät ja tavoitellut muutokset yksilöissä, yhteisöissä tai yhteiskunnassa laajemmin. Hyötysisältöjen valinnassa tarvitaan myös ymmärrystä myös ihmisen mielen sisäisistä tapahtumista, kuten tunteista, muistista, ajattelusta ja käyttäytymisestä. Tämän kategorian tarkentavia kokonaisuuksia ovat **arvot**, **viestinnän suunnittelu**, **oppimistavoitteet**, **kohderyhmä** ja **psykologia**. Arvot vaikuttavat muun muassa pelin tarinan kirjoittamisessa tai vaikkapa siinä, miten pakohuonepelin joukkueet valitaan tai määrätään. Viestinnän suunnittelu tarkoittaa pelin kaikkia pelissä ja siihen kytköksissä olevassa toiminnassa olevien viestien määrittelyä. Oppimistavoitteet voivat olla sekä yksilöä että koko peliä kehittävää yhteisöä koskevia. Kohderyhmän määrittely auttaa markkinoimaan peliä, mutta se toimii myös suunnittelua ohjaavana elementtinä.

Hyötysisältöjen asemointi on ikään kuin viestintäkanavien valintaa. Hyötysisällöt voidaan asemoida pelin mekaniikkoihin ja tarinaan, pelinohjaajan alku- ja loppubriiffeihin sekä pelin markkinointiin. Asemointi tarkoittaa tarkennetussa mallissa siis **markkinointia**, **tarinaa** ja **graafista ulkoasua** ja/tai **lavastusta**.

Hyötysisältö kannattaa asemoida myös **palkitsemiseen**, jota voi tapahtua pelin aikana pelinohjauksen avulla tai pelin jälkeen. Palkitseminen kuuluu sekä hyötysisältöihin että asemointiin, joten sijoitan sen näiden kategorian väliin.

Määrittelin edellä jo aika pitkälti, mitä kaikkea pelillisyyteen kuuluu. Siihen kuuluu siis kaikki sellaisten peleille ominaisten elementtien suunnittelu, jotka vaikuttavat siihen, miten peliä pelataan, mitä pelissä tapahtuu ja miten peli voitetaan. Tätä kategoriaa täydentävät **säännöt**, pelissä olevat **hahmot**, pelaajan tekemät **valinnat**, pelin **tavoite**, **pelimekaniikat** tai pakohuonepelin kohdalla **ydinarvoitukset**, **haasteet** ja viimeisenä **palette**, mikä tarkoittaa sellaista pelin aikana tapahtuvaa pelaajan ja pelin välistä vuorovaikutusta, joka vahvistaa flowta ja peliaikaista motivaatiota ja kertoo pelaajalle hänen etenemisestään.

Pelialusta määrittää siis pelin fyysiset puitteet ja rajat. Pelialustan osalta suunnitellaan haluttu **peliaika** ja **pelitiimin minimi- ja maksimikoko** sekä se, missä paikassa eli **lokaatioissa** peli fyysisesti sijaitsee ja onko se **monistettavissa**. Monistettavuutta on hyvä pohtia, jos halutaan erityisesti valtakunnallisissa kansalaisjärjestöissä jalkauttaa uusi ja kiinnostava toimintamallit tehokkaasti eri puolille Suomea. Pelialustan osalta määritellään myös pelin **monitorointiin** liittyvän tekniikan määrä ja käyttötarkoitus.

Kategoriaan tuntuma pääsin edellä kysymysten kautta. Samojen kysymysten avulla voidaan määritellä kategoriaa tarkentavat suunnittelukokonaisuudet. Miltä huoneessa näyttää ja miten se on lavastettu, mitä elementtejä siellä on, miltä siellä tuoksuu ja millaisia pintamateriaaleja on käytetty? On määriteltävä **Ulkoasu**, johon kuuluu kaikki fyysiset peliin ja briiffaustilaan kuuluvat elementit valoineen, muotoineen ja esineineen sekä **äännet ja tuoksut**. Entä mikä on pelin teema ja millaista pelinohjaus on? Näitä kuvaavat **genre** ja **hallinta/fasilitointi**. Miten peli ottaa pelaajan ja hänen tiiminsä vastaan ja mahdollistaa kiinnittymisen pelikokemukseen? Tätä edistää pelin **personointi**, mikä on mahdollista myös hallinnan kautta. Personointi on kunkin pelaajan kohtaamista ja havainnointia yksilöinä, jotta hänelle ja hänen tiimilleen voidaan antaa juuri oikeanlaisia vihjeitä

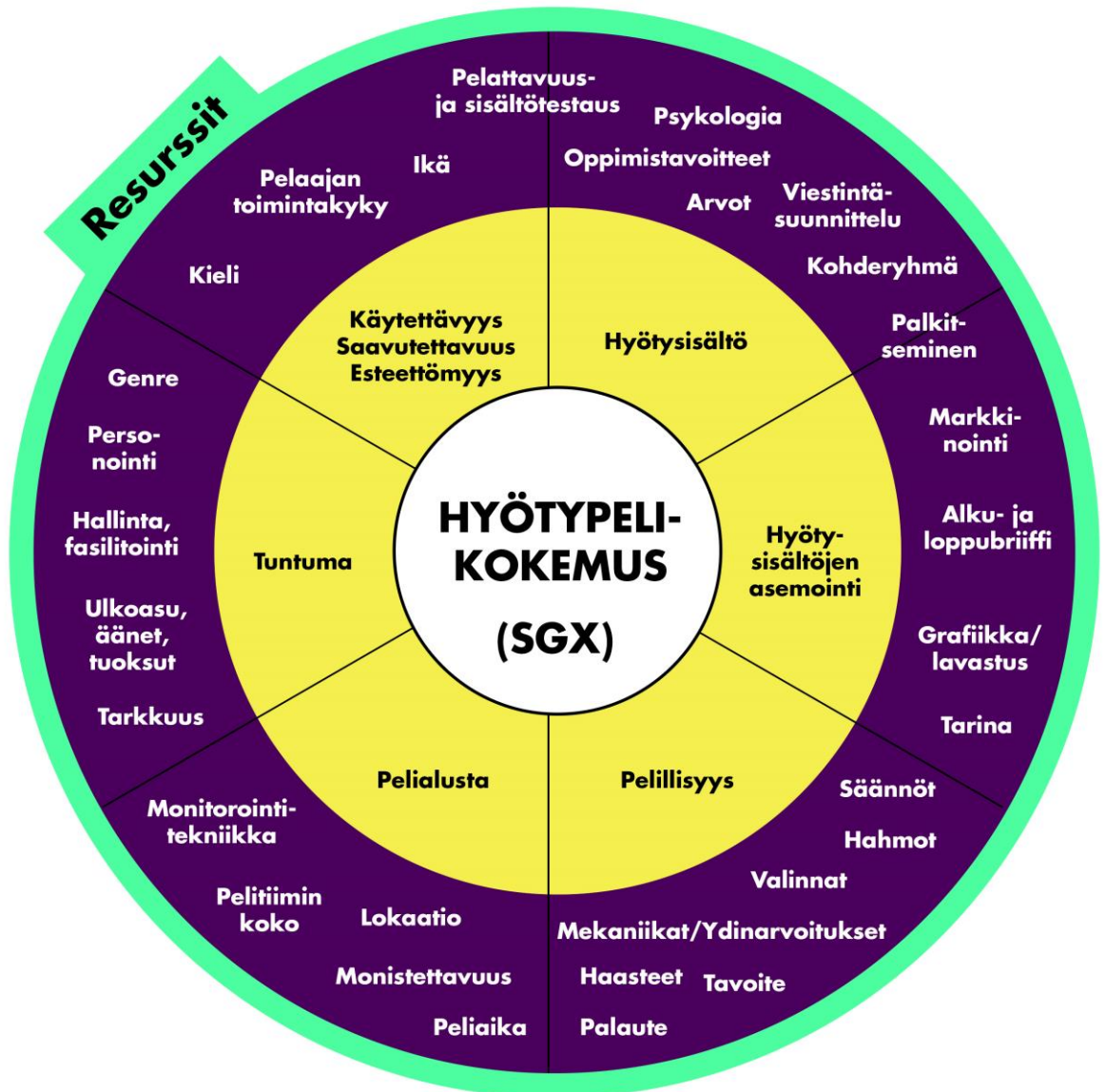
juuri oikeaan aikaan. Viimeiseksi osana tuntumaa syntyy tarkennettu kokonaisuus nimeltä **tarkkuus**. Tarkkuus asetetaan sille tasolle, jossa tosielämää halutaan mukailla.

Käytettävyys, saavutettavuus ja esteettömyys ovat itsessään aika selkeitä, mutta niitäkin voi tarkentaa edelleen. Näkökulmia suunnittelussa ovat **ikä**, **toimintakyky** sekä **kieli**. Nämä varmistetaan **pelattavuustestauksella**. Pelattavuuden testaamisen lisäksi on testattava myös hyötysisältöjen läpimenoa, koska mikäli hyötysisällöt eivät mene pelaajilla ymmärrykseen, ei peli toimi hyvästä pelattavuudesta huolimatta. Sijoitan tämän kokonaisuuden näiden kahden ydinkategorian väliin.

Entä resurssit? Olen korostanut pitkin tätä tutkimusta, että resurssit olisi otettava huomioon varhaisessa vaiheessa, sillä ne vaikuttavat kaikkeen. Olen kuvannut resurssien hallitsevaa vaikutusta luomalla niistä uloimman vihreän kehän eli mallin raja-alueen. Resurssit voivat joko laajentaa suunnittelumalliin kuuluvia mahdollisuuksia tai rajata niitä.

Hyötypelikokemukseen perustuva suunnittelumalli (kuvio 16) toimii parhaiten yhdessä peli- ja tuotantosuunnitteludokumentin kanssa, jonka taustalle kehitän teorian seuraavan otsikon alla.

Suunnittelumallille on syytä laatia myös kuvaus pelialan käytäntöjä mukaillen. Kuvaukseen kuuluu tyypillisesti mallin nimi, ydinkuvaus ja yleinen kuvaus, mallin käyttökohteet ja sen käyttöön liittyvät seuraukset, malliin liittyvät toiset mallit ja viitteet toisiin malleihin (Wikipedia 2017). Olen tehnyt mallin kuvauksen liitteeseen 4.



Kuvio 16. Hyötypelikokemukseen perustuva tosielämän pakohuonepelin suunnittelumalli.

Lopuksi totean, että vaikka tälläkään mallilla ei voida suunnitella peliä, joka sopii kaikille viestinnän kohderyhmille (vertaa pelaajatyypeille), voi sen avulla kuitenkin ottaa huomioon kaikkien hyötypelin keskeisten näkökulmien vaikutukset pelikokemukseen.

6.2 Kansalaisjärjestön pakohuonepelin suunnitteludokumenttipohja

Havaitsin opinnäytetyön aloittamisen aikaan, että Animalian kanssa työskentelyn aloittamiseksi laatimani suunnittelupohja oli jo varsin hyvä ja toimiva (liite 3). Jatkoisin suoraan sen käyttämistä joillakin muutoksilla heti SEYn kanssa. Tämän analyysiosuuden päätteeksi valmistuu tästä dokumenttipohjasta kolmas, valmis versio.

Aloitan analyysivaiheen jaottelulla suunnitelman osioihin, sillä havaitsin, että pelisuunnittelun ja -tuotannon vaiheistaminen pelituotantojen konventioiden mukaan auttaa tilaajaa hahmottamaan projektin etenemistä. Se myös tukee sisäistä viestintää. Peli- ja tuotantosuunnitelman yleisenä tarkoituksena on antaa rajat ja tavoitteet pelisuunnitteluun kaikille jäsenille, jotta he voivat työskennellä itsenäisesti.

Peli- ja tuotantosuunnitelman **alkuosion** tulee olla sellainen, että siinä on tietoa asioista, joita peliprojektin aikana eniten tarvitaan. Alkuosion olisi myös saatava yhdellä vilkaisuilla kuva mistä on kyse ja missä vaiheessa projektissa mennään. Totesin edellä, että case-esimerkeissä opitun perusteella liitteille pitää antaa myös suurempi painoarvo. Painoarvoa lisää, että ne sijoitetaan dokumentin alkuun ja määrittelen jo valmiiksi, millaisia keskeiset liitteet ovat. Alkuosiossa on siis dokumentin nimi ja linkit projektin kannalta tärkeimpiin liitteisiin, jotka täydentävät suunnitelmaa. Näitä ovat pelin ohje, käyttöohjeistus tai tämän opinnäytetyön case-esimerkkien kohdalla pelinohjaajan manuaali sekä esimerkiksi tarvikelistaus.

Lisäksi alkuosiossa on tilaajan tiedot, pelitiimin jäsenten nimet, tittelit ja vastuualueet sekä yhteystiedot. Aikataulu on myös sijoitettu alkuosioon, jotta se on helppo ja nopea tarkistaa tarvittaessa.

Peli- ja tuotantosuunnittelu alkaa varsinaisesti konseptointivaiheesta, jossa määritellään pelin ydinidea ja tavoitteet (sekä pelaajille että tilaajalle), tarina, työnjako pelitiimin välillä sekä ylipäättään hahmotetaan tuotannon laajuus. Keskeistä on resurssien kartoittaminen. Ensimmäiseksi varsinaiseksi osioksi muotoutuu **Tavoitteet, tarina ja resurssit**. Osion suunnittelua ohjaaviksi alaotsikoiksi muodostuvat Tilaajan tavoite, Nimi, Pelin kuvaus, Pitch / mainoslause, Laajempi maailmankuva taustatarinaa varten, Kohderyhmä ja ikäraja sekä Resurssit.

Esituotantovaiheen jälkeen siirrytään tuotantovaiheeseen, joka pitää sisällään pelin fyysisiin ominaisuuksiin kuuluvat asiat ja varsinaisen pelisuunnitelman tekemisen. Toiseksi osioksi muodostuu **Tarkempi suunnitteluosuus**. Osion suunnittelua ohjaaviksi alaotsikoiksi muodostuvat Käyttötapa, Saavutettavuus, Briiffaus- ja ulkotila, Kesto ja laajuus, Huone-design, Pelimekaniikat eli ydinarvoitukset, Fasilitointi ja pelinohjaus sekä Tekniset vaatimukset.

Jälkituotantoon kuuluu pakohuonepelin prototyypin rakentaminen, pelattavuuden ja hyötysisältöjen omaksumisen testaaminen, pelin julkistaminen ja varsinaisten pelien fasiltoiminen sekä jälkityö, jota on pelin perehdyttäminen ja luovutus tilaajalle sekä sopimus- oikeudelliset asiat. Kolmanneksi osioksi muodostuu **Testaus, lanseeraus ja jälkityö**. Suunnittelua ohjaaviksi alaotsikoiksi muodostuvat Testaaminen ja sisällön tarkistaminen, Myynti ja/tai markkinointi, Pelaajien palkitseminen, Riskianalyysi ja Lopputuotteen luovuttaminen ja perehdyttäminen. Aivan lopussa on muut mahdolliset liitteet.

Valmis peli- ja tuotantosuunnitelma on täyttöohjeineen liitteessä 5.

6.3 Suositukset pakohuonemuotoisen kansalaisjärjestön hyötypelin tekijöille

Viimeisenä osiona laadin suositukset kansalaisjärjestön pakohuonepelien suunnittelijoille. Suositukset pohjaavat sekä kirjalliseen aineistoon että case-esimerkeissä opittuun. Suositukset eivät käsittele pakohuonepelin pelimekaniikkojen eli ydinarvoitusten suunnittelua, sillä tähän on jo olemassa hyviä verkkosivuja ja oppaita, kuten vaikkapa lähteenä oleva Adam Claren opas. Suositukset ovat kokoelma hyviä käytänteitä, jotka huomioon ottamalla pakohuonepeliprojektista tulee onnistunut ja myönteinen kokemus.

1. Tutustukaa ja jakakaa osaamistanne. Hyötypeliprojekteissa tarvitaan luottamuksen rakentamista pelialan osaajien ja substanssiosaajien välille. Tieto kansalaisjärjestön toimintakulttuurista, arvoista, työtavoista ja vapaaehtoisten osuudesta ovat tärkeitä avattavia asioita, jotta pelialan osaajat tietävät mitä odottaa. Pelialan osaajien tulee kertoa, miten pelejä yleensä suunnitellaan, avata pelialan käsitteitä ensimmäistä kertaa käytettynä ja korostaa testaamisen tärkeyttä.

2. Aloituskeskusteluun on syytä panostaa. Aloituskeskustelu on paikka, jossa voidaan jo hyödyntää pelisuunnittelumallia. Sen avulla voidaan käydä läpi hyötypelikokemukseen vaikuttavat seikat ja lähteä sen kautta avaamaan, mistä kansalaisjärjestön pakohuonepelissä on kyse. Alkukeskustelussa täytetään suunnitteludokumentin alkuosa sekä hahmotellaan ensimmäisen varsinaisen osion sisältöjä. Tässä suunnitteluvaiheessa pelisuunnittelija voi kysyä selkeitä kysymyksiä mistä hyötysisältö koostuu: Mitä kansalaisjärjestö haluaa viestiä tai opettaa pelaajille? Millaisia muutoksia pelaajien käyttäytymisessä ja ajattelussa halutaan nähdä? Vaikka kansalaisjärjestön toimijat eivät osaisi heti vastata kysymyksiin, herättävät ne kuitenkin pohtimaan asiaa. Alkubriiffissä ei tarvitse vielä osata vastata kaikkiin kysymyksiin, vaan siinä luodaan mahdollisuuksia ja

rajoja, idea taustatarinan kirjoittajalle sekä kartoitetaan resursseja seuraavaa suunniteluhetkeä varten. Erityisesti taustatarina on syytä saada varsin alkuvaiheessa mahdollisimman valmiiksi, koska sen pohjalta pelisuunnittelija saa rauhassa tehdä oman työnsä.

3. Pelitestausta on yksi tärkeimmistä osuuksista. Pelin pelattavuutta, tarinan uskottavuutta tai toivottuja hyötypelikokemuksia ei voida koskaan täysin ennakoita. Tästä syystä pelitestausta on pakollista, olipa kyse kuinka pienestä ja yksinkertaisesta pelistä tahansa. Pelitestauksessa usein myös syntyvät vihjeet sekä aikataulurunko niiden antamiselle, kun suunnittelutiimi voi havainnoida, miten pelitiimi reagoi pelin elementteihin.

4. Kaikki mikä voi hajota, hajooa. Pakohuonepelissä kaikki elementit kannattaa rakentaa mahdollisimman kestäviksi, ellei pelinohjauksen haluta olevan yhtäjaksoista pelaajien kieltämistä ja siten pelikokemukseen vaikuttavaa keskeyttämistä. Suosittelen hankkimaan kaksinkertaisen, ellei kolminkertaisen määrän lukkoja, jos sellaisia pelissä on sekä varakappaleet sellaisia esineitä ja rekvisiittaa, jotka ovat pakollisia elementtejä. Suosittelen hankkimaan myös rautasahan, jos pelissä on lukkoja.

5. Voittaminen ja häviäminen ovat molemmat tärkeitä hetkiä viestinnällisesti. Antakaa tiimien myös hävitä ja kertokaa, mitä seuraamuksia siitä voisi tulla tosielämässä. Kansalaisjärjestön pakohuonepeli saa olla yhtä vaikea kuin pakopelit yleensä, mutta pelitiimi kannattaa johdattaa kuitenkin aivan kalkkiviivoille. Pelitiimi tulee palkita jollain tavalla, olipa se läpäissyt tai hävinnyt pelin, sillä saadut palkinnot tukevat kansalaisjärjestön viesteihin sitoutumista.

6. Onnistunut, oikea-aikainen ja elämyksellinen pelinohjaus on menestystekijä. Pakohuonepelin tarkoituksenmukainen pelinohjaus eli fasilitoiminen on kriittistä pelitiimin oppimisen ja ryhmäytymisen kannalta. Pelinohjaaja voi kehottaa alkubriiffissä pelitiimiä puhumaan toisilleen ja haastamaan ja kyseenlaistamaan toisiaan rohkeasti. Pelaajien hakoteillä olemisesta huomauttaminen voi olla pelinohjaajan tehtävä, jotta pelaajat saavat keskittyä pelin sisältöihin käytöstopojen miettimisen sijaan. Toisilleen tuntemattomista koostuvan tiimin nopea tutustumiskierros parantaa myös pelikokemusta. Pelinohjaajan suullisesti antamat etukäteen valmistellut tai räätälöidyt vihjeet ovat niin kutsuttua luonnollista viestintää, johon liittyy väärinymmärtämisen vaara. Vihjeenantotapaan ja artikulaatioon kannattaa panostaa. Dialogi kannattaa kirjoittaa manuaaliin mahdollisimman valmiiksi.

Pelinohjaajan toimenkuva on saman kaltainen kuin vaikuttamis- ja viestintäosaajien. Viestin perillemenon varmistaminen sekä hyvän kohtaamisen ja kokemuksen tuottaminen ovat onnistuneen pelinohjauksen tunnusmerkkejä. Pelinohjaajan on varauduttava kaikkeen. Tarinaa ja tilanteita on osattava mukauttaa lennossa ja tämä vaatii pelinohjaajalta eläytymistä tilanteeseen sekä kykyä tehdä itsenäisiä ja nopeita päätöksiä.

7. Faktat kuntoon! Pelin tarinassa olevien hyötysisältöjen ja fiktion rajan oltava pelaajille kirkas. Jos faktat ei ole kunnossa, voi se aiheuttaa hyötyjen sijaan mainehaittoja. Väärät faktat voivat kyseenalaistaa asiantuntijana esiintyvän kansalaisjärjestön uskottavuuden. Faktojen tarkastusta ei tule laistaa kiireeseen tai pelisuunnittelijalle taustatyön kautta syntyvään asiantuntemukseen vedoten. Tärkein fakta kannattaa kerrata loppubriiffissä, koska se voi olla asia, mikä pelaajille jää parhaiten koko pelistä mieleen.

8. Kouluttaminen ja pelin luovutus kannustavat jatkokäyttöön. Suosittelemme pelin luovuttamista kansalaisjärjestössä kokonaisuudessaan yhdelle henkilölle, joka taas voi perehdyttää pelin sisällön ja käytön sisäisesti. En suosittele kouluttamaan pakohuonepelin vetäjiä pelitestauksen kanssa samanaikaisesti, jos pelitestauksen aikana on tarkoitus myös kehittää ja muuttaa peliä, mikä vie pelin suunnittelijalta huomiota kouluttamisen kustannuksella.

9. Vähemmän on enemmän. Pakohuonepelissä olevat pelitiimin etenemistä hidastavat hämäysärsykkeet eli vihjeeltä vaikuttavat ylimääräiset ja harhaan johtavat elementit on pidettävä minimissä. Hyötysisältöjä ei tule sijoittaa pelissä hämäysärsykkeisiin vaan pelikästään sen tarinan ja ydinarvoitusten kannalta keskeisiin elementteihin. Pelin suunnitteluvaiheessa saattaa iskeä kiusaus sisällyttää hyötysisältöjä pelikokonaisuuteen enemmän kuin mitä pelaajat ovat valmiita vastaanottamaan. Ydinviesti ja niin sanottu tarinan opetus on syytä pitää lyhyenä ja ytimekkäänä.

Menestyksekkäitä pelisuunnitteluhetkiä!

7 Lopuksi

Haasteena koko tutkimuksen ajan oli kirjallisten lähteiden painottuminen digitaalisiin peleihin. Olisin voinut keskittyä purkamaan aihealuetta alusta alkaen mediatuottamisen näkökulmasta tai olisin myös voinut painottaa tiedonhankinnassa enemmänkin lautapeläamisen, roolipelaamisen tai ohjattujen leikkien tematiikkaan, sillä ne olisivat voineet olla lähempänä pakohuonepeliä kuin ne lukemattomat digitaaliset pelit, joihin merkittävä osa lähteistäni pohjaa. Koska digitaalisiin peleihin liittyvä aineisto on hallitsevassa roolissa, olisi ollut tarpeen arvioida myös hyvin varhaisessa vaiheessa, miten tämä aineisto soveltuu tosielämän pakohuonepelin suunnittelun ja toteuttamisen kehittämiseen. Jotta olisin pystynyt tekemään tätä arviointia alusta saakka, olisi esiyymmärrykseni tullut olla huomattavasti laaja-alaisempi.

Grounded theory -tutkimusmenetelmä on toisaalta mukautuva, joustava ja sinänsä käyttäjäystävällinen, se on toisaalta myös haastava. Aineiston käsitteleminen grounded theory -menetelmän mukaisesti vaatii harjaantumista ja pidempää oleskelua tutkimisen ja tutkimusten parissa kuin yamk-opintoihin pintaraapaisuna kuuluu. Metodin käyttö tässä tutkimuksessa ei ole erityisen oppikirjamainen. Metodi oli haastavuudestaan riippumatta kuitenkin innostava ja jatkuva vuoropuhelu aineiston kanssa oli antoisaa.

Tätä opinnäytetyötä ei olisi syntynyt ilman avartavia ja innostavia pelisuunnittelun ja hyötypelien opintojaksoja, joilla sain opiskella kevään ja kesän aikana. Haluan myös kiittää Työväen opintorahastoa saamastani stipendistä tämän opinnäytetyön tekemiseksi. Tuki mahdollisti minulle tarvittavat lisenssit ja välineet tässä opinnäytetyössä olevien omaa työskentelyä ja tuotoksia kuvaavien kuvioiden (1, 2, 13, 14 ja 15) tekemiseen.

Tämän opinnäytetyön alkuperäinen tutkimuskysymys käsitteli yhdenvertaisuussuunnittelun pelillistämistä pakohuonepelien estetiikasta ja pelimekaniikoista lainaten. Pakohuonepelien ydinarvoitukset suunnitellaan usein tarkoituksella sellaisiksi, etteivät ne voi soveltua ihmisille, joilla on aistien tai oman kehon käyttämiseen liittyviä esteitä. Pakohuonepelit vaativat pelaajilta moniaistillista havainnointia, keskittymistä ja viestintätaitoja sekä myönteistä suhtautumista kiireessä tapahtuvaan ongelmanratkaisuun. Jatkotutkimuskysymykseksi voitaisiin muodostaa ”Miten tuotetaan saavutettava ja moninaisille pelaajille mukautettava tosielämän pakohuonehyötypeli”.

Lähteet

A-ryhmä 2016. Fuksiseikkailu 2016: pako innovaatioyliopistosta. Facebook-sivu.

Alatalo, Eliisa 2017. Pako eläintilalta -pelinohjaajan manuaali.

Animalia. Lainsuojaton-kampanja. Verkkosivusto. Luettavissa osoitteessa <http://animalia.fi/lainsuojaton/> (luettu 13.8.2017).

Kiuru, Eerika ja Asplund, Janina 2017. Innovation and play to enhance learning in academic libraries. An interview of Andrew Walsh. Signum. Suomen tieteellinen kirjastoseura.
<https://journal.fi/signum/article/view/65499/26461>

Birks, Melanie ja Mills Jane. 2012. Grounded theory. A practical guide. Sage Publications.

Boller, Sharon 7.8.2013. Learning Game Design: Rewards and Scoring. Verkkoartikkeli. The Knowledge guru. Luettavissa osoitteessa <http://www.theknowledge-guru.com/learning-game-design-rewards-scoring/> (luettu xx2017).

Carey, Richard 2015. Game Design Canvas. Verkkosivu. Luettavissa osoitteessa <http://richardcarey.net/game-design-canvas/> (luettu 2.6.2017).

Clare, Adam 2015. Escape the Game: How to make puzzle and escape rooms. Sivulokaatioiden määrä 220. Toronto: Wero Creative Press. Kindle Edition.

Clare, Adam, Elumir, Errol ja Wiemker, Markus 2015. Escape Room Games. Luettavissa osoitteessa <http://www.teamworkandteamplay.com/resources/resource-escape-rooms.pdf> (luettu 9.6.2017).

(a) Clarke, Samantha 2016. EscapED: how to design interactive, live-action, game-based learning. Verkkoartikkeli. Luettavissa osoitteessa <https://seriousgameslife.wordpress.com/2016/04/10/escaped-how-to-design-interactive-live-action-game-based-learning/>.

(b) Clarke, Samantha 2016. EscapED Prototype Results & Next Stages. Verkkoartikkeli. Luettavissa osoitteessa <https://seriousgameslife.wordpress.com/2016/06/17/escaped-prototype-results-next-stages/>.

Chamberlin, Barbara 2010. Educational Game Design Model (NMSU Learning Games Lab). Video. New Mexico University.
<https://www.youtube.com/watch?v=tZ2qWlkrLYw>

Charsky, Dennis 2010. From Edutainment to Serious Games: A Change in the Use of Game Characteristics. Games and Culture 5, numero 2. Sage Journals.

Connected Learning. Breakout EDU. Verkkosivusto. <https://www.breakoutedu.com/> (luettu 9.6.2017).

Dankbaar, Mary, Alsmä, Jelmer, Jansen, Els, van Merrienboer, Jeroen, van Saase, Jan ja Schuit, Stephanie 2016. An experimental study on the effects of a simulation game on students' clinical cognitive skills and motivation. Advances in Health Sciences Education.

Disruptive Media Learning Lab 2016. Game Changers: EscapED Promo. Video. <https://www.youtube.com/watch?v=rKAchVcNsQE>

Dirksen, Julie 2011. Design for How People Learn. Berkeley: New Riders.

EduTech Wiki 2017. Serious Game. Verkkootikkeli. Luettavissa osoitteessa http://edutechwiki.unige.ch/en/Serious_game (luettu 3.8.2017).

Escape-rooms.com 2016. A brief history of escape rooms. Verkkootikkeli. Luettavissa osoitteessa <https://www.escape-rooms.com/articles/a-brief-history-of-escape-rooms>.

Eskelinen, Markku 2004. Pelit ja pelitutkimus luovassa taloudessa. Sitran raportteja. Luettavissa osoitteessa <https://media.sitra.fi/2017/02/27173121/Raportti51-2.pdf>.

Esteetön opiskelu korkea-asteen oppilaitoksissa - ESOK-hanke 2006–2011. Käsitteet ja sanasto. Verkkosivu. Luettavissa osoitteessa <http://www.esok.fi/stivisuositus/termit/kasitteet-ja-sanasto> (luettu 8.10.2017).

Ermi, Laura, Heliö, Satu & Mäyrä, Frans 2004. Pelien voima ja pelaamisen hallinta. Lapset ja nuoret pelikulttuurien toimijoina. Hypermedialaboratorion verkkojulkaisuja 6. Luettavissa osoitteessa <https://tampub.uta.fi/bitstream/handle/10024/65503/951-44-5939-3.pdf?sequence=1>.

Friesland Boeit. Verkkosivusto. Luettavissa osoitteessa <https://frieslandboeit.nl> (luettu 3.10.2017).

Game Changers 2017. EscapED: Chapter 1 – Introduction. Video. <https://youtu.be/WIRZ1qIQrpw>

Ghazarian, Armen 2014. UX and Content Strategy: How They Are Related and Why You Should Care. Verkkootikkeli. Designmodo. Luettavissa osoitteessa <https://designmodo.com/ux-content/>.

Goulding, Christina 2002. Grounded Theory: A Practical Guide for Management, Business and Market Researchers, SAGE Publications. E-kirja.

Hallintarekisteri.net. Luettavissa osoitteessa <http://hallintarekisteri.net/> (Luettu 1.8.2017).

Hamari, Juho, Shernoff, David, Rowe, Elizabeth, Coller, Brianno, Asbell-Clarke, Jodi ja Edwards, Teon 2016. Challenging games help students learn: An empirical study on engagement, flow and immersion in game-based learning. Computers in Human Behavior. DOI: 10.1016/j.chb.2015.07.045

Harvinainen, Tuomas, Meriläinen, Mikko, Tossavainen Tommi 2017. Pelikasvattajan käsikirja. Painotalo Digit oy.

Harviainen, Lotta, Marila, Ella Mikkola, Leena, Pörhölä, Maili, Valkonen, Tarja, Valo, Maarit ja Ylinen Annaleena 2002. Ryhmäviestinnän perusteet. Verkkosivusto. Luettavissa sivulla <https://viestintatieteet-wiki.wikispaces.com/Ryhm%C3%A4viestinn%C3%A4n+perusteet> (luettu 9.6.2017).

Huizinga Johan 1967. Homo ludens: a study of the play-element in culture. Boston: Beacon Press.

Huovinen, Jutta 2017. Uusi versio suositusta pakohuonepelistä vie maatilalle – "Heppa nuuskaisi karsinasta ja pelaajat säikähtivät" Yle uutiset. Luettavissa osoitteessa <https://yle.fi/uutiset/3-9664154>.

Hussung, Tricia 2016. All about advergaming. Concordia University. Luettavissa osoitteessa <https://online.csp.edu/blog/business/all-about-advergaming>.

Heikkinen, Tapio 2015. Hyötypelien menestystekijät. LuK-tutkielma. Oulu: Oulun yliopisto.

Kajaanin ammattikorkeakoulu. Hyötypelien peruskäsitteet. Luettu 30.5.2017.

Kapp, Karl 2014. What is Gamification? A Few Ideas. Video. <https://www.youtube.com/watch?v=BqyvUvxOx0M>

Karvonen, Mira 2014. Oppimispelien konseptisuunnittelu Taustatutkimusta ja ohjeita suunnittelun avuksi. Opinnäytetyö. Helsinki: Metropolia Ammattikorkeakoulu.

Kauhanen, Katre 2017. Animalian kesäkiertue 2017. Kesäkiertueen palautteet, havainnot ja kehitysehdotukset.

Kervinen, Sini 2015. Tiedosta digitaaliseksi opetuspeliksi - pelisuunnittelijat tieteen popularisoijina. Pro gradu -tutkielma. Oulu: Oulun yliopisto.

Kiili, Kristian 2005. On Educational Game Design: Building Blocks of Flow Experience. Väitöskirja. Tampere: Tampereen teknillinen yliopisto. <http://urn.fi/URN:NBN:fi:tty200810021043>.

Kiili, Kristian 2006. Evaluations of an experiential gaming model. Tampere: Tampereen teknillinen yliopisto.
https://jyx.jyu.fi/dspace/bitstream/handle/123456789/20195/HT_2006_v02_n02_p_187-201.pdf?sequence=1

(a) Korhonen, Tanja 2016. Pelituotantoprosessi hyötypeleissä. Video. VirtuaaliAMK-verkosto DIGMA

(b) Korhonen, Tanja 2016. Pelien elementit: Kuka pelaa ja miksi. Video. VirtuaaliAMK-verkosto DIGMA

(c) Korhonen, Tanja 2016. Game Design, Pelisuunnittelu. Video. VirtuaaliAMK-verkosto DIGMA

Korhonen, Tanja, Mustonen, Janne, Ravelin, Teija ja Nikkanen, Kimmo 2016. Serious Games Research Lab. Opas hyötypeleihin ja palvelumallin kehittämiseen. Kajaanin ammattikorkeakoulu.

Korpela, Jukka. Pienehkö sivistyssanakirja. Immersiivisyys. Luettavissa osoitteessa <https://www.cs.tut.fi/~jkorpela/siv/index.html> (luettu 2.6.2017).

Kreimeier, Bernd 2002. The Case For Game Design Patterns. Verkkoartikkeli. Gamasutra.com. Luettavissa osoitteessa https://www.gamasutra.com/view/feature/132649/the_case_for_game_design_patterns.php.

Kotimaisten kielten keskus ja Kielikone Oy 2017. Flow. Kielitoimiston sanakirja. Luettavissa osoitteessa <http://www.kielitoimistonsanakirja.fi/flow> (2.6.2017).

Kotimaisten kielten keskus ja Kielikone Oy 2017. Käytettävyys. Kielitoimiston sanakirja. Luettavissa osoitteessa <https://www.kielitoimistonsanakirja.fi/> (luettu 8.10.2017).

Kuutti, Heikki 2012. Mediasanasto. Media Doc Oy.

Laurila, Salla 2017. Uutispeli tuo kokemuksen uutisaiheeseen. Opinnäytetyö. Oulu: Oamk.

Librande, Stone 2010. One-page design. Luettavissa osoitteessa <http://stonetro-nix.com/gdc-2010/OnePageDesigns.ppt> (luettu 27.9.2017).

Liljamo, Pyry 2016. Hyötypelit: historia ja tulevaisuus. Opinnäytetyö. Kajaani: Kajaanin ammattikorkeakoulu.

Lock Academy. A brief history of live escape games. Verkkoartikkeli. Luettavissa osoitteessa <https://lockacademy.com/en/history-and-origin-of-escape-games/> (luettu 5.5.2017).

Lötjönen, Kaisu 2016. Pelintekijöille tulee niin paljon tilauksia, että vapaat jäävät pitämättä - hyötypeleillä opitaan tupakoinnin vaaroja ja yritysmaailman kiemuroita. Verkkootikkeli. Yle uutiset. Luettavissa osoitteessa <http://yle.fi/uutiset/3-8634698> (luettu 10.3.2017).

Manninen, Tony 2007. Pelisuunnittelijan käsikirja. Ideasta eteenpäin. Kustannus Oy Rajalla.

Marczewski, Andrzej 2013. What's the difference between Gamification and Serious Games? Verkkootikkeli. Gamasutra.com. Luettavissa osoitteessa http://www.gamasutra.com/blogs/AndrzejMarczewski/20130311/188218/Whats_the_difference_between_Gamification_and_Serious_Games.php (luettu 11.5.2017).

Marczewski, Andrzej 2014. GAME: A design process framework. Verkkootikkeli. Luettavissa osoitteessa <https://www.gamified.uk/2014/05/07/game-design-process-framework/> (luettu 13.8.2017).

Martens, Alke, Diener, Holger, ja Malo, Steffen 2008. Game-based Learning with Computers -- Learning, Simulations, and Games. Transactions on Edutainment. Luettavissa osoitteessa https://www.researchgate.net/profile/Alke_Martens/publication/220094720_Game-Based_Learning_with_Computers_-_Learning_Simulations_and_Games/links/563e583208aec6f17ddaa4be.pdf (luettu 3.8.2017).

Michael, D. R. ja Chen, S. L. 2005. Serious games: Games that educate, train, and inform. Boston, MA, Yhdysvallat: Course Technology / Cengage Learning.

Mäyrä, Frans, Sihvonen, Tanja, Paavilainen, Janne, Saarenpää, Hannamari, Kultima, Annakaisa, Nummenmaa, Timo, Kuittinen, Jussi, Stenros, Jaakko, Montola, Markus, Kinnunen, Jani ja Antti Syvänen 2016. Monialainen pelitutkimus. Valintakoeteos. Luettavissa osoitteessa http://www.uta.fi/sis/iti/valintakoeteos/Pelitutkimus_2016.pdf (luettu 3.10.2017).

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

Nicholson, Scott 2016. Ask Why: Creating a Better Player Experience Through Environmental Storytelling and Consistency in Escape Room Design. Luettavissa osoitteessa <http://scottnicholson.com/pubs/askwhy.pdf>.

Nieminen, Iida 2016. Pakopelien Suosio kasvaa edelleen. Verkkootikkeli. Hämeen Sanomat. Luettavissa osoitteessa <http://www.hameensanomat.fi/uutiset/kanta-hame/311046-pakopelien-suosio-kasvaa-edelleen>.

Nordgren, Kaj 2016. NordicEdu: Suomalaiset hyötypelit tulevat. Verkkootikkeli. Tekes. Luettavissa osoitteessa <https://www.tekes.fi/tekes/tulokset-ja-vaikutukset/ca-set/2016/nordicedu-suomalaiset-hyotypelit-tulevat/>.

Oamk. Opetusmenetelmät opetuksen monipuolistajina. Simulaatio. Amok-opetusmateriaali Luettavissa osoitteessa <http://www.oamk.fi/amok/oppimat/LO/Opetusmenetelmät06a/html/simulaatio.html> (luettu 24.4.2017).

Paavilainen, Janne 2015. Pelikokemusten ja pelattavuuden tutkimuksen menetelmiä. Tampere: Tampereen yliopisto. Game Research Lab. Luettavissa osoitteessa <http://www.uta.fi/tutkijakoulu/metodifestivaali/2015/ohjelma/torstai20082015/pelitutkimus/MEFE2015Paavilainen20.8.2015.pdf>.

Paulas, Rick 2015. The rise of escape room games. Verkkootikkeli. Pacific Standart. The Social Justice Foundation. Luettavissa osoitteessa <https://psmag.com/social-justice/there-are-spikes-and-snakes-please-help-me> (luettu 11.5.2017).

Pegi-verkkosivusto. Luettavissa osoitteessa www.pegi.info/fi/ (luettu 31.5.2017).

Ryan, Tim 1999. The Anatomy of a Design Document, Part 1: Documentation Guidelines for the Game Concept and Proposal. Verkkootikkeli. Gamasutra.com. Luettavissa osoitteessa https://www.gamasutra.com/view/feature/131791/the_anatomy_of_a_design_document_.php.

Saariluoma, Pentti, Kujala, Tuomo, Kuuva, Sari, Kymäläinen, Tiina, Leikas, Jaana, Lassi A. ja Antti Oulasvirta 2010. Ihminen ja teknologia, Tampere: Teknova Oy.

Salen, Katie ja Zimmerman, Eric 2004. Rules of Play. Game Design Fundamentals. Cambridge (MA): The MIT Press. 694 sivua. Luettavissa osoitteessa <https://gamifique.files.wordpress.com/2011/11/1-rules-of-play-game-design-fundamentals.pdf> (luettu 7.10.2017).

Sayenko, Alex 2015. How (and Why) to Write a Great Game Design Document. Luettavissa osoitteessa <http://gamedevelopment.tutsplus.com/articles/how-and-why-to-write-a-great-gamedesign-document--cms-23545> (luettu 6.6.2017).

Schell, Jesse 2008. The art of game design: a book of lenses. Elsevier Inc.

SEY Suomen Eläinsuojeluyhdistysten liitto ry. SEYn johtavat ajatukset. Verkkosivusto. Luettavissa osoitteessa <https://www.sey.fi/> (luettu 16.9.2017).

SEY Suomen Eläinsuojeluyhdistysten liitto ry 2016. Pentutehtailija jättää jälkeensä surua ja rahanmenoa – SEY avasi pentutehtailun vaaroista kertovan sivuston. Verkkootikkeli. Luettavissa osoitteessa <https://www.sey.fi/ajankohtaista/tiedotteet/916-pentutehtailija-jattaa-jalkeensa-surua-ja-rahamenoa-sey-avasi-pentutehtailun-vaaroista-kertovan-sivuston>.

Siitonen, Marko ja Varsaluoma, Jukka. The Impact of Gamification on Journalism 2013–2014. Tutkimusprojektin verkkosivut. Luettavissa osoitteessa <https://uutispelit.wordpress.com> (luettu 7.6.2017).

Suomen Punainen Risti 2016. Suomen punainen Risti tuo virtuaalitodellisuuden ja pakopelin kesän tapahtumiin. Verkkoartikkeli. Luettavissa osoitteessa <https://rednet.punainenristi.fi/node/39519>.

Spira, Lisa 2016. Escape Game Technological Generations: Interview with Shawn Fischtein [Interview]. Verkkoartikkeli. Room Escape Artist. Luettavissa osoitteessa <https://roomescapeartist.com/2016/06/05/escape-game-technological-generations-interview-with-shawn-fischtein-interview/>.

Susi, Tarja, Johannesson, Mikael ja Backlund, Per 2007. Serious games: An overview. Ruotsi: University of Skövde. Luettavissa osoitteessa https://www.researchgate.net/publication/220017759_Serious_Games_-_An_Overview (luettu 2.6.2017).

True Escape 2017. Millainen on hyvä escape room -pelikokemus? Blogikirjoitus. Luettavissa osoitteessa <https://www.truescape.fi/2017/03/millainen-hyva-escape-room-pelikokemus/>.

Trybus, Jessica 2014. Game-Based Learning: What it is, Why it Works, and Where it's going. Verkkoartikkeli. Luettavissa osoitteessa www.newmedia.org/game-based-learning--what-it-is-why-it-works-and-where-its-going.html (luettu 7.6.2017).

Typpö, Juho 2016. Tällainen on Suomen ensimmäinen kiertävä pakohuonepeli, jossa paetaan hirmumyrskyä – testasimme. Helsingin sanomat. Luettavissa osoitteessa <http://www.hs.fi/nyt/art-2000002902918.html>.

Verstoep, Gertjan 2017. Effectief leren in de serious Escape Room! Verkkoartikkeli. De Cocreatieschool. Luettavissa osoitteessa <http://www.decocreatieschool.nl/2017/09/19/effectief-leren-door-serious-escape-room/>.

Vuorela Ville 2007. Pelintekijän käsikirja. BTJ Finland Oy

Walsh Andrew 2016. Unlock Learning: Mobile Escape Rooms Kickstarter. Verkko-artikkeli. Luettavissa osoitteessa <http://gamesforlibraries.blogspot.fi/2016/08/unlock-learning-mobile-escape-rooms.html>.

Wikipedia 2017. Pelisuunnittelumalli. Luettavissa osoitteessa <https://fi.wikipedia.org/w/index.php?title=Pelisuunnittelumalli&oldid=16154784> (luettu 10.3.2017).

Winn, Brian 2009. The Design, Play, and Experience Framework. Ferdig, Richard (toim.): Handbook of Research on Effective Electronic Gaming in Education. IGI Global. 1010–1024. Luettavissa osoitteessa http://gel.msu.edu/winn/Winn_DPE_chapter_final.pdf.

(a) VirtuaaliAMK. Grounded theory. Verkkoartikkeli. Virtuaali Ammattikorkeakoulu. Luettavissa osoitteessa <http://www2.amk.fi/digma.fi/www.amk.fi/opintojak-sot/0709019/1193463890749/1193464144782/1194348654857/1194356926123.html> (luettu 24.5.2017).

(b) VirtuaaliAMK. Observointiin perustuvan tutkimuksen suorittaminen. Verkkoartikkeli. Katsottu 24.5.2017. Virtuaali Ammattikorkeakoulu. Luettavissa osoitteessa <http://www2.amk.fi/digma.fi/www.amk.fi/opintojak-sot/0709019/1193463890749/1193464131489/1194289409557/1194290592851.html> (luettu 24.5.2017).

Vuorela, Arvo 2016. Donald Trumpin kommentteja irvaileva suomalainen mobiilipeli inostaa maailmalla. Verkko-artikkeli. Yle uutiset. Luettavissa osoitteessa <https://yle.fi/uutiset/3-9216062>.

Ylä-Anttila, Aleksi 2017. Jaakko Rytsölä lähti mukaan nousevaan pelibisnekseen: "Trendi on koko ajan ylöspäin". Verkkoartikkeli. Luettavissa osoitteessa <http://www.marmai.fi/uutiset/jaakko-rytsola-lahti-mukaan-nousevaan-pelibisnekseen-trendi-on-koko-ajan-ylospain-6623892> (luettu 5.5.2017).

Haastattelut

Harmaala Heidi 2017. Neuvojoitoiminnan koordinaattori. SEY. Haastattelu 26.9.2017.

Kauhanen Katre 2017. Amk-harjoittelija, tapahtumatuottaja. Animalia. Haastattelu 27.6.2017.

Keskitalo Juho 2017. Varainhankinnan koordinaattori. Suomen Punainen Risti. Haastattelu 3.8.2017.

Lahtinen Veikka 2017. Kampanjavastaava. Animalia. Haastattelu 27.6.2017.

Nenonen Riikka 2017. Projektipäällikkö. Pääkaupunkiseudun Partiolaiset. Haastattelu 22.4.2017 ja 21.9.2017.

Rautiainen Antti 2017. A-ryhmä. Haastattelu 26.10.2017.

Tiina Lehtovirta 2017. Nuoriso- ja yhdistystoiminnan koordinaattori. SEY. Haastattelu 26.9.2017.

Toivola Sari 2017. Graafikko. SEY. Haastattelu 26.9.2017.

Kyselylomakkeet pelaajille

27.–28.5. Pelaajakysely Pako eläintilalta Maailma kylässä -festareilla

Oliko pakopeli hyvä/kiinnostava tapa käsitellä tuotantoeläinten olosuhteita? Arvioi asteikolla 1-5 (ei lainkaan – erittäin hyvä).

Perustelut?

Valitse mielestäsi pakopeliin sopivat väitteet:

- Miljöö muistutti tuotantotilaa
- Opin uutta tuotantoeläimistä
- Pakopeli lisäsi halua puuttua jatkossa enemmän eläinten oikeuksiin
- Tila/tunnelma oli ahdistava
- Pakopelin pelaaminen oli kivaa

Mikä asia kosketti sinua eniten Pako eläintilalta -pelissä?

9.9.2017 Pelaajakysely Pentutehdas -pakopelissä SEYn neuvonpäivillä

Oliko pakopeli hyvä/kiinnostava tapa käsitellä pentutehtailua? Arvioi asteikolla 1-5 (ei lainkaan – erittäin hyvä).

Olen pelannut pakopelejä ennenkin ___ kyllä ___ ei

Mitä opit?

Valitse mielestäsi pakopeliin sopivat väitteet:

- Miljöö muistutti pentutehdasta
- Pakopeli lisäsi halua puuttua jatkossa enemmän pentutehtailuun
- Tarina oli uskottava ja luotettava
- Pakopelin pelaaminen oli kivaa

Kuinka vaikeina pidit pelin haasteita? Arvioi asteikolla 1-5 (todella helppo – erittäin vaikea).

Mistä pidit/et pitänyt pakopelissä? Miten parantaisit sitä?

Puolistrukturoitu teemahaastattelu tilaajien kanssa

27.6.2017 kampanjavastaava Veikka Lahtinen ja tapahtumatuottaja-harjoittelija Katre Kauhanen Animaliaista

- Tavoitteet: mitkä ne olivat ja miten mielestänne saavutimme ne?
- Työnjako: miten työnjako tapahtui ja oliko se toimivaa, palautetta?
- Miten kohderyhmät tavoitettiin?
- Suunnittelutyössä käytettiin sähköisiä dokumentteja. Miten ne mielestänne toimivat työn suunnittelussa?
- Minkä koitte yllättävänä yhteistyössä ja työskentelyn aikana?

26.9.2017 neuvojatoiminnan koordinaattori Heidi Harmaala, nuoriso- ja yhdistystoiminnan koordinaattori Tiina Lehtovirta ja graafikko Sari Toivola SEYstä

- Tavoitteet: mitä ne olivat ja miten mielestänne saavutimme ne?
- Työnjako: miten suunnitteluprosessi eteni ja millaisena koitte työnjaon?
- Suunnittelutyössä käytettiin sähköisiä dokumentteja. Miten hyvin ne mielestänne toimivat ja miten kuvailisitte yhteistyötä pelisuunnittelijan (minun) kanssa?
- Minkä koitte yllättävänä yhteistyössä ja työskentelyn aikana?
- Miten aiotte hyödyntää pakohuonepelejä jatkossa?

Tuotantosuunnitelma

LUOTTAMUKSELLINEN

kirjoittaja, pvm

Tilaaaja

- nimi
- aikataulu
- työn laajuus (huonedesign, sisältökäsikirjoitus, rakennussuunnitelma, testaus, fasilitoinnin ohjeistus, pelikäsikirja, mainonta ja sen ulkoasu jne.)

Nimi

Teema / gendre

paetaan, pelastaudutaan, puretaan pommia, selvitetään mysteeri

Tavoite

mitä pelissä on tehtävä

Tilaaajan tavoite

mitä pelin pitäisi opettaa pelaajille: ryhmätyötaidot, viestintätaidot, työn organisoiminen, teeman tai asiasisällön sisäistäminen, toisto, kuunteleminen jne.

Pitch

1-2 lausetta

Synopsis

max 1000 merkkiä

Laajempi maailmankuva (jos muu kuin lähihistoria)

käsikirjoittaja täyttää + vaikutukset briiffiin

Kohderyhmä

huom! ei ole kohderyhmää "sopii kaikille!"

Tila

- Kiinteä / pop-up
- Sijainti
 - löydettävyys "katunäkymässä"
 - ulkopuolisen melun minimointi
- Saavutettavuus
- Huonekoko ja -määrä
- Briiffaustila

Kesto ja laajuus

- Tavoitepelialiaika
- Pelaajamäärä
- Rakenteiden kestävyys
- Peli tarjolla (aikavälillä)

Huonedesign

- visuaalinen tyyli
- äänet
- tunteet (pelottava/jännitys/huumori/nostalginen jne.)
- muut aistit (tuoksut, valaistus, pintamateriaalit)
- fyysisyyden aste
- rakenteet ja sisustus

Pelimekaniikat

(pelisuunnittelija täyttää)

- pääobjektiivit
- puzzlemallit ja määrä
- eteneminen
- progressio eli vaikeutumisaste
- easter eggs eli ilahduttavat yllätykset
- meta-game

Monitorointi

- Tekniset vaatimukset
- Laitesaaminen

Fasilitointi

- Alkubriiffi
- Pelin ohjaaminen
- Viestintä
- Ongelmatapaukset
- Vihjeet
- Loppubriiffi

Budjetti**Testaaminen**

- testiryhmien määrä
- aikataulu
- palautteen keruu
- päätökset muutoksista

Myynti ja/tai markkinointi**Ilmoittautuminen****Riskianalyysi****Lopputuotteen luovuttaminen**

- sopimusmalli
- taloudellinen hyöty
- tekijänoikeudet

LIITE 1

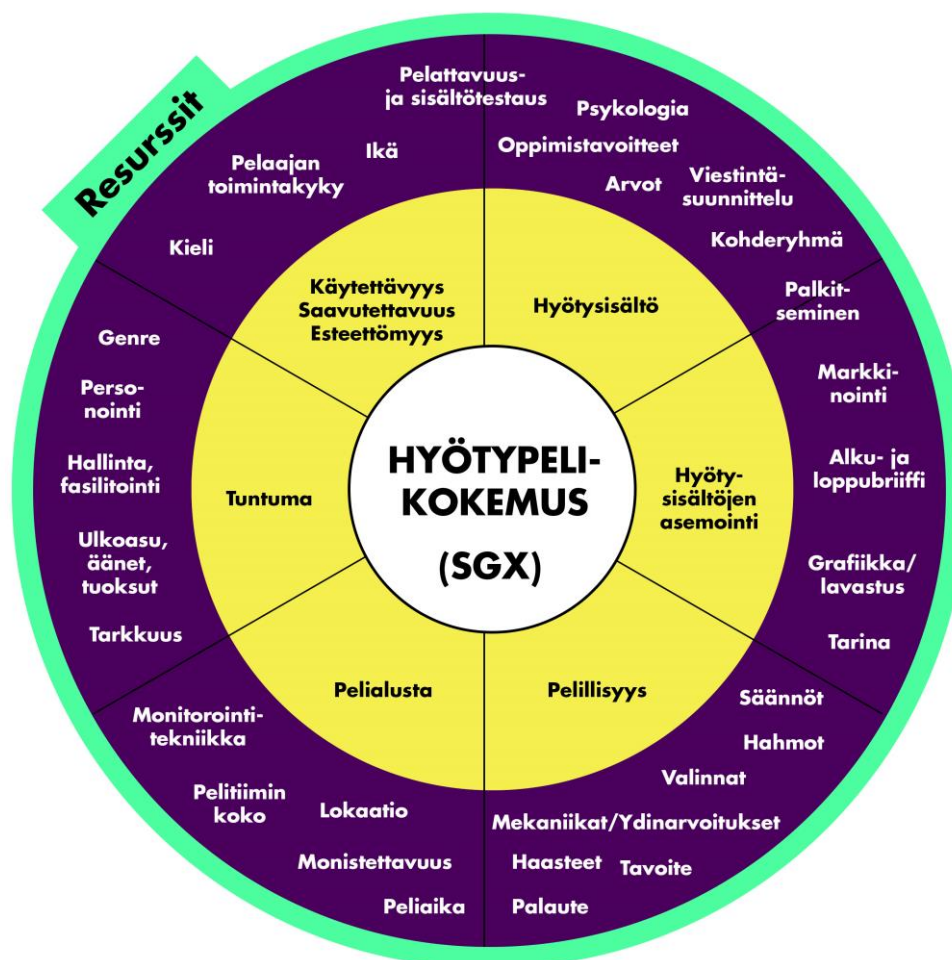
LIITE 2

LIITE 3

Huoneen piirros / prototyyppi / 3D-mallinnos

Tarvikelistaus

Fasilitaattorin / pelinohjaajan manuaali



Nimi: Hyötypelikokemukseen (Serious Game Experience, SGX) perustuva tosielämän pakohuonepelin suunnittelumalli.

Mallin tarkoitus: Suunnittelumalli auttaa pelisuunnittelu- ja tuotantotiimiä hahmottamaan keskeiset hyötypelikokemukseen vaikuttavat elementit, joita pakohuonepelissä on.

Yleiskuvaus: Malli on luotu tosielämän pakohuonepelille ja se ottaa huomioon sekä tuotannolliset että pelin suunnitteluun liittyvät näkökulmat. Malli on luotu vuonna 2017 kahden pakohuonemuotoisen hyötypelin synnyttämien kokemusten ja tietojen, kirjallisen aineiston ja mallin tekijän omien kokemusten pohjalta.

Mallin käyttökohteet: Malli voi toimia eri aloille tehtävän hyötypelin suunnittelumallina. Malli huomioi tosielämän pakohuonepelin fyysisen ulottuvuuden, jolloin se sellaisenaan soveltuu digitaaliselle pakohuonemuotoiselle hyötypelille.

Seuraukset: Malli kannustaa yhdistämään pakohuonepelin mekaniikat ja hyötysisällöt ja ottamaan huomioon esimerkiksi pelaajan taustan. Saavutettavuus ja esteettömyys ovat näkökulmia, joita mallia käyttävän organisaation toiminnassa ei ole huomioitu aiemmin. Mallin avulla suunniteltu pakohuonemuotoisen hyötypeli voi johtaa laajempiin ja suunnittelemattomiin muutoksiin tilaajan toiminnassa. Malli ei kata kaikkia pakohuonepelin suunnittelunäkökulmia eikä se sisällä mallin testaamista.

Viitteet. Malli on läheistä sukua käyttäjäkokemukseen perustuvalle hyötysovellusten suunnittelumallille.

Peli- ja tuotantosuunnitelma
Kansalaisjärjestön pakohuonepeli

LUOTTAMUKSELLINEN

Pelin nimi

Dokumentin kirjoittajan nimi, PVM

Pelin ohje / Pelinohjaajan manuaali:

[Lisää tähän linkki erilliseen pelin käyttöohjeistukseen, ohjekirjaan tai manuaaliin]

Pelisuunnitelma:

[Lisää tähän linkki erilliseen pelimekaniikat sisältävään pelisuunnitelmaan]

Tilaaaja

[Kirjoita tähän tilaajan tai kampanjan nimi sekä verkkosivuston osoite]

Pelisuunnittelu- ja tuotantotiimi ja muut vastuuhenkilöt

[Kirjoita tähän tiimiin kuuluvien henkilöiden nimet, tittelit sekä yhteystiedot. Kuvaile kunkin pelitiimin jäsenen vastuita ja osaamista (pelisuunnittelu, substanssitieto, viestintä jne. Avaa tähän, mikä osuus suunnittelutyöstä ja toteuttamisesta kuuluu kullekin tiimin jäsenelle. Kokonaisuuksia voivat olla huone-design, rakennussuunnitelma tai rakentaminen, budjetti, pelitestauksen järjestäminen, fasilitoinnin ohjeistus, pelinohjaajan manuaalin laatiminen jne.]

[Kirjoita tähän tiimin ulkopuolisten asiantuntijoiden ja substanssiosaajien nimet, tittelit, vastuut sekä yhteystiedot.]

Aikataulu

[Kuvaile tähän tuotannon aikataulu mm. tapaamiset, rakennusvaihe, pelitestaus, jälkiarviointi jne.]

1. TAVOITTEET, TARINA JA RESURSSIT

Tilaaajan tavoite

[Kuvaile tähän mikä on pelin tavoitteena tilaajan näkökulmasta. Mitä pelitiimin tulisi oppia ja omaksua pelin kautta? Millaisia reaktioita ja muutoksia pelaajien käyttäytymisessä ja ajattelussa halutaan? Millaisia muita hyötyjä pelin kautta halutaan saavuttaa? Mitä tilaajaorganisaatio haluaa itse oppia pelin tuottamisen aikana?]

Nimi

[Kirjoita tähän pelin nimi]

Pelin kuvaus

[Kuvaile tähän mm. pakohuonepelin teema, pelin kesto minuuteissa, joukkueelle annettava tehtävä sekä pelin voittamisen edellytykset]

Pitch / mainoslause

[Kirjoita tähän ytimekäs ja houkutteleva mainoslause, joka kertoo tuleville pelaajille olennaisen pelistä. Mainoslausesta käytetään pelistä tiedottamiseen.]

Laajempi maailmankuva taustatarinaa varten

[Kirjoita tähän enintään 2000 merkillä pelin taustatarina. Mitä on tapahtunut ennen kuin joukkue saapuu pakohuoneeseen? Millainen maailma pakohuoneen ulkopuolella on?]

Kohderyhmä ja ikäraja

[Kuvaile tähän pelin kohderyhmää sekä määrittele ikäraja pelin sisällön tai toiminnan kohderyhmän perusteella.]

Resurssit

[Budjetti voidaan kirjata erilliseen dokumenttiin, mutta tässä kohtaa olisi hyvä linjata summa itse pakohuoneen rakenteiden (kuten lukkojen, rekvisiitan jne.), suunnittelun (kuten äänimaiseman) ja tarvittavan tekniikan kustannuksille, jotta pelisuunnittelija voi suunnitella pelistä budjettiin sopivan. Huoneen tarkat kustannukset voi listata esimerkiksi tarvikedokumenttiin, joka toimii samalla hankintalistana.]

[Kuvaile mitä osaamista, välineitä, materiaaleja ja fasiliteetteja tilaajalla on, joita voidaan myös hyödyntää.]

2. TARKEMPI SUUNNITTELUOSUUS

Käyttötapa

[Kuvaile tähän pakohuoneen käyttöpaikkaa ja -tapaa sekä kokoa; onko se pop-up -huone vai määräajaksi kiinteään paikkaan rakennettava vai jotain muuta?]

Saavutettavuus

[Kuvaile tähän saavutettavuusastetta ja miten siihen pyritään; esimerkiksi mitkä ovat reunaehdot pelaamiselle ja millaiset ihmiset sitä voivat pelata?]

Briiffaus- ja ulkotila

[Kuvaile tähän pakohuoneen ulkopuolista tilaa; missä alku- ja loppubriiffaus tapahtuu häiriöttömästi, miten siinä otetaan teema huomioon, missä joukkue säilyttää tavaroitaan.]

Kesto ja laajuus

[Kirjoita tähän pelin kesto sekä arvioitu alku- ja loppubriiffin kesto minuutteina, pelitiimin pienin ja suurin henkilömäärä sekä kaikkien pelin pelaavien pelitiimien arvioitu määrä (tämä auttaa rakenteiden kestävyuden hahmottamisessa). Kuvaile myös kuinka kauan ja missä pakohuonepeli on pelattavissa kohderyhmälle.]

Huonedesign

- Millainen visuaalinen tyyli kokonaisuudella on?
- Millaisia ääniä tilassa on?
- Millaisia tunnetiloja pelaajissa halutaan tuottaa?
- Millaisia muita elementtejä käytetään (mm. tuoksumaailma, valaistus, pintamateriaalit)?
- Millainen on pelin fyysisyyden aste eli millaista kehollista panostusta pelaajilta odotetaan?
- Millaiset ovat pelin rakenteet ja sisustus eli voiko tilan fyysisiä rakenteita muuttaa ja saako jättää pysyviä jälkiä?

Pelimekaniikat eli ydinarvoitukset (*pelisuunnittelija täyttää*)

Fasilitointi ja pelinohjaus

[Kirjoita tähän tai liitteeksi luotavaan manuaaliin mm. alkubriiffi ja loppubriiffin sisältö, ohjeet pelin aikaiselle ohjaamiselle ja vihjeenantotapa, ennakoitua ongelmatapaukset ja niihin reagoiminen. Kirjoita vihjeet niiden antamisjärjestyksessä.]

[Kuvaile tähän pelinohjaajan roolia; millainen rooli on ja miten se näkyy mm. pelin ohjauksessa, pu-
keutumisessa ja vuorovaikutuksessa.]

Tekniset vaatimukset

[Kuvaile tähän millaisia teknisiä välineitä pelinohjauksessa ja pelin toteuttamisessa tarvitaan ja miten peliä fasilitoivat perehdytetään niiden käyttöön]

3. TESTAUS, LANSEERAUS JA JÄLKITYÖ

Testaaminen ja sisällön tarkistaminen

[Kuvaile tähän mm. pelitestaukseen tarvittavien joukkueiden määrä ja rekryointitapa, pelitestauksen aikataulu ja havainnoinnin ja palautteen keruun tapa.]

[Kuvaile tähän, miten pelin sisältämän asiasisällön oikeellisuus tarkastetaan.]

Myynti ja/tai markkinointi

[Kuvaile tähän miten ja milloin peliä markkinoidaan kohderyhmälle. Kirjoita miten pelin hinta muodostuu, jos se on maksullinen tai miten pelitiimit valitaan, mikäli se on ilmainen. Kuvaile myös ilmoittautumisjärjestelmää. Kerro, millainen graafinen ulkoasu tuotetaan ja missä ne näkyy.]

Pelaajien palkitseminen

[Kuvaile tähän pelaajien palkitsemista; onko pelissä ranking-lista, otetaanko tiimivalokuvia, tuleeko pelissä oikeanlaisesta etenemisestä pelaajille palkitsevaa palautetta, saavatko menestyvät joukkueet etuja tai konkreettisia palkintoja jne.]

Riskianalyysi

[Millaisia riskejä pakopelin tuottamisessa on ja miten niihin voi varautua?]

Lopputuotteen luovuttaminen ja perehdyttäminen

[Kuvaile tähän miten ja kenelle kokonainen valmis peli luovutetaan ja miten se tapahtuu.]

[Liitä tähän sopimusmalli ja tieto tekijänoikeuksista.]

4. MUUT LIITEET

Liite X, linkki