

Päivi Vuorinen

Viimeinen toivo -pakohuone

Kahdeksasluokkalaiset kirjastoon Porissa

Opinnäytetyö

Syksy 2019

SeAMK Liiketoiminta ja kulttuuri

Tradenomi (AMK), Kirjasto- ja tietopalveluala



SEINÄJOEN AMMATTIKORKEAKOULU
SEINÄJOKI UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

SEINÄJOEN AMMATTIKORKEAKOULU

Opinnäytetyön tiivistelmä

Koulutusyksikkö: SeAMK, Liiketoiminta ja kulttuuri

Tutkinto-ohjelma: Tradenomi (AMK), kirjasto- ja tietopalvelualan tutkinto-ohjelma

Tekijä: Vuorinen, Päivi

Työn nimi: Viimeinen toivo -pakohuone: Kahdeksasluokkalaiset kirjastoon Porissa

Ohjaaja: Mäkinen-Laitila, Sari

Vuosi: 2019

Sivumäärä: 53

Liitteiden lukumäärä: 3

Toiminnallisen opinnäytetyön tavoitteena oli tutkia, voisiko pakohuonepelin avulla tehdä kahdeksasluokkalaisten kirjastonkäytönopetuksesta motivoivampaa ja kiinnostavampaa. Teoreettisessa osuudessa tutkittiin pakohuoneen rakenteita, pelillisyyttä, oppimista pelaamalla sekä pakohuoneiden käyttöä opetuksessa. Teoreettiseen puoleen perehtymällä saatiin tarpeellista tietoa toiminnallisen osuuden toteutuksen tueksi. Pakohuoneet mukautuvat moneen. Niihin saadaan helposti yhdistettyä opetuksellista sisältöä, kuitenkin unohtamatta pakohuoneen perusideaa.

Toiminnallisessa osuudessa suunniteltiin ja toteutettiin kirjastopedagoginen pakohuone kahdeksasluokkaisille. Pakohuoneen avulla tavoitteena oli opettaa tiedonhakua, kirjaston käyttöä sekä luotettavimman lähteen tunnistamista. Oletuksena oli, että kohderyhmä voi pitää tiedonhakua ja muuta kirjastoon liittyvää tylsänä. Pakohuoneen avulla sisältöjä pyrittiin opettamaan heille mielenkiintoisella tavalla. Oppiminen tapahtui pelillisyyden kautta eikä sitä välttämättä ajateltu oikeana opetustilanteena. Oppiminen tapahtui lähes huomaamatta.

Pakohuonetta testattiin käytännössä kaksi kertaa. Ensimmäinen testiryhmä koostui Porin kaupunginkirjaston työntekijöistä. Toinen testiryhmästä oli paikallinen kahdeksasluokka ja edusti kohderyhmää, jolle pakohuone suunniteltiin. Testiryhmiltä kerättiin palautetta, jotta pakohuonetta voitiin kehittää. Palautteen avulla saatiin myös selville, millainen kokemus pakohuone oli ja sopiko se kohderyhmälle.

Opinnäytetyössä tuotettiin valmis pakohuone kirjastopedagogiseen käyttöön. Pakohuone voi tulla muuttumaan jatkokäytössä, mutta pohja sille on luotu. Pakohuone tulee Porin kaupunginkirjaston kaikkien toimipisteiden käyttöön.

Avainsanat: pakohuone, kirjasto, pelillistäminen, oppiminen pelaamalla, kirjastonkäytön opetus

SEINÄJOKI UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Thesis abstract

Faculty: School of Business and Culture

Degree programme: Library and Information Services

Author: Vuorinen, Päivi

Title of thesis: The Last Hope escape room: Bringing eighth-grade students to library in Pori

Supervisor(s): Mäkinen-Laitila, Sari

Year: 2019

Number of pages: 53

Number of appendices: 3

The aim of this functional thesis was to study whether an escape room game could be used as a more motivating and engaging way to teach library use to eighth-grade students. The theoretical part explores escape room structures, gamification, learning by playing, and the use of escape rooms in teaching. Familiarization with the theory supported the implementation of the escape room. Escape rooms are easily adaptable. They can be easily combined with educational content without forgetting the basic idea of the escape room.

The aim of the functional part of the thesis was to design and build a library pedagogical escape room for eighth-grade students. The aim of the escape room was to teach information retrieval, library use, and the identification of the most reliable sources. The assumption was that the target group might find information retrieval and other things related to the library boring. The escape room aimed to teach them in an interesting way. Learning took place through gamification and was not necessarily associated with a real teaching situation. Learning took place almost unnoticed.

The escape room was tested twice. The first test group consisted of the staff of the Pori public library. The second test group was the local eighth grade. Feedback was collected from the test groups to improve the escape room. The feedback also helped to find out what the escape experience was like and whether it was appropriate for the target group.

The result of this thesis was a complete escape room for library pedagogical use. The escape room may change in the future, but a basis for it has now been created. The escape room will be used at the Pori public library.

Keywords: escape room, library, gamification, playful learning, guidance in library use

SISÄLTÖ

Opinnäytetyön tiivistelmä.....	2
Thesis abstract.....	3
SISÄLTÖ	4
Kuva- ja kuvioluettelo	5
1 JOHDANTO	6
2 PAKOHUONE	8
2.1 Mikä pakohuone on?.....	8
2.2 Pakohuoneiden historiaa.....	11
2.3 Pakohuoneiden luokittelua	12
3 PAKOHUONEEN RAKENNE	14
3.1 Fyysiset osat	14
3.2 Henkiset elementit.....	16
3.3 Tehtävien rakenne	19
4 PELIT, VOIKO NIIDEN AVULLA OPPIA?	22
4.1 Miksi pelit kiehtovat?	22
4.2 Oppiminen leikkimällä ja pelaamalla	23
4.3 Oppimispelit	24
5 PEDAGOGISET PAKOHUONEET.....	27
6 OPINNÄYTETYÖN TOTEUTUS	31
6.1 Pakohuoneen suunnittelu ja toteutus	31
6.2 Pakohuoneen testaukset.....	35
7 TOIMINNAN ARVIOINTI	39
7.1 Arvioinnin työkalu	39
7.2 Palautteen kerääminen ja purku.....	40
8 POHDINTA JA YHTEENVETO	47
LÄHTEET	50
LIITTEET	53

Kuva- ja kuvioluettelo

Kuva 1. Basic Forms of Puzzle Organization	19
Kuva 2. Pyramid puzzle structure	21
Kuvio 1. Kuinka hauska huone oli?	41
Kuvio 2. Kuinka hyvin uppouduit teemaan ja miljööseen?	42
Kuvio 3. Millainen pakohuonekokemus oli?	42

1 JOHDANTO

Tämä on toiminnallinen opinnäytetyö, jonka toiminnallinen osuus koostui pakohuoneen suunnittelusta ja toteutuksesta. Toiminnallisen osan tueksi tutkittiin pakohuoneen rakenteita, pelillisyyttä, oppimista pelaamalla sekä pakohuoneiden pedagogiikkaa. Pakohuoneiden rakenteisiin, peleihin ja pelaamalla oppimiseen perehtymällä saatiin tarpeellista tietoa toiminnallisen osuuden toteutukseen.

Tavoitteena opinnäytetyössä oli suunnitella ja toteuttaa uusi ja kiinnostava tapa, jolla opettaa kahdeksaluokkalaisille kirjaston käyttöä. Pakohuoneen ajateltiin olevan tähän oivallinen ja tavoitteisiin sopiva keino. Pakohuoneesta olisi voinut tehdä viihhteellisen, mutta tässä opinnäytetyössä ei ollut tarkoitus unohtaa kirjaston opetuksellista ja yleishyödyllistä näkökulmaa. Pakohuone voi olla hauska ja elämyksellinen. Siihen ajateltiin olevan helppo upottaa opetuksellisuus mukaan. Opinnäytetyön oletuksena oli, että pelillisyyden kautta tiedonhaun opetus sekä verkkokirjaston käyttö ja luotettavien lähteiden erottaminen eivät tunnu enää niin tylsiltä.

Opinnäytetyön aihe on ajankohtainen, sillä pakohuoneet ovat nousseet viime aikoina suosituiksi. Ei ainoastaan viihhteellisellä ja kaupallisella puolella, vaan myös pedagogisissa tarkoituksissa. Pakohuoneiden konsepti on todettu toimivaksi ja ne ovat sovellettavissa erilaisiin opetuksellisiin tarkoituksiin. Koirasen mukaan Suomessa yleiset kirjastot ovat olleet ensimmäisiä, jotka ovat hyödyntäneet pakohuoneita oppimistarkoituksessa. Kirjastot ovat jo pitkään käyttäneet pelillisiä ja tarinallisia menetelmiä kirjastopedagogiikan opetuksen välineinä. (Koiranen 2019, 42.) Kirjastopedagogisten pakohuoneiden voitiin ajatella olevan jatkumoa aiemmin käytetyille menetelmille.

Pakohuoneet eivät ole enää vain kaupallisia ja pysyviin tiloihin sidottuja. Niitä tehdään ei-kaupallisina ja tilat siirtyvät eri ympäristöihin. Pakohuoneen voi rakentaa lähes millaiseen tilaan tahansa, esimerkiksi kirjastoon tai pakettiautoon. Pakohuone voi olla myös siirrettävä. Voitiin siis olettaa, että pakohuone on hyödyllinen kirjastossa, koska sen avulla saadaan tavoitettua uusia kohderyhmiä. Voidaan tavoittaa niitäkin kohderyhmiä, jotka eivät yleensä kiinnostu kirjastosta ja sen palveluista. Kun pelaajat ratkaisevat pakohuoneen tehtäviä, he toivottavasti lähes huomaamattaan oppivat kirjaston käyttöä.

Opinnäytetyössä tutkittiin sitä, kuinka pakohuoneen saa suunniteltua kirjastopedagogiseen käyttöön ja kuinka kohderyhmä ottaa sen vastaan. Näitä tutkittiin testamalla pakohuonetta käytännössä testiryhmien avulla. Testiryhmiltä kerättiin lisäksi palautetta sähköisen kyselylomakkeen avulla. Saadun palautteen avulla pakohuonetta voitiin kehittää ja muokata.

Suunniteltu pakohuone tehtiin Porin kaupunginkirjaston käyttöön. Tarkoituksena oli monipuolistaa keinoja, joita käytetään kirjastonkäytön opetuksessa. Porin kaupunginkirjastolla on jo käytössä muita pelillisiä opetusmenetelmiä. Opinnäytetyön tekijä on töissä Porin pääkirjastossa lasten- ja nuortenosastolla.

2 PAKOHUONE

2.1 Mikä pakohuone on?

Pakohuone (eng. escape room) on joukkuepeli, jossa joukkue pyrkii ulos lukitusta huoneesta pulmia ratkomalla, avaimia etsimällä ja oikeita ratkaisuja pääättelemällä. Joukkueet ovat yleensä 2-6 hengen muodostamia. Yleisin aikaraja pakohuoneelle on 60 minuuttia, tarjolla on myös lyhyempiä ja pidempiä pakohuonepelejä. (Kortesuo 2018, 10.) Koiranen (2018) määrittelee pakohuonepelin kokemukselliseksi ryhmäpeliksi, jossa tehtäviä ratkotaan määrätyn tarinakehyksen sisällä. Tavoite on selvittää tehtävät aikarajan sisällä ja paeta. Tehtävät eivät ole irrallisia, vaan ne kytkeytyvät tarinaan ja teemaan. Pakohuoneessa pelataan tarinaa ja tehtävät kuljettavat sitä eteenpäin. Koirasen mukaan pakohuoneen kesto ei kannata olla alle puoli tuntia. Ihmisellä kestää jonkin aikaa ennen kuin pääsee sisään peliin ja ymmärtää sen logiikkaa. Flow-tilaa ei saavuta liian lyhyessä ajassa. (Koiranen 2018.) Kun suunnitellaan pedagogista pakohuonetta, aikarajaa miettiessä on hyvä huomioida myös koulut ja heidän työaikansa. Liian pitkäkestoista ei kannata suunnitella, koska se ei välttämättä sovi koulujen työaikoihin.

Jokaisella pakopelillä on ohjaaja (eng. gamemaster), joka tavataan ennen pelin alkua. Ohjaaja ohjeistaa pelaajat peliin, kertoo mitä edessä on sekä antaa tarkat ohjeet. (Nicholson 2015, 1–2.) Ohjaaja seuraa pelin kulkua koko sen ajan. Ohjaaja voi olla pelaajien kanssa samassa huoneessa tai seurata peliä muulla tavoin. Useimmiten se tapahtuu kameroiden välityksellä. Ohjaaja antaa pelaajille tarvittaessa vihjeitä. Tapoja vihjeiden antamiselle on useita; suullisesti, kirjallisesti tai henkilökohtaisesti. Suullisesti vihje voidaan antaa esimerkiksi kaiuttimista tai radiopuhelimista. Kirjallisesti vihjeen voi saada esimerkiksi niin että paperi liu'utetaan oven alta tai teksti ilmestyy huoneessa olevalle näytölle. Henkilökohtaisesti vihje voidaan antaa, kun ohjaaja on mukana huoneessa. Keinot vihjeiden antamiseen riippuvat siitä, miten pakohuone on rakennettu ja suunniteltu. (Wiemker, Elumir & Clare 2015.)

Kirjastoilla ei ole käytössään valvontakameroita pelaajien valvomiseen kuten kaupallisilla pakohuoneilla. Pelaajat tarvitsevat usein vihjeitä edetäkseen pelissä, siksi on oltava tapa kommunikoida heidän kanssaan. Näköyhteys pelaajiin on pakollinen.

Joko huoneeseen on ikkuna tai huoneessa ollaan mukana, jos kameroita ei ole. Tarkoitus ei ole kytätä koko ajan mitä pelaajat tekevät, vaan pitää heitä silmällä. Näin vihjeitä osataan antaa oikeaan aikaan tai jos siellä satutaan tekemään jotain kiellettyä. Jos ohjaaja on mukana pakohuoneessa, hänen on hyvä olla roolissa, pu-
keutunut tai muuten liittyä huoneen teemaan. Näin immersio ei mene piloille. Omana itsenä oleminen saattaa rikkoa immersion. (Koiranen 2018.) Immersio tarkoittaa pelitutkimuksessa uppoamista. Tarkoituksena on saada aikaan kokemus, jossa pelaaja unohtaa ajankulun ja pelin ulkopuolisen elämän. (Kortesuo 2018, 40.) Ohjaajan rooli tuntuu olevan melko suuri pakohuoneessa. Kirjastojen kannalta on hyvä, että ohjaaja voi olla myös mukana huoneessa. Näin ei tarvitse käyttää rahaa esimerkiksi radiopuhelimiin.

Yläkäsite pakohuoneelle on pakopeli. Pakopelissä huone ei ole välttämättömyys. On mahdollista järjestää pakopeli isolla alueella kuten kaupunki- tai ulkoilmapakopelinä. Myös pakoautoja sekä pakoasuntoautoja on rakennettu. Pakohuoneissa voi olla useita osastoja, ensimmäisestä huoneesta voi päästä toiseen tilaan esimerkiksi salaoven kautta. Toinen tila voi olla iso tai pieni tila. (Kortesuo 2018, 10.) Pakopelit vaikuttavat mukautuvan melko helposti mihin tahansa tarkoitukseen. Rakennuspaikat tuntuvat olevan melko rajattomat.

Pelaajat etsivät huoneesta johtolankoja. Usein seinillä on kuvia ja symboleita, mutta pelaajat eivät heti tiedä, miksi ne ovat siellä. On hyvä aloittaa tutkimalla lipastot, laatikot, vaatteiden taskut sekä ylä- ja alaosat kaikesta mahdollisesta. Kommunikointi huoneessa on tärkeää. On hyvä sanoa ääneen, mitä on löydetty sekä kerätä ne yhteen. Näin selvitetään vihjeitä etenemiseen. Pakohuoneissa vaaditaan ryhmätyötä, kommunikointia ja delegointia. Lisäksi kriittinen ajattelu, yksityiskohtien ja vaihtoehtojen huomioiminen on tärkeää. (Nicholson 2015, 2.) Ryhmätyö ja kommunikointi on todella tärkeää ulospääsyn kannalta, etenkin ryhmän ollessa iso. Pedagogisissa pakohuoneissa ryhmäkokoa voi olla jopa 10-12 henkeä. Niissä ryhmätyön ja kommunikoinnin merkitys korostuu, jotta kaikki pääsevät osalliseksi.

Jokaisella pakohuoneella on miljöö ja teema. Miljöö voi olla vaikka hylätty mielisairaala, maahan syöksyvä lentokone tai keskiaikainen kirkko, johon joukkue on sijoitettu. Murhaajan paljastaminen, aarteiden löytäminen tai uhkaavaa onnettomuutta karkuun pääseminen taas voi olla pakohuoneen teema. Pakohuonepelit eivät vaadi

näyttelemistä. Tarina on tausta ja keino varmistaa flow. Pakohuoneissa ei ole kyse roolipelaamisesta, vaan pääpainotus on ongelmanratkaisussa tai upotetussa elämyksessä. (Kortesuo 2018, 10.) Jokainen pelaaja voi olla pakohuoneessa oma itsensä.

Lähes kaikissa pakohuoneissa on samat perussäännöt. Monissa pakohuoneissa kielletään kiipeily, koska vihjeet ovat helpommin saatavilla. Pakohuoneissa ei myöskään tarvita voimaa. Jos jokin ei irtoa tai aukea, se on tarkoitettu niin. Tavarat ja paikat, joihin ei kuulu koskea, on yleensä merkitty. Kun lukko on saatu auki, se tulee laskea löytöpaikan lähelle, jotta se ei päädy vahingossa taskuun. Huoneeseen tullessaan selvin päin. Jos huoneessa on näyttelijöitä, heihin ei saa koskea eikä heitä saa kuvata. Muutakaan huoneessa ei saa kuvata. Huoneisiin ei yleensä saa viedä puhelimia tai mitään muutakaan tavaraa. (Kortesuo 2018, 16–17.) Pakohuoneilla on aina jonkinlaiset säännöt. Säännöt on tehty pelaajien turvallisuutta ajatellen sekä huoneen kestävyys- ja jatkuvuuden kannalta. Säännöt riippuvat siitä, millaiseksi huone on rakennettu.

On tyypillistä, että huoneiden vihjeet, koodit ja avaimet käytetään vain kerran. Esimerkiksi lukkoon käytetty avain ei käy enää muualle. Tämä kannattaa kuitenkin varmistaa huoneeseen mennessä. (Kortesuo 2018, 16–17.) Tällaiset asiat olisi hyvä mainita jo ohjeistuksessa, joka annetaan ennen huoneeseen menoa. Etenkään ensikertalaiset eivät osaa ottaa huomioon tällaisia asioita.

Pakohuoneilla voi olla ikärajat. Ne ovat yrittäjien suosituksia, eivät lain vaatimia elokuvatarkastamon näkemyksiä. Tästä syystä niistä voi poiketa oman näkemyksen mukaan. Kauhuhuoneilla suositusikäraja on K-18, jota kannattaa noudattaa. (Kortesuo 2018, 17.) Pedagogisia pakohuoneita tehdessä tarvitsee myös pitää mielessä ikäryhmät, joille niitä tekee. Varsinaisia ikärajoja niille ei aseteta, mutta alakoululaisille ei kannata opettaa yläkoululaisten tai toisen asteen asioita.

Kortesuo (2018) kirjoittaa kaupallisista pakohuoneista, joissa mahdollisuudet ovat paljon suuremmat kuin esimerkiksi kirjaston tekemässä ei-kaupallisessa pakohuoneessa. Raha vaikuttaa pakohuoneen toteutukseen paljon, mutta lähes nollabudjettillakin saa aikaan toimivan huoneen. Pakohuoneita tehdessä vain mielikuvitus on rajana.

2.2 Pakohuoneiden historiaa

Pakohuoneiden esikuvia ovat video- ja tietokonepelit. Peleissä pelihahmo on lukittuna esimerkiksi vanhassa sairaalassa tai omituisessa kaupungissa. Ulos pääsee, kun ratkaisee erilaisia pulmia, etsii kätkeytyjä työkaluja ja avaa paljon lukkoja. Esimerkiksi sellaisia pelejä ovat olleet *Myst* ja *Riven*. (Kortesuo 2018, 12–13.) Tänä päivänä pakopelejä on saatavana myös kännyköille. Sovelluskaupasta hakusanalla ”room escape” löytyy paljon englanninkielisiä mobiilipakopelejä. Löytyy myös pulmalautapelejä. (Kortesuo 2018, 18–19.)

Suomen ensimmäisen pakohuoneen toi Escape Room Game vuonna 2014 (Kortesuo 2018, 10). Kortesuon kirjoittaessa kirjaansa vuosina 2017-2018 elettiin jo pakohuoneiden toista aaltoa. Ensimmäisen aallon pakohuoneet koostuivat pulmanratkaisu ja lukkotehtävistä, toisen aallon mukana on tullut kauhuhuoneet, gadgetit eli tekniset vimpaimet sekä huoneita, joissa on näyttelijöitä. (Kortesuo 2018, 12–13.)

Nicholson (2015, 3) on löytänyt viitteitä pakohuoneiden olemassa olostä jo vuodesta 2006 alkaen, mutta viitatuista lähteistä ei enää löydy tietoa näistä pakohuoneista. Varmaa tietoa varhaisimmasta toiminnasta, jota kutsutaan pakohuoneeksi, on *Real Escape Game*. Julkaisija on japanilainen yhtiö SCRAP. *Real Escape Game* oli yksittäinen huone, johon pelaajia pääsi kerrallaan 5-6. SCRAP on jatkanut toimintaansa, mutta on muuttanut sen sopimaan sadoille, ellei tuhansille osallistujille samanaikaisesti. Pakohuoneet levisivät vuosina 2012-2013 ensin Aasiassa, sitten läpi Euroopan, jossa Unkari oli edelläkävijä. Lopulta pakohuoneet levisivät Australiaan, Kanadaan ja Yhdysvaltoihin. (Nicholson 2015, 3.)

Suurimmalle osalle Nicholsonin haastatteleminen pakohuoneyrittäjien inspiraation takana pakohuoneiden tekoon olivat olemassa olevat yritykset. Ne, jotka eivät olleet tietoisia muista pakohuoneista, olivat saaneet inspiraation eri lähteistä. Joillekin inspiraationa olivat olleet seikkailuelokuvat kuten *Indiana Jones* ja kauhuelokuvat kuten *Cube* ja *Saw*. Useat olivat inspiroituneet vuorovaikutteisesta mediasta. (Nicholson 2015, 3.)

Nicholson (2015, 4–6) nimeää kuusi erityyppistä edeltäjää pakohuoneille: live roolipelaaminen, digitaaliset seikkailu- ja pakopelit, palapeliratkaisut peleissä, vuorovaihteellinen teatteri ja kummitustalot, seikkailusarjat- ja elokuvat sekä teemaviihdetellisuus. Mikään edellä mainituista ei yksinään saanut pakohuoneen ideaa syntymään, vaan kaikki toimivat inspiraationa pakohuoneiden syntymiselle. (Nicholson 2015, 4–6.)

2.3 Pakohuoneiden luokittelua

Pakohuoneita on monia eri tyyppisiä ja niitä voidaankin luokitella eri kriteerein. Vaikeus, moninaisuus, tavoitteet, kilpailullisuus, tunnelma tai tarina voi olla kriteerinä. Pakohuoneita voi lajitella niiden tarkoituksen mukaan. Olemassa on muun muassa kauhuhuoneita, joissa immersio on päätavoite. Kun pelaajat halutaan saada oppimaan jotain, koulutushuone on hyvä siihen. Kolmantena pakohuoneen tarkoituksena on perinteinen ongelmanratkaisu, jossa tiimin yhteistyökyky ja päättelytaito korostuvat.

Kilpailullisuus pakohuoneissa näkyy ulospäin esimerkiksi sillä, että toiset yrittäjät julkaisevat internetsivuillaan parhaat joukkueet. Itse huone on rakennettu kilpailuhenkisemmäksi kuin esimerkiksi huone, jossa painotetaan elämystä ja kokemusta. Pakohuoneita voidaan rakentaa moniin eri tiloihin ja luokitella niitä sen mukaan. Niitä voidaan rakentaa asuin- ja toimistohuoneisiin, hylätyihin tehtaisiin, vanhoihin kouluihin sekä on olemassa myös pakoautoja ja pakoasuntoautoja. Ulkotiloihin sijoittuvia pakopelejä löytyy myös. Siirrettävät pakohuoneet ovat myös mahdollisia. (Kortesuo 2018, 13–14.) Pedagogiset pakohuoneet ovat oma tyyppinsä ja niitäkin voi olla erilaisia.

Professori Scott Nicholsonin (2015, 14) mukaan huoneet voidaan jaotella neliporraiselle asteikolle immersion perusteella. Ensimmäisen tason huoneessa ei ole teemaa eikä juonta, huoneen kokonaisuus koostuu ketjutetuista pulmatehtävistä. Toisen tason huoneessa on teema, mutta juonta ei ole. Ulkoisesti tai tyyllillisesti pulmat sopivat huoneeseen, mutta sisältö ei liity huoneen teemaan. Nicholson käyttää vertauskuvaa: kuin olisi elokuvan lavasteissa ilman juonta. Kolmannen tason huoneessa on juoni sekä pulmat ovat osa juonta, tavallaan. Pelaajat voidaan asettaa

rooliin, esimerkiksi yksityisetsiväksi, jonka on löydettävä murhaaja. Neljännen tason huoneessa on vahva immersio ja juoni. Jokainen pulma kuljettaa juonta eteenpäin. Jotta juoni säilyy, pulmia ei voi ottaa pois. Nicholson korostaa tutkimuksessaan, että mikään edellä mainituista ei ole se ”oikea” tapa. Eri pelaajat haluavat eri asioita. Pelien suunnittelijoiden tulee harkita tavoitteensa ja markkinoidessaan kuvata peli oikein, jotta asiakkaat osaavat valita oikean tyyppisen pelin itselleen. (Nicholson 2015, 14.) Pakohuoneita on paljon erilaisia ja eri tarkoituksiin tarkoitettuja. Jokainen pakohuoneen suunnittelija voi tehdä huoneestaan sellaisen kuin haluaa ja omiin tarkoituksiinsa sopivan.

3 PAKOHUONEEN RAKENNE

Kun tätä opinnäytetyötä varten tehtiin tiedonhakuja, kävi nopeasti selväksi, että suurin osa lähteistä, etenkin kotimaisista, käsittelee kaupallisia pakohuoneita. Ei-kaupallisia ja opetuksellisia pakohuoneita on olemassa, mutta pakohuoneiden pääpaino on kaupallisissa, joten niistä löytyy paremmin tietoa. Tässä opinnäytetyössä pyritään löytämään lähteistä ne osat, joita voidaan hyödyntää ei-kaupallisessa ja lähes nollabudjetilla tehdyssä pakohuoneessa. Sekä kaupallisissa että ei-kaupallisissa pakohuoneissa on paljon yhteistä.

3.1 Fyysiset osat

Kun lähtee rakentamaan kaupallista pakohuonetta, siihen kuuluu viisi konkreettista asiakokonaisuutta. Ne ovat sisustus, tilat ja miljöö, tekniset hallintalaitteet ja turvavälineistö, pulmat, diginäköisyys sekä henkilöstö. (Kortesuo 2018, 33.) Kun pakohuonetta suunnitellaan esimerkiksi kirjastoon, näitä kaikkia asiakokonaisuuksia ei voida ottaa huomioon. Melko harvalla kirjastolla olisi esimerkiksi varaa alkaa hankkimaan teknisiä hallintalaitteita ja turvavälineistöä. Tiloissakaan ei aina ole paljon valinnanvaraa. Diginäkyvyys ja markkinallisuus eivät ole kirjastoille olennaisia. Totta kai kirjaston tulee kertoa palveluistaan ja tarjota niitä muun muassa kouluille. Niitä ei myydä ulkopuolelle samalla tavalla kuin kaupallisia pakohuoneita. Kirjastot eivät myöskään tavoittele rahallista voittoa pakohuoneilla, vaan niiden avulla ennemmin laajennetaan tarjottavia palveluja.

Sisustus ja miljöö ovat tärkeitä, koska niillä luodaan tunnelma ja tuetaan tarinaa. Ulkoilmapelissä maisema ja miljöö vaikuttavat, sisällä taas seinät ja ovet. Fyysisten huoneiden määrä ja niiden väliset kulkureitit vaikuttavat tunnelmaan. Värit, pinnat ja materiaalit, äänet, huonekalut sekä sisustuksen pikkutavarat eli propit tekevät oman osansa. Pakohuonetta sisustaessa kannattaa ottaa huomioon tavaroiden kestävyys, koska monet pelaajat voivat olla melko kovakouraisia. Huoneisiin ei kannata laittaa mitään, mitä ei haluta menettää. Myös lasisia esineitä kannattaa vältellä. Tavaraita voi merkitä teipillä tai ”älä koske”-merkillä, jotta ne säilyisivät ehjinä. Liikaa tällaisia ei kuitenkaan kannata laittaa, jotta immersio säilyy. (Kortesuo 2018, 33–

34.) Kirjastoilla voi tulla hankaluuksia sisustuksen ja miljöön kanssa, koska harvalla kirjastolla on antaa pysyvää tilaa pakohuoneen rakentamiseen. Jos tila olisi pysyvä, sisustukseen ja miljööseen voisi panostaa enemmän. Tilasta saisi näin aidomman näköisen. Kirjastoilla ei myöskään ole rahaa käytössä niin paljon kuin yrityksillä, jotka tekevät kaupallisia pakohuoneita. Sisustaa voi kuitenkin jo olemassa olevilla tavaroilla, aina ei tarvitse hankkia uutta.

Kuten jo luvussa 2.1 kerrottiin, kaupallisissa pakohuoneissa on paljon teknisiä hallintalaitteita. Ne ovat olemassa, jotta pelinohjaaja voi tarkkailla ja tukea pelaajia sekä varmistaa heidän turvallisuutensa. Useissa huoneissa on kamerat, näyttö vinkeille ja jäljellä olevalle ajalle, hätäpainike, mikrofonit ja kaiuttimet sekä valvontahuoneen järjestelmä. (Kortesuo 2018, 35.) Lähes kaikille kirjastoille tällaisten laitteiden hankkiminen olisi aivan liian kallista. Kirjastot voivat keksiä vaihtoehtoisia tapoja korvaamaan näitä.

Pakohuonemaisiin osa pakohuoneita ovat pulmat. Ne luovat pelin vaikeustason ja ovat pakohuoneen pääaktiviteetti. Vihjeitä voivat olla esimerkiksi koodit, avaimet ja työkalut. Kohteina voivat olla esimerkiksi lukot, salaovet, luukut, magneettiluukut, kännykät, kassakaapit ja arkut. (Kortesuo 2018, 35.) Kaupallisiin pakohuoneisiin käytetään verrattain paljon rahaa, jos verrataan vaikka opettajien tai kirjastojen tekemiin opetuksellisiin pakohuoneisiin. Kun rahaa on enemmän, etenkin teknisiin pulmiin voidaan panostaa enemmän. Pienelläkin budjetilla saa aikaan paljon, jos vain taitoa löytyy. Pulmia ja tehtäviä voi kehittää jo olemassa olevista tarvikkeista.

Kaupallisissa pakohuoneissa tärkein on henkilökunta. Etenkin peliohjaajat, jotka kuljettavat joukkuetta vinkkien avulla ja ovat tukemassa pelin päätyttyäkin. Pakohuoneissa voi olla mahdollisesti näyttelijöitä tuomassa tunnelmaa ja kenties antamassa vihjeitä tai vinkkejä pelaajille. (Kortesuo 2018, 36.) Ei-kaupallisissa pakohuoneissa on myös oltava pelinohjaaja, niidenkään pelaaminen ei onnistu ilman ohjaajaa. Opetukselliset pakohuoneet rakennetaan ajatuksella, että sieltä päästään ulos aikarajan sisällä. Kaupallisia pakohuoneita voidaan rakentaa tarkoituksella haastavammiksi eikä niistä ole aina tarkoitus päästä ulos.

Koirasen (2018) mukaan pakohuoneen suunnittelussa on tärkeää hyvä tarina, tila, ohjaaja sekä tehtävät ja pelin eteneminen. Tarinan on hyvä olla koukuttava ja sel-lainen, josta on hyvä lähteä liikkeelle. Tarina on pakohuoneen ydin, ilman tarinaa pakohuoneen idea katoaa. Tarina imee mukaansa. Kirjaston ei tarvitse verrata itse-ään kaupallisiin pakohuoneisiin, koska kirjaston lähtökohta on aivan eri. Pienelläkin panoksella pakohuoneesta saa toimivan ja kävijät pitävät niistä. Pakohuone voi olla vain yksi huone tai vaikka koko kirjasto. Valittu tila vaikuttaa myös rekvisiitan mää-rään. Mitä tyhjempi tila, sitä enemmän tarvitaan rekvisiittaa. (Koiranen 2018.) Koira-sella ja Kortesuolla on hyvin samalaiset ajatukset. Näin on, vaikka Koiranen puhuu enemmän ei-kaupallisista pakohuoneista ja Kortesus kaupallisista.

Tehtävät ja vihjeet kuljettavat peliä eteenpäin. Tehtävien kannattaa olla monipuoli-sia, ei esimerkiksi vain pelkkää lukkojen avaamista. Oivallukset tekevät pelistä hauskan. Esimerkiksi uv-muste, joka tulee näkyviin tietyssä valossa tai piilotetut esi-neet ovat näitä. Myös yllättävät asiat ovat hauskoja. Tila, johon pakohuone raken-netaan, ei tarvitse olla lukittava. Pelaajat monesti uskovat huoneen oven olevan lu-kossa, jos heille niin sanotaan. (Koiranen 2018.) Koiranen nostaa esille tärkeän asian. Kirjaston tai muun vastaavan toimijan ei kannata verrata itseään kaupallisiin pakohuoneisiin. Kaupalliset pakohuoneet tehdään ansaintamielessä, kun taas esi-merkiksi kirjastot tekevät niitä opetuksellisiin tarkoituksiin. Kirjastot voivat tehdä pa-kohuoneita myös viihteellisiin tarkoituksiin, mutta heidän tarkoituksensa ei ole tie-nata sillä rahaa.

3.2 Henkiset elementit

Pakohuone on muutakin kuin vain lukkoja ja laatikoita. Usein tavoitteena on antaa pelaajille mukaansatempaava kokemus. Mukaansatempaava kokemus antaa pe-laajalle mielenkiintoista ja miellyttävää toimintaa, jossa he menettävät ajantajun, unohtavat huoneen ulkopuoliset tapahtumat sekä uppoavat pelin teemaan. (Wiemker ym. 2015.) Kortesuon (2018, 37) mukaan henkiset elementit ovat teema, juoni, palkitsevuus sekä immersio. Listaun kuuluu vielä flow, josta myös Kortesus puhuu kirjassaan, mutta ei ole asiasta erikseen kirjoittanut.

Teema tarkoittaa kehystä, johon huone sijoittuu, eli miljöötä ja aikakautta. Se ei vielä tarkoita tarinaa. Teemana voi olla kadonneen amuletin etsiminen 1700-luvun palatsissa tai murhan ratkaiseminen 1910-luvun tehtaanjohtajan toimistossa. Teema määrittelee kuinka paljon huoneen rakennuskustannukset ovat. Edullisinta tällä hetkellä on tehdä 1990-luvulle sijoittuva olohuone, koska sen ajan tavaraa löytyy kirpputoreilta paljon. Edullisuus näkyy ulospäin, myös pelaajille. Jos taas valitsee kunnon elämyksen esimerkiksi loisteliaan linnan muodossa, sellaisen luomiseen vaaditaan rahaa kymmeniä tuhansia. Teemaa pohtiessa kannattaa ottaa huomioon aihepiiriin herkkyyks. Esimerkiksi ”inkkarikylä” tai ”natsien keskitysleiri” tuskin ovat kovin soveliaita. Teemaksi ei kannata valita liian arkaluontoista aihetta. (Kortesuo 2018, 37.) Pakohuoneen teeman on hyvä olla melko neutraali, jotta se ei loukkaa ihmisryhmiä.

Juoni eli narratiivi on se jokin, joka kuljettaa tarinaa eteenpäin. Usein tällaiseen vaaditaan näyttelijöitä, mutta juonen rakentaminen onnistuu ilman heitäkin. Juoni tulee miettiä ennen pulmien suunnittelemista, koska pulmat tukevat juonta ja kuljettavat sitä eteenpäin. Koska juonen perusrakenne on universaali ja vapaasti käytettävissä, juonen voi varastaa melkein mistä vain. Omannäköinen toteutus on oleellista, vaikka rakenne olisikin tuttu muualta. (Kortesuo 2018, 38.) Juoni kannattaa pitää melko yksinkertaisena, jotta tavoite ei unohdu ja pelaaja ei mene sekaisin hämmentävästä tarinasta. Sivujuonet ja ylimääräiset hahmot kannattaa jättää pois. (Media, [viitattu 2.9.2019].) Pedagogisessa pakohuoneessa tarinan selkeys korostuu. Pelaajien on tarkoitus oppia eikä mennä sekaisin jo itse tarinasta.

Jotta asiakkaat palaavat uudestaan, heidät on palkittava. Tunne palkitsevuudesta syntyy ”vau”- ja ”ahaa”-elämysten yhdistelmästä. Kun pelaaja kokee jotain uutta ja positiivista, siitä syntyy ”vau”, innostuneen yllätyksen tunne. Kun pelaaja ratkaisee vaikean pulman, syntyy ”ahaa”, oivalluksen kokemus. Kun pelaaja ratkaisee vaikean pulman (ahaa) ja pulman ratkaisu tuottaa yllätyksen (vau), syntyy palkitsevuuden tunteita. Esimerkiksi kun pelaajat ovat pitkään ratkoneet matkalaukun koodia ja koodin ratketessa laukku aukeaa ja sisältä löytyy pakohuoneen tarkka malli, jossa on seuraavat ohjeet. Huoneessa kannattaa pyrkiä antamaan ensimmäinen palkinto pelaajille melko nopeasti. (Kortesuo 2018, 38–39.) Etenkin jos pakohuoneen kohderyhmä on lapset tai nuoret, on tärkeää, että he saavat ensimmäisen onnistumisen

nopeasti. Nuoret varsinkin kyllästyvät helposti. Heille suunnatuissa pakohuoneissa aloituksen on hyvä olla melko selkeä ja helposti löydettävissä.

Immersio tarkoittaa pelitutkimuksessa uppoamista. Monet viihdemaailman toimijat tavoittelevat immersiota niin pakopelissä kuin elokuvissa ja tietokonepeleissä. Suunnittelijoiden tarkoituksena on saada aikaan kokemus, jossa pelaaja unohtaa ajankulun ja pelin ulkopuolisen elämän. Tähän elämykseen pakopeleissä yhdistyy flow-tunne, pelaaja etenee virran lailla tehtävästä toiseen. Kun immersiota luodaan, erityisen tärkeää on tarina, taustamusiikki ja visuaalinen maailma. Muovilavasteet ovat tunnelman rikkojia, mutta uskottava sisustus ja hyvä äänimaailma imevät mukaansa. Monimuotoiset äänimaailmat ovat parhaita ja pelitilanteen mukaan pelinohjaaja voi säätää niitä. Pakohuoneessa ei olla roolipelissä. Niitä ei kannata sekoittaa toisiinsa. Pelaaja on pakohuoneessa oma itsensä, eikä hän näyttele mitään, vaikka on joutunut outoon tilanteeseen. Immersiota ei voi ostaa eikä pakottaa. Immersiivisen flown voi tuhota kahdella tavalla. Joko liian vaikeat tehtävät ovat turhauttavia tai liian helpot tehtävät ovat tylsiä. Kummassakin tapauksessa pelaaja putoaa flow-tilasta. Pelinohjaajalla on tehtävä seurata pelaajien tunnetiloja ja antaa oikein ajoitettuja vinkkejä mahdollisen turhautumisen poistamiseksi. (Kortesuo 2018, 40–41.)

Flowksi sanotaan ihmisen optimaalista tilaa, jossa toimitaan vaivattomasti, saadaan asioita aikaiseksi ja itseä pusketaan eteenpäin. Tyypillisesti flow vaatii neljän ehdon täyttyvän. Ensinnäkin tekeillä olevaan tehtävään on keskittyttävä täydellisesti. Toiseksi tehtävästä saa konkreettista palautetta. Kolmanneksi tehtävällä on tarkoitus tai selkeä tavoite. Ja viimeiseksi, taitojen ja tehtävän asettamien vaatimusten tulee olla tasapainossa. Kun ollaan flow-tilassa, tietoisuus vaikuttaa sulautuvan tekemiseen. Ainuttakaan tietoista ajatusta ei juolahda henkilön mieleen, koska hän on niin uppoutunut toimintaan. Tutkimukset ovat osoittaneet, että muutokset ympäristössä, esimerkiksi melu, voivat häiritä flow-kokemusta. Flow-tilaa voi häiritä myös, jos tehtävä on liian helppo, silloin henkilön ajatukset voivat lähteä harhailemaan. (Järvilehto 2014, 40–41.)

Perinteisen pakohuoneen tunnelma muuttuu täysin, kun samassa tilassa on näyttelijä. Etenkin jos näyttelijä on vuorovaikutuksessa pelaajien kanssa ja joka vaikuttaa pelin kulkuun antamalla vihjeitä, rohkaisemalla tai jopa estelemällä. (Spira 2016.)

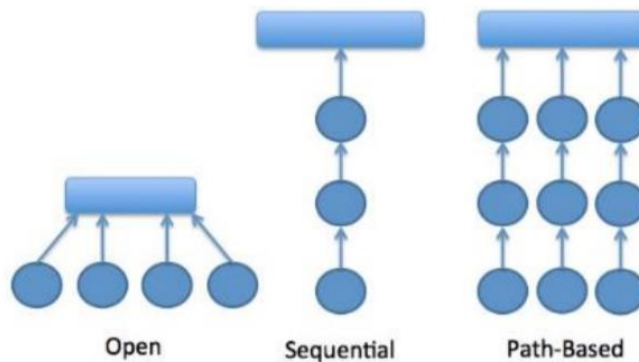
Tämä on yksi tapa lisätä pakohuoneen mukaansatempaavaa kokemusta. Suomessa vain muutamassa kaupallisessa pakohuoneessa on näyttelijöitä. Muualla Euroopassa ja maailmalla se on yleisempää. Näyttelijöillä on usein positiivinen vaikutus tunnelmaan. Jos näyttelijä on huono, se voi pilata koko kokemuksen.

3.3 Tehtävien rakenne

Useimmissa huoneissa pelaajat etsivät vihjeitä ja pulmia, jotka sitten ratkovat. Joissain huoneissa pelaajien tulee tietää kuinka suoriutua tietystä tehtävästä. Tehtävät voidaan järjestää useilla eri tavoilla huoneisiin. (Nicholson 2015, 16.)

Professori Scott Nicholson (2015, 17) jakaa pakohuoneiden tehtävien rakenteet kolmeen tyyppiin:

1. Avoin rakenne (open)
2. Peräkkäinen rakenne (sequential)
3. Rinnakkaisten polkujen rakenne (path-based)



Kuva 1. Basic Forms of Puzzle Organization (Nicholson 2015, 17)

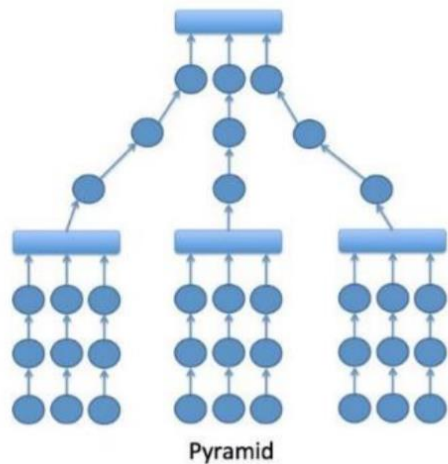
Yleisin rakenteista on rinnakkaisten polkujen rakenne (path-based), jossa pelaajat voivat edetä useampaa eri polkua ja ratkaisut johtavat lopulliseen ratkaisuun. Joista polkua tarvitaan suuremman pulman (meta-puzzle) ratkaisemiseen ja jotta

pelissä pääsee etenemään. Tämän rakenteen etu on siinä, että pelaajat voivat ratkoa eri tehtäviä samanaikaisesti, eikä kaikkien tarvitse ratkaista samaa tehtävää. Tällä rakenteella on myös helppo järjestää tehtävät helpoimmasta vaikeimpaan, joka auttaa pelaajia pääsemään paremmin peliin mukaan. (Nicholson 2015, 17.) Helpoimmasta vaikeimpaan järjestyksessä menevät tehtävät voisivat auttaa saavuttamaan tunteen palkitsevuudesta, josta kirjoitettiin edellisessä luvussa.

Toiseksi yleisin on peräkkäinen rakenne (sequential). Tässä rakenteessa pelaajilla on edessään vain yksi mahdollinen polku. Pelaajilla on edessään vain yksi ratkaistava tehtävä kerrallaan. Tehtäviä ja etenemistä on helppo seurata, kun tietää että tehtävän ratkaisu johtaa seuraavaan pulmaan. (Nicholson 2015, 17.) Tämä rakenne on pelin ohjaajalle helpoin, jotta hän pystyy parhaiten seuraamaan pelaajien etenemistä. Rakenne saattaa olla hieman haavoittuva, jos pelaajat jotenkin pääsevät hypäämään jonkin tehtävän yli. Esimerkiksi jos pienen laatikon, josta löytyy avain seuraavaan lukkoon, saakin auki ilman edellisen tehtävän ratkaisua esimerkiksi ravis- tamalla. Näin osa pakohuoneen tehtävistä voi jäädä ratkaisematta.

Avoin rakenne (open) on harvinaisin. Siinä tehtävät ovat heti ratkaistavissa ja yksi ratkaisu on aina lähempänä loppua. Tämän rakenteen heikkoutena on että, flowkokemusta on hankalampi luoda kuin muissa rakenteissa. (Nicholson 2015, 17.)

Rakenteista on olemassa myös hybrid-malleja, jotka sekoittavat eri rakenteita. Kolmesta edellä mainitusta rakenteesta on johdettu pyramid-malli (kuva 2), jossa kaikki kolme rakennetta yhdistyy. Todellisuudessa tehtävien rakenne on kuitenkin paljon monimutkaisempi kuin mallissa on kuvattu. (Nicholson 2015, 17.)



Kuva 2. Pyramid puzzle structure (Nicholson 2015, 17)

Koirasen (2019, 28) kokemusten perusteella pakopeli, jossa ratkotaan tehtävät yksi kerrallaan tietyssä järjestyksessä, auttaa pääsemään flow-tilaan paremmin kuin muun tyyppisillä rakenteilla. Jos tehtäviä voi ratkaista useampia kerralla, se voi saada pelin tuntumaan kaoottisemmalta. Kun tehtävät ketjuttaa, ne muodostavat pelaajille eteenpäin kuljettavan virran. (Koiranen 2019, 28.)

Valitsee pakohuoneen rakentaja minkä tahansa näistä rakenteista, siitä kannattaa piirtää kartta ja tulostaa niitä jokaista pelattavaa peliä kohden. Kartta on peliohjaajalle tarpeellinen, koska siitä hän voi seurata pelin edistymistä ja antaa oikeassa kohdassa vihjeitä. Karttaan olisi hyvä merkitä myös kellonajat summittaisesti, jotta peliohjaaja tietää milloin minkäkin vaiheen tulisi olla läpäisty. Näin peliohjaaja pystyy säätelemään vinkkejään. (Kortesuo 2018, 44.) Etenkin pedagogisissa huoneissa on tärkeä ottaa tämä huomioon, koska niistä on tarkoitus päästä ulos ja siten taata pelaajille onnistumisen tunne. Tämä on hyvä huomioida myös kestoaltaan pidemmissä huoneissa sekä huoneissa, joissa on useampia huoneita.

4 PELIT, VOIKO NIIDEN AVULLA OPPIA?

4.1 Miksi pelit kiehtovat?

Tietokone- ja videopelit ovat kiehtovimpia huveja ihmisten historiassa. Prenskyn (2017, 106) mukaan kiehtovuus on seurausta erilaisten elementin yhdistelmästä. Pelit ovat hauskoja, koska ne antavat meille nautintoa ja mielihyvää. Leikillisuus peleissä saa osallistumaan niihin intensiivisesti. Pelien tavoitteet antavat meille motivaatiota. Koska peleissä saavutetaan tuloksia ja saadaan palautetta, ne saavat meidät oppimaan. Pelit saavat meidät flow-tilaan. Peleissä saavutetaan erilaisia asemia, jotka nostavat itsetuntoa. Esimerkiksi oikeassa elämässä ei välttämättä ole mahdollista saavuttaa niin korkeita asemia, kuin peleissä. Pelit saavat adrenaliinin liikkeelle, koska ne sisältävät konflikteja, kilpailuja, haasteita ja vastuksia. Luovuu-temme herää peleissä olevien ongelmanratkaisutilanteiden takia. Pelatessa on oltava sosiaalinen, koska monet pelit ovat vuorovaikutteisia. (Prensky 2017, 106.) Etenkin nykypäivän videopelit ovat mukaansatempaavia. Pakohuoneissa yhdistyvät monet samat elementit.

Järvilehto (2014, 133) kirjoittaa samankaltaisesti kuin Prensky (2017, 106). Yksi parhaista keinoista luoda flow ovat pelit ja erityisesti tietokonepelit. Ne pystyvät tarjoamaan selkeitä tavoitteita, selkeää palautetta, taitojen ja haasteiden välistä tasapainoa sekä on mahdollista kokea vahvaa läsnäolon tunnetta, jota kutsutaan immersioiksi pelitutkimuksessa. Koska peleissä laadukkaaseen sisältöön yhdistyy puoleensavetävä ja motivoiva käyttöliittymä, oppimisesta tulee nopeaa, tehokasta ja pysyvää. Pelit saavat palkitsemisjärjestelmät aktivoitumaan ja uusia hermoverkkoja syntymään. Peleissä opitaan tekemällä ja pelien vuorovaikutteisuus tarttuu sekä kouttaa välillä pitkäksikin ajaksi. (Järvilehto 2014, 133.)

Prenskyn (2007, 106–107) mukaan mikään muu ajanviete ei saa aikaan näitä kaikkia tuntemuksia. Kirjat ja elokuvat pääsevät melko lähelle, mutta ne eivät ole interaktiivisia ja niitä luetaan tai katsotaan yksin. Pelit taas ovat sosiaalisia ja interaktiivisia kokemuksia. (Prensky 2007, 106–107.) Prenskyn kanssa voidaan olla eri mieltä, aina esimerkiksi lukeminen ei tapahdu vain yksin vaan sitä tehdään toisten kanssa.

Laine 2018) tarkoittaa yhteisöllisellä lukemisella yhdessä tapahtuvaa, sosiaalista lukemista, joka eroaa yksin lukemisesta. Yksi yhteisöllisen lukemisen muoto on ääneen lukeminen. Lukeminen itsessään jo on sosiaalista toimintaa ja vuorovaikutusta. Aina lukija ei tiedosta kuuluvansa mihinkään yhteisöön. Yhteisö voi muodostua tiedostamatta esimerkiksi sanomalehtien lukijoiden kesken. Yhteisö voi olla tehty tarkoituksella, niitä ovat esimerkiksi lukupiirit. (Laine 2018.)

Lukupiirit voidaan laskea mukaan yhteisölliseen lukemiseen ja ne ovatkin monien kirjastojen perustoimintaa. Ne ovat suosittuja, mutta lukupiirejä järjestetään myös esimerkiksi ystäväporukoiden kesken. Lukupiirit voivat olla myös sellaisia, joissa ei keskustella yhdessä luetusta kirjasta, vaan esimerkiksi sellaisia, joissa yksi lukee tekstejä ääneen ja toiset kuuntelevat sekä tekevät saman aikaisesti käsitöitä. Ääneen lukemista tapahtuu etenkin lapsille. Heille luetaan muun muassa iltasatuja ja niissä hetkissä on lasten ja vanhempien vuorovaikutusta sekä läheisyyttä. Uusin ja etenkin nuorten suosima yhteisöllisen lukemisen muoto on verkossa, keskustelufoorumeilla ja blogeissa tapahtuva keskustelu. Lukeminen ei olekaan niin yksinäistä puuhaa kuin ensin voisi ajatella, ja siitä löytyy samanlaisia elementtejä kuin peleistä.

4.2 Oppiminen leikkimällä ja pelaamalla

Käsitteenä leikillisuus (playfulness) on moniulotteinen ja viime aikoina sitä on käytetty osittain rinnakkain termin pelillisuus kanssa. Rinnakkaisuus pohjautuu englanninkieliseen käsitteeseen playfulness. Puhuttaessa pelillisyydestä, usein puhutaan myös leikillisyydestä. Suomenkielisessä termistössä ero saadaan enemmän esille ja leikillisyyttä pidetään parempana terminä kuvattaessa oppimista, joka tapahtuu peleissä ja pelillisessä ympäristössä. Leikillisuus kytkeytyy niin peleihin kuin leikkeihin ja niiden välinen suhde on tapauskohtainen ja mutkikas. (Kangas 2014, 74.)

Osa ihmisistä ajattelee, että leikki on mitätöntä ja tarpeetonta, koska lapset tekevät sitä. Asia on monien tutkijoiden mukaan juuri päinvastoin. Leikillä on syvä biologinen ja kehitysopillinen merkitys, joka on tärkeää oppimiselle. Se on eräs asia, joka on kulttuurisesti universaali. Eläinlasten käyttäytymistä käytetään usein esimerkkinä, jossa oppiminen leikkimällä korostuu. (Prensky 2007, 112–113.) Miten leikki voisi olla mitätöntä ja tarpeetonta? Leikki on yksi tärkeimmistä tavoista oppia, etenkin

lapsuudessa. Esimerkiksi luonto-ohjelmia katsoessa näkee kuinka eläinlapset oppivat leikin kautta muun muassa saalistamaan. Sama pätee ihmislapsiin, he oppivat leikin kautta paljon asioita.

Koska pelillisuus tarjoaa autenttisia, sitouttavia ja interaktiivisia oppimiskokemuksia, sitä on pidetty opetuksen suunnittelussa varteenotettavana lähtökohtana. Haasteellisinta on usein saada pelit kytketyksi opetuskokonaisuuksiin ilman, että ne ovat irrallisia opetuksesta tai oppimiskokemuksen näkökulmasta. Raportoiduista oppimis-pelikokeiluista ei käy selväksi, että oppimispelien käyttö kouluissa vaatii runsaasti erilaista pedagogista osaamista. Niin sanotun luokkahuoneen tuolla puolen tapahtuvan oppimisen mahdollistaa pelillisuus. Pelillisuus mahdollistaa myös oppimisen diginatiiveille luontevalla tavalla sekä saa oppimisen liittymään heille tärkeisiin aiheisiin. Pelit voivat parhaimmillaan olla esimerkkejä pedagogiikasta ja niissä otetaan huomioon lasten ja nuorten maailma. Pelit ja leikit ovat tärkeitä oppimisen paikkoja ja tiloja heidän maailmassaan. Pelien avulla voidaan oppia oppimissisältöjä pelin sisällöstä. Esimerkiksi maantieteen oppimissisältöjä opitaan, jos pelissä matkustetaan maailmankartalla. Pelit ovat lasten ja nuorten tapa oppia. Koska nykyään lapset ja nuoret viettävät paljon vapaa-aikaa pelaamalla, peleihin kytkeytyy tapoja oppia ja ne ovat luontaisia lapsille ja nuorille. Kun lasten ja nuorten oppimisen tavat otetaan huomioon koulussa, ne silloittavat pelit kouluun. (Vesterinen & Mylläri 2014, 56.) Maailma on muuttunut paljon lyhyessä ajassa. Monet vaikka vain kymmenen vuotta vanhat tavat opettaa ovat jo vanhanaikaisia eivätkä vastaa nykyajan lapsien tarpeita. On hienoa, että muun muassa pelaaminen on otettu osaksi opetusta mahdollisuuksien mukaan.

4.3 Oppimispelit

Oppimispelien yläkäsite on hyötypelit. Ne ovat pelejä, joita pelataan muun syyn kuin viihtymisen vuoksi. Hyötypelillä on hyötytavoite, esimerkiksi uuden taidon tai tiedon oppiminen ja tavoitteeseen yritetään päästä pelaamalla. Hyötypeleissä oppisisältö ja pelimekaniikat ovat upotettu peliin ja pelaajan tulee omaksua hyötysisältöä pelaessaan. Jotta pelaaja haluaa edetä pelissä, pelin on oltava tarpeeksi hauska. Kun

pelaaja haluaa pelata, se tarkoittaa myös, että hän haluaa omaksua pelin hyötysisällöt. Oppimispelit ovat hyötypeleistä tunnetuimpia. Monet nuoret ovat käyttäneet niitä jo koulussa. Oppimispeljä löytyy runsaasti eri asioiden opetteluun. Niillä voi opetella muun muassa vieraita kieliä, historiaa sekä valeutisten tunnistamista. (Puolakka 2019, 147–148.)

Oppimispeliksi voi periaatteessa mieltää minkä tahansa pelin. Toimintapelien pelaamisen on kerta toisensa jälkeen osoitettu kohentavan tarkkanäköisyyttä. Videopeljä pelanneet kirurgit olivat tarkempia ja nopeampia hienomotoriikkaa vaativien työkalujen käytössä, kuin ne, jotka eivät ole pelanneet. Jotkut pelit voivat opettaa veropolitiikan koukeroita tai auttaa strategioiden ja suunnittelun opettelussa. Järvilehto kuitenkin määrittelee oppimispeliksi pelin, jonka ensisijainen tarkoitus on toimia oppisisällön kanavana. Sisällön ovat valinneet pelin kehittäjät. Yksinkertaisimmat oppimispelit ovat muunnoksia klassista tehtävistä, joita ovat esimerkiksi kirjainten tunnistaminen tai peruslaskutoimitukset. Kun oppimisprosessi on pelillistetty, siihen on otettu mukaan pelielementtejä, kuten tasot ja pisteytys. Lisäksi peli on voitu koristella pelinomaisella sisällöllä, esimerkiksi päähenkilön grafiikalla. (Järvilehto 2014, 134.) Vapaa-ajan videopelit voivat siis toimia apuna ja tukena työelämässä. Voisikohan oppimispeljä muokata vielä enemmän videopelien suuntaan, vai hukkuukohan niiden pedagoginen suuntaus silloin vallan. Videopelimäisyyttä lisätessä nykyajan lapset saadaan entistä paremmin innostumaan oppimispeljeistäkin.

Oppimispelin tekeminen ei ole yksinkertaista. Oppiaineksen on tärkeää olla integroidussa muodossa. Pelillistäminen tai sen tekeminen olennaiseksi osaksi itse pelikokemusta on toimivampi keino kuin vain tarjota palkintoa ratkaisusta. Tällaiseen pelaaja kyllästyy helposti ja motivaatio katoaa. On kannattavampaa sisällyttää peliin esimerkiksi painovoiman vaikutus tykinkuulaan, kuin vain matemaattinen ratkaisu. Jotta oppimispeli ylläpitää kiinnostusta, sen tulisi sisältää niin vaihtelevaa kuin keskittyntä toimintaa. Vaihtelu auttaa säilyttämään kiinnostuksen. Ei riitä, että oppiaine on pelissä itsensä vuoksi. Sillä on oltava myös välitöntä arvoa pelattavuuden ja pelissä menestymisen kannalta. Oppiminen muuttuu turhaksi ja ikäväksi, jos opittava asiaa ei voi soveltaa peliin. Peljä tulisi käyttää vain täydentävänä materiaalina osana opetusta, koska ne harvoin pystyvät täyttämään kaikkea oppimiseen vaadit-

tua, esimerkiksi sisällön syvyys saattaa puuttua. Oppimislejää kannattaa antaa pelata yhdessä. Yhteistyötä tekemällä pelaajat etenevät paremmin pelissä kuin yksin. (Järvilehto 2014, 141–144.)

Kun lejää käytetään opetuksessa, niiltä odotetaan eniten oppilaiden kiinnostuksen lisäämistä sekä motivointia oppilaiden pitkäjänteisyyden lisäämiseksi. Etenkin matematiikka on aine, johon oppilaiden into laskee iän karttuessa. Koska lapset ja nuoret pelaavat paljon sekä keskittyvät niihin pitkäksi aikaa, toivotaan pelien motivoivan myös matematiikan oppimiseen. Oppimislejit harvemmin saavat aikaan samantilaista uppotumista kuin viihdepelit, mutta tutkimukset ovat osoittaneet niidenkin kasvattavan motivaatiota. (Lehtinen, Lehtinen & Brezovszky 2014, 39–40.)

Nykyään ollaan huolissaan lasten ja nuorten pelaamisesta. Usein pelätään heidän olevan liian riippuvaisia pelaamisesta. Mutta pelaamisesta on monenlaista ja monet viihdepelitkin ovat opettavia. Pelit ovat olleet hyvin kauan keino opettaa ihmisille tarpeellisia tietoja ja taitoja. Oppiminen ei jää vain lapsuuteen eikä leikin tai pelin kautta oppimista kannattaisi unohtaa vanhemmalla iällä. Pelien avulla voidaan melkein huijata opettelemaan erilaisia asioita. Pelaamisesta ei kannattaisi aina ajatella isona pahana mörkönä. Kasvattajienkin olisi hyvä tutustua pelaamiseen paremmin.

5 PEDAGOGISET PAKOHUONEET

Kaupalliset pakohuoneet pyrkivät olemaan viihteellisiä, mutta ne ovat myös opettavia. Kaupallisetkin pakohuoneet opettavat luovia ongelmanratkaisutaitoja sekä ryhmätyöskentelyä. Näistä syistä pakohuonepelien käyttäminen koulutuksessa on alkanut yleistymään. Ulkomailla yleistyminen alkoi jo muutamia vuosia sitten, nyttemmin myös Suomessa. Pakohuoneiden kautta saa testattua muun muassa ongelmanratkaisutaitoja, ryhmätyötaitoja ja paineensietokykyä. (Koiranen 2018.) Pakohuoneisiin perehtyessä vastaan tuli paljon kaupallisia pakohuoneita, mutta selvästi huomasi viime vuosina opetuksellisten pakohuoneiden lisääntyneen. Kirjastot ovat alkaneet tehdä niitä, mutta myös muut toimijat.

Veikkaus kouluttaa omaa henkilökuntaansa vastuullisuuteen pakohuoneessa. Pelaaja maltilla -nimisessä pakohuoneessa pelaajat ratkovat tehtäviä, jotka vaativat loogista päättelyä ja samalla opettavat Veikkauksen vastuullisen pelaamisen työkaluja. Pakohuone on rakennettu kiinteästi Veikkauksen pääkonttoriin ja se sisällytetään uusien työntekijöiden perehdytysohjelmaan. Veikkaus ei ole yksin tehnyt huonetta, vaan suunnitellut sen yhteistyössä pakohuonepelejä pyörittävän yrityksen kanssa. Suomessa pakohuoneet alkavat vasta yleistyä koulutus- ja yrityskäytössä. (Veikkaus, [viitattu 15.9.2019].)

Myös Nokia on rakentanut pakohuoneen koulutuskäyttöön. Tässä pakohuoneessa pelillistämisen avulla kehitetään esimiesten ja alaisten itsetuntemusta. Huoneen toimintaa tarkkailee pelinohjaajan lisäksi ulkopuolinen henkilöstövalmentaja. Nokian huone korostaa oppimiskokemusta ja se on tehty kolmiosaiseksi. Pakohuonepeli koostuu tehtävänannosta, pelistä sekä purkukeskustelusta. (Pakohuone opettaa työelämätaitoja, [viitattu 15.9.2019].)

Pohjois-Suomen Turvapuistossa on koulutusrata, joka yhteyteen avattiin neljä pakopelikokonaisuutta. Koulutusradan ja pakopelien on tarkoitus opettaa työympäristöjen konkreettisia toimintatapoja ja työturvallisuudesta. Pakopelit on suunnitelleet Oulun yliopiston opiskelijat. (Lindholm, [viitattu 15.9.2019].)

Kempeleen nuoriso-ohjaajat suunnittelivat pakohuoneen, jonka tarkoitus oli jäljitellä turvapaikanhakijoiden matkaa Suomeen. Huoneessa yhdistyi ennakoluulojen ja vihapuheen torjunta, monikulttuurisuuden tukeminen sekä tiedon lisääminen maahanmuuttoon ja turvapaikanhakijoihin liittyen. He tekivät suunnittelutyötä yhdessä kymmenen nuoren porukan sekä muutaman turvapaikanhakijan kanssa yhteistyössä. (Kempeleläiset nuoret suunnittelevat, [viitattu 15.9.2019].)

HSY:n Wastescape-pakojätehuone on maailman ensimmäinen pakojätehuone. Se tarjoaa uuden tavan tutustua kierrätykseen ja pelissä edetään lajittelemalla jätteet oikein. Pakojätehuone on rakennettu teeman mukaisesti, 90%:a huoneen tavaroista on kierrätysmateriaaleista tehty. (HSY, [viitattu 15.9.2019].)

Miksi sitten pakohuoneita kannattaa käyttää pedagogisiin tarkoituksiin? Koska pakohuoneen teema ja aihe voi olla lähes mikä vain, ne sopivat opetukselliseen käyttöön. Kaikkien opetusasteiden opettajat voivat hyötyä pakohuoneesta opetuksessa. Breakout EDU on yksi organisaatio, joka on erikoistunut pakohuonepeleihin. Heiltä voi ostaa tarvikkeita pakohuoneen tekemiseen kaikille opetusasteille. Opettajat voivat hankkia omiin opetussuunnitelmiinsa sopivia komponentteja. Yksi keino on myös laittaa oppilaat rakentamaan huone itse, he oppivat pakohuoneen rakentamisen lisäksi aiheeseen kuuluvia asioita. (Wiemker ym. 2015.) Valmiit paketit laskevat rimaa pakohuoneiden kokeiluun, kun kaikkea ei tarvitse suunnitella alusta asti itse. Helposti ajatellaan, että pakohuoneen tekeminen on hyvin haastavaa.

Usein opetuksellisen pakohuoneen jälkeen keskustellaan kokemuksesta. Pelaajat voivat puhua kuinka he ratkaisivat pulmat ja mitkä pulmien näkökohdat osoittautuivat vaikeiksi. Opettajat voivat halutessaan luoda etukäteen luettelon koulutusyhteyksiä koskevista keskustelukysymyksistä. (Wiemker ym. 2015.) Tämä on hyvä ottaa huomioon etenkin, kun opettajat tekevät pakohuoneita. Heidän on hyvä varmistaa, että oikea asia on opetettu ja se on mennyt perille.

Pakopelissä olevat tehtävät tarjoavat haasteen ja pelaajat haluavat selvittää sen. Näin pakopeli motivoi pelaajat haastamaan itsensä ja peli usein läpäistään annettussa ajassa. (Koiranen 2019, 19.) Nykyajan nuoria saattaa olla vaikea motivoida tylsempien oppiaineiden opiskeluun, siksi on hyvä kokeilla uudempia keinoja opetuksessa.

Pakopeleihin liittyy vahvasti flow-tunne ja siksi monet kokevat pakopelit itsessään palkitsevana kokemuksena, joka motivoi hyvään suoritukseen. Tämä on oppimisen kannalta ihanteellinen tilanne. Kun pelaa pakopeliä, oppiminen tapahtuu melkein leikiten, koska silloin oppiminen on vapaaehtoista, keskittynyttä ja motivoitunutta. (Koiranen 2019, 32–33.) Melko harva muu oppimistapa tarjoaa vastaavaa. Ei ole ihme, että pelillisyyttä on otettu huomioon koulutuksessa.

Pakopelin sisällöstä huolimatta pakopelejä voidaan käyttää pedagogisesti ryhmätyötaitojen ja ryhmäytymisen välineenä. Pakopeleissä onnistuminen on usein kiinni siitä, kuinka pelaajien ryhmä toimii ja kommunikoi toistensa kanssa. (Koiranen 2019, 36.) Jos pelaajat eivät kommunikoi lainkaan pakopelin aikana, ulospääseminen on aika epätodennäköistä. Etenkin pienessä ryhmässä pakohuonepelin pelaaminen vaatii yhteistyötä. Osa pakohuoneista voivat olla rakennettu niin, että jotain tehtävää ei saa ratkaistua ilman, että osallisena on fyysisesti kaksi ihmistä.

Opettajat voivat käyttää pakopelejä opetuksessa uuden aiheen lämmittelyssä tai lisäämässä motivaatiota. Näihin ei välttämättä tarvita kokonaista pakopeliä, vaan yksittäiset pakopelitehtävät riittävät. Pelin voi myös jaksottaa pidemmälle aikavälille, jolloin ratkaisu selviää vasta viikkojen päästä. Pakopelejä voi käyttää uuden aineen opettelussa ja vanhan kertaamisessa tai testaamisessa, jopa kokeen sijasta. (Koiranen 2019, 69–72.) Pakopelin ei siis tarvitse aina olla yksi iso kokonaisuus, joka tulee ratkaista tietyn aikarajan sisällä, vaan sen voi jakaa useaan osaan.

Kirjastotkin voivat käyttää pakohuonepelejä viihteelliseen tarkoitukseen esimerkiksi tapahtumien yhteydessä. Ne ovat myös käytettävissä kirjastopedagogisesti monella tavalla. Pakohuonepelillä voidaan opettaa kirjastopedagogisia sisältöjä. Opetettavia sisältöjä ovat tiedonhaunopetus, kirjastonkäytönopetus, mediakasvatus, muu sisältöopetus (esimerkiksi suomen kieli maahanmuuttajille), kirjallisuuskasvatus ja ryhmätyötaitojen opettaminen. Pakohuoneet ovat melko tehokkaita ryhmäytymisen opettamisessa, esimerkiksi erityisryhmien kanssa sekä nuorisotyössä. (Koiranen 2018.) Tiedonhaunopetus voi tuntua monista nuorista tylsältä eikä kirjasto muutenkaan houkuttele tiettyjä ikäryhmiä. Heille suunnatut pakohuoneet voivat sekä opettaa vaivihkaa että saada kirjaston tuntumaan edes hieman mielenkiintoisemmalta paikalta eikä vain kirjojen säilytyspaikalta.

Yksi kirjaston tekemä pakohuonehenkinen peli on nimeltään Pako kirjastosta ja se on järjestetty Tapiolan kirjastossa. Selviytyminen pakopelissä vaati kirjallisuuden tuntemusta sekä suunnistamista kirjaston hyllyillä, verkkosivuilla, tietokannoissa ja e-aineistoissa. (Peltonen 2017.)

Kirjastoille on suunniteltu pakohuoneita myös opinnäytetöinä, jotka keskittyvät kirjastopedagogiikkaan, erityisesti tiedonhakuun ja kirjastonkäyttöön liittyen. Tiina Kukkonen ja Saanatuuli Väntönen (Kukkonen & Väntönen 2017) tekivät *Time out -mysteripelipaketti: Yhdeksäsluokkalaiset kirjaston käyttäjiksi*- nimisen opinnäytetyön Oulun kaupunginkirjastolle. He tekivät pakohuonepelin yhdeksäsluokkalaisille, jonka he toivoivat kannustavan käyttämään kirjastoa myös peruskoulun jälkeen. Tavoitteena opinnäytetyössä oli opettaa tiedonhakua ja kirjaston käyttöä sekä tuoda tutuksi kirjaston sosiaalista mediaa ja nuorten kirjastopalveluita. (Kukkonen & Väntönen 2017.)

Roosa-Liina Kuukasjärvi (Kuukasjärvi 2017) on tehnyt *Murhamysteeriä ratkaisemassa: 7. luokkalaisten tiedonhaun opetuksen elävöittäminen Limingan kirjastossa*-nimisen opinnäytetyön Limingan kirjastolle. Hän teki elävöittämismateriaalia Limingan kirjastolle tiedonhaun opetukseen. Materiaalin tavoitteena oli piristää tiedonhaun opetusta ja tarjota oppilaille erilainen kirjastokäynti. (Kuukasjärvi 2017.)

6 OPINNÄYTETYÖN TOTEUTUS

Tämän opinnäytetyön tavoitteena oli tuottaa pakohuone, jonka avulla opetetaan kirjaston käyttöä. Opinnäytetyötä varten perehdyttiin pakohuoneiden rakenteisiin, suunniteltiin pakohuone sekä testattiin sen toimivuus käytännössä. Pyrkimys oli selvittää, kuinka suunnitella kiinnostava ja opetuksellinen pakohuonepeli kahdeksasluokkalaisille. Testiryhmillä testaamiseen päädyttiin siksi, että testiryhmät ja heidän kokemuksensa auttavat kehittämään pakohuonetta ja sen sisältöjä. Palautetta kerättiin kirjallisena pakohuonetta testanneilta, jotta pakohuoneen toteutusta ja tehtäviä voitiin parannella tarvittaessa. Testaus sekä palaute auttoivat myös selvittämään innostuvatko kohderyhmän ikäiset pakohuoneesta kirjastossa. Opinnäytetyö tehtiin Porin kaupunginkirjaston tarpeisiin. Opinnäytetyön tekijä työskentelee Porin pääkirjastossa lasten ja nuorten osastolla.

6.1 Pakohuoneen suunnittelu ja toteutus

Pakohuoneen suunnittelua aloittaessa oli tärkeä miettiä mille ikäryhmälle se suunnitellaan. Porissa Intopolku-niminen sivusto kokoaa yhteen oppimissisältöjä. Oppimissisältöjä on tarjolla päiväkotij- ja kouluryhmille ja sisältöjä tarjoavat sekä kaupunki että yhteistyökumppanit. Intopolun tarkoitus on kannustaa opettajia hyödyntämään koulun ulkopuolisia oppimisympäristöjä ja tarjota opetuksen toteuttamiseen käytännön työkaluja. Intopolkuun kuuluu Kulttuuri-, Ympäristö- ja Kirjastopolku. (Intopolku, [viitattu 15.9.2019].) Kirjastopolku on Porin kaupunginkirjaston tekemä ohjaussuunnitelma ja se on myös palvelulupaus esiopetuksen sekä koulujen ryhmille (Kirjastopolku, [viitattu 15.9.2019]). Palvelulupaus on julkinen ilmaisu, jolla Porin kaupunginkirjasto sitoutuu toteuttamaan tietyt palvelut tietyille ikäluokille. Tavoitteena on tasa-arvaisuuden ja tavoitavuuden kehittäminen. Kaikki Kirjastopolun sisällöt ovat saatavilla kaikilla Porin kaupunginkirjaston toiminta-alueilla (Pori ja Nakkila) yhdenvertaisesti. (Amea 2019.)

Kirjastopolun tavoite on tukea moninaisia lukutaitoja, tiedonhakutaitoja ja TVT-taitoja. Kirjastopolussa ei ole otettu käyttöön ohjelmaa kahdeksasluokkalaisille. (Kir-

jastopolku, [viitattu 15.9.2019].) Tämä oli yksi syy, miksi pakohuone päädyttiin suunnittelemaan kahdeksasluokkalaistalle. Kirjastopolussa ei ole kaikille alakoulun luokille ohjattua toimintaa, joten valinnanvaraa luokka-asteen suhteen olisi ollut. Pakohuoneen suunniteltavuus on helpompi yläkoululaisille kuin alakoululaisille. Yläkoululaisille tehtävät voivat olla hieman haastavampia kuin alakoululaisille. On myös tärkeää saada yläkouluikäisiä kirjastoon, koska heillä ei ole sellaista intoa käyttää kirjastoa kuin alakouluikäisillä. Pakohuone voi onnistuessaan tulla osaksi Kirjastopolkua ja juuri kahdeksasluokkalaisten ohjelmaan. Porissa on käytössä useampia leikkisiä ohjelmia Kirjastopolussa ja pakohuone olisi hyvä jatkumo niille.

Pakohuonetta suunnitellessa otettiin huomioon myös Porin kaupungin perusopetuksen Tieto- ja viestintäteknologinen- opetussuunnitelma. Mietittiin mitä kirjastopedagogisia elementtejä voidaan yhdistää opetussuunnitelmaan. Pakohuoneen pääpaino osuu opetussuunnitelman yhteen neljästä pääalueesta; tiedonhankinta sekä tutkiva ja luova työskentely. Siihen sisältyy muun muassa kriittinen lukutaito ja monipuolinen tiedonhankinta, tietolähteiden monipuolinen käyttö sekä johtopäätösten teko tarjolla olevan tiedon perusteella. (Porin TVT-ops 2016.) Ideoita pakohuoneen sisällöksi oli aluksi paljon erilaisia. Lopulta päädyttiin siihen, että pakohuone sisältää verkkokirjaston käyttöä ja tiedonhakua, Helsingin Sanomien tietokantaan tutustumista sekä informaatiolukutaidon harjoittamista luotettavimman lähteen tunnistamisen kautta. Pakohuoneen zombi apokalypsi -teema tulee kirjallisuuden genreistä kauhu ja dystopia.

Vaikka pakohuone suunniteltiin isolle ryhmälle, kokonaisuudelle noin 20 hengen luokalle se ei olisi mitenkään toimiva. Tätä ei suunniteltu missään vaiheessa. Alusta asti oli selvää, että luokka jaetaan kahdeksi ryhmäksi. Toiselle ryhmälle, joka odottaa pääsyä huoneeseen, tarvitsee olla jotain tekemistä. Heille suunniteltiin vaellustehtävä. Siinä tutustutaan kirjaston eri osastoihin, aineistoon ja kirjastoluokkiin sekä kirjastomaksuihin. Vaellustehtävät ovat tehty sellaiseksi, että niitä voi tehdä muissakin kirjastoissa, ei vain pääkirjastossa. Odotteluajan ohjelmaksi voisi olla muitakin vaihtoehtoja. Vaellustehtävä on kuitenkin omatoiminen eikä vaadi etukäteen valmisteluja tai sido muuta henkilökuntaa. Jos henkilökuntaa olisi sidottavissa enemmän, esimerkiksi genrevinkkaus olisi hyvä ohjelma odottaville ryhmille.

Pakohuone pyrittiin tekemään, ja samalla koko kirjasto, mielenkiintoiseksi. Samalla pyrittiin myös madaltamaan kynnystä kirjastopalveluiden käyttöön. Tavoite oli uudistaa kirjaston imagoa hiljaisesta hyssyttelypaikasta siihen, mitä kirjasto nykyään on eli kaikkien olohuone. Yläkoululaisten kesken kirjasto koetaan monesti noloksi paikaksi eikä siellä haluta käydä leimaantumisen takia.

Tilan huomioiminen suunnittelussa oli hieman haasteellista, koska kirjaston tilat eivät ole parhaimmat pakohuoneelle. Porin pääkirjaston rakennus on rakennettu 1970-luvulla, eikä se kokonaisuutena palvele nykyajan vaatimuksia. Lisätila ei olisi pahitteeksi sekä olisi hienoa, jos pakohuone voitaisiin rakentaa pysyvästi johonkin tilaan. Tähän ei ollut valitettavasti mahdollisuutta, joten tilaksi valittiin huone, jota käytetään melko vähän. Pääkirjastosta löytyy Unkari-huone, johon on kerätty unkarinkielistä aineistoa. Tila on myös sopivasti kirjaston oloinen, koska huoneessa on kirjoja täynnä olevat hyllyt. Tila ei myöskään ole liian suuri, joten sisustukseen ei tarvita isoja tavaroita. Unkari-huoneesta löytyy myös pöytiä ja tuoleja eikä niitä tarvitse tuoda muualta. Huonetta ja tehtäviä suunnitellessa pidettiin mielessä sen siirrettävyys. Pakohuone pyrittiin suunnittelemaan niin, että se on helposti siirrettävissä ja rakennettavissa myös lähikirjastoihin, hieman pop-up tyyliin. Koska tila ei ole pysyvä, on hyvä panostaa proppeihin. Proppi on pikkutavara sisustuksessa, joka luo tunnelmaa tai joskus voi olla työkalu tai vihje eteenpäin pääsemiseksi (Kortesuo 2018, 11). Tunnelman lisäksi ne vaikuttavat pelaajien flowhun ja immersioon.

Heti suunnittelun alussa olisi ollut hyvä ideoida muiden kirjastolaisten kanssa kirjastopedagogisia tehtäviä. Koska huoneesta ja sen tehtävistä ei haluttu paljastaa liikaa etukäteen, tämä ei ollut mahdollista. Henkilökunnan testikerran jälkeen keskustelu pakohuoneesta oli vapaampaa heidän kanssaan. Pakohuoneita kannattaa suunnitella ryhmässä. Yksin suunnittelu oli melko työlästä eikä ideat kehity niin pitkälle kuin ryhmässä ideoidessa.

Pakohuone on Nicholsonin (2015, 17) määritelmien mukaan rakenteeltaan peräkkäinen (sequential). Pelaajilla on edessään vain yksi mahdollinen polku ja heillä on kerrallaan vain yksi ratkaistava tehtävä. Tämä rakenne oli luontevin valinta, koska ohjaajan on helppo seurata tehtäviä ja etenemistä, kun tietää että tehtävän ratkaisu johtaa seuraavaan pulmaan. Rakenne on myös selkeä ja se sopii hyvin lyhyeen peliaikaan.

Pakohuoneiden maailmaan tutustuttiin ennen opinnäytetyön aloittamista kolmen erilaisen pakohuoneen kautta. Tutustumaan päästiin niin kaupallisiin kuin ei-kaupalliseen pakohuoneeseen. Kaupalliseen pakohuoneeseen tutustuttiin Porissa Mys-teeri-nimisessä yrityksessä ja testattu huone oli Puuvillamurhat. Samalla yrityksellä on neljä erilaista pakohuonetta, jotka kaikki sijaitsevat samassa rakennuksessa. Puuvillamurha oli rakennettu yhteen huoneeseen. Se sisälsi paljon erilaisia ja monimutkaisia pulmia, jollaisia on melko vaikea tehdä itse. Ryhmämme ei päässyt tunnin aikarajan sisällä ulos. Pakohuone oli rakennettu siihen tyyliin, että sieltä ei oleteta kaikkien pääsevän ulos aikarajan sisällä. Ulospääsyprosentti taisi olla alle 50%.

Toinen kaupallinen pakohuone, johon tutustuttiin, sijaitsi Suomalaisen kirjan museossa Pukstaavissa Sastamalassa. Tämä laskettiin kaupalliseksi, koska sisään-pääsystä piti maksaa museon sisäänpääsymaksun verran. Pakohuoneen museoon oli rakentanut sinne paikallinen yritys Pakenema. Pakohuone koostui neljästä eri huoneesta ja jokaisessa huoneessa oli aikarajat. Tämä toteutus mahdollisti sen, että pakohuoneen pääsi aloittamaan aina 15 minuutin välein. Huoneesta pääsi ulos, vaikka ei olisi ehtinyt ratkomaan kaikkia huoneen tehtäviä. Aikarajassa oli hyvät ja huonot puolensa. Hyvä puoli oli se, että tila ei ole varattuna esimerkiksi kokonaista tuntia, vaan tunnin sisällä on mahdollista aloittaa neljä ryhmää. Huono puoli oli se, että kaikkia huoneen arvoituksia ei ehtinyt eikä tarvinnut ratkaista, jotta pääsi eteen-päin. Opetukselliseen pakohuoneeseen tällainen ratkaisu ei sopisi.

Ei-kaupalliseen pakohuoneeseen tutustuttiin Turun kaupunginkirjastossa. Itse huonetta ei pelattu, vaan seurattiin kun yläkoulun luokka oli sitä pelaamassa. Siellä saatiin seurata huoneen pelikuntoon laittamista sekä tutustua pulmiin ennen kuin luokka aloitti suorituksensa. Turun kaupunginkirjaston pakohuonetta ei ole suunnitellut kirjasto itse. Se oli ostettu Ääres eduEscape nimiseltä yritykseltä. Turun kirjaston pakohuone on kirjastopedagoginen pakohuone. Tutustumiskäynnillä oppi, että pakohuoneen ei tarvitse olla niin hieno kuin kaupallisen ja sellaisen voi toteuttaa pienel-läkin budjetilla. Sieltä sai myös vinkkejä millaisia tehtävien kannattaisi olla. Pakohuone oli rakennettu peräkkäisen rakenteen mukaan. Se vaikutti helpolta seuratta-valta.

Koska useassa opinnäytetyön lähteessä painotetaan tarinan merkitystä pakohuoneen vetovoimaan, siihen pyrittiin panostamaan. Tarinasta pyrittiin tekemään mielenkiintoinen ja sen avulla pyrittiin saamaan tehtävät sopimaan tarinaan. Myös huoneen ohjaaja oli pukeutunut teeman mukaisesti, jotta immersio ei menisi piloille tavallisuuden vuoksi. Pakohuoneen tarina ja tehtävät löytyvät kokonaisuutena liitteestä 1 ja kuvia pakohuoneesta löytyy liitteestä 3.

Ennen kuin pakohuoneeseen pääsee sisälle, pelaajille kerrotaan mikä pakohuone on, sen säännöt sekä tarina. Tämän jälkeen heille avataan pakohuoneen ovi ja siellä heillä on ratkaistavanaan kolme isompaa tehtävää, jonka lisäksi heidän tulee löytää avaimia kahdesta paikasta. Jotta saa ensimmäisen kirjoitetun vihjeen, on ensin löydettävä avain vihreiden vesikristallien joukosta. Avain avaa lääkekaapin, jossa oleva vihje vie verkkokirjastoon. Tiedonhaun tuloksena saa koodin ensimmäiseen numerolukkoon. Numerolukko on repussa, jonka sisältä löytyy lehtiä ja uutisia, kolmesta uutisesta tarvitsee osata valita luotettavin tiedonlähde MV-lehden, Poliisin ja Talouselämän väliltä. Luotettavimman uutisen kuvasta löytyy oikeat numerot seuraavaan numerolukkoon. Laatikko saadaan auki ja sieltä saa seuraavan vihjeen, jonka avulla pelaajat osaavat mennä Helsingin Sanomien tietokantaan ja hakea sieltä uuden uutisen. Uutisesta löytyy seuraavat numerot numerolukkoon. Laatikosta löytyy avain, jolla saa auki viimeisen laatikon.

Pakohuone rakennettiin lukoilla eteneväksi, koska se oli helpoin tapa toteuttaa. Se ei ole kaikkein mielenkiintoisin tapa, joten pakohuonetta voidaan tulla muuttamaan tulevaisuudessa. Runko pakohuoneelle on nyt kuitenkin valmis. Pakohuoneen tehtävien ratkaisut eivät ole täysin yhtenevät huoneen zombi apokalypsi -teeman kanssa, mutta epidemioina ne ovat kuitenkin hyvin lähellä.

6.2 Pakohuoneen testaukset

Pakohuonetta testattiin kahdesti opinnäytetyötä varten. Ensin sen testasi kirjaston henkilökunta ja myöhemmin paikallinen kahdeksasluokka. Ensimmäisenä testiryhmänä toimi Porin kirjastojen henkilökunnan vapaaehtoiset, jotka testasivat pakohuoneen 3.10. Halukkaita osallistujia tiedustellessa vähimmäisvaatimuksena oli 10 osallistujaa. Heitä ilmoittautui kuitenkin niin paljon, että testaus saatiin vastaamaan

todellista tilannetta luokan kanssa. Osallistujia oli lopulta yhteensä 17 ja heidät jaettiin kahteen ryhmään. Muutama henkilö testasi vaellustehtäviä odottaessaan vuoroaan, mutta eivät kaikki. Vaellustehtävän teko olikin vapaaehtoista, mutta suotavaa, jotta kuultiin ovatko ne käyttökelpoiset.

Pakohuone kiinnosti henkilökuntaa ja he kyselivät käytävillä etukäteen, mikä pakohuone on ja mitä siellä pitää osata. Oli yllättävää havaita, että moni ei tiennyt mikä pakohuone on, vaikka niitä on niin paljon nykyään. Useat tiedustelijat olivat keski-ikäisiä. Eivät kaikki nuoremmatkaan olleet tietoisia millaisia pakohuoneet ovat. Vain noin kolmasosa pakohuonetta testaamassa olleista oli aiemmin käynyt pakohuoneessa.

Ennen kuin henkilökunta pääsi pakohuoneeseen, ryhmille pidettiin samansisältöiset alustukset huoneen ulkopuolella. Heille kerrottiin säännöt ja ohjeistukset sekä kerrottiin huoneen maailmaan johdettava tarina. Henkilökunnan edustajat odottivat malttamattomina pääsyä huoneeseen sekä huomasivat, että huoneen ohjaaja oli pukeutunut normaalista poikkeavasti. Huoneeseen astuessa he alkoivat välittömästi tutustua kaikkeen mitä huoneessa oli. Henkilökunnalle huone oli tuttu, joten he huomasivat selvästi eron huoneen normaaliin ulkonäköön. Huoneessa olevat kirjahyllyt hieman hämäsivät. He olisivat olleet valmiita tutkimaan niitäkin, vaikka ne eivät kuuluneet pakohuoneeseen. Ryhmät hajosivat tutkimaan eri tavaroita ja huutelivat toisilleen aina, kun jotain löytyi. Kun jotain löytyi, he kasaantuivat enemmän ryhmäksi pääättelemään vihjeen merkitystä. Henkilökunta pystyi helposti etenemään ja vauhti oli melkoinen. Aivan kaikki eivät pysyneet nopeimpien tahdissa. Molemmat henkilökunnasta koostuneet ryhmät pääsivät huoneesta ulos noin kymmenessä minuutissa. Tämä oli täysin odotettavaa. Olivathan pakohuoneen tehtävät kirjaston käyttöön liittyviä ja heille niiden tulikin olla helppoja.

Kahdeksasluokka kävi testaamassa pakohuoneen 29.10. Opiskelijoita oli 20 ja lisäksi opettaja. Opiskelijat otettiin vastaan pääkirjaston nuorten osastolla, jossa opettaja jakoi luokan kahteen osaan. Opettaja päätti jäädä toisen osan kanssa tekemään vaellustehtäviä sekä osallistua saman ryhmän kanssa pakohuoneeseen. Heille kerrottiin aika ja paikka, johon he kokoontuvat, kun ovat valmiit. Pakohuoneen ohjaaja lähti toisen ryhmän kanssa tilaan, jossa pakohuone oli. Kuten henkilökunnallekin, ennen kuin pakohuoneeseen pääsi, ryhmille pidettiin samansisältöiset

alustukset huoneen ulkopuolella. Opiskelijoilta kysyttiin, olivatko he koskaan käyneet pakohuoneessa. Kukaan heistä ei ollut. Tämä oli melko yllättävää, mutta ilmeisesti pakohuoneet ovat heitä vielä hieman vanhempien huveja. Heille kerrottiin henkilökuntaa tarkemmin, mikä pakohuone on. Tätä tietoa oli lisätty, koska henkilökunnalle pakohuoneen määritelmä oli hieman epäselvä.

Kun opiskelijat astuivat huoneeseen, he eivät oikein tiedäneet mitä alkaisivat tutkia. Ohjaaja kannusti heitä tutkimaan kaikkea, mitä he näkevät. Pian oltiin vihreiden vesikristallien kimpussa ja pakohuoneen suorittaminen pääsi alkuun. Opiskelijoita piti kannustaa kertomaan löydöistään enemmän kuin henkilökuntaa. Ryhmät eivät toimineet ihan niin hyvin kuin henkilökunnalla. Etenkin opiskelijoiden ensimmäiselle ryhmälle verkkokirjasto tehtävä oli haastava ja heillä meni siihen melko paljon aikaa. Ensimmäisellä ryhmällä meni ulospääsyyn aikaa noin 17 minuuttia ja toinen ryhmä pääsi ulos noin 14 minuutissa.

Ohjaajan rooli korostui opiskelijoiden kanssa. Henkilökunta ei tarvinnut ainuttakaan lisävihjettä, mutta opiskelijat tarvitsivat useassa eri kohdassa ohjeistusta. Lisävihjeitä mietittiin etukäteen, mutta kaikkia lisävihjeitä ei voinut suunnitella valmiiksi. Ohjeita annettiin tilanteen mukaan. Kaikki testaamassa olleet ryhmät olivat erilaisia. Opiskelijoiden kesken oli myös paljon eroja. Ohjaajan roolia painotettiin opinnäytetyön lähteissä ja syy selvisi testausten myötä. Pakohuoneessa etenemiselle ohjaaja on välttämätön.

Testaukset suunniteltiin tarkoituksella parin viikon päähän toisistaan. Pakohuonetta ehdittiin muuttamaan testauksien välissä henkilökunnan kehitysehdotuksien perusteella. Henkilökunnalta tuli vain muutamia kehitysehdotuksia, joka oli yllättävän vähän. Tulleet ehdotukset koskivat sellaisia kohtia, joita osattiin epäillä jo pakohuonetta suunnitellessa. Seinille oli laitettu rekvisiitaksi Pori-uutisia, joissa oli zombeihin liittyvää tekstiä. Ne hämäsivät pelaajia liikaa, ne taisivat olla suunnittelemattomia red herringejä. Red herring on hämäys eli savusilli. Se on suunniteltu huijaamaan pelaajaa. Red herringejä ei suositella alan kirjallisuudessa, koska ne saavat pelaajan turhautumaan eivätkä ne anna kiinnostavia älyhaasteita. Niitä on kuitenkin todella helppo tehdä, esimerkiksi lukittu rasia, jonka avaamiseen kuluu aikaa, mutta rasia on tyhjä eikä sillä ole pelille merkitystä. (Kortesuo 2018, 11.) Pori-uutiset poistettiin ensimmäisen testikerran jälkeen.

Toinen henkilökunnan kehitysidea koski luotettavimman lähteen tehtävää. Ensimmäisellä testikerralla vertailtavissa uutisissa ei ollut näkyvissä lähteitä. Tämä oli henkilökunnan mielestä huono, vaikka he pääsivät silti etenemään niistä nopeasti. Keskustellessa testiryhmän kanssa päädyttiin siihen, että opiskelijoille lähteet on laitettava näkyviin. Lähteiden laitto näkyviin oli hyvä ratkaisu. Tehtävä ei ollut opiskelijoille muutenkaan niin helppo kuin henkilökunnalle. Kun he ymmärsivät mitä tehtävässä haettiin, he kyllä tiesivät luotettavimman lähteen heti.

Ryhmien toimintaa oli mielenkiintoista seurata. Henkilökunnan kohdalla etenkin, koska kaikki osallistujat olivat tuttuja. Ensimmäisenä pisti silmään se, kuinka selvästi pakohuoneissa käyneet erottuivat niistä, jotka eivät aiemmin olleet käyneet. Kokeneimmat hieman jyräsivät aloittelijat. Tämä on käynyt ilmi jälkikeskusteluissa sekä palautteessa. Kokeneemmat myös tiesivät paremmin mistä vihjeitä ja avaimia kannattaa lähteä etsimään. Henkilökunnan kesken ryhmät olivat melko erilaiset toiminnaltaan. Toinen ryhmä toimi paljon paremmin ryhmänä, kun taas toisessa sooloiltiin enemmän ja ryhmä hajosi enemmän. Tästä oli myös palautteissa.

Eräs hauska ero oli myös vihreisiin vesikristalleihin koskemisessa. Ensimmäisessä ryhmässä niihin upotettiin heti käsi ja avain löydettiin nopeasti. Toisessa ryhmässä vesikristalleja sisältävää astiaa tutkittiin ja mietittiin, olisikohan siellä jotain. Kättä sinne ei uskallettu heti upottaa. Lopulta joku rohkea uskalsi ja peli pääsi etenemään. Opiskelijat taas syöksyivät heti vesikristallien kimppuun eivätkä olisi jättäneet niitä rauhaan. Opiskelijat toimivat ryhmässä hieman vaihtelevasti. Molemmissa ryhmissä osa jäi tehtävien ulkopuolelle hieman tahallaankin ja ryhmiä veti muutama henkilö. Tehtävien ulkopuolelle jääminen johtui oletettavasti normaalista nuorten asenteesta, jonka mukaan heitä ei kiinnosta. He, jotka osallistuivat tehtävien tekoon, toimivat hyvin ryhmässä.

7 TOIMINNAN ARVIOINTI

7.1 Arvioinnin työkalu

Testiryhmiltä kerättiin palautetta kyselylomakkeella. Käytetty menetelmä on kvantitatiivinen tutkimus eli määrällinen tutkimus. Kyselylomake on perinteinen tapa tutkimusaineiston keruuseen. Aiemmin kyselylomakkeet ovat olleet paperisia, mutta nykyään monet niistä on sähköisiä. Kyselylomakkeen muoto ei ole tietynlainen, vaan sen muoto vaihtelee tarkoituksen sekä kohderyhmän mukaan. Kyselylomaketta tehdessä tulee olla huolellinen. Kysymyksiin ja niiden muotoiluun tulee kiinnittää huomiota, koska ne niiden avulla luodaan perusta onnistuneelle tutkimukselle. (Valli 2018, 92–93). Kysymyksiä ja niiden sanamuotoja muokattiin ennen kuin se oli lopullinen.

Kysely toteutettiin verkossa olevalla Webropol-lomakkeella. Kyselyssä oli avoimia kysymyksiä, monivalintakysymyksiä ja asteikkokysymyksiä. Kaikki kysymykset olivat pakollisia. Kyselylomake oli sama sekä henkilökunnalle että opiskelijoille. Vastatessaan kyselyyn heidän tuli valita ovatko henkilökuntaa vai opiskelijoita. Näin heidän vastauksensa oli helpompi eritellä.

Kyselylomake verkossa valikoitui työkaluksi, koska se helppo toteuttaa ja se toimii usealla eri alustalla. Kyselylomakkeen avulla arveltiin myös saatavan tarpeellinen tieto ja vastaukset tutkimuskysymyksiin. Henkilökunnan kanssa olisi onnistunut myös keskusteleva palautteen anto, mutta kahdeksasluokkalaisten kanssa se olisi ollut haastavaa. Heidän ikäiset kokevat ryhmäpaineen isona eikä ryhmäkeskustelusta olisi saatu niin paljon irti. Koska kaikki saivat vastata kyselyyn nimettömänä ja yksin, uskotaan vastausten olleen todenmukaisia. Kyselylomakkeen kautta tehty kysely varmisti, että vastaukset jäivät talteen. Keskustellen käydystä palautteesta osa olisi voinut jäädä kirjaamatta.

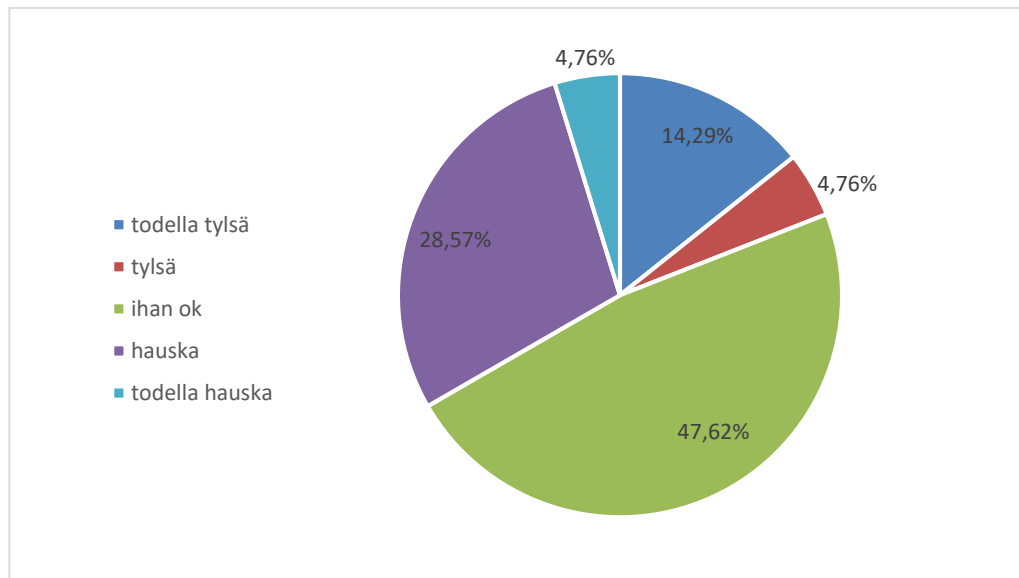
7.2 Palautteen kerääminen ja purku

Palautetta kerättiin Webropol-kyselyllä molemmilta testiryhmiltä. Molemmilla testiryhmillä oli käytössä sama kysely. Kyselyn kysymykset löytyvät liitteestä 2. Kyselyyn pyydettiin vastaamaan heti, kun huoneesta päästiin ulos. Huoneen ulkopuolelle oli varannut tabletteja vastaamista varten. Henkilökunnasta kaikki eivät ehtineet jäädä vastaamaan kyselyyn työkiireiden vuoksi. Heille oli etukäteen lähetetty sähköpostitse linkki kyselyyn ja heitä pyydettiin vastaamaan sitä kautta. Vastaus pyydettiin mahdollisimman pian, jotta kokemus oli vielä tuoreena muistissa. Lopulta kuitenkin aivan kaikilta ei saatu vastausta, kolmen henkilön vastaus jäi saamatta. Henkilökunnasta palautteeseen vastasi siis 14 henkeä. Opiskelijoilta vastaus saatiin kaikilta osallistujilta. Kun opettaja lasketaan mukaan, vastauksia tuli yhteensä 21. Opiskelijoita varten oli varattu erillinen huone, jossa he saivat rauhassa vastata palautteeseen tableteilla huoneesta päästyään. Kaikille oli varattu tabletit, mutta osa vastasi kyselyyn omalla älypuhelimella. Tämä oli sallittua. Palautteen internetosoite oli esillä fläppitaululla, joten se oli helposti saatavilla.

Eräs henkilökunnan edustaja piti palautekyselyä melko pitkänä. Hänestä useat avoimet kysymykset eivät sovi yläkouluikäisille. Hän tosin oletti, että jatkossa jokaisen pakohuoneen jälkeen tullaan kysymään samat asiat. Hänelle selitettiin, että kysely on vain opinnäytetyötä varten ja että jatkossa kyselyä ei tulla pitämään. Sen jälkeen hän totesi sen olevan ok ja ymmärsi, miksi kysely oli sellainen. Opiskelijat eivät kommentoineet palautteen pituutta.

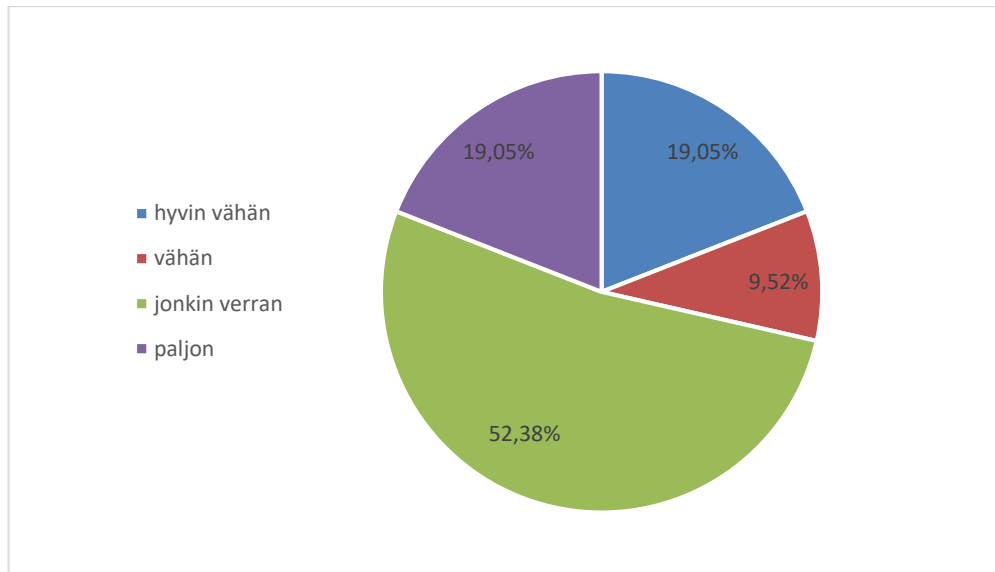
Henkilökunnan palautteesta suurin osa oli todella positiivista. Yli puolet pitivät pakohuonetta todella hauskana. Teemaan ja miljööseen uppoutuminen ei ollut niin onnistunutta, mutta tämä ei taida olla ihme, kun he viettivät huoneessa vain noin kymmenen minuuttia. Kun kysyttiin, millainen kokemus oli, vastaajista kymmenen henkeä (71%) piti sitä mielenkiintoisena, seitsemän henkeä (50%) jännittävänä sekä hauskana. Kukaan ei pitänyt huonetta ennalta-arvattavana tai tylsänä. Avoimena vastauksena oli kerrottu kokemuksen olleen ryhmäpsykologisesti kiinnostava. Sitä se oli myös pakohuoneen tekijän mielestä. Tarinasta pidettiin, mutta ei kuitenkaan todella paljon. Tarinaa voisi siis kehittää hiukan pidemmälle. Haasteita pidettiin kiinnostavina ja tehtävät koettiin vaikeustasoltaan sopivan tasoisiksi enemmistön mielestä.

Oppilaiden palaute ei ollut aivan niin positiivista kuin henkilökunnalta saatu. Ikäryhmän huomioon ottaen opinnäytetyön tekijä on palautteeseen tyytyväinen. Palaute olisi voinut olla huonompaakin. Kun opiskelijoilta kysyttiin, kuinka hauska pako-huone oli, hajontaa oli vastauksissa enemmän kuin henkilökunnalla. Kuvassa 3 havainnollistetaan kaavion avulla hajontaa prosenteissa. Enemmistö eli lähes puolet vastasivat huoneen olleen ihan ok ja kolmasosa piti huonetta hauskana. Neljä vastaajaa piti huonetta tylsänä tai todella tylsänä. Näitä vastauksia oletettiin ennakkoon tulevan enemmän, joten vastaukset sinällään yllättivät positiivisesti.



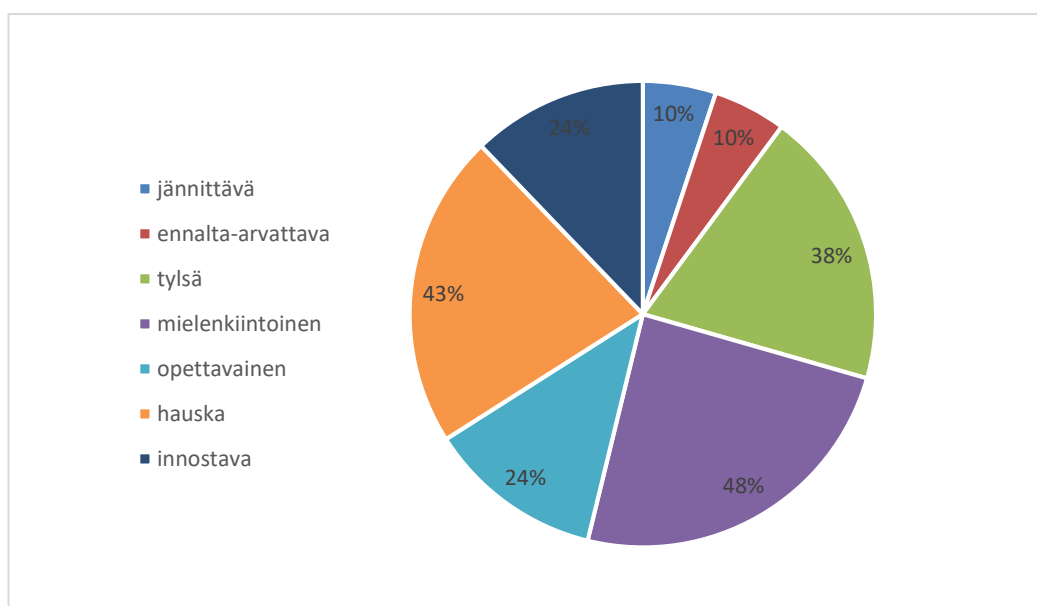
Kuvio 1. Kuinka hauska huone oli?

Opiskelijoiden vastaukset teemaan ja miljööseen uppoamisesta vastasivat lähes hauskuuden vastausten hajontaa. Yli puolet vastaajista (52%) upposivat teemaan ja miljööseen jonkin verran. Hyvin vähän vastauksen antoi neljä (19%) vastaajaa. Kun yli puolet vastasit uponneensa jonkin verran teemaan ja miljööseen, siihen voidaan olla tyytyväisiä. Kuvassa 4 havainnollistetaan kaavion avulla vastauksia prosenteissa. Uppoamiseen vaikuttanee myös se, että huonetta ei ole rakennettu pysyväksi. Siitä huomaa sen väliaikaisuuden melko helposti. Jos huone olisi rakennettu pysyväksi ja tila olisi vain pakohuonetta varten, uppoaminen olisi varmasti helpompaa. Huone ja teema voisi olla silloin uskottavampi.



Kuvio 2. Kuinka hyvin uppouduit teemaan ja miljööseen?

Kun opiskelijoilta kysyttiin, millainen kokemus oli, vastauksilla oli jälleen enemmän hajontaa. Kaikki vastausvaihtoehdot saivat vastauksia. Positiivista on, että vastaajista kymmenen (48%) piti sitä mielenkiintoisena ja yhdeksän (43%) hauskana. Kolmasosa vastaajista piti sitä myös innostavana ja opettavaisena. Tylsänä sitä taas piti kahdeksan henkeä (38%). Kuvassa 5 havainnollistetaan kaavion avulla hajontaa prosenteissa. Yli puolet opiskelijoista pitivät tarinasta jonkin verran, neljäsosa vain vähän.



Kuvio 3. Millainen pakohuonekokemus oli?

Henkilökunnasta noin kolmasosan mielestä huoneessa ei ollut mitään hämmentävää. Muiden henkilökunnan edustajien mielestä siellä oli hämmentävää luotettavimman lähteen tehtävä, Pori-uutiset, eikä tiedetty mistä kannattaisi lähteä liikkeelle ja että pitää etsiä numeroita sekä huoneessa olevat kirjahyllyt hämäisivät. Nämä kaikki huomioitiin, kun pakohuonetta paranneltiin opiskelijoita varten. Pori-uutiset otettiin pois, lähteet merkittiin luotettavimman lähteen tehtävään sekä ohjeistusta numeroista ja kirjahyllyistä lisättiin. Ohjeistusta lisättiin myös siksi, että osa vastaajista toivoi sitä, kun kysyttiin, olisiko tarvittu erilaista tietoa ennen pelin alkua. Muutokset olivat olleet hyödyllisiä, koska opiskelijat eivät kokeneet huoneessa olleen mitään hämmentävää. He eivät myöskään kaivanneet lisää tietoa ennen pelin alkua. Oli siis hyvä testata huonetta ensin henkilökunnalla, jotta opiskelijat saivat parannellun kokemuksen.

Suurin osa henkilökunnasta oli sitä mieltä, että huoneessa oli sopivasti tavaraa sekä tilaa, vain yksi henkilökunnasta olisi sitä mieltä, että siellä oli liian ahdasta. Syy tähän ei selvinnyt kyselyssä. Opiskelijoiden vastauksissa oli tässäkin hieman enemmän hajontaa, mutta suurin osa oli tyytyväisiä tavaroiden määrään sekä tilaan. Pakohuoneessa työskentelyä seurattaessa ei huomattu, että tila olisi liian pieni. Kymmenen henkeä tuntui mahtuvan liikkumaan tilassa hyvin.

Kuten edellä on jo todettu, kehitys- ja muutosehdotuksia tuli yllättävän vähän henkilökunnalta varsinaisiin tehtäviin liittyen. Eniten muutosehdotuksia sai luotettavimman lähteen tehtävä sekä Pori-uutiset, jotka korjattiin. Lisäksi ehdotettiin kirjahyllyjen peittämistä, koska ne hämäisivät. Koska kirjahyllyjen peittäminen ei opinnäyte-työntekijän mielestä ole paras ratkaisu, huomionauhoja lisättiin sekä ohjeistusta muokattiin. Uudistetussa ohjeistuksessa opiskelijoille sanottiin, että kirjahyllyihin ei tarvitse koskea, jotta pelaajat eivät tuhlaa niihin aikaa. Yksi muutosehdotus henkilökunnalta koski lukkoihin perustuvaa etenemistä, joka koettiin hieman tylsäksi. Tästä pakohuoneen tekijä on osittain samaa mieltä. Mutta ehdotuksen antajalla ei ollut esittää toista vaihtoehtoa etenemisen toteuttamiseksi. Pakohuone jää toiseksi perustumaan lukkoihin. Jatkossa tähän voidaan suunnitella muutosta.

Opiskelijoista kolmesta (61%) piti tehtäviä sopivan vaikeina. Loppujen mielestä tehtävät olivat helppoja. Opiskelijat toivoivat palautteessaan enemmän tehtäviä sekä pienempiä ryhmiä. Ryhmäkoko on haasteellinen, koska usein yhdellä luokalla

on yli 20 opiskelijaa. Vaikka se puolitetaan, ryhmän koko jää edelleen isoksi. Ryhmää on hankala jakaa useampaan kuin kahteen ryhmään. Pakohuoneita on vain yksi ja odottavalla ryhmällä on oltava jotain tekemistä. Jos luokka jaettaisiin pienempiin ryhmiin, aikaa pakohuoneen suorittamiseen menisi liikaa kokonaisuutena. Oppituntien kesto ei välttämättä riittäisi toteuttamiseen. Tehtäviä voisi olla mahdollista lisätä, mutta se ei ehkä ole järkevää. Testiryhmien ulospääsyajat olivat 17 ja 14 minuuttia. Jos tehtäviä olisi lisää, pääsisivätkö kaikki ulos aikarajan sisällä? Pedagogisen pakohuoneen idea on, että kaikki pääsevät ulos aikarajan sisällä. Yksi vaihtoehto on, että pakohuoneen rakennetta tullaan muuttamaan jatkossa. Nyt pakohuone on Nicholsonin (2015, 17) määritelmän mukaan rakenteeltaan peräkkäinen. Jos taidot riittävät, sen voisi muuttaa rinnakkaisten polkujen rakenteeksi. Silloin kaikkien ryhmän jäsenten ei tarvitse olla yhden ja saman tehtävän parissa. Huoneessa olisi useampia tehtäviä, joita voi ratkoa itsenäisesti ja ne yhdistyvät lopussa.

Kun kysyttiin ryhmän toiminnasta henkilökunnalta, vastauksista saattoi päätellä, kummassa ryhmässä vastaaja oli ollut. Jälkimmäisessä ryhmässä toiminta oli parempaa yhteistyötä kuin ensimmäisessä, jossa ryhmä hajosi selvästi ja kokeneemmat etenivät vauhdilla. Muutama vastaaja oli myös sitä mieltä, että kokeneemmat etenivät liian vauhdilla eivätkä kaikki pysyneet mukana. Opiskelijat olivat suurin osa sitä mieltä, että ryhmä ja yhteistyö toimivat hyvin. Muutama oli kuitenkin eri mieltä. Yksi vastaajista toivoi pienempää ryhmää, jotta ryhmä toimisi paremmin. Jatkossa on mietittävä, mitä voisi tehdä toisin. On myös mielenkiintoista nähdä, mitä muut saman ikäluokan pelaajat sanovat, kun he tulevat pelaamaan huonetta.

Henkilökunta piti huoneessa rekvisiitasta. Erityisesti he pitivät vihreistä vesikristalleista, joista teinien arveltiin pitävän varmasti. Tämä arvelu piti paikkansa. Opiskelijat olivat heti niiden kimpussa eivätkä olisi jättäneet niitä rauhaan, vaikka tehtävissä siirryttiin eteenpäin. Henkilökunta piti kokonaisuudesta ja verkkokirjaston mukaan ottaminen oli erään vastaajan mielestä plussaa. Henkilökunta ei pitänyt huoneen valaistuksesta. Aluksi päällä oli vain vähän valoja ja silloin oli liian hämärää. Valot päällä taas oli liian valoisaa. Tähän tarvinnee miettiä parannusta. Kenties tuomalla lisävalolähde, joka ei kuitenkaan valaise liikaa. Yhden henkilökunnan edustajan mielestä reppu ei sopinut muuhun rekvisiittaan. Sen tilalle voisi miettiä jotain laatikkoa. Opiskelijat olivat kirjanneet tähän kohtaan ihmisiä olleen liikaa. Jatkossa tämä

tulee ottaa jotenkin huomioon, On mietittävä, kuinka huone toimisi paremmin isolla ryhmällä. Noin puolet kaikista vastaajista ei kirjannut mitään, mistä ei pitänyt tai vastasi kaiken olleen hyvin.

Kun kysyttiin mitä pakohuoneessa oppi, henkilökunnasta neljä vastasi oppineensa pakohuoneen idean sekä kuinka siihen voi liittää tiedonhaun. Yksi vastaajista kommentoi oppineensa tietopohjaisen pakohuoneen olevan erilainen kuin viihteellisen ja että tällaisessa viihtyisi pidempäänkin. Opiskelijoista suurin osa vastasi, että ei oppinut mitään. Tämä taitaa olla tyypillistä toimintaa kohderyhmän ikäisille, kun heiltä kysytään oppimisesta. Todennäköisesti he kaikki oppivat jotain. Osa heistä vastasi oppineensa ryhmätyötä, joka on hyvä asia.

Suullista palautetta tuli yhden polun etenemisen mallista. Henkilökunnasta sanottiin, että oli vaikea toimia isona ryhmänä vain yhden tehtävän parissa. Toivottiin yhtä koko ryhmän panosta vaativaa tehtävää. Mutta monet ymmärsivät, että monen polun seuraaminen olisi vaikeaa pelin ohjaajalle ja että yhden polun mallissa eteneminen on selkeää ja helposti seurattavaa. Kuten edellä on mainittu, tätä on mahdollista kehittää ja muuttaa tulevaisuudessa.

Yleisesti ottaen henkilökunnan palaute oli positiivista. Muita kommentteja kysyessä vastaukset olivat kiitollisia ja pakohuonetta kehuittiin. Eräs osallistuja oli kokemuksesta tohkeissaan vielä useamman päivän jälkeen, koska ei ollut osannut ajatella millainen opetuksellinen pakohuone voisi olla ja kokemus oli ollut mukava. Lähikirjastoista testaamassa olleet jopa jo miettivät pakohuoneen tuomista heille.

Vaikka opiskelijoilta ei tullut niin positiivista palautetta kuin henkilökunnalta, voidaan arvella heidänkin olleen ihan tyytyväisiä kokemukseensa pakohuoneesta. Kohderyhmä on hieman haastavassa iässä. He tuskin näyttävät innostustaan koko luokan nähden, vaikka olisivatkin pitäneet pakohuoneesta. Osa testiryhmien jäsenistä oli innokkaasti ratkomassa tehtäviä. Koska palaute annettiin kirjallisena ja nimettömänä, oletetaan, että he ovat antaneet sinne rehellisiä vastauksia ilman ryhmäpaineen antamaa vaikutusta.

Opettaja kuvaili pakohuoneen olleen hauska, viihdyttävä, opettavainen, erilainen kirjastokokemus ja erilainen suomen kielen tunti. Opettaja oli myös sitä mieltä, että

testattu pakohuone toimii juuri kahdeksaluokkalaisten ryhmäytyminen on erilainen ja vaikuttaisi pakohuoneessa toimimiseen jopa negatiivisesti. Yhdeksäsluokkalaisten taas olisivat tavallaan liian vanhoja tämän tyyppiseen pakohuoneeseen. Kyseinen opettaja opettaa muitakin kuin kahdeksaluokkalaisten yläkoulussa, joten hän tuntee yläkouluikäiset. Oli hienoa kuulla, että pakohuone on saatu rakennettua juuri oikealle kohderyhmälle sopivaksi.

8 POHDINTA JA YHTEENVETO

Opinnäytetyön tarkoituksena oli suunnitella ja toteuttaa uusi toiminnallinen opetus-tapa, jolla opettaa kahdeksasluokkaisille kirjaston käyttöä viihteellisemmällä tavalla. Työ toteutettiin toiminnallisena opinnäytetyönä, jonka toiminnallinen osuus koostui pakohuoneen suunnittelusta ja toteutuksesta. Opinnäytetyötä suunnitella tutustuttiin kirjallisuuteen, joka käsitteli pakohuoneen rakenteita, pelillisyyttä, oppimista pelaamalla sekä pakohuoneiden pedagogiikkaa. Opittua on sovellettu käytäntöön ja huomioitu pakohuonetta suunnitellessa. Koska pakohuoneen suunnittelu lähti nolasta, tämä perehtyminen oli tärkeää. Lähteiden löytäminen kokonaisuutena ei ollut vaikeaa, mutta kotimaisia lähteitä pakohuoneista löytyy vielä melko vähän. Etenkin pedagogisista pakohuoneista. Englanniksi tietoa löytyy paljon, mutta sieltä niiden oikeiden lähteiden omaan tarkoitukseen sekä vieraskielisten lähteiden käyttö oli hieman haastavaa.

Opinnäytetyölle oli tärkeää pakohuoneen testaukset käytännössä. Pakohuonetta testattiin opinnäytetyötä varten kahdesti. Testiryhminä oli kirjaston henkilökuntaa sekä yksi kahdeksasluokka. Sekä henkilökunnalta että opiskelijoilta saatu palaute olivat tärkeä osa opinnäytetyön toteutusta. Pelien suunnittelijana on mahdotonta nähdä puolueettomasti pelin sujuminen. Pelin suunnittelijan ideat voivat olla selkeitä hänelle, mutta ne eivät välttämättä välity pelaajille. Testauksissa tuli myös ilmi, että kaikki ei mene suunnitelmien mukaan, kaikki suunniteltu ei toimi oikein sekä pelaajat ajattelevat kaikki eri tavalla. Testauksien avulla nähtiin, mikä toimi ja mikä ei. Ohjaajan omien huomioiden ja pelaajien palautteen avulla pakohuonetta voitiin muuttaa ja parantaa. Oli tärkeää, että testiryhmät olivat kooltaan isoja eli sellaisia kun ne tulevat olemaan jatkokäytössäkin. Toinen testiryhmistä vastasi myös ikäluokaltaan oikeaa kohderyhmää. Sen avulla sai realistisen kuvan, pitivätkö he pakohuoneesta.

Pakohuonetta tullaan todennäköisesti käyttämään eniten Porin pääkirjastossa, joten se oli hyvä suunnitella sinne. Suunnitellessa otettiin kuitenkin huomioon vaihtuva peliympäristö ja pakohuoneen siirtomahdollisuus kokonaisuutena. Se on melko vai-vattomasti siirrettävissä toiseen toimipisteeseen Porin kirjastojen kesken. Tämä oli otettava huomioon myös siksi, että muutkin Kirjastopolun sisällöt ovat saatavilla kaikilla Porin kaupunginkirjaston toiminta-alueilla yhdenvertaisesti.

Siirrettävyys ja pysyvän tilan puute hankaloittivat pakohuoneen suunnittelua. Pakohuoneesta olisi saanut näyttävämmän, jos sille olisi ollut tarjolla pysyvä tila. Silloin tilaan olisi saanut luotua tunnelman aivan eri tavalla. Se olisi myös auttanut immersion ja flown luomisessa pelitilanteessa. Pakohuoneen tekeminen lähes nollabudjetilla oli hieman haastavaa, koska paljon piti keksiä itse ja soveltaa. Jos rahaa olisi ollut enemmän käytössä, rekvisiittaan olisi voinut panostaa vielä enemmän ja jotain olisi voinut ostaa valmiina.

Suunnittelussa haasteellista oli, että ennen testaamista pakohuoneen sisällöstä ei juuri voinut puhua kenenkään kanssa. Ainakaan kenenkään, joka on töissä Porin kaupunginkirjastossa. Hyvin monet olivat tulossa testaamaan pakohuonetta eikä huoneen sisällöstä haluttu paljastaa heille liikaa etukäteen. Kun pakohuonetta tullaan kehittämään jatkossa, sitä voidaan tehdä ryhmässä. Tällöin suunnittelu on helpompaa ja useampi ideoimassa on hyvä asia. Jos pakohuone olisi suunniteltu useamman ihmisen kesken, se voisi nyt olla täysin eri tavalla toteutettu. Pakohuoneen suunnittelun työmäärä oli melko suuri yhdelle henkilölle. Myös aikataulu suunnittelulle ja toteutukselle oli melko lyhyt. Pakohuonetta tullaan todennäköisesti muuttamaan tulevaisuudessa jonkin verran.

Pelaamista pidetään usein melkoisena pahana, mutta pelaaminen on muutakin kuin videopelit. Kun pelaaminen yhdistetään opetuksellisuuteen, se on hyvin toimiva yhdistelmä. Pitää muistaa, että pelit osallistavat, opettavat ja aktivoivat pelaajia monin eri tavoin, samaan ei pysty kovinkaan moni asia. Opinnäytetyön tekeminen vahvisti näitä ajatuksia. Opetukselliset pelit eivät ehkä ole aina helppoja toteuttaa, mutta kun sellaisen saa tehtyä, siitä voi olla suuri hyöty.

Opinnäytetyön tekeminen oli kaiken kaikkiaan melko haastavaa, mutta se oli myös erittäin opettavainen prosessi. Pelaamalla oppiminen ja pakohuoneen rakenne tuli tutuksi. Tulevaisuudessa pakohuoneen tekeminen tai muokkaaminen ei ole enää niin haastavaa ja työlästä. Opinnäytetyötä tehdessä oma motivaatio ja kiinnostus pakohuoneita kohtaan olivat merkittäviä asioita. Hankalimpina aikoina ne auttoivat eteenpäin.

Opinnäytetyössä onnistuttiin sen tavoitteessa. Lopputuloksena on käyttökelpoinen pakohuone, joka on todettu sopivaksi kohderyhmän ikäisille pelaajille. Pakohuoneen tehtävät ovat sopivan haastavia sekä pakohuone saatiin suunniteltua tarpeeksi mielenkiintoiseksi. Testauksien ja palautteen kautta siitä saatiin toimiva ja sujuvasti etenevä kokonaisuus. Pakohuone vaatinee vielä kehittämistä, jotta siitä saadaan entistä kiinnostavampi ja innostavampi. Tehtäviä voidaan esimerkiksi monipuolistaa ja jopa lisätä. Vaikka pakohuonetta on kehitettävä jatkossa, perusta on nyt luotu ja lopputulos palkitsi kovan työn.

LÄHTEET

- Amee, A. 9.10.2019. Tarkennusta termiin. [Henkilökohtainen sähköpostiviesti]. Vastaanottaja: Päivi Vuorinen. [Viitattu 9.10.2019].
- HSY. 24.7.2019. Pakojätehuone. [Verkkosivu]. [Viitattu 15.9.2019]. Saatavana: <https://www.hsy.fi/fi/asukkaalle/lajittelujakierratys/Sivut/pakojatehuone.aspx>
- Intopolku. Ei päiväystä. [Verkkosivu]. Porin kaupunki. [Viitattu 15.9.2019]. Saatavana: <https://www.pori.fi/intopolku>
- Järvilehto, L. 2014. Hauskan oppimisen vallankumous. Jyväskylä : PS-kustannus.
- Kangas, M. 2014. Leikillisyyttä peliin. Teoksessa Oppiminen pelissä: pelit, pelillisyytys ja leikillisyytys opetuksessa. Tampere : Vastapaino, 73-92.
- Kempeleläiset nuoret suunnittelevat pakopeliä, joka jäljittelee turvapaikanhakijoiden matkaa Suomeen. [Verkkolehtiartikkeli]. Rantalakeus 13.10.2017. [Viitattu 15.9.2019]. Saatavana: <https://www.rantalakeus.fi/uutiset/kempelelaiset-nuoret-suunnittelevat-pakopelia-joka-jaljittelee-turvapaikanhakijoiden-matkaa-suomeen-6.577.3429743.f055ba5ddb>
- Kirjastopolku. Ei päiväystä. [Verkkosivu]. Porin kaupunki. [Viitattu 15.9.2019]. Saatavana: <https://www.pori.fi/intopolku/kirjastopolku>
- Koiranen, J. 20.4.2018. Joona Koiranen: Kirjaston pakohuone. [Video]. Kirjastokaista. [Viitattu 3.9.2019]. Saatavana: <https://www.kirjastokaista.fi/joona-koiranen-kirjaston-pakohuone/>
- Koiranen, J. 2019. Pedagogiset pakopelit. Helsinki : Ääres eduEscape.
- Kortesuo, K. 2018. Pakohuone: suunnittele, toteuta, pakene. Hämeenlinna : Karisto.
- Kukkonen, T. & Vääntönen, S. 2017. Time out -mysteriapelipaketti: Yhdeksäsluokkalaiset kirjaston käyttäjiksi. [Verkkojulkaisu]. Oulu: Oulun ammattikorkeakoulu. Kirjasto- ja tietopalvelun tutkinto-ohjelma. Opinnäytetyö. [Viitattu 6.11.2019]. Saatavana: <http://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-2017112818530>
- Kuukasjärvi, R-L. 2017. Murhamysteeriä ratkaisemassa: 7. luokkalaisten tiedonhaun opetuksen elävöittäminen Limingan kirjastossa. [Verkkojulkaisu]. Oulu: Oulun ammattikorkeakoulu. Kirjasto- ja tietopalvelun tutkinto-ohjelma. Opinnäytetyö. [Viitattu 6.11.2019]. Saatavana: <http://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-2017060111715>

- Lehtinen, E, Lehtinen, H & Brezovszky, B. 2014. Matematiikka pelissä. Teoksessa Oppiminen pelissä: pelit, pelillisyyys ja leikillisyyys opetuksessa. Tampere : Vastapaino. 38-55.
- Lindholm, M. 28.11.2018. "Eihän tämä olekaan mikään tavallinen pakohuone!". [Blogi-kirjoitus] Pohjois-Suomen Turvapuisto. [Viitattu 15.9.2019]. Saatavana: <https://pohjois-suomenturvapuisto.fi/blogi-eihan-tama-olekaan-mikaan-tavallinen-pakohuone/>
- Media, J. Ei päiväystä. 7 Steps for Writing Escape Room Narratives (And How to Find Opportunities to Write Them). [Blogi-kirjoitus]. Stage32. [Viitattu 2.9.2019]. Saatavana: <https://www.stage32.com/blog/7-Steps-for-Writing-Escape-Room-Narratives-And-How-to-Find-Opportunities-to-Write-Them>
- Nicholson, S. 2015. Peeking behind the locked door: A survey of escape room facilities. [Verkkootikkeli]. [Viitattu 18.8.2019]. Saatavana: <http://scottnicholson.com/pu.bs/erfacwhite.pdf>
- Pakohuone opettaa työelämätaitoja – näin Nokia hyödyntää peliä työntekijöiden kehittämisessä. [Verkkolehhtiartikkeli]. Tekniikka & talous 14.10.2017. [Viitattu 15.9.2019]. Saatavana: <https://www.tekniikkatalous.fi/uutiset/pakohuone-opettaa-tyoelamataitoja-nain-nokia-hyodyntaa-pelia-tyontekijoiden-kehittamisessa/79509f3a-b9b9-3a57-95ae-2c55c2de77cc>
- Peltonen, M. 3.1.2017. Pako kirjastosta. [Blogikirjoitus]. My. [Viitattu 19.10.2019]. Saatavana: <http://my.kirjasto.ws/tag/pako-kirjastosta/>
- Porin TVT-ops 2016. Ei päiväystä. [Verkkosivu]. Porin kaupunki. [Viitattu 19.10.2019]. Saatavana: <https://peda.net/pori/perusopetus/opetus/tvt/pt2l>
- Prensky, M. 2007. Digital game-based learning. New York : McGraw-Hill
- Puolakka, L. 2019. Hyötypelit- pelaamista hovin ja hyödyn vuoksi. Teoksessa Peli-kasvattajan käsikirja 2. Helsinki : Kansallinen audiovisuaalinen instituutti, 147-153.
- Spira, D. 31.7.2016. 6 Rules For Playing Room Escapes with Live Actors. [Blogi-kirjoitus]. Room escape artist. [Viitattu 19.10.2019]. Saatavana: <https://roomescapeartist.com/2016/07/31/6-rules-for-playing-room-escapes-with-live-actors/>
- Valli, R. 2018. Aineistonkeruu kyselylomakkeella. Teoksessa Ikkunoita tutkimusmetodeihin : 1, Metodien valinta ja aineistonkeruu : virikkeitä aloittelevalle tutkijalle. Jyväskylä : PS-kustannus. 92-116.

Veikkaus. 28.3.2018. Pakohuone kouluttaa vastuullisuutta Veikkauksen henkilökunnalle. [Verkkosivu]. [Viitattu 15.9.2019]. Saatavana: <https://www.veikkaus.fi/fi/yritys#!/article/tiedotteet/vastuullisuus/2018/2802-pakohuone-kouluttaa-vastuullisuutta-veikkauksen-henkilokunnalle>

Vesterinen, O & Mylläri, J. 2014. Peleistä pelillisyyteen. Teoksessa Oppiminen pelissä: pelit, pelillisuus ja leikillisuus opetuksessa. Tampere : Vastapaino, 56-66.

Wiemker, M, Elumir, E & Clare, A. 2015. Escape Room Games: "Can you transform an unpleasant situation into a pleasant one?". [Verkkoartikkeli]. [Viitattu 6.10.2019]. Saatavana: <https://thecodex.ca/wp-content/uploads/2016/08/00511Wiemker-et-al-Paper-Escape-Room-Games.pdf>

LIITTEET

Liite 1. Viimeinen toivo -pakohuone

Liite 2. Kysely testiryhmälle

Liite 3. Pakohuoneen kuvia

Liite 1. Viimeinen toivo -pakuhuone

1. kerro mikä pakuhuone on
2. kerro pelaajille säännöt huoneen ulkopuolella
3. lue tarina

Pakuhuone on kokemuksellinen ryhmäpeli, jossa tehtäviä ratkotaan määrätyn tarinakehyksen sisällä. Tavoite on selvittää tehtävät aikarajan sisällä ja paeta. Tehtävät eivät ole irrallisia, vaan ne kytkeytyvät tarinaan ja teemaan. Tämä pakuhuone on paljolti kirjaston käyttöön sekä tiedonhakuun liittyvä, pitääkää se mielessä.

Säännöt:

- Paikkoja ei saa sotkea, mitään ei saa rikkoa.
- Kankaalla peitettyjä asioita ei tarvitse penkoa, ne eivät kuulu peliin.
- Huonekaluja ei saa siirtää. Mitään ovia ei saa avata.
- Huoneessa ei ole mitään syötävää, mitään ei tarvitse maistella.
- Huoneessa olevaa tablettia saa käyttää.
- Omia kännyköitä on sallittua käyttää tehtävien ratkaisuun, mutta sitä ei vaadita.
- Vihjeitä saa pyytämällä pelin ohjaajalta eli minulta.
- Noudattakaa huoneesta löytyviä ohjeita.
- Huoneessa tehdään tehtäviä ja seurataan vihjeitä. Vihjeet ja tehtävät johdattavat teidät aina seuraavaan, eli seuratkaa niitä.
- Teidän pitää etsiä avaimia ja numeroita, ratkoa tehtäviä sekä avata lukkoja. Käytössä on tavallisia lukkoja sekä numerolukkoja, jotka avautuvat numeroyhdistelmillä eli numerot ovat tärkeitä.
- Lukkoja ei saa yrittää avata väkivalloin. Jätä avaimet lukkoihin tai lukkojen lähelle ja lukot lippaisiin tai niiden viereen. Älä laita mitään taskuun.
- Jätä kaikki jo käyttämäsi esineet paikalleen, jotta saamme pelin kasattua uudelleen nopeasti seuraavaa ryhmää varten.
- Tehkää yhteistyötä, toimikaa ryhmänä, puhukaa, kertokaa löydöistänne kaikille, sillä siten saatte tehtävät nopeammin tehtyä.

Tarina:

Sodat ovat muuttaneet maapalloa hävityksen ja raunioiden joutomaaksi. Sodat ovat saavuttaneet myös Suomen. Tavallisten aseiden lisäksi käytössä on biologinen ase, joka on muuttanut muotoaan alkuperäisestä. Nyt se muuttaa lähes jokaisen elävän olennon zombiksi. Mutta maailmalla liikkuu huhuja parannuskeinosta ja sen pitäisi löytyä Suomesta. On levitetty sanaa paikasta, josta saattaa löytyä ihmiskunnan viimeinen toivo pelastumiseen ja parannus zombieepidemiaan.

Te olette nyt meidän viimeinen toivomme, toivottavasti löydätte parannuksen. Huut kertovat, että parannus on tuotu luotettavan tiedon luokse eli kirjastoon.

Teidän on kuitenkin oltava nopeita! Teillä on vain 30 minuuttia aikaa löytää parannus ja päästä pois kirjastosta. Apunanne on kirjastonhoitaja. Aloittakaa tutkimaan huonetta.

Ajastin tabletista asetetaan näkyville huoneeseen tarinan jälkeen.

Ensimmäisenä on tarkoitus löytää avain vihreiden vesikristallien seasta. Se on pussissa vedenpitävässä rasiassa.

Vihjeet:

- Tutkikaa tarkasti myös monet epämiellyttävältä näyttävät asiat, seasta voi löytyä mitä tärkeimpiä asioita.

1. tehtävä: löytää vihje verkkokirjastoon

Avain avaa lääkekaapin ja sieltä löytyy vihje paperille kirjoitettuna. Vihjelapussa lukee **"tartuntatauti, virologia + satakirjastot.finna.fi, Porista löytyy, piste pois!"** Tarkoituksena on mennä tabletilla satakirjastot.finna.fi osoitteeseen ja tehdä siellä tiedonhaku, josta selviää kirjan luokka ja se on koodi. Tuloksena "Virukset : näkymättömät viholliset"-kirja. Kansikuva löytyy seinältä. Kirjan luokka on Porissa 59.13, piste pois ja saa koodin **5913** lukkoon.

Vihjeet:

- Menkää paperissa olevalle nettisivulle
- Kirjoittakaa hakusanat
- Katsokaa että on Porissa
- Numeroiden välistä piste pois

Lukko, johon löydetty numerosarja sopii, on kiinni repussa ja siellä on seuraava tehtävä.

2. Tehtävä: tiedon lueteltavuus

Kun repun avaa, siellä on kolme uutista laminoituina sanomalehtien seassa. Kaikki uutiset ovat samasta aiheesta, mutta eri lähteistä sekä eri tavalla kirjoitettu, niistä on pääteltävä mikä on luotettavin lähde. Yhdessä lehdessä

lukee vihjeenä "Luotettavin vie eteenpäin" käsinkirjoitettuna. Luotettavimman uutisen kuvassa on oikea kolminumeroinen koodi **856**, joka avaa numerolukolla lukitun keskikokoisen puulaatikon ja siellä on seuraava vihje.

Vihjeet:

- Tutkikaa reppu tarkasti.
- Selatkaa sanomalehdet.
- Lukeeko siellä jotain?
- Mikä uutinen vaikuttaa luotettavimmalta?
- Tutkikaa karttojen kuvia.

3. tehtävä: HS-haku

Keskikokoisessa puulaatikossa on kaikkea sälää (tuhatjalkaiset yms.) ja laminoituna kuva (suurennuslasi, hs-logo sekä www.hs.fi osoite). Paperin toisella puolella on erilaisilla fonteilla kirjoitettu "Sata vuotta sitten Suomessa on levinnyt laaja epidemia". Sanat ovat sikin sokin, joten suoraa hakulau-setta ei saa. Tarkoitus on mennä hs.fi sivustolle ja käyttää siellä hakutoiminta. Haulla etsitään tietty uutinen hakusanojen avulla ja uutisen tekstistä löytyy koodi seuraavaan lukkoon. Uutisen kuvituskuva on laminoituna seinällä.

Vihjeet:

- Mikä nettisivu löytyy paperista?
- Mitä suurennuslasi voisi tarkoittaa/ näkykö nettisivuilla suurennuslasi?
- Löytyykö tuollaista uutista?
- Voiko seinällä olevista kuvista saada apua?
- Kokeilkaa esillä olevia sanoja.
- Dokumentista löytyy koodi lukkoon.

Uutinen on <https://www.hs.fi/kotimaa/art-2000005773177.html> "Sata vuotta sitten Suomessa alkoi levitä outo sairaus, joka vei hautaan kymmeniätuhansia ihmisiä". Vaikka uutista ei pääsisi lukemaan kokonaan, koodi (**1918**) löytyy heti alkutekstistä.

Numerolukko avaa pienen puulaatikon, jossa on viimeinen avain.

Viimeinen avain käy isoon puulaatikkoon, josta löytyy parannuskeino. Parannuskeino on lääkepurkeissa, joissa on purkkaa sisällä. Laatikossa on lisäksi kaava parannukseen sekä kirje, jossa onnitellaan löydöstä, käsketään paeta ja pelastaa maailma.

Liite 2. Kysely testiryhmille

1. Oletko
☐ henkilökuntaa
☐ opiskelija
2. Kuinka hauska pakohuonepeli oli?
☐ todella tylsä
☐ tylsä
☐ ihan ok
☐ hauska
☐ todella hauska
3. Kuinka hyvin uppouduit teemaan ja miljööseen?
☐ hyvin vähän
☐ vähän
☐ jonkin verran
☐ paljon
☐ kokonaan
4. Oliko kokemus? Voit valita neljä kohtaa.
☐ jännittävä
☐ ennalta-arvattava
☐ tylsä
☐ mielenkiintoinen
☐ opettavainen
☐ hauska
☐ innostava
☐ muuta, mitä?
5. Piditkö pelin tarinasta?
☐ todella vähän
☐ vähän
☐ jonkin verran
☐ paljon
☐ todella paljon
6. Kuinka kiinnostavia haasteet olivat?
☐ ei yhtään kiinnostavia
☐ ei kiinnostavia
☐ jonkin verran kiinnostavia
☐ kiinnostavia
☐ todella kiinnostavia

7. Kuinka vaikeita tehtävät olivat?

- ☐ liian vaikeita
- ☐ vaikeita
- ☐ sopivia
- ☐ helppoja
- ☐ liian helppoja

8. Oliko pelissä jotain mikä tuntui hämmentävältä, mikä?

9. Olisitko tarvinnut erilaista tietoa ennen kuin peli alkoi, mitä?

10. Oliko huoneessa?

- ☐ liian tyhjää
- ☐ liian ahdasta
- ☐ sopivasti tavaraa
- ☐ sopivasti tilaa

11. Mitä muutoksia suosittelet huoneeseen?

12. Toimiko ryhmäsi hyvin mielestäsi? Jos ei, niin miksi?

13. Toimiko yhteistyö ryhmässäsi hyvin?

14. Mistä pidit huoneessa?

15. Mistä et pitänyt huoneessa?

16. Mitä opit?

17. Muita kommentteja?

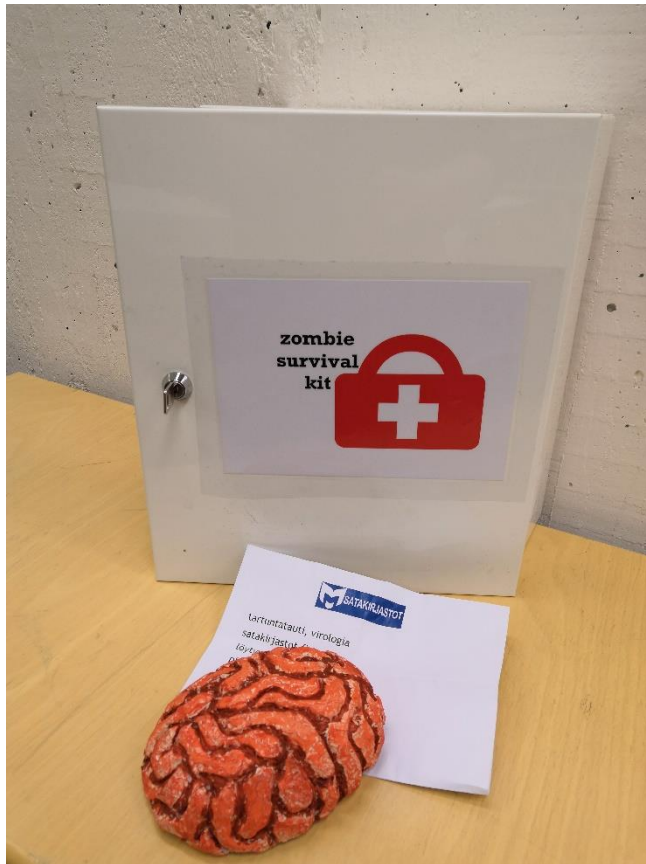
Liite 3. Pakohuoneen kuvia



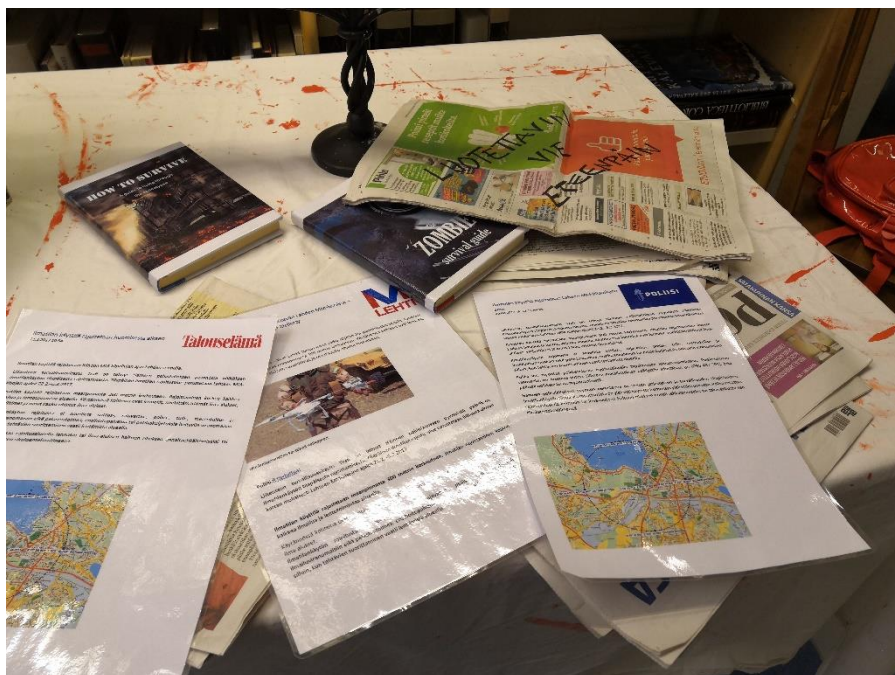
Pakohuoneen yleiskuva



Vihreät vesikristallit



Lääkekaappi ja vihje



Luotettavin lähde



Helsingin Sanomat tehtävä



Yleiskuvaa



Vasta-aine ja parannus



Rekvisiittaa