

Sani Anttila & Kalle Salonpää

Tarinallinen pakopeli nuorille aikuisille

Uusia keinoja lukemaan innostamiseksi

Opinnäytetyö

Syksy 2019

SeAMK Liiketoiminta ja kulttuuri

Tradenomi (AMK), Kirjasto- ja tietopalveluala

SeAMK 

SEINÄJOEN AMMATTIKORKEAKOULU
SEINÄJOKI UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

SEINÄJOEN AMMATTIKORKEAKOULU

Opinnäytetyön tiivistelmä

Koulutusyksikkö: Liiketoiminta ja kulttuuri

Tutkinto-ohjelma: Kirjasto- ja tietopalveluala

Tekijä: Sani Anttila & Kalle Salonpää

Työn nimi: Tarinallinen pakopeli nuorille aikuisille

Ohjaaja: Satu Salmela

Vuosi: 2019

Sivumäärä: 60

Liitteiden lukumäärä: 4

Tämä työ on muodoltaan toiminnallinen opinnäytetyö. Työmme käsitteli nuorten aikuisten lukutaitoa ja siihen liittyviä asioita. Toimeksiantajana opinnäytetyön aiheelle toimi Lukemattomat mahdollisuudet -hanke. Hankkeen kohderyhmänä ovat siirtymävaiheessa olevat 16–35-vuotiaat nuoret aikuiset, joiden lukutaito on heikko. Opinnäytetyön kehittämistehtävänä oli luoda lukutaitoa tukevaa toimintaa kohderyhmälle.

Opinnäytetyö koostuu teoriaosasta sekä toiminnallisesta osasta. Teoriaosassa käsitellään lukutaitoa, lukemisen tapoja, lukemiseen liittyviä vaikeuksia, lukumotivaatiota ja lukemaan innostamisen keinoja. Nämä asiat olivat tärkeitä aiheen ymmärryksen muodostamiseksi. Työssä esitellään myös Lukemattomat mahdollisuudet -hankkeessa kehitettävää lukuohjauspolkua, jotka vaikuttivat pakopelihuonetoteutukseen päättämisestä. Työssä kuvataan lisäksi työskentelyprosessi suunnitteluvaiheesta lopullisen toiminnan valmistumiseen saakka.

Toiminnallisessa osassa toimimme nuorten kohtaamispaikka Jojossa lukuohjauspolun mallin mukaan. Ideapajoissa toteutettiin kolme kirjavinkkausta, jotka johtivat lopulta kokeilupajan toteuttamiseen. Kokeilupajoissa suunnittelimme ja järjestimme nuorten kohtaamispaikka Jojolle pakopelihuoneen, jonka tarkoituksena oli tukea kohderyhmän lukutaitoa, lukumotivaatiota sekä tehdä erilaisia kirjallisuusaineistoja tutuiksi.

Valmistunut toiminnallinen osuus eli pakopelihuone nojaa hankkeen asettamiin tavoitteisiin ja kohderyhmään. Halusimme myös tuottaa jotain sellaista, mitä ei ole ennen kovin usein käytetty lukutaidon kehittämiseksi. Pakopelihuoneen suunnittelussa pyrittiin siihen, että muutkin tahot voisivat hyötyä siitä. Onnistuimme mielestämme idea- ja kokeilupajatoiminnassa kohderyhmät huomioon ottaen. Suunnittelimme pakopelin, joka voi innostaa heikompitasoisia lukijoita lukemisen pariin.

Avainsanat: nuoret aikuiset, pelillistäminen, lukeminen (toiminta), pakopeli, lukutaito

SEINÄJOKI UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Thesis abstract

Faculty: School of Business and Culture

Degree programme: Library and Information Services

Author/s: Sani Anttila & Kalle Salonpää

Title of thesis: Story driven escape room for young adults

Supervisor(s): Satu Salmela

Year: 2019

Number of pages: 60

Number of appendices: 4

This thesis was written in a functional form. Our thesis dealt with young adults' reading skills and habits. The commissioner of the thesis was the Lukemattomat mahdollisuudet project. The target group consisted of young adults in the transitional phase between the ages of 16 to 35, with lesser reading skills. The development task for the thesis was to create activity that would support the target group's reading skills.

The thesis consists of theoretical and functional parts. The theoretical section deals with literacy, reading habits, problems with reading, reading motivation, and methods to encourage reading. These elements are important to understand the topic. The work also includes the reading path model of the Lukemattomat mahdollisuudet project, which influenced on the decision to create a trial version of an escape room. The thesis process is described from the initial planning phase up to its completion.

In the functional part of the thesis, we decided to work at the Jojo Youth Centre according to the reading path model of the Lukemattomat project. During the idea workshop phase, we arranged three book talk events, which eventually led to the trial workshop. We created a trial version of an escape room, whose purpose was to support the target group's literacy, reading motivation, and to make them familiar with different types of literature.

The completed functional product of the thesis, which in this case is the escape room, is based on the goals of the Lukemattomat mahdollisuudet project and its target group. We wanted to produce something that had not been frequently used to improve literacy. The aim of the escape room was also to give other organizations a practical method to use. We succeeded in arranging activities during the idea workshop and practical trial phases, which took the target group's needs in consideration. We planned an escape room, which can encourage reading among readers with less reading skills.

Keywords: young adults, gamification, reading (activity), escape room, literacy

SISÄLTÖ

Opinnäytetyön tiivistelmä.....	2
Thesis abstract.....	3
SISÄLTÖ.....	4
Kuvaluettelo	6
Käytetyt termit ja lyhenteet	7
1 JOHDANTO	9
2 OPINNÄYTETYÖN TAVOITTEET JA TARKOITUS.....	10
2.1 Toiminnallinen opinnäytetyö	10
2.2 Toimeksiantajan esittely: Lukemattomat-hanke	11
2.3 Kehittämistehtävän määrittelyä.....	12
2.4 Tutkimukselliset menetelmät.....	15
3 NUORTEN LUKUTAITO.....	18
3.1 Lukemisen kognitiiviset taidot	18
3.2 Tutkimustuloksia	19
3.3 Vuorovaikutteinen lukeminen	21
3.4 Lukemisen vaikeudet	23
3.5 Lukumotivaatio.....	26
3.6 Lukemisen tulevaisuus.....	28
4 LUKEMAAN INNOSTAMINEN	30
4.1 Lukutottumukset osana lukemaan innostamista	30
4.2 Kirjavinkkaus.....	32
4.3 Pelillistäminen	32
4.4 Pakuhuone.....	34
5 LUKUOHJAUSPOLUN KEHITTÄMISPROSESSI.....	36
5.1 Parityöskentely ja yhteydenpito.....	38
5.2 Vuorovaikutusta nuorten aikuisten kanssa.....	39
5.3 Tutustumiskäynnit nuorisotiloihin	41
5.4 Mielenkiintolähtöinen työskentely ideapajan avulla.....	43
5.5 Elämyksellinen kokeilupaja	45
5.6 Pakopelitoteutus	46

6 JOHTOPÄÄTÖKSET.....	52
LÄHTEET.....	55
LIITTEET.....	60

Kuvaluettelo

Kuva 1. Lukuohjauspolku	13
Kuva 2. Lukutaidon keskiarvojen kehitys suomessa.	20
Kuva 3. Kortit 1 ja 2.....	37
Kuva 4. Kortit 3 ja 8.....	38
Kuva 5. Jojon sijainti Seinäjoella	40

Käytetyt termit ja lyhenteet

Metakognitio	Metakognitiolla tarkoitetaan tietoisuutta omista ja muiden ihmisten kognitiivisista toiminnoista, kuten ajattelusta, oppimisesta sekä tietämisestä.
Pakuhuone	Pakuhuone on joukkuepeli, jossa tyypillisesti 2-6-henkinen joukkue yrittää päästä ulos lukitusta huoneesta ratkomalla pulmia, etsimällä avaimia ja pääättelemällä oikeita ratkaisuja. (Kortesuo 2018, 10.)
Pelillistäminen	Pelillistäminen on toimintaa, joka kohdistuu johonkin toiseen toimintatapaan. Siinä muokataan toiminnan merkityksiä, toimijan rooleja ja päämääriä pelin kaltaiseksi. (Gamify. Mitä on pelillistäminen? 2014.)
PISA-tutkimus	PISA (Programme for International Students Assessment) on OECD:n jäsenmaiden yhteinen tutkimusohjelma, joka tuottaa tietoa koulutuksen tilasta ja tuloksista sekä koulun ulkopuolella tapahtuvasta oppimisesta kansainvälisessä vertailukehyksessä. Tutkimuksessa selvitetään sitä, miten 15-vuotiaat nuoret hallitsevat tulevaisuuden kannalta keskeisiä avaintaitoja, millaiset tekijät vaikuttavat näihin taitoihin ja sekä miten taidot kehittyvät ajan myötä. (PISA-tutkimus ja Suomi 2019.)
PIAAC-tutkimus	PIACC (Programme for the International Assessment of Adult Competencies) on OECD:n jäsenmaiden aloitteesta käynnistetty kansainvälinen tutkimus. Siinä selvitään aikuisväestön eri elämän alueilla tarvitsemia perustaitoja sekä niiden käyttöä työelämässä. Tutkimukseen osallistuu 25 maata. (Kansainvälinen aikuistutkimus PIAAC, [viitattu 18.11.2019]).

- Diginatiivi** Diginatiiveiksi sanotaan y-sukupolven loppupuolella ja sen jälkeen syntyneitä henkilöitä, joille verkolla on vielä edellisiä sukupolvia suurempi merkitys oman identiteetin rakentumisessa (Diginatiivi, kuka olet?, [viitattu 20.5.2019]).
- Fanfiktio** Fanien tuottamaa fiktiivistä tekstiä, jossa lähtökohtana ollaan käytetty esimerkiksi tv-sarjojen, elokuvien, kirjojen, pelimaailmaan tai sarjakuvien henkilöitä fiktiivisen materiaalin tuottamiseen (Finto YSA 2016.)
- Kirjavinkkaus** Pääasiassa kirjallisuuden esittelyä ja siitä keskustelemista kirjavinkkaajan sekä osallistujien kesken. Kirjavinkkauksen yhtenä tavoitteena on saada osallistujat lukemaan jokin kirja mielenkiintoisen esittelyn ansiosta paljastamatta kuitenkaan liikaa se juonesta.

1 JOHDANTO

Idea opinnäytetyöstä oli itänyt ajatustasolla pitempään, mutta päätös valita juuri tämä aihe konkretisoitui vasta tammikuussa 2019. Työharjoittelun loppupuolella molemmilla opinnäytetyöntekijöillä oli jo jonkinlaisia ideoita mahdollisista aiheista. Kuitenkin tammikuun viimeisinä päivinä syntyi päätös tehdä opinnäytetyö yhdessä, sillä molempia kiinnosti samankaltaiset aiheet. Olimme myös suorittaneet tai suorittamassa samaan aikaan muutamia kursseja, kuten lasten ja nuorten kirjastotyön ja tapahtumatuotannon kurssit. Lisäksi toinen tämän opinnäytetyön tekijöistä oli aikaisemmin toiminut nuoriso-ohjaajana ja näiden kokemusten ja tietojen ajateltiin auttavan työn tekemisessä. Päätökseemme vaikutti myös se, että kirjasto- ja tietopalvelualalla ei olla tehty kovinkaan paljon yhteisiä toiminnallisia opinnäytetöitä, vaan niitä tehdään muilla aloilla huomattavasti useammin.

Opinnäytetyöpalaverissa 5.2.2019 saimme ensimmäisen kerran kuulla Lukemattomat mahdollisuudet -hankkeesta. Hanke oli alkanut vuoden 2018 marraskuussa, ollen näin myös uusi ja ajankohtainen. Se on suunnattu siirtymävaiheessa oleville nuorille, joiden lukutaito on heikko. Toiminta kiinnosti varsinkin sen takia, että yhtenäsen tavoitteista on parantaa kohderyhmän lukutaitoa. Lukutaito on yksi tärkeistä taidoista, jota tarvitsemme päivästä toiseen. Viimeisten vuosien aikana on ollut paljon uutisointia ja tutkimuksia siitä, miten nuorten ja nuorten aikuisten lukutaito on huonontunut viimeisen kymmenen vuoden aikana. Tämän työn yhtenä tarkoituksena oli tähän liittyen luoda ja kehittää jotakin uudenalaista toimintaa, jonka avulla voitaisiin Lukemattomat mahdollisuudet -hankkeen kanssa parantaa nuorten lukutaitoja ja nostaa kiinnostusta lukemisen pariin.

Tarvetta tämänkaltaisille hankkeille ja toiminnoille kyllä on, sillä hyvä lukutaito voi parhaimmillaan vähentää syrjäytymisriskiä ja työttömyyttä sekä antaa tukea arjen elämän hallintaan. Lähdimme rohkeasti yhteistyössä hankkeen ja muiden yhteistyökumppaneiden kanssa toteuttamaan uudenalaista keinoa parantaa nuorten aikuisten lukutaitoa ja herättelemään myös lukuinnostusta.

2 OPINNÄYTETYÖN TAVOITTEET JA TARKOITUS

2.1 Toiminnallinen opinnäytetyö

Vilka ja Airaksinen (2004) toteavat toiminnallisen opinnäytetyön tavoittelevan ammatillisessa kentässä käytännön toiminnan ohjeistamisesta, opastamisesta tai toiminnan järjeistämistä. Se voi esimerkiksi olla alasta riippuen ammatilliseen käyttöön suunnattu ohje, ohjeistus tai opastus. Se voi olla myös jonkin tapahtuman toteuttaminen kuten messuosaston, konferenssin, kansainvälisen kokouksen järjestäminen tai näyttely riippuen koulutusalaista. Toteutustapana sillä voi olla kohderyhmän mukaan esimerkiksi kirja, kansio, vihko, opas, portfolio, kotisivut sekä johonkin tilaan järjestetty tapahtuma. (Vilka & Airaksinen 2004, 9.)

Vilkan ja Airaksisen (2004, 65) mukaan toiminnallisen opinnäytetyön rakenteeseen kuuluu lisäksi tekstillinen osio, jossa on selvitystä mitä, miksi, miten ja minkälaisiin johtopäätöksiin opinnäytetyössä on päädytty sekä miten oppimisprosessia on arvioitu. Lisäksi käytimme opinnäytetyössä apuna opinnäytetyöpäiväkirjaa, johon kirjaimme viikottain ideoita, muistiinpanoja ja tehtyjä asioita ylös. Aktiivinen muistiinpanojen ylös kirjaaminen tukee laaja ja pitkälle ajanjaksolle sijoittuvaa opintokokonaisuutta (Vilka & Airaksinen 2004, 19).

Opinnäytetyön toiminnalliseksi pääosuudeksi muodostui lukemiseen liittyvien matalan kynnyksen toimintakeinojen järjestäminen nuorille aikuisille. Hankkeessa ideoidaan ja toteutetaan erilaista toimintaa lukuohjauspolun mallin mukaan. Sen tarkoituksena on tukea vähäisellä lukutaidolla peruskoulunsa päättäneitä siirtymävaiheessa olevia nuoria aikuisia. Ennen tähän päätymistä suoritettiin kohderyhmän mielenkiintojen kartoittamista, koska se on olennainen osa hankkeen toimintamallia. Tarkoituksena oli, että toimintakeino olisi mahdollisimman mielekäs kohderyhmälle. Pyrimme luomaan uudenlaista toimintaa, joka kannustaisi nuoria aikuisia esimerkiksi kehittämään lukutaitoaan monipuolisempaan suuntaan. Tavoitteena on ollut myös se, että suunnittelemaamme pakopeliä ja muuta toimintaa voidaan käyttää myös muualla Suomessa nuorten aikuisten lukutaidon ja -innon nostattamiseen.

2.2 Toimeksiantajan esittely: Lukemattomat-hanke

Lukemattomat mahdollisuudet-hanke on Turun ammattikorkeakoulun koordinoima hanke, jonka tavoitteena on painottaa lukutaidon merkitystä digitalisaation aikana. Jatkossa viittaamme Lukemattomat mahdollisuudet -hankkeeseen joko hanke tai Lukemattomat -hanke lyhenteenä. Suomessa palvelut kuten erilaiset virastot, pankit ja muut vastaavanlaiset palvelut ovat pääosin suunnattu henkilöille, joiden lukutaito on hyvä tai erinomainen. Ulkopuolelle jäävätkin usein henkilöt, joilla on selkeitä vaikeuksia lukemisenymmärtämisessä. Tarvetta olisi selkokieliisyydelle, yksinkertaisiin sekä innostaviin palvelumalleihin. Hanke on suunnattu erityisesti 16-35 –vuotiaille heikon lukutaidon omaaville nuorille aikuisille. Hankkeessa kehitystyön alla on muun muassa "lukuohjauspolku-toimintamalli," joka ennaltaehkäisee heikkoa lukutaitoa sekä auttaa heikosta lukutaidosta kärsiviä kirjastopalveluiden pariin. (Hankkeen esittely 2019.)

Lukemattomat-hankkeen mukaan lukutaidon merkitys sekä tarve ei ole vähenevässä digitalisaation myötä, vaan päinvastoin sen merkitys tulee yhä korostumaan tulevaisuudessa. Hankkeen aikana rakennetaan työnimellä "lukuohjauspolku" kulkevaa toimintamallia, jota levitetään ja juurrutetaan osaksi organisaatioiden ja järjestöjen toimintaa. Lisäksi levitetään tietoisuutta lukutaidon tärkeydestä sekä koulutetaan lukutaito-ohjaajia. Hankkeen yhteistyökumppaneina ovat Jyväskylän yliopisto, Seinäjoen ammattikorkeakoulu, Turun kaupunginkirjasto ja Seinäjoen kaupunginkirjasto. Projekti alkoi vuoden 2018 marraskuussa ja päättyy vuoden 2021 helmikuussa. (Lukemattomat mahdollisuudet 2019.)

Hankkeessa on viisi erilaista toteutettavaa toimenpidettä 1) lukuohjauspolku-toimintamallin kehittäminen, 2) kirjastopalveluiden muotoilu vastaamaan heikosti lukevien tarpeita, 3) lukuohjauskoulutuksen toteuttaminen, 4) yleisten kirjastojen kontaktointi ja 5) lukemattomuuden syiden laajempi ymmärtäminen). Niillä tähdätään vuorovaihteisen ja konkreettiseen toimintatapaan, joka tukee vähäisen lukutaidon omaavia siirtymävaiheessa olevia nuoria aikuisia. Vähäinen tai puutteellinen lukutaito nuorella voi johtaa esimerkiksi ongelmaan saada jatkokoulutuspaikka tai pahimmillaan aiheuttaa vakavaa syrjäytyneisyyttä. Toimintatavat muodostuvat yleisten kirjastojen aktiivisesta kansalaisyhteiskuntaa sekä osallisuutta lukutaidon kautta kehittävästä

roolista. Hankkeen avulla kirjastot saadaan entistä paremmin yhdistettyä ja kiinnitettyä syrjäytymistä ehkäisemään sekä siirtymävaiheita sujuvoittavaan moniammatilliseen verkostoon. (Hankkeen esittely 2019.)

2.3 Kehittämistehtävän määrittelyä

Lukemattomat-hankkeen yhtenä päämääränä on ollut lukuohjauspolun kehittäminen, jossa kirjastot pyrkivät edistämään lukutottumuksia heikommin lukevien parissa. Kehittämistehtävänä tässä opinnäytetyössä oli löytää toiminnallisia keinoja lukemisen innostamiseksi mahdollisimman matalalla kynnyksellä. Keskityimme työsämme varsinaisesti lukuohjauspolussa kuvattuun kahteen ensimmäiseen vaiheeseen eli ideapajatoiminnan luomiseen sekä kokemuspajatoiminnan rakentamiseen. Halusimme luoda siirtymävaiheessa oleville nuorille aikuisille mielekästä ja rohkaisevaa toimintaa, jolla olisi jonkinlainen yhteys lukemiseen ja kirjallisuuteen. (Kuva 1.) Lukuohjauspolun toimintamalli on kuvattu ja visualisoitu keväällä 2019 ja koska mallia kehitetään edelleen, sen lopullinen muoto hankkeen valmistuessa voi hieman erota tästä.

Kehittämistehtävän lähtökohta pohjautui vahvasti hankkeen lukuohjauspolku-malliin. Kirjasto tarjoaa lähtökohtaisesti nuorille aikuisille aineistoa, tapahtumia, toimitiloja ja ryhmätoimintaa. Lukuohjauspolku alkaa ensin matalankynnyksen ideapajatoiminnasta edeten siitä kokempajatoimintaan. Ideapajatoiminta on lähtökohtaisesti mielenkiinnon kartoittamista kohderyhmän suosimissa tiloissa, joissa luodaan pohja yhteistyölle. Tiloina voivat olla esimerkiksi nuorisotilat ja järjestöjen tilat. Eli jalkaudutaan kirjastosta ulospäin nuorten aikuisten pariin, jossa he vierailevat. Seuraava vaihe eli kokeilupaja on matalankynnyksen aktiviteetin kokeilua, jossa voi olla elämyksellisiä ja taidelähtöisiä elementtejä. (Lukemattomat mahdollisuudet -hanke 2019B.)

Veera Kivijärvi ja Simo Nieminen (2019) kertovat hankkeen pajakuvauksessa, että ideapajat ovat tarkoitettu ohjaajan ja ryhmän tutustumista varten. Niissä tärkeää on tutustuminen kohderyhmän kiinnostuksen kohteisiin, tarpeisiin ja lukutottumuksiin. Vierailevien ohjaajien positiivinen asenne lukemista kohtaan on tärkeää, jotta tarinallinen maailma tuntuu houkuttelevammalta.

Kivijärvi ja Nieminen (2019) toteavat myös, että kokeilupajoissa pyritään herättämään kohderyhmän mielenkiintoa tekstejä kohtaan elämyksellisyyden ja osallistavien keinojen avulla. Ideapajavaiheessa kartoitetut mielenkiinnonkohteet yhdistyvät tulevaan toimintaan. Lukeminen ja kirjoittaminen voivat sisältyä niihin, mutta ne eivät kuitenkaan ole pääasemassa. Kokeilupajojen järjestämistä edeltää ideapajavaihe.

Ensimmäiseksi meidän tuli löytää sopivat kohdepaikat, jossa voisimme tavata nuoria aikuisia ja kohtaamisilla saada selville heidän mielenkiinnon kohteitansa. Tämä on tärkeää, jotta tuleva toimintamuoto olisi heille mahdollisimman hyödyllinen sekä helposti lähestyttävä. Tämän lisäksi yksi työn tavoitteesta liittyy siihen, että mahdollisia toimintoja voi hyödyntää tai soveltaa kirjastoalan ammattilaisten käyttöön.

Tutkimuskysymyksiämme olivat seuraavat:

1. Millaisia vaikuttavia tekijöitä liittyy nuorten lukuinnostukseen? Halusimme selvittää syitä, jotka liittyvät nuorten lukuinnostukseen ja mitkä asiat kilpailevat ajasta lukemisen kanssa. Selvittämällä ja tutkimalla näitä erilaisia syitä voi olla mahdollista keksiä uusia keinoja nuorten lukuinnostuksen nostamiseen.

2. Minkälaisia toimintoja voidaan hyödyntää nuorten aikuisten lukuinnostuksen parantamiseksi? Mitä keinoja on jo olemassa sekä käytössä nuorten lukuinnostuksen parantamiseksi. Mitä uusia tai yhdisteltyjä keinoja voitaisiin käyttää näihin tarpeisiin.
3. Minkälaista ideapaja- ja kokempajatoimintaa nuorille aikuisille voitaisiin järjestää? Mitä muuta mielekästä sekä hyödyllistä toimintaa olisi mahdollista järjestää osana lukuohjauspolku-mallia. Mitä kaikkea on jo tehty ja mitä muuta voisi tehdä. Tämän muun toiminnan olisi hyvä olla myös sellaista, että sitä voitaisiin hyödyntää ja käyttää myös hankkeen ulkopuolella.

2.4 Tutkimukselliset menetelmät

Päädyimme valitsemaan tätä opinnäytetyötä tehdessämme kvalitatiivisen tutkimuksen tueksemme, sillä koemme, että siitä on hyötyä opinnäytetyölle. Alasuutari (1999, 44) toteaa, että laadullisessa tutkimuksessa arvoituksen ratkaiseminen merkitsee sitä, että tuotettujen johtolankojen ja käytettävissä olevien vihjeiden pohjalta tehdään merkitystulkinta tutkittavasta ilmiöstä. Tarkoituksena oli selvittää osallistujien mielipiteitä, ajatuksia ja toiveita käyttäen apuna laadullista tutkimusta.

Alasuutarin (2011) mukaan erot ihmisten ja havaintoyksiköiden välillä ovat tärkeitä laadullisessa analyysissä. Ne antavat usein johtolankoja siitä, mistä jokin asia johtuu tai mikä tekee sen ymmärrettäväksi. Tavalla tai toisella jokainen yksilö on kuitenkin toisesta poikkeava ja tällä tavalla erilainen. Toisaalta, jos keskittyy elämän ja tutkimusaineiston loputtomaan moninaisuuteen, ilmiöstä ei saa välttämättä ollenkaan otetta. (Alasuutari 2011, 43, 44.)

Laadullisen tutkimusmenetelmän hyödyntämiseen päädyimme suurilta osin myös sen takia, että aikomuksena oli käydä keskusteluja nuorten aikuisten kanssa. Niiden pohjalta lähdemme rakentamaan opinnäytetyötämme ja vastaamaan hankkeen kehitystehtävään ja siitä johdettuihin tutkimuskysymyksiimme. Keräämme myös tietoa vierailukäyntien aikana, joten senkin takia laadullinen tutkimus sopii mielestämme parhaiten tämän opinnäytetyön tueksi.

Havainnointi. Tämä on yksi tärkeimmistämme tiedonkeruunmuodoista, sillä sen avulla kohtaamme kohderyhmäämme aktiivisesti vieraillemalla heidän luonaan. Havainnoinnin pohjalta voimme myös lähteä ideoimaan ja suunnittelemaan toiminnallista osuuttamme hieman tarkemmin. Opinnäytetyön alkuvaiheessa oli tärkeää käyttää sellaisia keinoja, joiden avulla pystyimme keräämään mielipiteitä ja ideoita suoraan kohderyhmältä. Vilkan ja Airaksisen (2004) mukaan toiminnallisissa opinnäytetöissä katsotaan riittäväksi lähinnä suuntaa antavan tiedon kerääminen. Työtä varten suunnittelimme havainnointia paikkoihin, joissa olisi kohderyhmään kuuluvia henkilöitä. Havainnoinnin avulla pyrimme saamaan tietoa siitä, mitä mieltä nuoret aikuiset ovat lukemisesta ja millaisia mahdollisia vaikeuksia siihen voi joillakin liittyä.

Vilka (2006) toteaa osallistavan havainnoinnin tarkoittavan, että tutkija osallistuu oman tutkimuskohteensa toimintaan tutkimuskohteen ehdoilla ja yhdessä sen jäsenten kanssa. Osallistuva havainnointi usein tapahtuu ennalta valitusta teoreettisesta näkökulmasta. Lisäksi havainnointi on jollakin tavalla ennalta suunniteltu valitun näkökulman avulla. Havainto ja havainnon tekeminen ovat tutkimuksen kriittinen kohta. Tieteellinen tutkimus perustuu aina luotettaviin havaintoihin, jotka ovat olennaisia ongelmanasettelun, tutkimusmetodien ja teoreettisen viitekehyksen kannalta. Luotettava havainnon tekeminen, tai havainto itsessään, ei kuitenkaan ole tutkimuksessa ongelma vaan lähtökohta. Laadullista tutkimusmenetelmää käyttävä tutkija haastattelee usein tutkimuskohteen jäseniä ja kerää selostuksia, joiden avulla hän kuvaa tutkimuskohteen jäsenten käyttäytymistapoja, arkielämän tilanteita ja ”erikoistilanteita”, joita ovat esimerkiksi juhlat. (Vilka 2006, 14, 23, 44.)

Tutkimusaineiston laajentamisen havainnoinnista ja haastattelusta dokumenttiaineistoihin ei kuitenkaan pidä tapahtua mielivaltaisesti. Tutkijan on pohdittava ennen lisätutkimusaineiston valitsemista ja asettelua, miltä osalta tai osilta tutkimusaineistoa pitää laajentaa. Onko havainnointi paljastanut sellaisen kysymyksen, jota tutkimuksessa ei ole otettu huomioon? Joissakin tapauksissa havainnointia on laajennettava jostakin teemasta tai aihealueesta, koska havainnointi ei anna riittävästi tietoa tai tieto jää liian yksipuoliseksi. Joskus havaittujen asioiden merkitys on varmistettava asiaa koskevien haastattelujen avulla, jotta tulkinta on mahdollista tai mielekästä tehdä. Näiden jälkeen täytyy miettiä, mistä on saatavissa tutkittavaan asiaan

liittyvää tutkimusaineistoa. Onko tuo tutkimusaineisto saatavissa tutkittavilta henkilökohtaisesti? Tällöin tutkijan on pohdittava erikseen sitä, onko tutkijan ja tutkittavien tutkimussuhde niin onnistunut, että tutkittavan henkilökohtaisen aineiston saaminen havainnointikohteeksi on mahdollista. (Vilka 2006, 26.)

Vilkan (2006) mukaan usein havainnointiin perustuvassa tutkimuksessa tutkimusjaksot ovat pitkiä. Tämä johtuu siitä, että havainnot ovat subjektiivisia. Pitkällä havaintoajalla tutkija varmistaa havaintojaan. Usein tutkija havainnoi ensin intuitiivisesti. Niinpä tutkijan havainnot nojaavat häneen omaan kokemukseensa ja elämäänsä. Vasta vähitellen havaintojen perusteella tulkittu todellisuus paljastuu tutkijalle sellaisena kuin tutkittavat sen kokevat. Aikaa myöten tutkija ymmärtää tutkimuskohdettaan ja sen jäsenten elämäkokonaisuutta. Pidemmän ajanjakson kuluessa tutkimus paljastaa, ovatko havainnot tutkimusongelman ja tutkittavien elämäkokonaisuuden välillä samansuuntaisia ja oikeita. (Silverman 2000, 248–249; Vilka 2006, 13.)

3 NUORTEN LUKUTAITO

Tässä luvussa kerrotaan nuorten lukutaidosta ja siihen liittyvistä asioista. Luku käsittelee lukutaitoon liittyviä tutkimustuloksia. Niiden lisäksi kerrotaan myös vuorovaiikutuksellisesta lukemisesta, lukemisen vaikeuksista, lukumotivaatiosta ja lukemisen tulevaisuudesta.

3.1 Lukemisen kognitiiviset taidot

Lukutaidosta puhuttaessa tulee yleensä ajatelleeksi vain sitä, että osataan lukea esimerkiksi kirjoja tai sanomalehtiä sujuvasti. Tämän lisäksi lukutaitoon liittyy myös useita muita hyvin keskeisiä asioita ja tarpeellisia taitoja. Lukemiseen voidaan katsoa tarvittavan erilaisia kognitiivispohjaisia osataitoja, kuten tekninen lukutaito, luetun ymmärtämisen taito, lukemiseen liittyvät metakognitiot sekä sanavarasto. (Aerila & Kauppinen 2019, 17.)

Aerila ja Kauppinen (2019) toteavat lukutaidon tarkoittavan kirjoitetun kielen merkijärjestelmän hallintaa ja sanantunnistusta. Sujuva lukemisen tekniikka avaa tietä tekstin ymmärtämiselle. Luetun ymmärtäminen vaatii kehittynyttä lähimuistia ja luetun merkitysten hahmottamista. Heikko fiktion ymmärtäminen voi tarkoittaa, ettei osaa kuvitella teoksen tapahtumia tai pysty samaistumaan henkilöhahmoihin. Metakognitioiden avulla lukija valvoo tekstin ymmärtämistä. Hän palaa esimerkiksi tarkistamaan yksityiskohtia, jotka tuntuvat merkityksellisiltä, ja ennakoivat tulevia tapahtumia. Lukeminen kehittää kielellistä tietoisuutta, johon sanaston hallinta kuuluu. Lukemisen avulla laajennamme sanavarastoamme ja kehitämme sekä sävyjen että vivahteiden tajua. (Aerila & Kauppinen 2019, 17.)

Kouluvuosien aikana omaksutaan lukemisen ja kirjoittamisen perustaitoja. Näiden perustaitojen ensiaskeleena on mekaanisen peruslukutaidon automatisoituminen. Tämän jälkeen lukutaitoon sisältyy tekstin ymmärtäminen, tulkinnat sekä tekstisisältöjen tuottaminen (Leskelä 2019, 30). Vuoden 2015 tehdyn PISA-tutkimuksen mukaan suomalaisista nuorista 14 prosenttia lukee erinomaisesti (Leskelä 2019, 31). Leskelän (2019) mukaan huomattavaa on kuitenkin se, että tyttöjen ja poikien

lukutaitojen ero on kasvanut. Poikien kohdalla taidot ovat heikentyneet, kun taas tyttöjen lukutaidot ovat pysyneet erinomaisina.

3.2 Tutkimustuloksia

Suomi on tunnettu siitä, että olemme menestyneet erilaisissa nuorten avaintaitoja mittaavissa tutkimuksissa hyvin, mutta esimerkiksi viimeaikaisten PISA-tutkimusten valossa varsinkin nuorten lukutaidon taso on huolestuttavan laskusuuntainen. PISA-tutkimuksen avulla selvitetään sitä, miten 15-vuotiaat nuoret hallitsevat tulevaisuuden kannalta keskeisiä avaintaitoja, millaiset tekijät vaikuttavat näihin taitoihin ja miten taidot kehittyvät ajan myötä. (PISA-tutkimus ja Suomi 2019.) PISA-tutkimus järjestetään kolmen vuoden välein ja vuoden 2018 tutkimuksen tulokset julkaistaan joulukuussa 2019.

Jos tarkastellaan PISA-tutkimusten avulla nuorten lukutaitoa, voidaan huomata selvästi, että nuorten lukutaito on heikentynyt lähes koko 2000-luvun ajan (Krautsuk 2018). Kouluissa ja erilaisissa oppilaitoksissa opetetaan nuorille lukutaidon eri muotoja ja niiden ylläpitoa, mutta lukutaidosta huolehtimisesta on myös vastuussa nuori itse omien tekojensa kautta.

Saarisen ja Korhokankaan (2009) mukaan laskeneita PISA-tuloksia voidaan myös selittää sillä, että nuorten lukeminen on vähentynyt ja sitä ei harrasteta enää samalla tavalla kuin ennen (katso kuva 2. alla). PISA-tuloksien laskemiseen on herätty varmasti myös kouluissa ja korjausliikkeitä kannattaakin tehdä, jotta niiden tuloksien tason laskemisen saataisiin pysäytettyä. Laskeneet PISA-tulokset ovatkin herättäneet keskustelua ja niiden syitä on lähdetty selvittämään. (Saarinen & Korhokankangas 2009, 160.)



Kuva 2. Lukutaidon keskiarvojen kehitys suomessa (Lukukeskus 2017).

Myös aikuisväestölle järjestetään PISA-tutkimuksen kaltainen tutkimus nimeltään PIAAC. Tutkimuksen keskeisenä tavoitteena on selvittää, ovatko aikuisten perustaidot sillä tasolla, että he pystyvät tulevaisuudessa vastaamaan nopeiden ja yllättävienkin muutosten mukanaan tuomiin haasteisiin. Tutkimuksen aikana arvioitiin, miten hyvin aikuiset hallitsevat kolmea tiedon käsittelyn ja hallinnan avaintaitoa: lukusekä numerotaitoa ja tietotekniikkaa soveltavaa ongelmanratkaisutaitoa. Tutkimuksen ensimmäiset tulokset julkaistiin vuonna 2013. (Kansainvälisen aikuistutkimuksen ensituloksia 2012, 8–9.)

Kansainvälisen aikuistutkimuksen ensituloksissa (2013) nähdään, että kansainvälisessä PIAAC-tutkimuksessa suomalaisten aikuisten keskimääräinen lukutaidon taso on erinomainen. Suomessa lukutaidon keskiarvo on 288 pistettä. Tämä on 15 pistettä OECD-maiden keskiarvoa (273 pistettä) suurempi tulos. Suomea korkeampi keskiarvo on vain Japanilla (296). Vaikka Suomen keskiarvo on korkea, on Suomen suorituspistemäärien keskihajonta osallistujamaiden suurin (51). Tämä viittaa siihen, että erinomaisten lukijoiden lisäksi Suomessa on myös lukutaidoltaan heikkoja aikuisia. Yleistäen voidaan huomata, että suomalaisten aikuisten keskimääräisessä

lukutaidossa ei juurikaan ole tapahtunut muutosta tämän 14 vuoden kuluessa. (Kansainvälisen aikuistutkimuksen ensituloksia 2012, 17–20.)

3.3 Vuorovaikutteinen lukeminen

Perinteinen lukeminen on saanut rinnalleen vuorovaikutuksellisia elementtejä. Lukijan rooli voi olla tekstin lukijan lisäksi myös tekstin tuottaja. Verke-sivuston kokoelma-artikkelissa Annukka Lehtikangas (2015, 21) mainitsee, kuinka verkko voi tarjota nuorille vahvan identiteetin rakennuskentän kokemusten jakamiseksi. Bloggaaja Noora Väisänen (2015, 34–35) mainitsee samaisessa kokoelma-artikkelissa hyvänä esimerkkinä vuorovaikutuksellisesta lukemisesta videokuvatut vlogit sekä tekstiä sisältävät blogit. Blogit mahdollistavat sisällön tuottamisen itse ja auttavat rakentamaan minäkuvaa. Väisänen mainitsee myös sen, kuinka muiden bloggajien kirjoitukset innostivat häntä itseään luomaan blogi sivustot. Parasta Väisäsen mielestä blogaamisessa on ollut uusien ystävien saaminen verkon välityksellä.

Lukemisen tulevaisuusnäkymät ovat vahvasti sidoksissa digitaalisuuden ja verkkoviestinnän tapoihin (Herkman & Vainikka 2012, 145–146). Kun uusia nuoria houkuttelevia harrastamisen mahdollisuuksia ilmaantuu, kasvattajat sekä tutkijat ovat heinänsä siihen, miten lukeminen käsitteenä ymmärretään ja mitä lukemiseen sisältyy. Lukemisen vähenemisen syyksi on eri aikoina uumoiltu juuri tuolloin yleistynyttä tai uutta viestintä tai villitystä. Verke-palvelun suunnittelija Heikki Lauhan (2015, 14) mukaan tärkeä rooli on varsinkin yhteenkuuluvuuden tunteella sekä vuorovaikutuksellisuudella. Esimerkiksi digitaalinen lukeminen voi olla vuorovaikutteista, jossa lukija on osallisena tekemisen kautta tai tuottaa tekstiä yhdessä muiden vertaistensa kanssa.

Anna Kaija (2018, 85) kertoo teoksessa Pelikasvattajan käsikirjan osassa 2 kerrotaan kuinka nykyajan digitaaliset pelit ovat siirtyneet osaksi television sekä kirjallisuuden jatkumoa tarinankuljetuksessa, jossa pelaaja siirtyy vaihteittain tilanteesta toiseen äänimaailman ja kuvallisen kerronnan välityksellä. Sierra-yhtiön seikkailupeleistä tunnettu Ken Williams määrittelee seikkailupelit tarinapeleiksi, jossa omakсутaan toinen rooli ratkaisten pulmia eli puzzleja, jossa vastuu tarinan kuljetuksesta

eteneekin pelaajan ehdoilla (Kuorikoski 2015, 7–8). Kyseinen malli ikään kuin motivoi pelaajaa astumaan eteenpäin jaksollisen pelitilanteen ratkaisun jälkeen, jotta saisi selville sen mitä seuraavaksi tapahtuu.

Pelillistävien ja osallistavien elementtien lisäksi äänet tai musiikki voivat elävöittää tekstin sisältöä ja teemaa, jolloin sisältö tarjoaa lukijalle kokonaisvaltaisemman kokemuksen (Leskelä 2019, 37). Leskelän (2019) mukaan interaktiivisuus on aktiivista osallistumista, joka voi parhaimmillaan innostaa lukutaidoiltaan heikompi tasoisia lapsia ja nuoria lukemaan sekä tuottamaan myös itse sisältöä. Sanna Hyväri, Ville Kukkurainen ja Heli Rantanen (2019, 49-53) toteavat Pelikasvattajan käsikirja 2 teoksessa kuinka sisällön tuottamisen vaatimukset eivät edellytä kielen ammatti- maista hallintaa, vaan parhaimmillaan digitaaliset verkkopalvelut tarjoavat matalan kynnyksen lukemisen ja vuorovaikutuksellisuuden maailmaan kuten fandom-yhteisöt, joissa tuotetaan ilmaista fanien tuottamaa fanifiktiota.

Tulee myös muistaa, että lukemisen malleja on useita erilaisia. Malleihin kuuluvat muun muassa eläytyvä lukeminen, syventyvä lukeminen, tutkiva lukeminen, tulkitseva lukeminen, kontekstualisoiva lukeminen sekä esi- ja akateeminen lukeminen (Aerila & Kauppinen 2019). Nuorten lukemisen määrän ja mieluisuuden muutokset tulevat kuitenkin ymmärrettävämmiksi, kun niitä osaa suhteuttaa heidän elämänpää- rissään ja muissa harrastuksissaan tapahtuneisiin muutoksiin (Saarinen ym. 2009, 13).

Lukemisessa on aina kyse myös sosiaalisista käytännöistä. Lukemaan ei opita yksin, eikä merkityksiä muodosteta tyhjiössä. Ensimmäiset sanat opitaan usein vanhempien kanssa kuvakirjoja tavaamalla. Lukeminen on viestintää ja viestintä vuorovaikutusta sekä yhdessä toimimista (kommunikaatiota), kertovat Herkman ja Vainikka (2012). Jos lukeminen ymmärretään laajemmin erilaisten tekstimuotojen merkityksiä tuottaviksi käytännöiksi, lukemisen sosiaalisuus korostuu entisestään. Merkityksiä tuottavana käytäntönä lukemisessa on kyse jopa identiteettien muodostamisesta ja siitä, kuinka kukin elää elämäänsä. Lukemiseen liittyvät käyttäytymismallit kehittyvät monissa eri toimintayhteisöissä, kun osallistujat pyrkivät yhteisiin tavoitteisiin tai rakentavat identiteettiään suhteessa näihin yhteisöihin. Osallistujat tuottavat yhteisöihin omat elämäkokemuksensa tai elämismaailmansa (lifeworlds), ja siten yksilöt ja yhteisöt ovat vuorovaikutuksessa toisiinsa. (Cope ja Kalantzis 2002.)

Jotkut tutkijat ovat esittäneet, että viestintä riippuu nimenomaan ”tulkitsevista yhteisöistä”, joka päättää, että maailmasta ilmaistaan jotakin, Se, miten viestinnän intensio ja tulkinta sopivat yhteen, riippuu kontekstista. (Herkman ym. 2012, 43–44.)

3.4 Lukemisen vaikeudet

Lukemiseen voi liittyä useita erilaisia haasteita, jotka vaikeuttavat tekstien ymmärtämistä ja lukemista. Lukemisen vaikeuksia ei tule välttämättä ajateltua kovinkaan paljoa, jos ne eivät vaikuta omaan tai jonkun läheisen elämään. Lukutaidon heikkenemisen taustalla on useita erilaisia syitä ja nämä syyt vaihtelevat tapauskohtaisesti. Lukemisen ongelmat voivat olla esimerkiksi lukihäiriön aiheuttamia, toinen kärsii vähäisestä lukutaidon käyttämisestä ja kolmannen henkilön lukemisen ongelmat liittyvät oppimisvaikeuteen.

Lukijat ovat lähtökohtaisesti aina erilaisia. Erottavina tekijöinä voivat olla muun muassa muistihäiriöt, kehitysvammat, afasia, maahanmuuttajataustaisuus, ja näiden lisäksi oppijoina on koulutustasoltaan hyvin lukevia ”superoppijoita,” jotka menestyvät työ- ja kouluelämässään paremmin. Työikäisiltä edellytetään nykyään raportoinnin hallintaa, hakemusten täyttämisen ymmärrystä johtuen työalojen monipuolistumisesta. Tämän lisäksi työympäristössä toimiminen vaatii kykyä tehdä yhteistyötä, oma-aloitteisuutta verkostoitumiseen ja kuinka toimia työyhteisön jäsenenä. (Leskelä 2019, 25–27.) Leskelä (2019, 36) arvioi, että digitaalisten tekstitysten asema maailmanlaajuisesti vaikuttaa myös lukemiseen erilaisten videopalveluiden yleistymässä. Liikkuvan kuvan ja äänen mukaan lisätään tekstityksiä, jolloin asioiden ymmärtäminen voi olla hitaammalle lukijalle helpompaa ja samalla myös vaivattomampaa.

Lukemiseen liittyviä erityisvaikeuksia voidaan diagnosoida erikseen. Määritellyt kriteerit jaetaan Ahvenaisen ja Holopaisen (2014, 69–70) mukaan seuraavasti:

- Standardoiduilla testillä mitattu lukemissuoritus on huomattavasti heikompi kuin mitä voisi henkilön koulutuksen ja älyllisen kapasiteetin perusteella odottaa (määritetty yksilöllisesti kohdennetun älykkyystestin avulla).

- Häiriö vaikeuttaa merkitsevästi lukemista vaativia akateemisia suorituksia ja jorkapäiväisen elämän toimintoja.
- Häiriö ei johdu näön tai kuulon vajavuudesta tai neurologisesta sairaudesta. Kirjoittamisen erityisvaikeuden määrittely on ensimmäisen ja kolmannen kriteerin kohdalta samanlainen kuin lukemisen erityisvaikeuksien määrittelyssä. Toisen kriteerin mukaan kirjoitusvaikeus häiritsee merkittävästi kirjallisen tekstin muodostamista (sanojen taivutus, ajatusten ilmaiseminen kieliopillisesti oikeina lauserakenteina ja jäsentyneinä kappaleina) vaativia akateemisia suorituksia tai jorkapäiväisen elämän toimintoja. (Ahvenainen ym. 2014, 69–70.)

Lukivaikeudet kulkevat vahvasti suvussa ja varsinkin vaikean lukivaikeuden taustalla on lukemisen pulmille altistavia geeniperimiä, jolloin riski saada lukivaikeus suurenee jopa kahdeksankertaiseksi. Niiden taustalla on usein pulmia kielen ja puheen kehityksessä sekä fonologinen perusvaikeus, jolloin kirjain-äännevastaavuuksien automatisoitumisessa, nopeassa sarjallisessa nimeämisessä sekä fonologisessa työmuistissa on puutteita. Nämä puolestaan ilmenevät usein puutteina luetun ymmärtämisessä, matematiikassa ja itsetunnon vaikeuksina. Lukivaikeus voi ilmetä myös huonona oikeinkirjoituksena. Tarkkaa rajaa heikon lukemisen ja lukivaikeuden välillä on kuitenkin monesti haastavaa määritellä. (Lukemisen ja kirjoittamisen vaikeudet 2017, 1.)

Joillakin lukemisen vaikeus ilmenee tekstinymmärtämisen vaikeuksina. Ongelmia kokeva voi ymmärtää hyvin, kun hän kuuntelee, mutta ei itse lukiessaan ymmärrä lukemaansa tekstin sisältöä, vaikka teknisesti lukisikin hyvin. Tällaisissa tapauksissa lukivaikeuden havaitseminen saattaa viivästyä. Suomessa ei ole selkeää rajanvetoa lukivaikeuden ja tekstinymmärtämisen vaikeuden välillä. Niitä onkin hankala erottaa toisistaan, koska lukivaikeus voi johtaa heikkoon tekstinymmärtämiseen. Tekstinymmärtämisen vaikeudesta käytetään myös monesti termiä hyperleksia. (Lukemisen ja kirjoittamisen vaikeudet 2017, 1.)

Aerilan (2019) mukaan lukihaluttomuus ja lukuinnon puute ovat monen tekijän summa. Lukeminen ja hyvät lukukokemukset muodostavat positiivisen kehän, jossa positiiviseksi koetut kokemukset kannustavat jatkamaan toimintaa. Heikolla lukijalla

kehä pyörii toiseen suuntaan: lukeminen on ehkä vaikeaa, ei löydy mukavaa luettavaa ja lukemiseen liittyvät kokemukset muotoutuvat huonoiksi. Jos kaveripiirissäkään ei ole innokkaita lukijoita, vahvistaa tämä mielikuvaa lukemisen tylsyydestä tai turhuudesta. Monta kertaa parhaat lukutottumukset syntyvät ihan vain yhdessä lukemalla. PISA-arviointi on osoittanut, että parhaille lukijoille oli luettu äänen 13-vuotiaaksi asti. Hyvään lukutaitoon liittyvät yhdessä lukeminen ja luetusta keskusteleminen. Toisin sanoen hyvä lukutaito ja innostus lukemiseen eivät vaadi paljon, mutta vaativat kuitenkin. (Aerila ym. 2019, 49.)

Puhtaita lukivaikeuksia on melko vähän, joten lukemisen haasteisiin liittyy myös paljon muitakin tekijöitä. Lukivaikeudet liittyvät monesti tarkkaavaisuushäiriöön, ja jopa 30 - 70 prosentilla nämä esiintyvät yhdessä. On arvioitu, että niillä on yhteinen geneettinen tausta, joka liittyy fonologisen lyhytkestoisin muistin ja muistin keskussyksikön toiminnan häiriöihin. Puutteet muistissa haittaavat esimerkiksi lukemaan oppimista ja luetun ymmärtämistä. Matematiikan oppimisvaikeuksia esiintyy myös usein yhdessä lukivaikeuden kanssa. (Lukemisen ja kirjoittamisen vaikeudet 2017, 1–5.)

Vaikeudet lukemiseen ovat syntyneet jo monella usein aivan lapsuudesta asti, sillä normaalisti lukemaan oppivilla lapsilla sujuvuus alkaa kehittyä pian peruslukutaidon omaksumisen jälkeen, jo usein ensimmäiselle luokalle. Lukutaidon sujuvuuden ongelmia saattavat olla esimerkiksi jokin seuraavista: ääneen lukeminen on hidasta, takeltelevaa tai palailevaa, ääneen lukeminen on arvailevaa, lukemistehtäviin kuluu huomattavan paljon aikaa, luetun ymmärtäminen tuottaa vaikeuksia, lukemismotivaatio laskee ja lukemisen karttelu, ääneen lukemisen takeltelu tai lukemisessa esiintyy paljon arvailua. (Vaikeudet lukemisen sujuvuudessa 2018.)

Ahvenaisen ja Holopaisen (2014) mukaan riittävä sanatasoinen tekninen lukutaito on edellytys ymmärtävälle lukemiselle. Toisaalta hyväkään sanantunnistustaito ei takaa hyvää ymmärtämistaitoa, mikä osoittaa ymmärtämisprosessin olevan hyvin monimutkainen prosessi. Luku- ja kirjoitustaidolla on erittäin suuri välinearvo koulussa ja muussa elämässä. Jos taitoja ei hallita, vaikutukset heijastuvat moniin elämäntilanteisiin. Vaikutukset näkyvät itsetunnon ongelmoina, käyttäytymisen häiriöinä ja motivaatio-ongelmoina. Koulussa lähes kaikkien oppiaineiden itsenäinen opiskelu edellyttää luku- ja kirjoitustaitoa. (Ahvenainen ym. 2014, 75.)

3.5 Lukumotivaatio

Okkonen ja Palonen (2007) toteavat, että lukemisen haasteisiin voidaan yhdistää myös heikko motivaatio ja kiinnostus lukemista kohtaan, jolloin lukeminen voidaan kokea tylsänä ja jopa turhana asiana. Monet nuoret valitsevat mieluummin muita vapaa-ajan käytön kohteita lukemisen sijasta, koska ne koetaan mielenkiintoisemmiksi. Kuitenkaan monesti emme tule edes ajatelleeksi sitä, että esimerkiksi sosiaalisessa mediassa ja internetissä luemme lähes huomaamattamme erilaisia tekstejä. Niiden pituudet vaihtelevat muutamista sanoista ja aina useisiin sivuihin asti. Lukemisesta saa tehtyä innostavampaa esimerkiksi niin, että valikoidaan ne itselle mieluisimmat tekstit. Ajattelemme usein, että lukeminen tarkoittaa pelkästään kirjojen tai sanomalehtien lukemista, mutta todellisuudessa vaihtoehtoja erilaiselle lukemiselle on paljon, joista voi valita itselleen mieluisimman tavan.

Innostuminen lukemiseen voi tarttua yksin tai yhdessä, mutta siihen tarvitaan kannustusta. Yksilön kyky säädellä omaa oppimistaan ei aina ole kuitenkaan riittävä. Jos tehtävä toiminta tai suoritettava askare on liiallisen haastava tai merkityksetön, motivaation ylläpito saattaa jäädä vaillinaiseksi. (Järvenoja, Kurki & Järvelä 2018, 141–143.)

Kiinnostus voidaan jaotella yleistasolla kahteen eri osaan: henkilökohtaiseen kiinnostukseen sekä tilannekohtaiseen kiinnostukseen (Juuti & Lavonen 2018, 199 – 203). Teoksessa *Motivaatio ja oppiminen* Juutin ja Lavosen (2018) mukaan tilannekohtainen kiinnostus voi johtaa henkilökohtaiselle tasolle, jos yksilö hakeutuu tehtävään toimintaan mukaan vapaaehtoisesti. Näin ollen olisi hyvä, että esimerkiksi kirjavinkkausta suunnitteleva ohjaaja pyrkii ottamaan huomioon kiinnostuksen kohteet etukäteen, jos siihen on mahdollisuus. Kirsi Purhosen (2015, 89) näkökulmasta nuorisotiloilla vieraileville nuorille on erityisen tärkeää hengailu oman ikäisten seurassa, joka on lähinnä vapaata oleskelua ilman pakollista sitoutumista ja nuoriso-ohjaajien tarkoituksellista ohjailua tekemisen pariin. Mikäli toimintaa kuitenkin järjestetään nuorisotiloilla, niin suoramarkkinointi on yleensä hyvä vaihtoehto markkinoinnin osalta. (Purhonen 2015, 89.)

Motivaatiota erilaisia asioita kohtaan määrittelee ja säätelee Kultalahden (2014) mukaan se, millä tavalla ja kuinka tehokkaasti jaksamme paneutua ja panostaa johonkin asiaan. Hyvä motivaatiotaso luo pohjaa mielekkäälle ja hyvälle tekemiselle ja se auttaa jaksamaan eteenpäin. Motivaatio syntyy, kun on kiinnostunut jostakin asiasta ja haluaa käyttää siihen aikaa. Erilaista motivaatiota on mukana lähes kaikessa tekemisessä, jota teemme päivittäisessä elämässämme. Motivaatio vaikuttaa esimerkiksi opiskeluun, työelämään, harrastuksiin ja kiinnostuksen kohteisiin. Mielenkiintoiset ja mukavat asiat motivoivat jatkamaan eteenpäin kohti uusia saavutuksia. Tällaisia saavutuksia on esimerkiksi työtehtävän suorittaminen, koulutehtävän valmistuminen tai harrastaminen vapaa-ajalla. Alhainen motivaatio taas voi saada asiat tuntumaan tylsiltä, vaikeilta ja turhilta, eikä niihin välttämättä jaksaisi panostaa niin paljoa, kun olisi tarpeen. Ihmisten motivaatio näkyy hyvin eri tavoin ja motivaatioiden kohteen vaihtelevat paljon, tuskin on olemassa kahta ihmistä, joilla on täysin samanlaiset motivaation kohteet. (Ikonen, Innanen & Tikkanen. 2015, 11.)

Lukumotivaation kasvattaminen ei ole Kultalahden (2014) mukaan niin hankaa kuin voisi luulla.

- Kun lukemisesta tehdään näkyvää ja sille annetaan arvo, ihmiset motivoituvat lukemaan ja esittelemään lukemaansa. Näin myös kirjoista ja kirjallisuudesta puhuminen lisääntyy selvästi.
- Lukuinto lisääntyy sekä lukemisesta muodostuu sosiaalisesti sallittua ja asenne lukemista kohtaan muuttuu myönteisemmäksi.
- Sekä opettajat, nuorisotyöntekijät ja kirjastoammattilaiset voivat tukea oppijalähtöistä työskentelyä niin, että lukijalla on mahdollisuus valita itseään innostavat toimintatavat ja sisällöt monilukutaidon kehittämiseksi.
- Vaikka uusi teknologia on tuttua entistä useammalle, on silti tärkeää tarjota tukea, ohjausta ja riittävästi tietoa. On myös huolehdittava mahdollisuudesta harjaannuttaa perinteistä luku- ja kirjoitustaitoja. (Kultalahti 2014.)

3.6 Lukemisen tulevaisuus

Lukemisen tulevaisuutta voi olla vaikeaa ennustaa. Siinä on kuitenkin nähtävissä tiettyjä muutoksia, joita kohti lukeminen tulee jatkossa jonkin verran muuntautumaan. Suomessa ja muualla maailmassa on puhuttu paljon siitä, kuinka painetut kirjat ja sanomalehdet tulevat kestävämmän tulevaisuudessa ja lukemisen niin sanotussa murrosvaiheessa. Verkon kautta luetaan yhä enemmän erilaisia tekstejä ja todella monista kirjoista sekä sanomalehdistä on jo saatavilla sähköinen versio perinteisen painetun kirjan ja lehden lisäksi. On myös olemassa paljon sellaista aineistoa, joka on saatavilla vain ja ainoastaan sähköisenä versiona. (10 faktaa lukemisesta 2017.)

Herkmanin ja Vainikan (2012) mielestä videosisältöinä ja peleinä tuotetun tiedon ja viihdykkeen määrä ja suosio on kasvanut. Monet seuraavat esimerkiksi Youtubessa itseään kiinnostavia sisällöntuottajia ja hankkivat tietoa painetun aineiston lisäksi tällä tavoin. Kustantajat ja muut toimijat ovat selkeästi huomanneet, että verkkokirjojen ja sanomalehtien tuottamisessa ja myymisessä on kaupallisia mahdollisuuksia liiketoiminnalle. Lukeminen ymmärretään silti edelleen paljolti yksityiseksi kokemukseksi painotuotteiden parissa, vaikka sosiokulttuurinen lukutaitokäsitys sekä uudet lukemisteoriat korostavat lukemisen sosiaalisia sekä osallistuvia puolia. Nuoremmat sukupolvet ovat omaksuneet internetin ja sosiaalisen median käytännöt laaja-alaisesti osaksi omaa lukemistaan. Saattaa olla, että ihmisten käsitys lukemisesta alkaa pikkuhiljaa uudessa mediaympäristössä muuttua, mikä taas vastavuo- roisesti vaikuttaa erilaisiin lukemistottumuksiin. Tällä muutoksella voi olla pitkällä aikavälillä enemmän vaikutusta lukemiseen kuin itse viestintäteknologisilla muutoksilla. (Herkman ym. 2012, 146 – 147.)

Uusien lukemisyhteisöjen diginatiivit ovat sisäistäneet verkkomedian viestintäkäytännöt niin laajasti, että ne ovat itsestään selvä osa heidän elämäänsä. Jos tällainen viestintäteknisen ja –kulttuurisen eturintaman elämäntapa leviää koko kansan tietoisuuteen, lukemisen muutokset ovat nopeampia ja radikaalimpia kuin osaamme edes kuvitella. Todennäköisintä on kuitenkin se, että suuren yleisön joukossa muutokset ovat enemmän maltillisia ja tapahtuvat hiljalleen. Uusien lukemisyhteisöjen

diginatiivit eivät edusta koko Suomen kansaa tai suurta lukevaa yleisöä, mutta heidän kauttaan voi kenties nähdä lukemisen orastavia suuntauksia. (Herkman ym. 2012, 148.)

4 LUKEMAAN INNOSTAMINEN

Tässä luvussa esittelemme mielestämme tärkeimpiä keinoja lukemaan innostamiseksi kohderyhmää ajatellen. Vapaamuotoisesta kirjavinkkaamisesta oli hyvä lähteä alkuun, koska se on hyvin perinteinen, matalan kynnyksen apukeino lukemaan innostamisen tukena. Kirjavinkkaamisen aikana syntyi kuitenkin ajatuksia yhdistää pelillisyyttä ja luoda toiminnallinen osuus, johon sisältyisi useita erilaisia elementtejä kuten rekvisiitan hyödyntäminen, roolipelimäistä ohjausta, audiovisuaalista elävöitystä sekä tarinallistamista. Tämän vuoksi seuraavissa alaluvuissa esitellään edellä mainittuihin tapoihin liittyviä ajatuksia.

4.1 Lukutottumukset osana lukemaan innostamista

Erilaisia lukutottumuksia on yhtä paljon kuin nuoria lukijoitakin on. Jokaisen lukutottumukset eroavat jollain tavalla toisistaan. Toisille lukijoille riittävät hyvin lyhyet ja arkipäiväiset tekstit, jollekin toiselle taas paksut romaanit ja muut kirjat ovat mieleisintä luettavaa. Tähän väliin mahtuu kaikenlaisia lukijoita, joilla on eri tarpeet ja tottumukset lukemisen suhteen. Mielestämme on hyvin tärkeää, että nuorten lukutottumuksista oltaisiin laajemmin kiinnostuneita, jotta heidän lukemisharrastustaan sekä lukutaitoaan pystytään tukemaan. Vanhemmat, koulut ja kirjastot ovat tärkeässä roolissa siihen, mitä tulee nuorten kannustamiseen ja tukemiseen lukemisen saralla. Sillä voi olla todella suuri merkitys nuorelle, jos hänen lukutottumuksistaan ja kirjallisuuden mielenkiinnonkohteista ollaan kiinnostuneita. Yhteisten keskusteluiden kautta nuori saattaa löytää uusia itseään kiinnostavia aiheita ja aineistoja, joista ei ole ennen välttämättä kuullutkaan mitään.

Saamisen ja Korkeakouluun (2009) mukaan lukeminen on saanut 2000-luvulla paljon erilaisia kilpailijoita, jotka saattavat monesti olla nuorten mielestä mielekkäämpää tekemistä kuin perinteisten kirjojen lukeminen. Suomalaisnuorten mediaympäristöjen laajentuminen näkyy tietokoneiden, pelikonsolien, älypuhelimien ja sosiaalisen median käytön lisääntymisenä. Laajentunut mediaympäristö on muuttanut paljon nuorten vapaa-ajan käyttöä, siten että ennen vapaa-ajalla nuoret kuluttivat enem-

män kirjallisuutta, mutta nykyään pelikonsolit, internet ja puhelimet ovat monille nuorille mieleisempiä vapaa-ajan käytön kohteita kuin lukeminen. Tämä on varmasti ainakin osaltaan vaikuttanut nuorten heikentyneeseen lukutaitoon. (Saarinen ym. 2009, 12 – 13.) Lukukeskuksen Uusi lukutaito -tutkimuksessa (2017) kuitenkin kerrotaan, että lapset kokivat paperikirjan selvästi e-kirjaa mielekkäämmäksi kirjan muodoksi. Samanlaiseen tulokseen lasten ja nuorten osalta ovat päätyneet kansainväliset tutkimukset. Myös 18–30-vuotiaat suomalaiset arvostavat perinteistä painettua kirjaa selvästi e-kirjaa enemmän. (10 faktaa lukemisesta 2017.)

Suomalaisnuorten perinteisiin lukutottumuksiin ovat aikaisemmin kuuluneet sekä painetut kirjat että lehdet, näiden lisäksi on tullut laaja kirjo digitaalista-aineistoa. Nykyisin verkkosivustot ovat osittain syrjäyttäneet vanhoja lukutapoja. Aerilan ja Kauppisen (2019, 59) mukaan tekstit koostuvat myös äänen, kuvan ja graafisista merkeistä sekä symboleista. Eli kyse on monilukutaidosta. Painetun tai sähköisen lukemisen valikoimat heijastelevat myös jossain määrin vanhempien omia asenteita sekä kasvatustavoitteita. Jos kotona on vähän lukemista, eivätkä vanhemmat välttämättä erityisemmin näytä lukemiseen mallia, se ei estä nuorta kiinnostumasta lukemisesta ja luettavan materiaalin hankkimisesta vaikkapa kirjastoista. (Saarinen ym. 2009, 166.)

Poikien mieluisinta luettavaa olivat Saarisen ja Korhokankaan (2009) mukaan sarjakuvakirjat ja -lehdet, tyttöjen suosikkeja olivat nuortenkirjat ja -lehdet sekä jännitys- ja seikkailukirjat. Tytöt lukevat monipuolisemmin erilaisia kirjoja ja lehtiä kuin pojat. Lukemista edistävistä syistä pojat ja tytöt olivat lähes yksimielisiä vain tärkeimmästä: lukea voi missä vain. Muissa tärkeänä pidetyissä syissä oli paljon eroja. Tyttöjen syinä olivat esimerkiksi mielikuvituksen käyttäminen ja sen kehittyminen ja poikien syynä oli se, että lukeminen on hyvää ajankulua. Lukemisen harrastamiseen vaikuttaa myös lukutaito, mutta tosin vain muutamat nuoret sanoivat, että huono lukutaito rajoittaa heidän lukemisharrastustaan. Hitaasti etenevä lukeminen tuskin innostaa tarttumaan paksuihin kirjoihin tai vaikealta tuntuviin teksteihin. (Saarinen ym. 2009, 167.)

4.2 Kirjavinkkaus

Kirjavinkkaaminen on eräs perinteisimmistä lukemaan innostamisen menetelmistä, jota käytetään paljon Suomen ja myös muiden maiden kirjastoissa. Kirjavinkkaus on alun perin lähtöisin Ruotsista. Nykyisin kirjavinkkaus on levinnyt lähes kaikkialle ja sitä käytetään kirjastoissa ja kouluissa kaikenikäisten ihmisten lukemaan innostamiseen. Kirjavinkkaustapahtumat saattavat olla joissain kirjastoissa hyvin suosittuja, varsinkin jos vinkkauksen pitää esimerkiksi joku kirjailija. Kirjavinkkauksen tarkoituksena on esitellä jokin tietty teos osallistujille mahdollisimman mielenkiintoisesti ja herättää heissä innostus ja mielenkiinto kyseisen teoksen lukemiseen. (Mikä on kirjavinkkaus?, [viitattu 14.4.2019].)

Kirjavinkkaus on aina tekijänsä näköinen, joten yksikään kirjavinkkauskerta ei ole samanlainen kuin toinen. Keskeisimpiä osallistujille kerrottavia asioita kirjavinkkauksessa ovat seuraavat asiat: mistä tai kenestä kirja kertoo, mitä tyyliä kirja edustaa, kuka sen on kirjoittanut, milloin se on julkaistu, minkälaisia asioita tai teemoja kirjassa käsitellään, minkälaista kirjan lukeminen oli ja kenelle kirjaa erityisesti suositellaan. Vinkata voi myös monella erilaisilla tavoilla: perinteisesti esittelemällä fyysisistä kirjaa kirjastoissa, koululla tai muussa paikassa, videolla, blogitekstissä tai vastaavien keinojen avulla. Kirjavinkkauksen aikana vinkattaville kerrotaan kirjan juonesta yleensä keskeisiä ja mielenkiintoisia kohtia, jotta mielenkiinto syntyy kirjaan. Kirjavinkkauksessa ei ole kuitenkaan tarkoituksena, että kirjan juonta tai muita mahdollisia tärkeitä kohtia paljastettaisiin lukijoille liiaksi. Tärkeintä onkin, että kirjavinkkauksen jälkeen kuulija lukisi itse vinkatun kirjan. (Mikä on kirjavinkkaus?, [viitattu 14.4.2019].)

4.3 Pelillistäminen

Pelaaminen on keskeinen osa arkea niin nuorten kuin aikuisväestön kesellä. Työyhteisössä ja koulussa pelit tuodaan myös osaksi työskentely ja oppimiskokonaisuuksia (Meriläinen 2013, 10). Pelillistäminen elävöittää sisältöjen omaksumista ja antaa siten konkreettisen työnohjauksellisen välineen. Pelikasvattajan käsikirjassa (2013) mainitaan termi pelisivistus, jolla tarkoitetaan pelaamisen sisäistämistä

osaksi isompaa kontekstia mihin kuuluu olennaisesti pelilukutaito. Pelaaminen käsitetään rajat ylittävänä ja moniulotteisena kulttuurin ilmiönä. Pelikasvatus onkin tärkeä osa mediakasvatuksellista kenttää, joka mahdollistaa elämyksellisiä kokemuksia, jolla voidaan edistää myös lukutaitoa (Meriläinen 2013, 10). Digitaaliset pelit ovat usein englanninkielisiä, ja kielitaidon parantuminen on huomattu pelitutkijoiden keskuudessa (Hiltunen 2015).

Yksi pelaamisen alailmiötä on fanifiktio, jossa pelien fanit tuottavat nimensä mukaisesti fiktiivistä tekstiä (Huttunen 2013, 24 – 25). Muita fanien yksin tai yhdessä tuottamia sivuilmiötä ovat muun muassa. Cosplay, machinima animaatiot sekä pelaamisen videotaltioinnit, joita jaetaan esimerkiksi Youtuben tai Twitch kanavien kautta toisille pelaajille (Huttunen 2013, 26–27). Parhaimmat videot ja fiktiiviset tekstit saavat usein nostetta sosiaalisessa mediassa ja näin ollen fanifiktion tuottaminen innostaa myös muita työstämään videoita ja tekstiä.

Nuorten peleihin kohdistuva kiinnostus voi johtaa esimerkiksi nuorisotaloilla tapahtumaan toimintaan, jota voi myös soveltaa kirjastojen toiminnassa. Lempipelit ovat hyviä keskustelunavaajia sekä motivaattoreita yhteistoiminnan järjestämiseksi (Tiusanen ja Alatalo 2014, 86). Videopelaaminen on ilmiönä niin vanha, että sitä on tullut niin vanhempien kuin nuorempien ajanviettotapa. Nuorisotyön osalta haaste on siinä, kuinka pysytään trendien mukana, jotta hyödyntäminen olisi konkreettista ja nuorten elinolojen parantamisen kannalta oleellista (Tuominen 2014, 110–114). Sama haaste lienee myös kirjastoilla.

Nuorisotyö pelaa (2014) oppaan mukaan yhdenvertaisuuden tavoittelemisen lähtee saavutettavuudesta, jossa tulee miettiä ketä pelaamistoiminta saavuttaa, ketä jää toiminnan ulkopuolelle ja miksi näin on. Tämän lisäksi tulee miettiä mitä toiminnalla halutaan tarjota nuorille. Miika Pulkkisen (2014, 17) mukaan pelaamisen välityksellä voidaan rakentaa matalalla kynnyksellä sellaista toimintaa, joka edistää nuorten keskinäistä sekä sosiaalista vuorovaikutusta.

Lappalainen (2014) mainitsee Nuorisotyö pelaa-oppaassa kuinka sosiaalinen media sekä pelipalvelut ovat osana nuorisotyön välineitä, joiden kautta nuoria kohdataan. Yksi tällainen palvelu on Steam, joka tunnetaan videopelien jakeluun erikoistuneena sovelluksena, jonka kautta voidaan myös viestiä ja kommunikoida. Steam tarjoaa

myös ilmaispelejä, joten esimerkiksi Hyvinkään Pelitalo otti käyttöönsä 10 pelikoketta, joihin ostettiin Steam -palvelun kautta erilaisia pelejä. Ohjaajilla on erilliset omat Steam-tunnukset, joita voidaan hyödyntää. Hyvinkään mallissa Steam-pelaamisiltoihin osallistui myös nuoria, jotka eivät muutoin osallistuneet nuorisopalveluiden tai Hyvinkään Pelitalon toimintaan. (Lappalainen 2014, 50–53.)

4.4 Pakuhuone

Lukemaan innostamisen tukena voidaan käyttää myös muita erilaisia tapoja, jotka eivät välttämättä alkuun kuulosta niin tavanomaisilta. Yksi mahdollisuuksista on tarinallinen pakopeli, johon yhdistyvät tekstit, lukeminen sekä lukemaan innostaminen. Pakopeli saattaa olla hyvä lukemaan innostamisen tapa silloin, jos perinteisemmät keinot eivät kohderyhmää kiinnosta.

Kortesuo (2018) määrittelee pakopelin joukkuepelinä, jonka henkilömäärä vaihtelee kahden ja kuuden pelaajan väliltä ja aikaa pelille on varattu yleensä noin tunti. Pakopeliä voi seurata etäältä esimerkiksi kameroiden avulla, mutta pelin voi myös suorittaa niin sanotussa valvomattomassa tilassa. Tarinallisesti peli voi edetä mysteerin ratkaisuun tähtävällä pelirungolla, jossa ohjaaja tai ohjaajat voivat tarvittaessa ottaa rooleja, joilla tarinaa kuljetetaan eteenpäin. Teatterimainen elementti antaa pelille lisää syvyyttä ja elävyyttä, mutta se ei ole välttämätöntä. (Kortesuo 2018, 7.)

Walsh (2017, 7–9) määrittelee pakuhuoneen (“escape room”) huoneeksi, joka on lukittu ja josta yritetään paeta tietyn ajan kuluessa. Pakopelin suorittaminen voi edistää parhaimmillaan sosiaalisia taitoja, yhteistyökykyä, priorisointia ja luovuutta. Walsh korostaa erityisesti myös hauskanpidon merkitystä, joka voi innostaa uuden oppimiseen. Jos pelaaminen on hauskaa, miksei sitä voisi käyttää myös taitojen kehittämiseen?

Anne Kalliomäki (2014, 59–60) esittää ajatuksen siitä, että hyvässä tarinassa voi olla liikkumavaraa ja mysteerinomaisia elementtejä, eli jotakin jätetään kertomatta ja tämä saa tarinaa seuraavien mielikuvituksen liikkeelle. Tässä tapauksessa tarina

on kuin palapeli, jota rakennetaan pikkuhiljaa ja josta muodostuu lopulla kokonaiskuva. Mustonen ja Korhonen (2019, 5) mainitsevat, kuinka pelit voivat sisältää erityyppisiä palkintoja pelaajien motivoimiseksi, kuten pisteet, hahmon statuksen nousun, kilpailumieliseen tulostaulukointeihin tai tarinalliseen etenemiseen. Myös palkintojen epäsäännöllinen ilmaantuminen voi olla miellyttävä yllätys tai ne voivat pitää mielenkiintoa yllä pelin loppuun asti. Anna Kaija (2019, 83) toteaa Pelikasvattajan käsikirja 2 teoksessa, kuinka pelit voivat kuljettaa tarinaa perinteisiä metodeja huomattavasti monipuolisemmin äänten, visuaalisuuden ja ongelmanratkonnan kautta, jossa myös tarina on syy edetä pelissä.

5 LUKUOHJAUSPOLUN KEHITTÄMISPROSESSI

Vuoden 2018 joulukuussa saimme sähköpostilla mahdollisen idean opinnäytetyötä varten ohjaajiltamme. Aihe oli Lukemattomat-hankkeeseen liittyvä toimeksianto, johon ilmaisimme kiinnostuksen. Ensimmäinen varsinainen opinnäytetyön palaveri oli 5.2., jolloin kuulimme ohjaajilta aiheesta muun muassa siitä, kuinka hanke pyrkii etsimään keinoja heikon lukutaidon parantamiseen nuorten aikuisten keskuudessa. Lisäksi samaisessa palaverissa puheeksi tuli parityön mahdollisuus opinnäytetyön työstämiseksi.

Helmikuussa 2019 keräsimme aineistoa teoriaa varten ja aloitimme opinnäytetyöpäiväkirjan täydentämisen. Saimme opinnäytetyömme ohjaajilta hankkeeseen tuotetun korttipakan nimeltään Lukemattomat ideat mielenkiintolähtöisesti, joka toimi mielenkiintolähtöisen työskentelyn apuna prosessin alkuvaiheessa. Varsinkin kolme ensimmäistä korttia olivat erityisen hyödyllisiä kohderyhmän pariin etenemisessä.

Ensimmäinen kortti ("Hae tietoa lukemattomuudesta") käsitteli lukemattomuuden aineiston sekä materiaalipankkien hakemista ja kartoittamista. Kortti kehoittaa tausta-aineistoon tutustumisesta sekä perehtymisestä lukemattomuuden syihin ja lukemiseen innostamisen valmiisiin materiaalipankkeihin. Toinen kortti ("Verkostoidu") sisälsi kuvausta moniammatillisen verkostoitumisen eduista. Kortti numero kaksi painottaa erityisesti yhteistyön merkitystä alan ammattilaisten kesken. Mainittavimpina esimerkiksi paikallinen nuorisotyö, nuorisjärjestöt sekä nuorille aikuisille suunnatut työllisyyspalvelut. Toisen kortin käänteisellä puolella ehdotettiin tekemään valintoja tärkeimmistä sidosryhmistä, joiden välityksellä voisi kohderyhmää tavoittaa. (Kuva 3.)



Kuva 3. Kortit 1 ja 2 (Lukemattomat mahdollisuudet -hanke 2019A).

Kolmas korteista ("Mene vieraaksi") rohkaisi tekemään vierailuja nuorten aikuisten pariin. Muistutuksena kortissa oli maininta myös siitä, että vierailijan ei kannata tehdä oletuksia nuorten aikuisten kiinnostusten kohteista. Painotus oli myös osallistumalla yhteiseen toimintaan vierailtavissa tiloissa. Osallistuminen kohderyhmien toimintoihin voi helpottaa tutustumiskynnystä sekä lisätä keskusteluaktiivisuutta. Kortti numero kahdeksan ("Selkokielivinkkaus") sisälsi asiaa selkokielivinkkauksesta, joka toimi meille alustavana runkona ideapajatoimintoa varten. Kahdeksannen kortin toinen puoli kuvasi vinkkauksen työtavan. Tässä tapauksessa kuitenkin sovelsimme kirjavinkkauksesta vapaamuotoisen sekä keskustelua rohkaisevan. Aineistoa oli käyttämässämme vinkkauksessa laajemmin esillä. (Kuva 4.) Kortit vaiheistivat varsinkin alkutyöskentelyämme, edesauttoivat lukemattomuutta ja lukemisen innostamisen käsittelevän aineiston vaalimista. Lisäksi kortit antoivat vinkin verkostoitumiseen sekä vierailuun kohderyhmän pariin.

3 Vaikeustaso

Mene vieraaksi

Miksi?

Nuorten siirtymävaiheessa olevien aikuisten kiinnostuksen kohteita ei kannata olettaa, vaan niihin pitää tutustua aidolla mielenkiinnolla. Yhdessä vietetty aika on paras tapa tutustua konderyhmään. Valmiiksi strukturoidulla ja voimakkaan ohjaajajavetoisella työpajatoiminnalla ei kannata aloittaa yhteistyötä. Sen sijaan kahvittelu ja ryhmien omiin toimintoihin osallistuminen ovat mukavia tapoja tutustua nuoriin aikuisiin.

Tavoite

Osalle nuorista on muodostunut kynnys vierailla kirjastossa, eivätkä he koe kirjaston tarjoavan heille juurikaan kiinnostavia palveluita. Tavoitteena vierailuissa on tehdä kirjastoa tutuksi ja helposti lähestyttäväksi, ja laskea kynnystä kirjaston toimintaan osallistumiselle.



KOKEILE KÄYTÄNNÖSSÄ

08 Vaikeustaso

Selkokieli-vinkkaus

Kuvaus

Lukemaan harjaantumattomille ja heidän kanssaan töitä tekeville ohjaajille suunniteltu palvelu, joka madaltaa kynnystä aloittaa lukuharrastus.

Tavoite

- Löytää mieleistä suomenkielistä aineistoa helposti.
- Madaltaa kynnystä tarttua kirjaan.

Kenelle?

Suomen kieltä harjoitteleville ja kantaväestölle, joka ei harrasta lukemista tai jolla on heikko lukutaito.

Haasteet

Sopivan selkokieliaineiston löytäminen.



Kuva 4. Kortit 3 ja 8 (Lukemattomat mahdollisuudet -hanke 2019A).

5.1 Parityöskentely ja yhteydenpito

Yhteisistä opinnoista johtuen kasvokkain tapaamisia järjestettiin aluksi viikoittain kevään ja syksyn aikana. Yhteistyö oli helppoa aloittaa myös sen vuoksi, että tunsimme entuudestaan toistemme vahvuusalueet kolmen vuoden opiskelutoveruuden jälkeen. Opinnäytetyöprosessin yhteydenpitoon on sisältynyt muun muassa erilisten puhelinsovellusten sekä tietokonesovellusten käyttäminen, kuten Discord ja WhatsApp, jotka ovat helpottaneet ajoittaista etätyöskentelyä. Tukipilarina sisällön osalta olemme käyttäneet hankkeen hakemusta kokonaisuudessaan sekä sen internetsivustoa. Tämän lisäksi opinnäytetyön ohjaajamme kanssa pääasiallisesti muutaman viikon välein järjestetyt palaverit ovat toimineet rakenteellisena ja kannustavina tapaamisina. Palaverit ovat muistuttaneet meitä Lukemattomat-hankkeen etenemisestä sekä opinnäytetyön aikataulusta.

Vilka ja Airaksisen (2004, 56–57) toteavat, että opinnäytetyöstöprosessiin vaikuttavat erityisesti henkisten resurssien hallinta, ajankäyttöön liittyvät tottumukset,

omaksutut opiskelutavat, opittujen asioiden ja käytäntöjen hyödyntäminen sekä toimeksiantajan tavoitteet ja kohderyhmän toiveet. Hyvänä puolena parityössä on ollut se, että mietittyjä ideoita ja ehdotuksia on voinut jakaa toisen tekijän kanssa. Vastuualueita tai tiettyjen aineistojen läpikäymistä on voitu osittain myös siirtää jommankumman luettavaksi. Prosessin tärkeä osa on ollut digitaalisten- ja paperimuistioiden täydentäminen, joihin on tarpeen tullen lisätty päivämääriä opinnäytetyöpalaverista ohjaajan kanssa sekä työstöpäivien viikkoaikataulutusta. Muistioista ehkä tärkein on ollut opinnäytetyön päiväkirja, jonne merkitsimme tehdyt viikottaiset asiat. Ainoa pidempi tauko yhteydenpidossa oli heinäkuu 2019 kesätöiden ja matkustelun vuoksi.

5.2 Vuorovaikutusta nuorten aikuisten kanssa

Nuoret kirjastossa (2016) -oppaassa mainitaan rakentavan ja aidon vuorovaikutuksen olevan hyvä lähtökohta vuorovaikutuksen edellytykseksi. Reipas ja luonnollinen tervehtiminen on nuorten näkökulmasta toivottavaa ja helpottaa kohtaamista. Yhdenvertaisen ja kaikille avoimen tapahtuman järjestämiseksi nuorisotilan tai kirjaston tiloissa vaatii luotettavan ohjaajan läsnäoloa. Tämä ennaltaehkäisee kiusaamistilanteita sekä karkeaa käyttäytymistä. Nuorten on helpompaa osallistua tapahtumaan, kun tietää olevansa turvassa tuntemattomien muiden nuorten keskellä (Valtere 2014, 105). Nuorisotyö pelaa -oppaan (2014, 50) mukaan esimerkiksi pelaaminen tarjoaa ohjaajalle mainion välineen tutustua nuoreen ja päinvastoin. Jenni Lapalainen (2014, 50) mieltää pelaamisen olevan ikään kuin strateginen apu keskusteluyhteyden mahdollistamiseksi. Nuoret kirjastossa (2016) -opas on jakanut julkisten ja puolijulkisten tilojen nuorisoprofiilit neljään eri ryhmittymään: piipahtajiin, heavy usereihin, shoppailijoihin ja asioijiin sekä odottelijoihin. Kaikki nuoret eivät välttämättä oleskele tiloissa vain tekemisen tai keskustelun vuoksi, vaan kyseessä on lähinnä hengailua tai väliaikaista odottelua.

Helmikuussa 18.2. pidetyssä palaverissa saimme etsivältä nuorisotyöntekijältä ehdotuksia mahdollisiin kohteisiin, joissa hankkeen kohderyhmään sopivia nuoria ja nuoria aikuisia voisi löytyä. Ensimmäinen ehdotus oli Cafe Kismus ja toinen Nuorten kohtaamispaikka Jojo, jotka molemmat sijaitsevat Seinäjoen keskustassa.

Kismus. Seinäjoen keskustan ytimessä toimii Seinäjoen seurakunnan ylläpitämä Cafe Kismus. Kahvila on suunnattu erityisesti alakoulu- ja yläkouluikäisille sekä tätä vanhemmille opiskelijoille. Kismus on auki jokaisena viikonpäivänä, iltapäivästä aina jopa iltamyöhään saakka. Toimintoihin kuuluu esimerkiksi hartaushetkiä sekä keskustelupiirejä. Lisäksi yläkouluikäiset ja vanhemmat opiskelijat voivat pelata tiloissa biljardia, lukea lehtiä, katsoa televisiota tai muuten vain viettää aikaa. (Seinäjoen seurakunta, [viitattu 6.11.2019].)

Jojo. Seinäjoen nuorten kohtaamispaikka Jojo on nuorille ja nuorille aikuisille (16-29v) tarkoitettu kohtaamispaikka, joka tarjoaa monenlaista maksutonta toimintaa ja ajanvietettä sen asiakkaille. Nuorisotila sijaitsee aivan Seinäjoen ytimessä, rautatieaseman yhteydessä (katso kuva 5.). Toiminta pohjautuu tasa-arvolle, suvaitsevaisuudelle ja ekologisuudelle. (JOJO, kohtaamispaikka nuorille ja nuorille aikuisille, [viitattu 21.4.2019].)



Kuva 5. Jojon sijainti Seinäjoella (Google 2019).

Jojon tiloissa on mahdollista esimerkiksi vain oleskella ja viettää aikaa muiden nuorten kanssa vaikkapa lautapeliin, elokuvien ja muun toiminnan kautta. Jojon henki-

lökuntaan kuuluu kaksi nuoriso-ohjaajaa, jotka vastaavat aukioloaikoina Jojon toiminnasta ja sen yleisestä toimivuudesta. Jojossa toimii myös pyörälainaamo. Lisäksi järjestään monipuolisesti erilaista toimintaan aina elokuvailloista erilaisiin mediatyöpajoihin. (JOJO, kohtaamispaikka nuorille ja nuorille aikuisille, [viitattu 21.4.2019].)

5.3 Tutustumiskäynnit nuorisotiloihin

Maaliskuun alkupuolella 8.3. teimme ensimmäiset tutustumiskäynnit Cafe Kismukseen ja Nuorten kohtaamispaikka Jojoon. Alkuvierailuiden tarkoituksena oli verkostoitua nuorisoalan toimijoiden kanssa sekä tutustua etukäteen molempiin tiloihin sekä tarkkailla vierailijoiden sopivuutta hankkeen kohderyhmän suhteen. Idea verkostoitumiseen tuli opinnäytetyön ohjaajien meille antamista ideakorteista, joihin viittasimme pääluvussa 5. Aloitimme keskustelut ensin tilojen työntekijöiden tai nuoriso-ohjaajien kanssa. Jojossa vastaanotto oli luonnollinen ja tunnelma vastaanottavainen. Cafe Kismus oli hieman Jojoa tilavampi nuorisotila, mutta selkeä yhteys esimerkiksi kahvion työntekijään ei ollut välittömästi saavutettavissa. Huomioitavaa oli myös Cafe Kismuksen asioivien nuori ikä, joka ei täysin vastannut Lukemattomat-hankkeessa kuvailtua 16–35 vuotiaita siirtymävaiheessa olevia nuoria aikuisia. Seinäjoen seurakunnan alaisena toimivan Cafe Kismuksen toimintaan kuuluu vahvasti hartaustoiminta, joten kaikki nuorten kiinnostuksen kohteet eivät välttämättä onnistuisi saamaan järkevää ja Kismuksen ilmapiiriin sopeaa muotoa. Kohtaamispaikka Jojon välitön avoimuus, ohjaajien läsnäolo ja syrjintävapaa toiminta taas mahdollistivat mielestämme soveltuvamman kokonaisuuden nuorten mielenkiintojen kartoittamiseen.

Seuraavien vierailuiden aikana 27.3. saimme paremman käsityksen varsinkin Jojon asiakaskunnasta. Ensimmäiset varteenotettavat keskustelut tapahtuivat sekä ohjaajien että kohderyhmän kanssa Jojon mediatyöpajan aikana, jossa käytiin läpi valokuvausta ja kameratekniikkaa. Yksi nuorisotilan ohjaajista toimi pajan vetäjänä ja kävimme toiminnan aikana lyhyen esittelykierroksen. Osallistuimme valokuvauspajan toimintaan Jojon vakiokävijöiden ja ohjaajan kanssa yhdessä, mikä vahvisti yhteenkuuluvuuden tunnetta. Tässä vaiheessa nuoret ottivat myös itse keskusteluun

oma-aloitteellisesti osaa sekä kyselivät meiltä esimerkiksi opiskelusta tai taustoitamme. Nuoriso-ohjaajat toimivat myös hyvänä välikätenä, joka madalsi tutustumisen kynnyksiä. Vaikka keskustelut olivatkin lähtökotaisesti valokuvaukseen liittyviä, vapaa ilmapiiri mahdollisti myös muunlaista keskustelua, johon liittyi vapaa-ajan harrastukset, kuten esimerkiksi: lukeminen, sarjakuvat, tietokone- ja konsolipelien peliäminen, tarinalliset pelit, pelikorttipelit kuten Pokemon ja Magic the Gathering sekä viime vuosien trendikkäät televisiosarjat ja elokuvat kuten Walking Dead, Sherlock ja Game of Thrones. Kirjasimme ylös joitakin tekemiämme huomioita, joiden pohjalta teimme päätöksen vierailuun Jojossa uudelleen kevään ja alkukesän aikana ohjaajien suostumuksella.

Cafe Kismuksen asiakaskunta oli samaisena iltana suppea ja emme saaneet konkreettista tuntumaa toiminnan järjestämiseksi. Cafe Kismukseen verrattuna pelaaminen tuntui olevan vahvasti esillä Jojossa. Tässä vaiheessa päätimme keskittyä vain Jojoon, koska koimme sen edustavan paremmin hankkeen kohderyhmää. Opiskelutoverimme luennoitsi roolipelin johtamisen vinkkejä Ranka Ry:n uusissa tiloissa 30.3., joka antoi alkukipinän suunnitella Jojoon jonkinlaista tarinallista toimintaa. Huhtikuun 4. päivä Seinäjoen ammattikorkeakoululla oli luento pelillistämisestä, johon osallistuimme. Saimme luennosta pientä vinkkiä sekä parempaa ymmärrystä pelillistämisen merkityksellisyydestä esimerkiksi työelämässä. Luentojen jälkeen teimme opinnäytetyön sisällysluettelon rungon muotoilua sekä mindmap kartoitusta toiminnallista osuutta varten.

Tarinallinen ja pelillinen toiminta tuntui alustavien käyntien perusteella vartenotettavalta toiminnalta Jojossa järjestettäväksi. Samoihin aikoihin huomasimme Seinäjoen ammattikorkeakoulun kirjaston uutuushyllyllä Kortesuon (2018) teoksen pako-huoneesta, jonka lainasimme. Teoksen alkusilmäilyn jälkeen pakopeli-idea jäi meidän molempien mieleen. Siinä olisi mahdollista yhdistää pelillistämisen keinoja tarinalliseen kokonaisuuteen. Ideointivaiheessa Jojon ohjaajien sekä nuorten aikuisten kanssa puheeksi tuli myös kirjavinkkauksen mahdollisuus, jota ei aikaisemmin ollut järjestetty heidän tiloissaan. Innokkuutta kirjavinkkaukselle oli sekä Jojon kävijöiden että ohjaajien puolelta. Kyselimme Jojon nuorilta vakiokävijöiltä sekä ohjaajilta

aluksi mahdollisia genrejä, joista he olisivat kiinnostuneita. Nuorten aikuisten kiinnostuksen kohteet olivat vaihtelevia, joten ensimmäistä kirjavinkkauskertaa varten vinkkauksen aiheet olivat monipuolisia.

5.4 Mielenkiintolähtöinen työskentely ideapajan avulla

Idea- ja kokeilupajojen ideaa ja sisältöä on kuvattu luvussa 2.3. Loppukeväästä (16.4., 25.4., 2.5., 17.5. ja 23.5.) 2019 hengailimme pelaten korttipelejä ja osallistuimme Jojon medianurkka workshoppiin sekä origami-iltaan. Pelasimme myös videopelejä yhdessä nuorten sekä ohjaajien kanssa Seiga Ry:n torstain peli-illoissa. Pelaamisen rooli oli huomattava Jojon toiminnassa, joka antoi meille myöhemmin perusteen kokeilla pelaamiseen liittyvää toimintaa. Tiistaina 16.4. pelasimme korttipelejä ja keskustelimme, tavoitimme viisi kohderyhmään kuuluvaa. Torstaina 25.4. peli-ilta Jojolla, tavoitimme kymmenen kohderyhmään kuuluvaa. Peli-ilta oli tavallista aktiivisempi. Torstaina 2.5. peli-ilta Jojolla, joka oli huomattavasti hiljaisempi edelliseen verrattuna, tavoitimme neljä kohderyhmään kuuluvaa. Perjantai 17.5. järjestettiin kolmas peli-ilta, jossa tavoitimme neljä kohderyhmään kuuluvaa. Torstai 23.5. oli origami-ilta Jojolla, jolloin tavoitimme viisi kohderyhmään kuuluvaa.

Suunnittelimme aluksi haastatteluita tehtäväksi Jojon kävijöille, mutta huomasimme jo melko nopeasti, että vapaamuotoinen keskustelu nuorten kanssa oli sopivampi vaihtoehto tätä työtä varten. Mielestämme nuorten oli helpompi puhua, lähestyä ja keskustella kanssamme ilman, että olisimme nauhoittaneet keskustelut tai pyytäneet heitä vastaavaan paperille tiettyihin kysymyksiin. Nuoriso-ohjaajat toimivat usein aloitteellisena välikätenä keskusteluiden avauksissa, ja pääsimme itse ikään kuin vaivihkaa osallistumaan keskusteluihin. Tämän lisäksi Jojon ohjaajat kertoivat meille yleisesti Jojolaisten mielenkiinnonkohteista, kuten sarjakuvista ja peleistä. Nuoriso-ohjaajat toimivat tässä tapauksessa ikään kuin mielipidevaikuttajina, jonka avulla saatiin Jojon nuorten keskusteluaktiivisuus nousemaan.

Saimme hengaillemalla ja havainnoimalla selville nuorten aikuisten omia intressejä ja kysymällä kävi selväksi muun muassa heidän omia mieltymyksiään peleistä, elokuvista ja tv-sarja genreistä, lautapeleistä, roolipeleistä sekä trendeistä, joista he

olivat kiinnostuneita. Ongelmanratkaisua vaativat strategiset lautapelit olivat erityisessä suosiossa Ranka ry:n viikoittaisten toiminnan vuoksi. Esimerkiksi Jojon tors-tain peli-iltoina puheenaiheeksi ennakkoon sovimme lähinnä pelaamisen liittyviä asioita. Kokeilimme iltojen aikana itsekin pelailla eri pelejä, joka mahdollisti vapaan keskustelun nuorten pelaajien kanssa. Kiinnitimme huomiota myös siihen mitä kes-kusteluissa tuli ilmi myös Jojon ohjaajien ja vakiokävijöiden välillä. Myöhempien vie-railuiden aikana nuoret itse rohkenivat kysyä tai jutella myös meidän kanssamme. Saimme selville sen, että varsinkin pelaaminen oli keskeisellä sijalla sekä Jojossa että nuorten aikuisten kotona. Lukemisen määrä olivat enemmistöllä varsin vä-häistä. Nuorista aikuisista kaksi luki muita hieman enemmän, kuten sarjakuvia, jän-nityskirjallisuutta sekä fantasia elementtejä sisältäviä teoksia. Kaikki Jojolaiset kyllä tiesivät ainakin kirjastojen peruspalveluista, mutta vain kaksi henkilöä käytti kirjaston palveluita aktiivisesti. Tämän lisäksi muutamat henkilöt kertoivat siitä, että alkuin-nostuksen jälkeen painettujen kirjojen ja äänikirjojen lukeminen/kuunteleminen saattoi jäädä kesken. Kohderyhmällä oli enimmäkseen positiivinen mielipide kirjas-toista, mutta käyttöaste jäi silti vähäiselle tasolle.

Keskusteluiden ja tekemiemme havaintojen pohjalta järjestimme kesän ja syksyn aikana (13.6., 18.9 ja 18.10.) Jojossa kolme eri teemaista kirjavinkkausta, joiden aikana esittelimme ja tietyllä tapaa markkinoimme erilaista kirjastoaineistoa (kirjat, pelit, sarjat, elokuva, äänikirjat) osallistujille. Kirjavinkkauksien tavoitteena oli tarkoi-tus nostaa nuorten kiinnostusta kirjallisuuteen ja lukemiseen. Valitut aihepiirit pyrit-tiin valitsemaan aikaisemmissa keskusteluissa esille tulleista Jojolaisten mielenkiin-non kohteista. Teemat olivat seuraavat:

- omat suosituksemme ja nostot
- sarjakuvat
- scifi, fantasia & kauhu.

Ensimmäinen vinkkaus oli kesäkuussa. Vinkkasimme kirjojen lisäksi elokuvia, pe-lejä, verkkosivuja, podcasteja sekä sarjoja, koska keskusteluista kävi ilmi, että osa Jojon nuorista eivät lukeneet kovinkaan paljon painettuja aineistoja. Tv-sarjoja ja elokuvia vinkatessamme kerroimme, että ne perustuvat kirjoihin ja näin ollen py-

rimme myös herättelemään kiinnostusta alkuperäisiä teoksia kohtaan. Kirjavinkkilistat aineistoista työn liitteessä 3. Myös Jojolaiset saivat halutessaan esitellä kirjoja ja muuta aineistoa ja kävimme aktiivista keskustelua läpi kirjavinkkauksen. Saa-mamme palaute näistä kirjavinkkauksista oli positiivista ja kävijämäärät kasvoivat. Ensimmäisellä kerralla osallistujia oli kolme, toisella yhdeksän ja kolmannella kahdeksan. Palaute vaikutti myös osittain aina seuraavan kirjavinkkauksen teemaan, sillä halusimme käsitellä kohderyhmää mahdollisimman paljon kiinnostavia aiheita. Näiden kirjavinkkauksien yhtenä tarkoituksena oli myös tehdä meidät tutummaksi Jojon asiakkaille ja madaltaa heidän kynnystään osallistua erilaisiin lukemista edistäviin toimintoihin.

Vinkkauksien päivämäärät sovittiin yleensä noin kaksi tai kolme viikkoa ennen kirjavinkkausta, joita varten teimme sosiaaliseen mediaan mainokset niistä. Markkinointi tapahtui Facebookissa, Instagramissa ja Jojon tiloissa. Myös Jojon ohjaajien oma kannustava asenne vaikutti vinkkauksien ilmapiiriin. Kirjavinkkausten suunnittelu ei myöskään vaatinut järjestelyiden osalta liian suurta työpanosta esimerkiksi Jojon henkilökunnalta. Jojossa ei myöskään aikaisemmin oltu järjestetty vastaavanlaista toimintaa, joten oli mukava huomata, että myös kirjavinkkaukselle voi olla kysyntää nuorten aikuisten keskuudessa.

5.5 Elämyksellinen kokeilupaja

Ideapajavaiheen aikana yritimme herättää kiinnostusta ja ajatuksia toiminnallista osuutta varten ja markkinoimme sitä kirjallisuutta sekä perinteisen tarinallisen pelin elementtejä yhdistävänä kokonaisuutena. Nuorten kanssa keskustellessa saimme ideoita ja ajatuksia siitä, minkälaiset aineistojen aiheet sekä teemat tätä kyseistä kohderyhmää kiinnostivat. Eniten kiinnostivat mysteerit, kauhu ja fantasia. Kirjasimme näitä havaintoja ylös ja hiljalleen aloimme hahmotella mahdollista toiminnan muotoa.

Ensimmäisen 13.6. toteutetun kirjavinkkauksen hyvä vastaanotto antoi varmuutta sille, että kokeilupajan pelillinen toteutus voisi olla kirjallisuuteen liittyvä pakopeli perustuen kohderyhmän esille tulleeseen kiinnostukseen ratkaista arvoituksia. Lisäksi

innostusta herätti se, että kyseessä olisi pelillinen toimintakeino, johon osallistuaakseen ei tarvitse olla aikaisempaa tuntemusta kirjallisuudesta tai hyvää lukutaitoa. Lähdimme siis suunnittelemaan kohderyhmällemme suunnattua pakopelihuonetta, jonka teemoina olivat hyvin vahvasti jännitys-, fantasia- ja kauhukirjallisuus varsinkin 1800-luvun englantilainen kirjallisuus sekä Sherlock Holmes. Teeman valintaan vaikuttivat monen Jojon vakiokävijän mielenkiinto Sherlock Holmes -sarjoihin ja arvoitusten ratkaisuun. Päädyimme ideaan pakopelin tekemisestä myös siksi, että se oli molempien mielestä mielenkiintoinen projekti toteuttaa ja olimme jo aikaisemmin käyneet kokeilemassa pakohuonetta. Pakohuoneet ovat lisäksi myös nykyisin suosittuja ja niitä on Seinäjoella sekä lähikunnissa (Kurikka, Ilmajoki, Vaasa) useita eri teemaisia.

5.6 Pakopelitoteutus

Tässä kappaleessa esitellään työn pakopeliosuutta tarkemmin, joka toteutettiin valitsemallemme kohderyhmälle. Pakopeliä tehdessä pyrittiin siihen, että sitä voitaisiin hyödyntää hankkeen aikana ja hankkeen jälkeen. Pakopelin tarkempi eteneminen selitetään liitteessä 1.

Kokeilupajan kaltaisena toimintana opinnäytetyössä käytettiin kirjallisuusaiheista pakopeliä. Tätä kokonaisuutta aloitettiin rakentamaan Jojossa käytyjen keskusteluiden sekä aikaisemmin järjestettyjen kirjavinkkauksien pohjalta. Tavoitteena oli kehittää sellaista toimintaa kohderyhmälle, joka on hankkeen asettamien tavoitteiden mukaista. Huomioimme lukemisesteiset henkilöt useilla eri tavoilla. Käytimme joustavaa tapaa pelaajien ohjaukseen. Kerroimme tarvittaessa ääneen pelin vihjeitä. Pelaajilla oli lisäksi konsultointimahdollisuus ohjaajien kanssa heille vaikeissa kohdissa. Pelissä oli myös ennalta äänitettyjä osuuksia (liitteet 2. ja 4.), jotka edesauttoivat pakopelin etenemistä.

Pakopeli sisälsi pulmanratkaisutilanteita, joihin sisältyi erilaisten tekstien lukemista ja kuuntelemista. Tekstit olivat esimerkiksi kohtia kirjoista, käsinkirjoitettuja ja tulos-tettuja lyhyitä arvoituslauseita, lehtiartikkeleita ja kuviin liittyvää tekstiä. Näiden käyttäminen pakopelissä johtui osittain juonellisista syistä, mutta myös siitä, että osallistujat saivat luettavakseen mahdollisimman monipuolisia tekstejä, jotka tukisivat

normaalin lukutaidon kehittymisen ohella myös osallistujien monilukutaitoa. Lisäksi tavoitteena oli tehdä erilaisia kirjallisuuden genrejä tutuiksi. Näiden lisäksi myös osallistujat tutustuivat lyhyesti kirjallisuuden klassikoihin, kuten Draculaan, Frankensteiniin, Aarresaareen ja niin edelleen. Pakopelin aikana onnistuttiin myös järjestämään huomaamatonta kirjavinkkaamista, joka liittyi pelin tehtäviin ja vihjeisiin.

Pakohuoneen ideointi, suunnittelu ja toteutus olivat aikaa vieviä prosesseja ja opinäytetyömme aikana käytimme niihin paljon aikaa kaiken kirjoittamisen lisäksi. Lähde-oksina suunnittelun aloittamiseen olivat Andrew Walshin (2017) *Making Escape Room for Educational Purposes: A Workbook* sekä Katleena Kortesuon (2018) *Pakohuone: Suunnittele, toteuta, pakene*. Lisäksi inspiraationa molemmille toimivat tietokonepelit, joiden läpipääsemiseksi vaadittiin ongelmanratkaisua tai joilla oli vahvat tarinat. Esimerkkinä mysteeripeli *Wolf Among Us* ja lyhyitä lauseita hyväksikäyttävä *Secret of the Monkey Island* seikkailupeli. Ranka ry:n tilojen esittely loi osaltaan laajemman käsityksen esimerkiksi roolipelaamiseen liittyvistä ohjauksellista toiminnoista, joita myös osittain hyödynsimme pakopelissämme. Ensimmäinen omakohmainen vierailu Ilmajoen ”Aikakiipeli”-pakohuoneessa antoi molemmille peruskäsityksen pakopelin kokonaisuudesta, jota pystyimme käyttämään suunnitteluvaiheessa oman luonnoksen tekemiseen. Inspiraationa suunnitteluun oli myös vanha Sherlock Holmes–televisiosarja, joka vaikutti ohjaajien konsultoiviin rooleihin paljon.

Tarpeeksi laaja suunnittelu oli tarpeellista, sillä pakohuoneen toteuttamiseksi täytyy ottaa huomioon useita asioita, jotka vaikuttavat kokonaisuuteen. Näitä olivat esimerkiksi tilojen koko, tapahtuman ajankohta, tilojen rajaaminen ja osallistujien määrä. Jojon tilat ovat melko pienet, joten pakopelihuone oli mahdollista järjestää yhdessä pienessä huoneessa tilat verhoilla muista huoneista rajattuna. Tapahtuman ajankohtaan (30.10.-31.10.) vaikutti oman suunnitelmamme eteneminen. Pakohuone toteutettiin JoJon tiloissa ja kaikkien aikataulujen, toimintojen ja muiden vastaavien asioiden täytyi sopia myös heidän aikatauluihinsa. Pakopeli järjestettiin lopulta kolmelle eri ryhmälle. Ryhmien koot vaihtelivat kahdesta neljään henkilöön, joka oli mielestämme sopiva koko.

Suunnittelussa ja toteutuksen mietinnässä huomioitiin kohderyhmän tarpeet ja varsinkin sellaiset henkilöt, joilla voi olla lukemisen kanssa ongelmia. Käänsimme alun

perin englanniksi olevat vihjelauseet suomeksi, jotta niitä olisi helpompi tulkita. Normaalien kirjojen lisäksi mukana oli myös selkokielisiä teoksia ja lyhennettyjä versioita. Ajattelimme, että varsinkin lukemisen kanssa ongelmia omaavan henkilön on helpompi etsiä tietoa selkokirjojen avulla. Lisäksi osassa kirjoista oli kirjanmerkkejä ja muita merkintöjä oikeilla vihjesivuilla, joka helpotti hahmottamista. Lisävihteitä annettiin ryhmän etenemisen mukaan, jotta mikään ryhmä ei jäisi liian pitkäksi aikaa pattitilanteeseen. Pakopelissä oli myös mukana kuitenkin paljon perinteisiä elementtejä, kuten piilotettuja avaimia, lukkoja ja arvoituksia. Tässä kappaleessa aiemmin mainitut äänitetyt osuudet sekä peliohjaajien kokoaikainen tuki yhdistettyinä lyhyisiin vihjeisiin tukivat lukemisesteisiä henkilöitä. Peliohjaajien tuen avulla pakuhuoneen vaikeustaso pystyttiin sovittamaan jokaisen ryhmän kohdalla sopivaksi. Jos ryhmän eteneminen oli takertelevaa, annoimme enemmän vihjeitä kuin sellaiselle ryhmälle, joiden peli sujui paremmin. Käytimme myös visuaalista pantomiimia vihjeiden löytämiseksi, esimerkiksi suurennuslasin viemistä lähelle oikeaa kirjan kohtaa. Kuten luvussa 3.4 Leskelä (2019, 36) toteaa, että liikkuvan kuvan ja äänten ja tekstin yhdistäminen saattaa helpottaa varsinkin hitaimpia lukijoita.

Pakopelit toteutettiin lokakuun 30. ja 31. päivä. Ryhmiä oli kolme. Pakopelihuone oli suunniteltu 2-6 henkilölle kerrallaan ja suoritusajaksi varattiin maksimissaan 60 minuuttia. Pakopelissä osallistujat omaksuivat Scotland Yardin poliisikokelaiden roolit, joiden tehtävänä oli selvittää tohtori Watsonin viimeinen tehtävä. Ennen peliajan alkamista pelialue sekä pelin eteneminen ohjeistettiin pelaajille ja kerrottiin tarinan peruslähtökohdat. Pakopeli sisälsi kahdeksan erilaista tehtävää, joiden aikana pelaajat ratkaisivat arvoituksia. Tehtävät olivat esimerkiksi vihjelauseiden yhdistäminen oikeisiin kirjoihin, oikeiden numerokoodien selvittäminen kirjallisuuden avulla ja seinillä olevista lehtileikkeistä tiedon etsiminen.

Ratkaisemalle tehtäviä pelaajat saivat selville numerokoodeja, jolla avattiin uusia tehtäväpurkkeja. Viimeisen purkin avaaminen päätti pelin ja lopuksi oli vielä mahdollista tehdä bonustehtävä. Tämän jälkeen teimme myös lyhyesti kirjavinkkausta pakopelinaikana käytetyistä kirjoista, kuten selko- ja äänikirjoista. Keskustelimme myös lukutottumuksista osallistujien kanssa. Kaikki ryhmät saivat suoritettua pakopelihuoneen ennen ajan loppumista, ryhmien suoritusajat vaihtelivat 46 minuutista 48 minuuttiin välillä. Suoritusajan pieneen hajontaan vaikuttivat varmasti esimerkiksi

äänitysten ajoitus ja ohjaajien joustava konsultointi. Toteutuksissa ei jouduttu lopulta tekemään muutoksia, sillä pelit etenivät suunnitellun mukaisesti. Pelaajien ilmapiiri oli hieman jännittynyt ennen pelin alkua, mutta se oli lopulta vain hyvä asia. Kaikki ryhmät suhtautuivat toteutukseen myönteisesti ja he tuntuivat olleen innostuneita pelin jälkeen. Liitteessä 1. kuvaus pakopelin tarkemmasta etenemisestä.

Tavoitteiden saavuttaminen. Saavutimme mielestämme tälle työlle asetetut tavoitteet riittävän hyvin, sillä onnistuimme luomaan hankkeen lukuohjauspolun yhteyteen kohderyhmälle soveltuvaa toimintaa. Lopulliseksi toiminnaksi valikoitui kirjallisuusaiheisen pakopelihuoneen järjestäminen. Pakopelin ideointi ja suunnittelu perustuvat kohderyhmän havainnoinnista kerättyihin tietoihin, ideapajavaiheeseen, aikaisemmin julkaistuihin tutkimuksiin ja tietoon sekä hankkeen asettamille vaatimuksille. Ideapajatoiminnan toteuttaminen kohderyhmälle oli tärkeää tavoitteiden saavuttamisen kannalta ja ilman niitä emme olisi pystyneet tuottamaan soveltuvaa toimintaa kohderyhmälle. Myös muut toimijat pystyvät omassa toiminnassaan hyödyntämään pakopelitoteutustamme sovellettuna esimerkiksi lyhyemmässä muodossa.

Olimme etukäteen sopineet käyvämmä pakopelin jälkeen jokaisen ryhmän kanssa lyhyen palautekeskustelun, jossa kysyimme mielipiteitä pelin etenemisestä ja vaikeustasosta. Loppuun jätimme aikaa vapaalle keskustelulle. Hankkeeseen kuului aloitus- ja lopetuslomakkeet, jotka koettiin osittain työläiksi kirjavinkkausten yhteydessä. Tästä johtuen teimme myöhemmin päätöksen jättää erillisen pakopelipalautelomakkeen tekemättä. Pakopelien jälkeen käydyistä palautekeskusteluista kävi ilmi esimerkiksi se, että teema oli mielenkiintoinen ja onnistuneesti valittu. Osallistujat myös kiittelivät sitä, kuinka tilankäytössä onnistuttiin ja tila saatiin eristetyksi Jojon muista tiloista pakopelin ajaksi. Kirjallisuuden ja erilaisten tekstien yhdistäminen pakopelimaailmaan koettiin mielenkiintoiseksi ideaksi. Kaikki ryhmät myöskin pääsivät huoneen läpi hieman ennen ajan loppumista, joten voidaan ajatella, että pakopelin vaikeustaso oli sopiva kohderyhmälle. Lisäksi monet osallistujat kertoivat, että tarinaosuus oli hyvä ja osa sai uusia lukuvinkkejä.

Kirjavinkkauksien avulla onnistuttiin rohkaisemaan nuoria aikuisia mukaan kuuntelemaan ja myös itse keskustelemaan kirjallisuudesta ja lukemisesta. Kirjavinkkauksista saatiin positiivista palautetta niihin osallistuneilta henkilöiltä ja Jojon henkilö-

kunnalta. Ohjaajat kertoivat myöhemmin syyskuussa suunnittelevansa kirjavinkkaustoiminnan lisäämistä osaksi Jojon toimintaa noin puolentoista kuukauden välein järjestettynä. Moni osallistuja löysi uutta luettavaa itsellensä ja näkisimme itse, että osallistujien kiinnostus lukemista kohtaan lisääntyi.

Tekemisen aikana esiintyneet haasteet. Aluksi ei ollut olleenkaan varmuutta siitä, minkälaisista asioista Jojon käyttäjät ovat kiinnostuneet, joten erilaiset ideapajat ja vapaamuotoiset keskustelut auttoivat kartuttamaan näitä kiinnostuksenkohteita. Tästä johtuen nuorisotilojen ohjaajien sekä idea- ja kokeilupajaohjaajien välinen vuorovaikutus alkuvaiheessa oli erittäin tärkeää. Mikäli vuorovaikutus ohjaajien kanssa ei olisi ollut luontevaa, niin Jojon vakiokävijät olisivat aistineet sen. Tämä olisi saattanut vaikuttaa passiivisesti kohderyhmän keskusteluaktiivisuuteen ja osallistumiseen.

Lisäksi haasteena oli hankkeen virallisten lomakkeiden täyttäminen. Osalla tämä nosti kynnystä osallistua joko kirjavinkkaukseen tai pakopeliin. Lomakkeet ovat tärkeitä tällaisten hankkeiden kannalta, mutta toisaalta hankaloittavat matalan kynnyksen toimintaan osallistumista. Lomakkeet olivat myös vaikeita täyttää joillekin osallistujille.

Tapahtumien markkinointi oli haasteellista sen vuoksi, että osallistujia ei haluta painostaa liikaa aktiviteettien pariin. Jojon rajalliset tilat sekä valikoitu kohderyhmä vaikuttivat mainonnan laajuuteen, joten emme nähneet tarpeelliseksi ylimarkkinoida hankkeessa kuvatun kohderyhmän ulkopuolelle. Meidän olisi myös pitänyt muistutella Jojon kävijöitä tulevista tapahtumista paikan päällä muutamia päiviä ennakoon. Tällä tavoin olisimme voineet saada jonkin verran enemmän osallistujia.

Ajankäytöllisesti pakopelin lavasteiden, aineistojen ja rekvisiitan paikalle vieminen sekä järjestelyt veivät huomattavasti enemmän aikaa, kuin olimme alun perin suunnitelleet. Jos pakopelin järjestää muualla kuin kirjastossa, niin alkujärjestelyihin kannattaa varata tarpeeksi aikaa. Mielestämme aikaa näille toiminnoille on hyvä varata 1,5h.

Etukäteen oli vaikea tietää pakopeliin osallistuvien ryhmien lopullista lukumäärä. Tähän vaikutti se, että emme vaatineet mitään virallista sitoutumista. Osa Jojon kävijöistä kertoi haluavansa osallistua pakopeliin hieman ennen sen sovittua alkamista.

Nämä asiat hankaloittivat osaltaan ryhmien muodostamista. Pyrimme kuitenkin siihen, että kukaan ei joutuisi pelaamaan yksin. Mielestämme onnistuimme hyvin pelin tarinallistamisessa sekä arvoitusten rakentamisessa.

6 JOHTOPÄÄTÖKSET

Opinnäytetyön päällimmäisenä tarkoituksena oli luoda uudenlaisia lukuohjauspolun mukaisia idea- ja kokeilupajatoimintoja hankkeen kohderyhmälle. Hanke voi hyödyntää näitä ideoimiamme toimintoja omassa työskentelyssään siirtymävaiheessa olevien nuorten aikuisten kanssa. Nuorten aikuisten heikko lukutaito on viime vuosien aikana kasvanut ongelmaksi, johon Lukemattomat-hankkeessa halutaan puuttua. Opinnäytetyön toimeksianto laittoi meidät ajattelemaan, kuinka elämyksellinen kokeilupajatoiminta voisi saada mukaan sellaisia henkilöitä tai osallistujia, joiden lukutottumukset ovat vähäisiä. Opinnäytetyön valmistuessa hankkeella on toiminta-aikaa jäljellä vielä yli vuosi, joten nykyinen lukuohjauspolun nimellä kulkeva toimintamalli saattaa vielä muuttua jonkin verran.

Ensimmäiseksi saimme paremmin selville niitä asioita, jotka kilpailevat nuorten aikuisten vapaa-ajasta. Näitä asioita olivat muun muassa hengailu ja pelaaminen. Kokoimme, että meillä on tämän työn jälkeen paremmat valmiudet ja mahdollisuudet lähteä järjestämään nuorille aikuisille soveltuvaa toimintaa.

Toiseksi meille syntyi käsitys, että kirjallisuusaineistoa voidaan sisällyttää myös osaksi nuorten aikuisten suosimaa pelillistävää tekemistä. Nuorten innokkuus lähteä mukaan pelillistävään toimintaan on todennäköisempää verrattuna esimerkiksi osallistua lukupiiriin, jossa vaatimuksena olisi kirjan lukeminen kokonaan. Pelillistävän toiminnan avulla lukutaitoa voi edistää osallistujan sitä itse huomaamatta.

Kolmanneksi selventyi se, että idea- ja toimintapajojen järjestäminen vaativat osallistujille turvallista ja rauhallista tilaa. Liian rauhaton tila ei välttämättä sovellu esimerkiksi pakopelin järjestämiseen. Järjestettävien aktiviteettien on hyvä olla mahdollisimman matalan kynnyksen toimintoja, jotta mahdollisimman moni olisi valmis osallistumaan niihin. Tulimme myös siihen johtopäätökseen, että kirjastoalan ammattilaisten jalkautuminen nuorten aikuisten pariin on jatkossa tärkeässä osassa idea- ja kokeilupajojen järjestämisessä. Näemme asian niin, että hyvistä käytännön keinosta huolimatta tavoitteet voivat jäädä saavuttamatta, jolleivät kirjastot tulevaisuudessa jatka lukuohjauspolun mukaista toimintaa kirjaston tilojen ulkopuolella. Tällaisia tiloja ovat esimerkiksi vapaa-ajan järjestöjen tilat ja nuorisotilat.

Parityöskentelynä toteutettu opinnäytetyö kehitti myös ammatillista osaamista. Se vaatii hyviä yhteistyötaitoja sekä sitoutumista, yhteydenpitoa ja kärsivällisyyttä. Työn tekemiseen tarvittiin paljon pohdintaa, ajanhallintaa sekä kirjallista työtä. Työtä tehdessä täytyi edetä tietyssä rationaalisessa järjestyksessä asiasta toiseen ja suunnittelu osoittautui hyvin tärkeäksi. Lisäksi oppimispäiväkirja ja riittävän laajat muistiinpanot helpottivat huomattavasti monia työvaiheita. Työtä tehdessä osaamista ja kokemuksia karttui varsinkin hanketyöstä sekä työskentelystä nuorten aikuisten kanssa. Jalkautuvan moniammatillisen yhteistyön tärkeys tuli esille opinnäytetyöprosessin aikana. Näistä taidoista on varmasti apua tulevaisuudessa, sillä erilaiset hankkeet, monialainen yhteistyö ja työskenteleminen erityyppisten asiakasryhmien kanssa ovat yleisiä nimenomaan kirjastoalalla. Myös ohjaus- ja esiintymistaidot, lavastus- ja elävöittämisen taitot kehittyivät kirjavinkkauksien ja pakopelin avulla. Opinnäytetyön aiheella on suora työelämäyhteys, sillä hankkeen parissa työskentelee kirjastoja ja ammattikorkeakouluja.

Mielestämme tässä työssä esitettyjä ideoita ja toimintoja voivat hyödyntää useat eri tahot Lukemattomat-hankkeen lisäksi. Pakopeliä voidaan tietyin muutoksin toteuttaa useilla erilaisilla teemoilla, jolloin esimerkiksi koulut, kirjastot ja nuorisotilat sekä järjestöt voisivat käyttää pakopeliä myös teemallisen ohjauksen ja opetuksen keinona. Pakopelin toteuttaminen ja variointi muualla ei välttämättä ole liian vaivalloista, jos ensin toteutetaan helpommin toteutettavissa olevaa ideapajatoimintaa, jonka kautta saadaan enemmän selville kohderyhmän omia mieltymyksiä. Tekniseltä toteutukseltaan pakopelin voi rakentaa, mutta se vaatii tekijöiltään jonkin verran mielikuvitusta tai luovuutta esimerkiksi tarinallistavien osuuksien suhteen. Valmiin suunnitelman kopioiminen vähentää ainakin vaivaa ja sitä voi muokata teemallisesti. Pakopelissä osallistujat hyödyntävät erityisesti ongelmanratkaisutaitoja, sosiaalisia vuorovaikutustaitoja, tehtäväkohtaista priorisointia sekä yhteistyötaitoja, joten pakuhuone pelaamisen avulla on mahdollista kehittää erilaisia taitoja mielekkään tekemisen kautta. Tarinallisessa pakopelissä myös joutuu käyttämään luovaa ajattelua sekä mielikuvitusta.

Ideapajatoimintaa voisi mahdollisesti sisällyttää osana kirjasto- ja tietopalvelualan opintoja esimerkiksi kirjavinkkauksen järjestämisen tai muun vastaavan toiminnan

kautta. Jatkotutkimusideana voisi olla selvitys siitä, että onko suunniteltu kokempajallinen pakopelihuone vastannut kohderyhmien ja hankkeessa toimivien lukuohjaajien tarpeisiin. Lisäksi myös se, että onko sitä hyödynnetty muualla ja voisiko sitä käyttää soveltaen muiden kohderyhmien apuna lukemisen edistämiseksi tai oppimisen tueksi.

LÄHTEET

- 10 faktaa lukemisesta 2017. [Verkkosivu]. Lukukeskus. [Viitattu 5.5.2019]. Saatavana: <https://lukukeskus.fi/10-faktaa-lukemisesta-2017/#fakta-9>
- Aerila, J-A. & Kauppinen, M. 2019. Sytytä lukukipinä: Pedagogisia keinoja lukuinnon herättelyyn. Jyväskylä: PS-kustannus.
- Ahvenainen, O. & Holopainen, E. 2014. Lukemis- ja kirjoittamisvaikeudet – Teoreettista taustaa ja opetuksen perusteita. Jyväskylä: Jyväskylän Siirtopaino.
- Alasuutari, P. 1999. Laadullinen tutkimus. 3. uud. p. Jyväskylä: Gummerus.
- Alasuutari, P. 2011. Laadullinen tutkimus 2.0. 4. uud. p. Riika: InPrint.
- Alatalo, J. & Tiusanen, M. 2014. Tapahtuma- ja turnaustoiminta. Oulun kaupungin turnaustoiminta. Teoksessa: H. Lauha (toim.) Nuorisotyö pelaa. [Verkkosivukaisu]. Helsinki: Opetus- ja kulttuuriministeriö, 85-89. [Viitattu 20.8.2019]. Saatavana: <https://www.verke.org/wp-content/uploads/2016/01/Nuorisoty%C3%88-pelaa.pdf>
- Cafe Kismus. Ei päiväystä. [Verkkosivu]. Seinäjoen seurakunta. [Viitattu 6.11.2019]. Saatavana: <https://www.seinajoenseurakunta.fi/cafe-kismus>
- Finto. 2019. [Verkkosivu]. YSA – Yleinen suomalainen asiasanasto. [Viitattu 18.11.2019]. Saatavana: <https://finto.fi/ysa/fi/>
- Google. Ei päiväystä. Google Maps. [Verkkosivu]. [Viitattu 2.5.2019]. Saatavana: <https://www.google.com/maps/place/JOJO++Nuorten+ja+nuorten+aikuis-ten+kohtaamis-paikka/@62.7912729,22.8443673,15z/data=!4m5!3m4!1s0x0:0xf65bc1ef0079c68d!8m2!3d62.7912729!4d22.8443673>
- Herkman, J. & Vainikka, E. 2012. Lukemisen tavat – Lukeminen sosiaalisen median aikakaudella. Tampere: Tampere University Press.
- Hiltunen, A. 9.3.2015. Koululaisten kielitaito yksipuolistunut: pelaaminen kehittää englantia, muut kielet unohtuvat. [Verkkosivu]. [Viitattu 10.5.2019]. Saatavana: <https://yle.fi/uutiset/3-7850497>
- Huttunen, T. 2013. Peleihin liittyviä kulttuuri-ilmiöitä. Teoksessa: J.T. Harviainen, M. Meriläinen & T. Tossavainen (toim.) Pelikasvattajan käsikirja. [Verkkosivukaisu]. Tampere: Mediakasvatus- ja kuvaohjelmakeskus, 24–31. [Viitattu 20.8.2019]. Saatavana: <http://www.pelipaiva.fi/pelikasvattajankasikirja.pdf>

- Hyväri, S., Kukkurainen, V. & Rantanen, H. 2019. Pelikulttuurin monet kasvot. Teoksessa: T. Tossavainen (toim.) Pelikasvattajan käsikirja 2. [Verkkójulkaisu]. Helsinki: Mediakasvatus- ja kuvaohjelmakeskus, 24-53. [Viitattu 20.8.2019]. Saatavana: <https://pelikasvatus.fi/pelikasvattajankasikirja2.pdf>
- Ikonen, K. & Innanen, K. & Tikkinen, S. 2015. Lukuinto-opas : lukumotivaatiota ja monilukutaitoa koulun ja kirjaston yhteistyönä. Oulu: Oulun yliopisto.
- JOJO -kohtaamispaikka nuorille ja nuorille aikuisille. 2019. [Verkkosivu]. Facebook. [Viitattu 21.4.2019]. Saatavana: https://www.facebook.com/pg/JOJO-Seinajoki/about/?ref=page_internal
- Juuti, K. & Lavonen, Jari. 2018. Opettaja voi tukea oppilaan kiinnostuksen kehittymistä. Teoksessa: Salmela-Aro, K. (toim.) Motivaatio ja oppiminen. Keuruu: Otavan kirjapaino Oy, 197-210.
- Järvenoja, H, Kurki, K. & Järvelä, S. 2018. Motivoidutaan yhdessä. Teoksessa: Salmela-Aro, K. (toim.) Motivaatio ja oppiminen. Keuruu: Otavan kirjapaino Oy, 141-159.
- Kaija, A. 2019. Pelien tarinankerronta. Teoksessa: T. Tossavainen (toim.) Pelikasvattajan käsikirja 2. [Verkkójulkaisu]. Helsinki: Mediakasvatus- ja kuvaohjelmakeskus, 77-85. [Viitattu 20.8.2019]. Saatavana: <https://pelikasvatus.fi/pelikasvattajankasikirja2.pdf>
- Kalantzis, M. & Cope, B. & Fehring, H. 2002. Teaching and Learning in the New Communications Environment. [Verkkójulkaisu]. Institution of education sciences. [Viitattu 8.11.2019]. Saatavana: <https://eric.ed.gov/?id=ED465170>
- Kalliomäki, A. 2014. Tarinallistaminen – Palvelukokemuksen punainen lanka. Viro: Print Best.
- Kivijärvi, V. & Nieminen, S. 2019. Mitä ideapajat ovat? Hankemuistio. Ei päiväystä. Lukemattomat mahdollisuudet. Julkaisematon.
- Kivijärvi, V. & Nieminen, S. 2019. Mitä kokeilupajat ovat? Hankemuistio. Ei päiväystä. Lukemattomat mahdollisuudet. Julkaisematon.
- Kortesuo, K. 2018. Pakohuone: suunnittele, toteuta ja pakene. Hämeenlinna: Karisto.
- Krautsuk, S. 5.7.2018. Mitä lukutaidolle tapahtuu koulussa? Suuri osa lapsista lukee jo 6-vuotiaina, mutta monet 10 vuotta vanhemmat eivät ymmärrä yksinkertaistakaan tekstiä. [Verkkosivu]. [Viitattu 11.11.2019]. Saatavana: <https://yle.fi/uutiset/3-10290355>

- Kultalahti, L. 2014. Luku-intoarviointiraportti pilotoijien kehittämishankkeista. [Verkkosivu]. [Viitattu 5.5.2019]. Saatavana: www.lukuinto.fi.
- Kuorikoski, J. 2015. Suuret seikkailupelit: Tietokonepelien klassikot. Helsinki: Minerva Kustannus Oy.
- Lappalainen, J. 2014. Steam nuorisotyön välineenä. Teoksessa: H. Lauha (toim.) Nuorisotyö pelaa. [Verkkojulkaisu]. Helsinki: Opetus- ja kulttuuriministeriö, 49-53. [Viitattu 20.8.2019]. Saatavana: <https://www.verke.org/wp-content/uploads/2016/01/Nuorisoty%C3%B6%88-pelaa.pdf>
- Lehtikangas, A. 2015. Mitä verkko merkitsee nuorelle? Teoksessa: H. Lauha (toim.) Verkko nuorten kokemana ja kertomana ja kokemana. [Verkkojulkaisu]. Helsinki: Verke, 21-25. [Viitattu 6.11.2019]. Saatavana: https://www.verke.org/wp-content/uploads/2015/12/Verkko_nuorten_kokemana.pdf
- Leskelä, L. 2019. Selkokieli – saavutettavan kielen opas. Turenki: Hansaprint Oy.
- Lukemattomat mahdollisuudet -hanke. 2019A. Lukemattomat ideat mielenkiintolähtöisesti. Kortit 1,2,3 & 8. [Valokuva]. [Viitattu 19.11.2019]. Julkaisematon.
- Lukemattomat mahdollisuudet -hanke. Lukuohjauspolku. 2019B. Esite. [Viitattu 19.11.2019]. Ei julkaistu.
- Lukemattomat mahdollisuudet. 2019. [Verkkosivu]. Turun Ammattikorkeakoulu. [Viitattu 10.4.2019]. Saatavana: <http://www.turkuamk.fi/fi/tutkimus-kehitys-ja-innovaatiot/hae-projekteja/lukemattomat-mahdollisuudet/>
- Hankkeen esittely. Ei päiväystä. [Verkkosivu]. Turun ammattikorkeakoulu. [Viitattu 19.4.2019]. Saatavana: <https://lukemattomat.turkuamk.fi/hankkeen-esittely/>
- Lukemisen ja kirjoittamisen vaikeudet. 16.11.2017. [Verkkojulkaisu]. Tampere. [Viitattu 5.5.2019]. Saatavana: https://www.tampere.fi/material/attachments/tyo-vaenopisto/tyovaenopisto/7zpsaVFwB/Lukivaikkeudet_MK_16.11.2017.pdf
- Malin, A., Sulkunen, S. & Laine, K. 2013. Kansainvälisen aikuistutkimuksen ensitulosia - Opetus- ja kulttuuriministeriön julkaisuja. [Verkkojulkaisu]. Opetus- ja kulttuuriministeriö. [Viitattu 19.4.2019]. Saatava: <http://julkaisut.valtioneuvosto.fi/bitstream/handle/10024/75272/okm19.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Meriläinen, M. 2013. Mitä on pelikasvatus ja miksi sitä tarvitaan? Teoksessa: J.T. Harviainen, M. Meriläinen & T. Tossavainen (toim.) Pelikasvattajan käsikirja. [Verkkojulkaisu]. Tampere: Mediakasvatus- ja kuvaohjelmakeskus, 10–13. [Viitattu 20.8.2019]. Saatavana: <http://www.pelipaiva.fi/pelikasvattajankasikirja.pdf>

- Mikä on kirjavinkkaus. Ei päiväystä. Peda. [Verkkosivu]. Koulutuksen tutkimuslaitos. [Viitattu 14.4.2019]. Saatava: <https://peda.net/karsamaki/perusopetus/fros-teruksen-koulu/7-9-lk-t/oppiaineet2/jk/lukuvinkkej%C3%A4/mok>
- Minedu (OKM). 2019. PISA-tutkimus ja Suomi. [Verkkosivu]. [Viitattu 5.4.2019]. Saatavana: <https://minedu.fi/pisa>
- Mitä on pelillistäminen? 2014. [Verkkosivu]. Gamify. [Viitattu 5.4.2019]. Saatavana: <http://gamify.fi/pelillistaminen-gamification/>
- Mustonen, T. & Korhonen, H. 2019. Pelaamismotivaatiot: Miksi digitaalisia pelejä pelataan? Teoksessa: T. Tossavainen (toim.) Pelikasvattajan käsikirja 2. [Verkkojulkaisu]. Helsinki: Mediakasvatus- ja kuvaohjelmakeskus, 4-14. [Viitattu 20.8.2019]. Saatavana: <https://pelikasvatus.fi/pelikasvattajankasikirja2.pdf>
- Nuorten palvelu Ry. 2016. Nuoret kirjastossa – työntekijän opas. Helsinki: Opetus- ja kulttuuriministeriö.
- Okkonen, M. & Palonen, M. 2007. Eläytymistä, tiedonhalua ja läheisyyttä – lukumotivaation eri ulottuvuudet. Tapaustutkimus lukumotivaatiosta ja lukijaksi kasvamisesta alkuopetuksen päättyessä. Kasvatustieteiden tiedekunta. Pro gradu – työ. Saatavana: <https://trepo.tuni.fi/bitstream/handle/10024/78006/gradu01878.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Pulkinen, M. 2014. Pelien hyödyntäminen nuorisotalolla. Teoksessa: H. Lauha (toim.) Nuorisotyö pelaa. [Verkkojulkaisu]. Helsinki: Opetus- ja kulttuuriministeriö, 17-20. [Viitattu 20.8.2019]. Saatavana: <https://www.verke.org/wp-content/uploads/2016/01/Nuorisoty%C3%B6-pelaa.pdf>
- Purhonen, K. 2015. Muuttuva työ – kirjastonhyllyn välistä ja nuorisotalon ikkunasta kurkistaa kolmas työ. Teoksessa: Hokkanen, L. (toim.) Sosiaalinen kirjasto: lukemattomien mahdollisuuksien maailma. Helsinki: Avain, 88-119.
- Saarinen, P. & Korkiakangas, M. 2009. Lukemaan vai tietokoneelle?: Nuorten lukemisharrastuksen muuttuminen 1960-luvulta 2000-luvulle. Jyväskylä: BTJ kustannus
- Silverman, D. 2000. Doing Qualitative Research. A Practical Handbook. Lontoo: Sage Publications
- Tilastokeskus. Ei päiväystä. Kansainvälinen aikuistutkimus PIAAC. [Verkkojulkaisu]. [Viitattu 19.4.2019]. Saatavana: http://www.stat.fi/tup/htpalvelut/piaac_esite_fi.pdf
- Tuominen, P. 2014. Pelaamisen tulevaisuus. Teoksessa: H. Lauha (toim.) Nuorisotyö pelaa. [Verkkojulkaisu]. Helsinki: Opetus- ja kulttuuriministeriö, 110-115.

[Viitattu 20.8.2019]. Saatavana: <https://www.verke.org/wp-content/uploads/2016/01/Nuorisoty%C3%B6-pelaa.pdf>

Vaikeudet lukemisen sujuvuudessa. 2018. [Verkkosivu]. LukiMat. [Viitattu 10.4.2019]. Saatavana: <http://www.lukimat.fi/lukeminen/tietopalvelu/lukivaikeudet-1/vaikeudet-lukemisen-sujuvuudessa>

Walsh, A. 2017. Making Escape rooms for educational purposes: A workbook. Huddersfield: Innovative Libraries.

Valtere, S. 2014. Yhdenvertaisuuden edistäminen pelitiloissa. Teoksessa: H. Lauha (toim.) Nuorisotyö pelaa. [Verkkajulkaisu]. Helsinki: Opetus- ja kulttuuriministeriö, 102-109. [Viitattu 20.8.2019]. Saatavana: <https://www.verke.org/wp-content/uploads/2016/01/Nuorisoty%C3%B6-pelaa.pdf>

Vapa Media. Diginatiivi, kuka olet? Ei päiväystä. [Verkkosivu]. [Viitattu 20.5.2019]. Saatavana: <https://www.vapamedia.fi/artikkeli/diginatiivi-kuka-olet/>

Vilka, H. & Airaksinen, T. 2004. Toiminnallinen oppinäytetyö. Helsinki: Tammi.

Vilka, H. 2006. Tutki ja havainnoi. Vaajakoski: Gummerrus.

Väisänen, N. 2015. Mitä bloggaaminen merkitsee minulle? Teoksessa: H. Lauha (toim.) Verkko nuorten kokemana ja kertomana ja kokemana. [Verkkajulkaisu]. Helsinki: Verke, 34-35. [Viitattu 6.11.2019]. Saatavana: https://www.verke.org/wp-content/uploads/2015/12/Verkko_nuorten_kokemana.pdf

LIITTEET

Liite 1. "Kirjojen labyrintti" -tarinallinen pakopeli

Liite 2. Watsonin kirjeet Holmesille tekstimuodossa

Liite 3. Kirjavinkkauksien aineisto

Liite 4. Pakopelin äänitykset