

Opinnäytetyö (AMK)

Kirjasto- ja tietopalvelualan koulutusohjelma

2020

Milla Bergström

ESPOON
KAUPUNGINKIRJASTON
PAKOHUONEPELI JA
SOKKOTEATTERIVINKKAUS
ELÄMYSTEN
MAHDOLLISTAJINA

Milla Bergström

ESPOON KAUPUNGINKIRJASTON PAKOHUONEPELI JA SOKKOTEATTERIVINKKAUS ELÄMYSTEN MAHDOLLISTAJINA

Opinnäytteen tavoitteena on laatia kokonaiskuvaus prosesseista, joiden tuloksena Espoon kaupunginkirjastossa syntyivät nuorille suunnatut *End of the World* -pakohuonepeli ja *Sivuraiteilla*-sokkoteatterivinkkaus. Työssä selvitetään, mistä niiden tekijät saivat innoituksensa kokeiluilleen, minkälaiset kirjastopedagogiset tavoitteet motivoivat heitä ja mitä pakohuonepeli ja sokkoteatterivinkkaus edellyttivät tekijöiltään ja kirjastolta. Työssä arvioidaan myös, missä määrin pakohuonepeliä ja sokkoteatterivinkkausta voi pitää elämyksellisyyden mahdollistajina.

Tutkimusmenetelminä on käytetty kasvotusten toteutettuja yksilö- ja parihaastatteluita, joissa saadut tiedot on yhdistetty kirjalliseen ja audiovisuaaliseen lähdeaineistoon. Pakohuonepelin ja sokkoteatterivinkkauksen elämyksellisyyttä on arvioitu sijoittamalla ne Elämyksen neljän ulottuvuuden -malliin ja Elämyskolmio-malliin.

Tutkimus osoittaa, että niin pakohuonepeli kuin sokkoteatterivinkkauskin saivat innoituksensa yhtäältä kirjaston ulkopuolisesta kaupallisesta ja kulttuuriympäristöstä, toisaalta kirjallisuudesta. Pakohuonepeliä motivoivat sekä pedagogiset että kirjastopedagogiset tavoitteet, sokkoteatterivinkkausta lähinnä kirjastopedagogiset. *End of the World* -peliin oli upotettu mm. tiedonhankinnan opetusta, media-, globaali- ja kirjallisuuskasvatusta, kun taas *Sivuraiteilla*-esitys pyrki elävöitetysti ja moniaistisesti ohjaamaan nuoria kirjallisuuden pariin ja vaikuttamaan nuorten lukuinnon ja kirjallisuuden arvostuksen kasvamiseen.

Tutkimus osoittaa myös, että pakohuonepelin ja sokkoteatterivinkkauksen kaltaiset tapahtumat vaativat todella paljon eri resursseja niin kirjastolta kuin työntekijöiltä itseltään, mitä voi pitää niiden heikkoutena. Niiden vahvuutena voi taas pitää sitä, että molempien elämysmallien perusteella *End of the World* ja *Sivuraiteilla* todennäköisesti mahdollistivat nuorille elämyksen kokemuksen.

ASIASANAT:

pakopelit, kirjavinkkaus, elämys, kirjallisuuskasvatus, lukemisen edistäminen, globaalikasvatus, teatteri

BACHELOR'S THESIS | ABSTRACT

TURKU UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Degree programme in Library and Information Services

2020 | 71 pages

Milla Bergström

ESPOO CITY LIBRARY'S ESCAPE ROOM GAME AND BLINDFOLD THEATRE AS EXPERIENCE ENABLERS

The goal of this thesis is to compose a comprehensive view of the processes that resulted in the creation of the youth-oriented *End of the World* escape room game and the *Sivuraiteilla* blindfold theatre at the Espoo City Library. The thesis examines where the creators got their inspiration from for the escape room game and the blindfold theatre, what kind of library pedagogical objectives motivated them, and what the escape room game and the blindfold theatre required from their creators and the library. It will also be evaluated to what extent the escape room game and blindfold theatre can be considered as experience enablers.

The research has been carried out by conducting face-to-face interviews and combining the data acquired from the interviews with literary and audiovisual source materials. The escape room game and blindfold theatre experiences are evaluated in the context of the Experience Realms model and the Experience Pyramid model.

The thesis shows that both the escape room game and blindfold theatre got their inspiration from the commercial and cultural environment external to the library, but also from literature. The escape room game was motivated by both pedagogical and library pedagogical objectives, while the motivation for the blindfold theatre came mostly from library pedagogical goals. Information seeking, media, global and literary education, among other things, were embedded into the *End of the World*, whereas the *Sivuraiteilla* aimed in an enlivened and multisensorial manner to direct the young to literature, inspire them to read, and increase their appreciation of literature.

The research also demonstrates that events such as the escape room game and the blindfold theatre require substantial amounts of resources from both the library as well as its employees, which can be regarded as their downside. On the other hand, based on both experience models, the *End of the World* and the *Sivuraiteilla* were likely to enable experiences for the youth.

KEYWORDS:

escape rooms, book talk, experience, literary education, reading promotion, global education, theatre

SISÄLTÖ

1 JOHDANTO	5
2 PAKOPELI	9
2.1 Interaktiivisista seuraleikeistä pakopeleihin	9
2.2 Pedagogiset pakopelit	12
2.3 Case: End of the World	15
3 SOKKOTEATTERIVINKKAUS	32
3.1 Nuorten lukutaito kansainvälisen ja kansallisen mielenkiinnon kohteena	32
3.2 Yleiset kirjastot lasten ja nuorten lukemaan innostajina	38
3.3 Case: Sivuraiteilla	42
4 ARVIOINTI	56
4.1 Tapausesimerkit ja Elämyksen neljä ulottuvuutta -malli	56
4.2 Tapausesimerkit ja Elämyskolmio-malli	58
5 POHDINTA	63
LÄHTEET	66

KUVAT

<i>Kuva 1. End of the World -pakohuonepelin tila.</i>	20
<i>Kuva 2. End of the World -pakohuonepelin tila.</i>	20
<i>Kuva 3. Kuvakaappaus End of the World -pakohuonepelin WordPress-sivustosta.</i>	26
<i>Kuva 4. Kuvakaappaus End of the World -pakohuonepelin Instagram-tilistä.</i>	27
<i>Kuva 5. Kuvakaappaus sokkoteatterivinkkauksen koe-esityksestä ja demovideosta.</i>	49

KUVIOT

<i>Kuvio 1. Elämyksen neljä ulottuvuutta.....</i>	56
<i>Kuvio 2. Elämyskolmio.....</i>	58

1 JOHDANTO

Työskennellessäni Espoon kaupunginkirjaston palveluksessa vuosina 2017–2019 sain mahdollisuuden seurata sivusta ja toisinaan osallistua itsekin siihen upeaan työhön, jota yleisissä kirjastoissa tehdään elämysten mahdollistamiseksi lapsille. Tuolloisella työpäivälläni Entressen kirjastossa vauvat saivat värikylpeä ja tehdä omaa taidettaan, päiväkotilaiset pääsivät satujoogaamaan, ihaillemaan varjonukketeatteriesitystä ja eläytymään Koirien Kalevala -satuun Sibeliuksen musiikkia soittavan liveorkesterin säestyksellä, ja alakoululaiset sukelsivat fantasiamaailmoihin lohikäärmesanataidepajoissa ja yökouluissa – vain muutamia esimerkkejä mainitakseni.

Siinä missä kirjastojen palvelut pienille lapsille ja alakoululaisille olivat täynnä värejä, ääniä ja tuoksujakin, palvelut yläkoululaisille ja toisen asteen oppilaitoksille vaikuttivat perinteisemmiltä, niin sanotusti oppituntimaisemmilta: heille järjestettiin muun muassa tutustumiskäyntejä kirjastoon, kirjastonkäytön ja tiedonhaun opastuksia, aineistovinkkauksia, kirjailijavierailuja ja mediakasvatusta. Ollessani vastuussa Keski- ja Pohjois-Espoon kirjastojen yläkouluille suunnatuista palveluista jäinkin pohtimaan, eivätkö myös nuorten koulupäivän aikaiset kirjastokäynnit voisi olla värikylläisiä, jännittäviä, yllättäviä, rentouttavia... Millä tavalla nuorille suunnattuja palveluja voisi viedä elämyksellisempään suuntaan?

Elämys on paljon käytetty käsite, joka on löytänyt tiensä myös yleisten kirjastojen palveluihin. Kuten Uotila (2015, 174) on todennut, ”elämyksellisyys on osa kirjastojen asiakkaiden arkitodellisuutta. Elämyksellisyttä ei välttämättä mielletä kirjastoihin liittyväksi ilmiöksi. Silti kirjasto on osa elämysten markkinoita.” Elämys-käsitteen määrittely on kuitenkin jokseenkin hankalaa. Valtaosa ihmisistä liittanee siihen positiivisia mielikuvia ja odotuksia, mutta mitkä ovat ne elementit, joiden perusteella voidaan puhua elämyksellisyydestä? Elämys-käsitteen määrittelyn vaikeudesta kertoo se, että akateemisissa suomenkielisissä tutkimuksissa käsitteen määrittelylle varataan tilaa, mutta silti lukijalle voi jäädä epäselväksi, mitä juuri kyseisessä tutkimuksessa tarkoitetaan elämyksellä. Esimerkiksi tällaisista tutkimuksista käyvät Seppo J. A. Karppisen ja Timo Latomaan *Seikkailujen elämyksiä III : Suomalainen seikkailupedagogiikka* (2015), Maarit Marttilan väitöskirja *Elämys- ja seikkailupedagoginen luontoliikunta opetussuunnitelman toteutuk-*

nessa – *Etnografinen tutkimus* (2016) ja Sanna Karkulehdon, Tuuli Lähdesmäen ja Juhana Venäläisen toimittama artikkelikokoomateos *Elämykset kulttuurina ja kulttuuri elämyksinä – Kulttuurintutkimuksen näkökulmia elämystalouteen* (2016).

Määrittelyn vaikeudesta huolimatta Uotila, Tarssanen ja Kylänen ovat mielestäni tavoittaneet hyvin elämys-käsitteen ytimen. Heidän määrittelynsä nojaten opinnäytetyössäni tarkoitan elämyksellä positiivista, ajattelua haastavaa, kuvittelua kiihottavaa ja yksilön kannalta ainutlaatuista ja merkittävää kokemusta. Kokemuksena elämys on viime kädessä henkilökohtaista, subjektiivista. (Tarssanen & Kylänen 2009, 10; Uotila 2015, 155–156, 162.)

Kirjastot eivät voi tietenkään luvata asiakkaidensa puolesta, että nämä tulevat kokemaan henkilökohtaisen elämyksen. Kirjastot voivat kyllä tuottaa edellytyksiä elämyksen aikaansaamista varten, mutta mikään ei takaa sitä, että valitut toimenpiteet johtaisivat aina ja kaikkien asiakkaiden kohdalla elämykseen. (Uotila 2015, 158, 162.) Ehkä juuri siksi Tarssanen ja Kylänen (2009, 10) puhuvat ”elämysten lavastamisesta”, Uotila taas elämysten edellytysten tuottamisesta ja elämysten syntymisen mahdollistamisesta (Uotila 2015, 162, 169, 171–174). Vaikka Uotila ensi alkuun vaikuttaa suhtautuvan kriittisesti koko elämys-käsitteen käyttöön, hän toteaa lopuksi, että ”kirjastolla – kuten kaikilla kulttuuri-instituutioilla – on tärkeä asema elämysten mahdollistajana. Avoimuus tuottaa kokeiluja ja kokeilut kokemuksia. Joku niistä voi olla jollekulle elämys.” (Uotila 2015, 174.)

Opinnäytetyöni ytimessä on juurikin kirjastolaisten avoimuus tuottaa kokeiluja. Pohtiesani muutama vuosi sitten yläkoululaisille suunnattujen palvelujen elämyksellisyyttä huomasin ilokseni, että kollegani Espoon kaupunginkirjastossa olivat jo aiemmin miettineet tätä samaa kysymystä. 2010-luvun puolivälissä kaksi nuorten kirjastopalveluja tuottavaa tiimiä kehitti kumpikin tahoillaan yläkouluille ja toisen asteen oppilaitoksille suunnatut palvelukonseptit, jotka sisällöllisesti vastasivat yleisten kirjaston perinteisiä palveluja mutta uudenlaisen toteutuksensa ansiosta mahdollistivat nuorille elämyksellisen kokemuksen. Kyseessä olivat *End of the World* -dystopiapakohuone ja *Sivuraiteilla*-sokkoteatterivinkkaus.

Olen valinnut opinnäytetyöni aiheeksi nämä edellä mainitut kaksi palvelukonseptia tapausesimerkeiksi yleisten kirjastojen yläkouluille ja toisen asteen oppilaitoksille tarjoamista palveluista, jotka voivat mahdollistaa nuorille elämyksen kokemuksen. Opinnäytetyöni tavoitteena on rakentaa useiden eri lähteiden avulla mahdollisimman yksityiskoh-

tainen kokonaiskuva niistä prosesseista, joiden tuloksena *End of the World* -pakohuonepeli ja *Sivuraiteilla*-sokkoteatterivinkkaus syntyivät. Työssäni selvitän, mistä pakohuonepelin ja sokkoteatterivinkkauksen tekijät saivat innoituksen kokeiluilleen, minkälaiset kirjastopedagogiset tavoitteet motivoivat niiden toteuttamista ja mitä pakohuonepelin ja sokkoteatterivinkkauksen suunnittelu ja toteutus edellyttivät tekijöiltään ja kirjastolta. Työni kahdessa pääluvussa käsittelen ensin pakopeleihin, nuorten lukemiseen ja lukemaan innostamiseen liittyvää tausta- ja teoriatietoa, minkä jälkeen paneudun itse tapauksiin. Opinnäytetyöni Arviointi-luvussa pohdin, missä määrin *End of the World* -pakohuonepeliä ja *Sivuraiteilla*-sokkoteatterivinkkausta voi pitää elämyksellisyyden mahdollistajina. Analysoin niiden mahdollista elämyksellisyyttä sijoittamalla ne Joseph Pinen ja James Gilmoren vuosituhannen vaihteessa kehittämään *Elämyksen neljä ulottuvuutta* -malliin. Tarssanen ja Kylänen (2009, 9–10) ovat laatineet mallista suomenkielisen esityksen, jota käytän tässä työssä. Lisäksi analysoin pakohuonepeliä ja sokkoteatterivinkkausta Tarssanen ja Kylänen itse kehittämällä *Elämyskolmio*-mallilla.

Työni tärkeimmät lähteet muodostavat neljä kokonaisuutta. Ensimmäinen lähderyhmä pitää sisällään pakohuonepelistä ja sokkoteatterivinkkauksesta eri tilaisuuksissa ja kouluksissa pidetyt esitelmät (Koiranen 2018; Koivula & Lehtonen 2018; Koiranen 2019a), joihin olen perehtynyt video- ja esitysohjelmistotalenteiden välityksellä. Toinen lähderyhmä käsittää *End of the World* - ja *Sivuraiteilla*-tarinoiden julkaisemattomat käsikirjoitukset ja tekijöiden itselleen kirjoittamat ohjeistukset (Koivula, Lehtonen & Lähteelä 2017; Göös & Koiranen 2018), jotka tekijät ystävällisesti luovuttivat käyttööni. Kolmannen ja tärkeimmän lähderyhmän muodostavat pakohuonepelin ja sokkoteatterivinkkauksen tekijöiden haastattelut (Göös 2019; Koiranen 2019; Lehtonen & Ponsimo 2019). Toteutin haastattelut kasvotusten yksilö- ja parihaastatteluna syksyllä ja loppuvuodesta 2019, kun olin kirjoittanut tapausesimerkeistä raakaversioiden muiden lähteiden avulla. Raakaversioiden kirjoittuani tiesin, mihin yksityiskohtiin ja kysymyksiin en saisi vastausta ilman tekijöiden apua. Käytännössä ratkaisuni tarkoitti sitä, että en toteuttanut haastatteluja yhdellä, kaikille samanlaisella kysymyspatteristolla, vaan esitin kullekin haastateltavalle eri kysymykset. Muille asianomaisille, kuten muita pakohuonepelejä tehneille kirjastolaisille ja Teatteri Tuikkeen johtajalle, esitin sähköpostitse yksittäisiä kysymyksiä. Sähköpostitse tekemistäni haastatteluista olen merkinnyt lähdeviitteet vain leipätekstiin, kun taas kasvotusten tekemäni haastattelut olen merkinnyt myös lähdeluetteloon. Minulla on tallessa kirjalliset haastattelukysymykset, muistiinpanoni haastateltujen vastauksista ja eri henkilöiden kanssa käymäni sähköpostikeskustelut. Valmiin tekstin lähetin kommentoitavaksi pakohuonepelin ja sokkoteatterivinkkauksen tekijöille mahdollisten näkemyserojen

selvittämiseksi ja väärinkäsitysteni oikaisemiseksi. Neljännen lähderyhmän muodostavat edellisiä täydentävä (tutkimus)kirjallisuus, eritoten Koirasen *Pedagogiset pakopelit* (2019c) ja Kortesuon *Pakuhuone – suunnittele, toteuta, pakene* (2018), sekä sokkoteatterivinkkaukseen liittyvä AVI-hankehakemus ja -raportti *Aistivinkkauksen kehittäminen* (2017).

Lopuksi on vielä syytä todeta, että opinnäytetyöni ei ole toimeksianto eikä sillä ole yhtä tiettyä kohderyhmää, vaan työni tarkoituksena on rohkaista yleisiä kirjastoja suunnittelemaan ja kokeilemaan rohkeasti tavallisesta poikkeavia, yllätystäyteisiä ja kaikkia aisteja ja aivoja stimuloivia palveluja myös nuorille. Parhaassa tapauksessa ne tarjoavat nuorille mahdollisuuden elämyksen kokemiseen.

2 PAKOPELI

2.1 Interaktiivisista seuraleikeistä pakopeleihin

Ihmiset ovat kautta aikojen keksineet ja pelanneet lukemattomia erilaisia pelejä. Pelejä on pelattu esimerkiksi ajan kuluksi, taloudellisten voittojen toivossa, taitojen kehittämiseksi ja osana sosiaalista kanssakäymistä. (Morton 2007, 246, 249; Moss 2010, 153; Penttilä 2018, 18–19.) Nimenomaan sosiaaliseen kanssakäymiseen liittyvistä salonkipeleistä ja seuraleikeistä tuli 1800-luvulla suosittuja eritoten varakkaamman yläluokan keskuudessa. (Thomas 1996; Morton 2007, 253; Moss 2010, 161.) Illalliskutsujen suosikkejä olivat paitsi sanapelit, kuten *Charades* ja *Consequences*, (Moss 2010, 161) myös mysteeripelit, joihin toisinaan liittyi rooleihin eläytyminen. Roolipelit eivät kylläkään olleet viktoriaanisen ajan keksintö; ensimmäiset niin sanotut liveroolipelit, joista on säilynyt lähteitä meidän aikoihimme asti, pelattiin jo antiikin Roomassa. Viktoriaanisella ajalla roolipelit eivät olleet enää entisten kaltaisia speaktaakkeleita, vaan melko nopeita ja helposti toteutettavia mysteeripelejä, joita elävöitettiin salongeissa valmiiksi käsillä olevalla rekvisiitalla (Morton 2007, 246, 254).

Mysteeripeleihin lukeutuivat esimerkiksi murhamysteerit, jotka saivat inspiraationsa yhtäältä kirjallisuudesta, toisaalta tuon ajan kuuluisista, usein ratkaisemattomiksi jääneistä surmatöistä. (Thomas 1996; Ojetade 2012; Popovici 2018.) Olennaista näissä seuraleikeissä oli interaktiivisuus. Hyvin yksinkertainen ja suosittu murhamysteeripeli oli *Silmäniskumurha*, jossa yksi pelaajista olevinaan tappoi muita iskemällä heille silmää, ja uloonjääneet yrittivät arvata, kuka oli murhaaja. (Morton 2007, 254.)

Idea interaktiivisten mysteeripelien kaupallistamisesta toi markkinoille 1900-luvun puoliväliin mennessä useita koko kansan seurapelejä, joissa osanottajat pääsivät eläytymään määrättyihin rooleihin. Niistä ensimmäisiä lienee ollut *Jury Box*. Sitä esitellyt TIME-aikakauslehti tavoitti hyvin ihmisten tunteman viehtymyksen murhamysteereihin: ”Jury Box is an effort to combine in practical form the sadistic appeal of crime stories with the masochistic fascination of the puzzle.” Pelin idea oli se, että illalliskutsujen emäntä/isäntä toimi yleisenä syyttäjänä ja vieraat valamiehistön jäseninä, jotka yrittivät todistusaineiston perusteella päätellä, oliko syytetty syyllinen vai syytön. (TIME 2.1.1937; Morton 2007, 254.) Vuonna 1935 julkaistu *Jury Box* oli suosittu etupäässä Yhdysvalloissa, kun taas maailmanlaajuisesti menestystarinaksi kohosi toisen maailmansodan jälkeen julkaistu

Cluedo? The Great Detective Game. (TIME 2.1.1937; Thomas 1996; Morton 2007, 254; Popovici 2018.)

Niin sanottujen koko kansan pelien ohella markkinoille alkoi ilmestyä 1970-luvulta lähtien peliharrastajille suunnattuja pöytäroolipelejä. Ensimmäinen moderni pöytäroolipeli *Dungeons and Dragons* julkaistiin vuonna 1974. (Morton 2007, 245.) Siitä tuli välittömästi maailmanlaajuinen menestys, ja 2000-luvun alkuun mennessä sitä oli pelannut arviolta 20 miljoonaa ihmistä. *Dungeons and Dragonsin* suurta suosiota selitti siihen liittyvät interaktiivisuus ja sosiaalinen kanssakäyminen muiden pelaajien kanssa. Vähitellen pelistä muodostuikin ilmiö, joka vaikutti merkittävästi niin liveroolipelaamisen yleistymiseen¹ kuin kokonaiseen videopelien kehittäjien, elokuvantekijöiden ja kirjailijoiden sukupolveen. (Waters 2004.)

Videopelit yleistyivät 1980-luvulla, kun niitä saattoi pelata nyt myös kotitietokoneilla. Ensimmäisiä pelityyppejä olivat interaktiiviset tekstiseikkailupelit. Niissä pelaajan tuli tutkia kirjallisesti kuvailtuja tapahtumia ja paikkoja, etsiä ja yhdistää esineitä ja ratkaista arvoituksia antamalla tietokoneelle tekstikomentoja. Tietokonehiiren ja -grafiikan kehittymisen myötä interaktiivisista digitaalisista peleistä tuli niin sanottuja osoita ja klikkaa -seikkailupelejä. Pelien perusidea pysyi edelleen samana: pelaajan piti tutkia kaksiulotteista ympäristöä, löytää esineitä ja yhdistää ne epätavallisilla tavoilla, ratkaista pulmia ja toisinaan ryhtyä miekkataisteluihin, jotta hän pääsisi pelissä eteenpäin. (Nicholson 2015, 4; Penttilä 2018, 30–31, 36–37.)

Osoita ja klikkaa -seikkailupelien suosittu ja koukuttava alalaji oli digitaaliset *Escape the room* -pakopelit. Digitaaliset pakopelit olivat erityisen suosittuja 1980–2000-luvuilla ja ovat ne sitä edelleenkin. (Cheng 2014; Nicholson 2015, 4; Penttilä 2018, 31; Koironen 2019c, 15.) Yksi tunnetuimmista verkkopakopeleistä oli japanilaisen Toshimitsu Takagin vuonna 2004 kehittämä *Crimson Room*. *Crimson Roomissa* ja siitä inspiraationsa saaneissa verkkopakopeleissa pelaaja on lukittuna huoneeseen, josta löytämillään vihjeillä, oikeassa kohdissa käyttämillään esineillä ja ratkaisemillaan tehtävillä hän keksii ulospääsyn. (Penttilä 2018, 24, 37; Koironen 2019c, 15; Lock Academy 2019.)

Muutama vuosi *Crimson Roomin* julkaisun jälkeen SCRAP Entertainment -yrityksen perustaja, japanilainen Takao Kato sai idean pakopelien tuomisesta digitaalisesta ympäris-

¹ Liveroolipelien vaikutuksesta pakohuonepelien syntymiseen, ks. Nicholson 2015, 4, 29; Penttilä 2018, 17–19, 50–51.

töstä reaali maailmaan. Kun tältä kolmissakymmenissä olleelta kiotolaismieheltä kysyttiin, mistä hän oli saanut ideansa reaali maailman pakohuonepelistä, Kato vastasi: “I was thinking about doing some kind of new event, and the girl sitting next to me said she was hooked on online Escape games, so I just tried to make one. And that’s the truth.” (Real Escape Game 2016; Escape Game 2019.) Vuonna 2007 SCRAP Entertainment avasi Kiotoon ensimmäisen laajasti dokumentoidun tosielämän pakohuonepelin, *Real Escape Gamen*. (Nicholson 2015, 3; Korteso 2018, 13; Penttilä 2018, 12, 38; Koironen 2019c, 16.)

Tosimaailmaan sijoittuvat pakohuonepelit tarjoavat pelaajille mahdollisuuden uppoutua täydellisesti pelin teeman tai tarinan mukaiseen maailmaan. Pakohuonepelissä 2–10 pelaajan ryhmä liikkuu teeman mukaisesti sisustetussa tilassa tai tiloissa, ratkoo luovuutta vaativia arvoituksia, tehtäviä ja koodeja, etsii erilaisia esineitä ja avaimia, ja samalla kamppailee aikarajaa vastaan. Pelin tavoitteena voi nimensä mukaisesti olla pakeneminen ennen kuin aikaraja tulee vastaan, mutta yhtä lailla ryhmän tehtävänä voi olla vaikkapa perinteinen murhamysteerin ratkaiseminen asetetussa ajassa. (Nicholson 2015, 1–2; Korteso 2018, 10; Penttilä 2018, 1–2; Bartlett & Anderson 2019, 2; Koironen 2019b; 2019c, 14.)

Innostus pakohuonepelejä ja pakohuoneyritystä kohtaan levisi ensin muualle Aasiaan ja sitten Eurooppaan (2011), Yhdysvaltoihin (2012), Kanadaan (2013), Australiaan ja muualle maailmaan.² (Cheng 2014; Nicholson 2015, 3; Heinrich 2018; Penttilä 2018, 12–13; Lock Academy 2019.) Nyt 2010-luvun lopussa kaupallisia pakohuoneita on maailmanlaajuisesti jo yli 10 000. (Heinrich 2018; Penttilä 2018, 48; C.R. & A.W. 2019.) Myös Suomessa pakohuoneyritysten määrä on ollut jatkuvassa kasvussa. Kun vielä vuonna 2014 niitä oli Suomessa vain 3, neljä vuotta myöhemmin yrityksiä oli jo seitsemisenkymmentä ja erilaisia pakohuoneita noin 250. (Korteso 2018, 7, 21, 28; Koironen 2019c, 17.)

² Pelisuunnittelun ja -kehittelyn professori Scott Nicholson on painottanut, että pakohuoneilmiö ei olisi saanut alkunsa yhdestä tietystä pakohuoneyrityksestä. Hän uskoo, että yrittäjät ympäri maailman saivat toisistaan riippumatta idean pakohuoneyritystensä perustamiseen. Nicholson perustelee väitteensä 2010-luvun puolivälissä tekemällään maailmanlaajuisella mutta vain englanninkielisellä kyselytutkimuksellaan. Saamiensa vastausten perusteella hän on tullut siihen tulokseen, että pakohuoneyrittäjät ovat saaneet inspiraationsa: 1) reaali maailman roolipeleistä, 2) digitaalisista pakohuonepeleistä, 3) arvoitus- ja aarteensintäpeleistä, 4) interaktiivisista teattereista ja kummitustaloista, 5) televisioituista seikkailupeliohjelmista sekä 6) teemoitetusta viihteestä. Nicholson 2015, 3–7. Pakopeliyrittäjien inspiraationlähteistä ks. myös Morton 2007, 256; Penttilä 2018, 14, 19–24, 28–29, 33–34, 50–56; Bartlett & Anderson 2019, 4–6; C.R. & A.W. 2019; Koironen 2019c, 15–16.

2.2 Pedagogiset pakopelit

Pakopeleillä voi olla karkeasti ottaen kolme erilaista tarkoitusta. Ensinnäkin pakopelit voivat olla viihteellisiä. Ihmiset osallistuvat niihin, koska he haluavat pitää hauskaa tai tuntea kihelmöivää jännitystä. (Kortesuo 2018, 107; Bartlett & Anderson 2019, 8.)

Toiseksi pakopelit ovat erinomainen apuväline ryhmätyötaitojen harjoitteluun. Tämä johtuu siitä, että pakopelit ovat ennen kaikkea ryhmäpelejä, joissa pelaajien toiminta, ajattelu ja tiedot täydentävät toisiaan ja joissa onnistuminen on osittain kiinni pelaajien kyvystä kommunikoida keskenään. Pelaajien keskinäinen kommunikointi ja niin sanottu ääneen ajattelu on tärkeää, jotta he kykenevät löytämään vihjeitä, ratkaisemaan pulmia ja säilyttämään yhteyden ryhmään. Pakopeleillä voidaankin harjoitella ja vahvistaa viihteellisessä ympäristössä sosiaalisten taitojen ja ryhmähengen, ryhmätyöskentely- ja yhteistyötaitojen sekä luovuuden, ongelmanratkaisu- ja kommunikointitaitojen kehittymistä. Nämä taidot voivat vakiintua osaksi esimerkiksi työyhteisön tai koululuokan arkea, kun yksilöt huomaavat onnistuvansa pakopelissä paremmin ottaessaan huomioon muut ryhmän jäsenet, ja kun ryhmä pelaa yhteen. (Nicholson 2015, 2, 24–25; Penttilä 2018, 4, 25–26; Bartlett & Anderson 2019, 8–9; Koironen 2019c, 31, 34, 36, 59–60, 101.)

Kolmanneksi pakopelit voivat olla oppimissisältöisiä, jolloin niiden tarkoituksena on tukea opetettavan sisällön rakentumista. Periaatteessa pakopelien avulla voi opettaa miltei mitä tahansa sisältöjä, joihin voi lukea paitsi tietosisällöt myös taidot. (Nicholson 2015, 25; Koironen 2018, 2:41–2:53; Bartlett & Anderson 2019, 8; Koironen 2019b; 2019c, 67.) Pakopelien ”pedagoginen potentiaali” (Koironen 2019c, 12, 37) on selitys sille, miksi pakopelit ovat tärkeitä oppimisessa ja kouluttamisessa. (Kortesuo 2018, 107; Bartlett & Anderson 2019, 8; Koironen 2019c, 18.)

Maailmalla monet yritykset oivalsivat pakopelikonseptin pedagogiset mahdollisuudet pian pakopelien keksimisen jälkeen ja alkoivat markkinoida pelejään yksittäisten jännityksenhakijoiden lisäksi myös yrityksille. (Bartlett & Anderson 2019, 8; Koironen 2019c, 18.) Suomeen oppimispakopelit rantautuivat vasta vuoden 2016 aikoihin. Tuolloin niitä toteuttivat lähinnä yksittäiset henkilöt, kun taas vuonna 2018 pedagogiset pakopelit olivat

selvästi jo yleistyneet. Nytemmin pakopelejä on käytetty kouluttamis- ja oppimistarkoituksessa useissa yrityksissä³, järjestöissä⁴, museoissa⁵, oppilaitoksissa⁶, kirkossa⁷ ja yleisissä kirjastoissa. (Kortesuo 2018, 107; Koironen 2019a, 8; 2019b; 2019c, 12, 18, 100; 2019d.)

Yleisillä kirjastoilla on pitkät perinteet pelillisten ja tarinallisten menetelmien käytöstä palveluidensa toteuttamisessa. Pakopelejä ne ovat järjestäneet pääsääntöisesti tapahtumissa tai osana kouluuyhteistyötä. Tapahtumissa pakopeleissä ovat korostuneet viihteellisyys, tarinallisuus ja kirjallisuuteen tai tapahtuman aiheeseen liittyvä teema. (Koironen 2019a, 10; 2019c, 42–43.) Puhtaasti viihteellinen tarkoitus oli erikoiskirjastonhoitaja Linda Åkerlundin käsikirjoittamalla murhamysteriällä *Seitsemän kuolemansyntiä*, jossa pelaajien tuli erilaisia tehtäviä ratkomalla selvittää, kuka murhasi herra Mäen. Tätä alakoululaisille suunnattua pakohuonepeliä pääsi kokeilemaan syyslomalla 2017 Espoon Ison Omenan kirjastossa. (*Seitsemän kuolemansyntiä* 2017; Åkerlund 2017; Linda Åkerlundin sähköpostihaastattelu 21.11.2019.).

Kirjastojen kouluuyhteistyössä pakopelien painopiste on ollut viihteen sijasta kirjastopedagogiikassa⁸. Kirjastopedagogisia pakopelejä on käytetty esimerkiksi kirjastonkäytön ja tiedonhankinnan opetukseen. Pakopelien tehtävissä oppilaat ovat voineet muun muassa perehtyä hyllyluokkiin ja kirjaston e-aineistoihin, hakea tietoa kirjaston aineistotietokannasta, muista tietokannoista ja verkkosivustoilta, arvioida tietojen luotettavuutta ja kokeilla vaikkapa Google Lens -kuvatunnistusta. Ja toki pakopelit sopivat hyvin myös mediakasvatukseen ja ilmiöoppimisen välineeksi. Osana mediakasvatusta pelaajat voivat

³ Esim. Nokia, Elenia, Veikkaus ja VR. Happonen 2017; Talouselämä 2017; Kortesus 2018, 14, 107; Veikkaus 2018; Elenia 2019; Koironen 2019b; 2019c, 102–106.

⁴ Pakopelit sopivat erinomaisesti esimerkiksi partioon. Pakopelejä ovat hyödyntäneet myös esim. eläinoikeusjärjestö Animalia, joka järjesti *Pentutehdas-* ja *Pako eläintilalta* -pakohuoneet, sekä Suomen Punainen Risti, joka on toteuttanut ensiaputeemaisen pakohuoneen ja *Myrskyvaroitus*-pakohuoneen. Punainen Risti 2016; Alatalo 2017, 59; Kanerva & Abokther 2018; Punainen Risti 2018; Koironen 2019c, 94–97.

⁵ Esim. Riihimäen taidemuseo ja Päämajamuseo Lokki. Majonen 2018; Koironen 2019c, 90–91.

⁶ Mm. Lohjan seudun peruskoulut ja Metropolia Ammattikorkeakoulu. Koironen 2019c, 49–56, 75–79.

⁷ Oppisopimusopiskelijana Espoonlahden seurakunnassa toiminut Juha Eriksson järjesti lasten päivän tapahtumaan kaksi pakohuonepeliä, joissa oli teemana retkeily ja metsään eksyminen. Huhtala 2019, 9.

⁸ Hokkasen mukaan ”kirjastopedagogiikka pyrkii aktiivisesti ja tietoisesti tarjoamaan asiakkaille sellaisia toimintoja, joiden välityksellä kirjaston aineistot avautuvat kävijälle paremmin ja saavat parhaimmillaan aikaan ahaa-elämyksiä, uuden oppimista ja innostumista aineistojen sovellettavuudesta yksilön omiin tarpeisiin. - - [Kirjastopedagogiikassa] näennäisen hauskalta toiminnolta näyttävä toteutus on paitsi oikeasti viihdyttävää, myös jollain tavalla piilokasvattavaa tai ohjaavaa, uutta avartavaa”. Hokkanen 2015, 17–18.

esimerkiksi eläytyä toimittajan rooliin perehtyen erilaisiin medioihin, kuten uutisiin ja verkkosivuihin, ja tarkistaen, ovatko heidän saamansa tiedot luotettavia. Ilmiöoppimista tukevissa pakopelissä voi puolestaan käsitellä pelillisesti tietyn ilmiön eri puolia. (Koiranen 2018, 3:45–3:57, 11:23–16:33; Koiranen 2019a, 14; 2019b; 2019c, 11, 37, 43, 73, 111.)

Espoon kaupunginkirjastossa kirjastonkäytön ja tiedonhankinnan opetukseen painottuvia pakopelejä ovat olleet *Pako kirjastosta* ja *Zombie*. *Pako kirjastosta* oli aluelastenkirjastonhoitaja Marjukka Peltosen käsikirjoittama. Se oli suunnattu ”erityisesti kuudesluokkalaisille ja yhdeksäsluokkalaisille, nuorille, jotka ovat uuden elämänvaiheen kynnyksellä ja kirjastotaitojen päivittämisestä on hyötyä”. (Peltonen 2017; Marjukka Peltosen sähköpostihaastattelu 11.12.2019.) *Zombie* taas oli informaattikko Joonas Koirasen yläkoululaisille ja toisen asteen opiskelijoille suunnittelema tiedonhankinnan pakohuonepeli. (Koiranen 2018, 23:50–25:52; Koiranen 2019a, 17.)

Peltonen ja Koiranen suunnittelivat aluksi pakohuonepelejänsä itsenäisesti, toistensa projekteista tietämättä. Siitä huolimatta heillä molemmilla oli miltei identtinen idea pakohuoneidensa taustalla: he molemmat halusivat opettaa hieman tylsähköjä sisältöjä uudella ja jännittävällä tavalla. Keväästä 2016 lähtien järjestetyt *Pako kirjastosta* ja *Zombie* olivat Espoon kaupunginkirjaston ensimmäiset pakopelit. (Koiranen 2019d; Marjukka Peltosen sähköpostihaastattelu 11.12.2019.)

Kirjallisuuskasvatuksellisessa tarkoituksessa pakopelit sopivat erinomaisesti pelien teemaa vastaavan kirjavinkkauksen yhteyteen tai ne voivat itsessään toimia kirjavinkkauksena. Pakopelit voivat myös innostaa pelaajia tutustumaan tiettyyn kirjallisuuden genreen, kuten fantasiaan, sciifiin tai jännityskirjallisuuteen. (Koiranen 2018, 13:45–15:50; Koiranen 2019a, 11–12; 2019b; Koiranen 2019c, 44–46.) Niin ikään klassikoiden käsitteeseen pakopelit tuovat uudenlaisen lähestymistavan. (Koiranen 2019c, 45.) Tällaisesta pakohuonepeleistä toimii erinomaisena esimerkkinä *Sammon ryöstö*, joka toteutettiin Espoossa ensimmäisen kerran Kalevalan päivänä vuonna 2017. Sen suunnittelivat informaattikko Joonas Koiranen, aluelastenkirjastonhoitaja Heliminna Hakala ja erikoiskirjastovirkailija Éva Kelemen. Idea peliin syntyi kirjallisuuskasvatuksellisesta pohdinnasta: Miten Kalevalan tarina saataisiin tuotua nykypäivään ja kerrottua alakoululaisille kiinnostavalla tavalla? *Sammon ryöstö* -pakohuonepelejä järjestettiin alun perin kouluryhmille ja sittemmin myös kirjaston vapaa-ajantapahtumissa ja muissa tapahtumissa, kuten Ropenomiconissa. (*Sammon ryöstö* 2017; Koiranen 2018, 17:49–19:20; Ropenomicon 2018; Göös 2019; Koiranen 2019c, 45; Heliminna Hakalan sähköpostihaastattelu 21.11.2019.)

Kirjallisuuskasvatuksellisesta lähtökohdasta huolimatta yleisten kirjastojen pakopelit voivat olla hyvinkin viihteellisiä. Tarinalliset pakopelit ja eritoten johonkin tiettyyn kirjaan tai kirjasarjaan liittyvät pakopelit keräävät yhtäältä faneja yhteen, ja toisaalta ne voivat houkutella paikalle sellaisia pelaajia, jotka eivät yleensä käytä kirjaston palveluita. (Koiranen 2019c, 44–45.) Erittäin suosittuja ovat olleet muun muassa Espoon kaupunginkirjaston *Harry Potter* -teemaiset pakohuoneet. Niistä toisessa pelaajien pitää ”puolessa tunnissa päästä Rowena Korpinkynnen dialeemiin käsiksi”, ja toisessa pelaajien on löydettävä kadonnut lajitteluhattu ennen Tylypahkan seuraavan lukuvuoden alkamista. *Kadonnut lajitteluhattu* -pakopeli oli ohjelmanumero muun muassa Ropeconissa, Espoon science fiction- ja fantasiaseuran ja Espoon kaupunginkirjaston vuonna 2018 järjestämässä scifi- ja fantasiatapahtuma Esconissa sekä Espoon Sellon kirjaston animetapahtumassa Kibeconissa. (Escon 5 2018; Harry Potter 2018; Ropenomicon 2018.)

2.3 Case: End of the World

Kirjastopedagogiset pakopelit tarjoavat erinomaisen mahdollisuuden paitsi toteuttaa yleisten kirjastojen perustehtäviä myös tukea nuorten globaalikasvatusta. Globaalikasvatuksella tarkoitetaan ”toimintaa, jolla kannustetaan ihmisiä aktiiviseen maailmankansalaisuuteen. Globaalikasvatus lisää ymmärrystä siitä, miten jokainen meistä on kytköksissä maailmanlaajuisiin ilmiöihin ja voi omalla toiminnallaan edistää globaalia oikeudenmukaisuutta.” (Fingo 2019.) Globaalikasvatukseen liittyy olennaisesti ajankohtainen, merkityksellinen ja ahdistustakin aiheuttava ilmiö – ilmastonmuutos. (Tiensuu 2019.) 2010-luvulla nuorten globaalit huolet muun muassa ilmastonmuutoksesta olivat jo voimakkaampia kuin heidän henkilökohtaiset pelkonsa. (Lahtinen 2019, 79.)

Vuosituhanne vaihteessa ihmisen toiminnan vaikutuksista maapallon ekosysteemeihin tuli länsimaisen kaunokirjallisuuden tärkeimpiä eettisiä kysymyksiä. Kaunokirjallisuuden dystopiasta ja sen alalajista, ekodystopiasta, tuli yksi suosituimpia yhteiskunnallisen kriitikin muotoja. Juuri ilmastonmuutos on vaikuttanut merkittävästi siihen, että kirjallisuudessa pessimistiset tulevaisuudenkuvaukset ovat nousseet maailmanlaajuisen suosi-

oon. Viimeisen vuosikymmenen aikana Suomessa on ilmestynyt liki 80 dystopiaa tai dystooppista teosta⁹, joista osa on kotimaista nuortenkirjallisuutta. Nuortenkirjallisuudessa dystopia on retorinen keino, jolla lukijaa varoitetaan todellisista globaaleista uhkista. Siten nuortendystopioille ominaista ovat päähenkilön kehityskertomuksen ohella tietoisuus ympäristöriskeistä ja vaihtoehtoisten ekologisten arvojen etsintä. (Lahtinen 2019, 75–80.)

2010-luvun loppupuolella Espoon kaupunginkirjastossa yläkouluysteistyötä tekevä informaattikko Joona Koironen kiinnitti huomiota siihen, että nuorille suunnattu dystopiakirjallisuus oli niin sanotusti kovassa huudossa. (Koironen 2019d.) Samoihin aikoihin hän oli pohtinut, että ilmastokriisi edellyttäisi ympäristötietoisuuden lisäämistä entisestään. (Koironen 2019c, 119.) Syksyllä 2017 hän saikin idean yhdistää dystopiakirjallisuusvinkkauksen, kirjallisuuskasvatuksen ja ilmastonmuutosteemaisen pakohuonepelin. (Koironen 2019d.)

Kaupallisia pelejä suunnitellaan yleensä vähintään 3–20 hengen ydintiimeissä, ja koko suunnittelutiimi on vielä sitäkin suurempi. (Penttilän 2018, 60.) Yleisillä kirjastoilla on kuitenkin harvoin mahdollisuus irrottaa kirjastojen perustöistä kovin montaa työntekijää yksittäisten tapahtumien ja palveluiden suunnitteluun. Ilmeisesti juuri tästä syystä Koironen pyysi mukaan pelin suunnitteluun ja toteutukseen vain kirjastovirkailija Pia Göösiä. Hän toivoi työparikseen juuri Göösiä siksi, että heidän yhteistyönsä oli ennenkin ollut sujuvaa ja mukavaa, ja Koironen käsityksen mukaan Göös oli jo lähtökohtaisesti kiinnostunut erilaisista peleistä (Koironen 2019d).

Kun on kyse pedagogisista pakopeleistä, yhteistyö opettajien kanssa voisi olla luonteva lähtökohta. Göös ja Koironen eivät kuitenkaan pyytäneet opettajia mukaan suunnittelutyöhön, vaan he luottivat omaan ammattitaitoonsa ja keskinäiseen, toimivaan yhteistyöhönsä. He sopivat heti alkajaisiksi tehtävien jaosta ja vastuualueistaan. (Koironen 2019c, 74.) Göös tiesi omaksi vahvuudekseen pakopelien käsikirjoittamisen ja pelien ohjaamisen, mutta hän ei kokenut osaavansa suunnitella tehtävien sopivaa järjestystä ja riittävää

⁹ Jos mukaan lasketaan myös aiemmin julkaistut teokset – joista toki kaikki eivät liity ilmastonmuutokseen – suomalaisten dystopiakirjojen määrä kohoaa yli sataanviiteenkymmeneen. Ks. *Synkistyvät tulevaisuudenkuvat: dystooppinen fiktio nykykirjallisuudessa* -projektin (2015–2019) laatima lista *Suomalaisia dystopioita* osoitteessa <https://projects.tuni.fi/dystopiaprojekti/suomalaisia-dystopioita/>. Viitattu 26.12.2019.

vaihtelua. Niin ollen oli luontevaa, että hän käsikirjoittaisi *End of the World* -pakopelin¹⁰, ja Koironen vastaisi pelin tehtävistä. (Göös 2019.)

Pakopelien suunnitteluprosessi on järkevää aloittaa niin sanottujen speksien määrittelystä. Spekseillä tarkoitetaan pelin reunaehtoja, kuten kohderyhmää ja sen erityispiirteitä, pelin kestoja ja tavoiteaika sekä pelin sisältöjä, joihin kuuluvat mahdolliset oppimistavoitteet. (Koironen 2019c, 134–137.) Eritoten pedagogisten pakopelien suunnittelussa tärkeää on nimenomaan oppimistavoitteiden määrittely ja selkeyttäminen – riippumatta siitä, liittyvätkö ne uuden tiedon oppimiseen tai tietyn taidon tai tiedon harjoitteluun tai soveltamiseen. Vasta oppimistavoitteiden määrittelyn jälkeen on mielekästä alkaa suunnitella pelin tehtäviä. (Bartlett & Anderson 2019, 12)

End of the World -pakohuonepelillä oli jo alkuvaiheessa selvät speksit. Pelin kohderyhmiä olisivat ensi sijassa lukiolaiset ja mahdollisesti myös yläkoulun 9.-luokkalaiset. (Koironen 2019d.) Nuoret voivat toisinaan olla motivaatiopuutteensa vuoksi haastava kohderyhmä. Heitä kiinnostavan oppimispakopelin suunnittelu vaati siksi tasapainottelua opetettavan sisällön ja pelin viihteellisten elementtien välillä: nuorten innostuminen oppimissisällöstä pakopelistä riippuisi paljon siitä, kuinka hyvin oppiminen olisi upotettu huomaamattomaksi osaksi peliä. (Koironen 2019c, 57–58.)

Koironen alkuperäisen idean mukaisesti hän ja Göös päättivät yhdistää *End of the World* -pakopelin oppimistavoitteissa ja sisällöissä globaalikasvatuksen (ilmastonmuutos, kuudes sukupuutto, ekologiset ongelmat), tiedonhankintataidot ja kirjallisuuskasvatuksen. (Koironen 2018, 16:58–17:40; Koironen 2019c, 110.) He halusivat ilmentää pakohuonepelillään yhtä tarinankerronnallisuuden muotoa, ja sellaisena peli sopi luontevasti dystopiavinkkauksen pariin. Pakopelin ja vinkkauksen yhdistäminen oli myös käytännöllinen ratkaisu, jolla 20–30 oppilaan luokat saataisiin jaettua pienempiin ryhmiin. Tämä ratkaisu tosin edellytti sitä, että luokilla olisi mahdollisuus viettää kirjastossa 2 x 45 min. Kun osa oppilaista seuraisi dystopiavinkkausta (45 min.), osa pelaisi pakohuonepeliä (45 min.) ja toisinpäin. (Göös 2019; Koironen 2019d.) Jälkikäteen arvioituna *End of the World* -pakopelin merkittävin ongelma tai suunnitteluvirhe oli juuri tässä yhtälössä: peli oli tarkoitettu 6–8 pelaajan ryhmille ja sen kestoksi oli määritelty 45 minuuttia, mutta koululuokat ovat

¹⁰ *End of the World* -pakohuone sai nimensä puolivahingossa. Pakohuonepelin suunnitteluvaiheessa Göös tallensi pakohuonemateriaaleja sisältävän OneDrive-kansion nimellä *End of the fucking world* ja jakoi kansion Koironelle. Siitä Koironen poimi nimen pakohuoneelle sensuroiden alkuperäisestä vain kirosan. Göös 2019.

yleensä suuria, eivätkä oppilaat voi viettää koko koulupäivää kirjastossa. (Koiranen 2019d.)

Kun pakopelin speksit on määritelty, pelistä tehdään alustava pelirunko eli käsikirjoitus. Käsikirjoituksen tarkoituksena on kehittää peliä eteenpäin kokonaisuutena, ei yksittäisten tehtävien kautta. Pelirunkoon liittyvät päätökset muun muassa pelin teemasta ja tarinasta. (Koiranen 2019c, 134, 138, 143.) Tarina selittää pelaajille pakopelin teeman ja sen, miksi he yrittävät ratkaista tehtävät. Tarinalla on myös mahdollista välittää pelaajille oppimissisältöjä, ajatusmalleja ja informaatiota tiiviissä, muistettavassa ja ymmärrettävässä muodossa. Teeman ja hyvin laaditun tarinan kautta pelaajat motivoituvat ja pääsevät konkreettisesti kokemaan ja uppoamaan pelin maailmaan. Kokemuksellisuus vaikuttaa pelaajien kiinnostukseen, tunteisiin ja ajatuksiin paljon voimakkaammin kuin passiivinen viestin vastaanottaminen. (Penttilä 2018, 1; Korteso 2018, 39; Koiranen 2019c, 44, 92, 157–158, 162–163.)

Nuorille suunnatut ympäristöaiheiset pakopelit sijoittuvat usein ympäristökatastrofin koettelemaan tulevaisuuden maailmaan. (Koiranen 2019c, 120.) Tämän myös Göös ja Koiranen valitsivat pakohuonepelinsä teemaksi. Käsikirjoittaessaan *End of the World* -pelin tarinaa Göös lähti liikkeelle kysymyksestä: Miten ihmiset voisivat estää maailmanlopun, tai jos se olisi jo tapahtunut, olisiko ihmiskunnalla mahdollisuus selvittää siitä? (Göös 2019.) Tarinan lopullisessa versiossa pelaajien tehtävänä oli selvittää, mikä menneisyydessä oikein meni pieleen ja johti maailman kaaokseen:

On vuosi 2158. Koko ihmiskunta on kokenut suuren katastrofin. Jäljelle jääneet ihmiset kärsivät ruuan ja juomaveden puutteesta ja joutuvat kilpailemaan vähiin käyneistä luonnonvaroista. Ihmiset ovat myös menettäneet historiansa eivätkä enää tiedä, mikä oikein johti nykyisen kaltaiseen tilanteeseen. Voi olla, että tieto menneisyyden tapahtumista auttaisi heitä rakentamaan itselleen uuden tulevaisuuden. Siksi teidät on valittu kaikkein kyvykkäimpinä ottamaan asiasta selvää. Teidät on lähetetty muinaiseen kirjastoon selvittämään, mitä oikein tapahtui, sillä legendat kertovat, että kirjasto on ollut aikaisemmin tiedon palatsi. Teillä on kuitenkin vain 45 minuuttia aikaa päästä pois, sillä aluetta hallitsee vaarallinen rikollisjengi, joka partioi alueella. Te ette halua jäädä kiinni. Pitäkää siis kiirettä! (Göös & Koiranen 2018; Koiranen 2018, 20:44–21:49)

Pelin perimmäisenä tarkoituksena oli siis osoittaa nuorille konkreettisella, kokemuksellisella ja tunteisiin vaikuttavalla tavalla, mitä ilmastonmuutos todella tarkoittaa maapallolle ja ihmisille. (Koiranen 2019c, 37, 120.)

Ilmastokriisi ja siihen liittyvä varsin synkkä tulevaisuudenkuva voivat aiheuttaa nuorissa ilmastoahdistusta. (Pihkala 2019; Piispa & Myllyniemi 2019.) https://mieli.fi/sites/default/files/materials_files/ilmastoahdistusraportti-mieli2019-web.pdf Tästä syystä Koiranen pyysi Göösiä muokkaamaan käsikirjoitusluonnosta toiveikkaampaan suuntaan. (Göös 2019.) Kuten Koiranen on myöhemmin painottanut, ”dystopiamaisissa peleissäkin on tärkeää koko ajan kuljettaa mukana toivonsiementä myös tarinassa: muutos on mahdollinen. Nuorten ilmastoahdistuksen lisääminen ei liene yhdenkään toimijan tarkoitus. Siksi ratkaisukeskeisten pakopelitarinoiden luominen on mielekkäämpää kuin tulevaisuuden kauhuilla mässäily.” (Koiranen 2019c, 120–121.)

Teeman ja tarinan lisäksi pakopelien pelirunkoon liittyvät päätökset pakopelin etenemisen mallista ja tehtävistä. (Koiranen 2019c, 138–144.) Pakopelejä on karkeasti ottaen kolmenlaisia: lineaarisia, epälineaarisia ja hybridimuotoisia.¹¹ *End of the World* -pakohuonepelin tehtävien suunnittelusta vastuussa ollut Koiranen päätti, että peli etenisi lineaarisesti. Hänen päätöksensä perustui käytännön syihin: lineaarinen pakopeli on yksinkertaisin suunnitella, siihen on helppointa upottaa etenevä juoni ja se edesauttaa pelaajien flow-tilaan pääsyä. Lineaarisesti etenevässä pakopelissä tehtävät ratkotaan tietyssä järjestyksessä, ja kerrallaan voi ratkaista vain yhden tehtävän. Tehtävän ratkaisusta saa vihjeen tai esineen, joka mahdollistaa taas seuraavan tehtävän ratkaisemisen ja pelissä etenemisen. (Koiranen 2019a, 26; 2019c, 164–167.)

Ennen kuin Koiranen alkoi suunnitella ja rakentaa *End of the World* -pakohuonepelin tehtäviä, hänen ja Göösin piti päättää, missä tilassa pakopeli toteutettaisiin. Pakopelejä pelataan pääsääntöisesti yhdessä tai useammassa huoneessa, mutta peli voi sijoittua myös kokonaiseen rakennukseen, linja-autoon, kaupunkiin, maatilalle, saareen tai oikeastaan mihin tahansa sisä- ja ulkotilaan. Täsmällisyyden vuoksi onkin syytä erottaa toisistaan yläkäsite pakopeli ja sen alakäsite pakohuonepeli, joka on siis yksi pakopelin muoto. (Nicholson 2015, 9, 30; Korteso 2018, 10, 14; Koiranen 2019b; 2019c, 15, 17–18, 148.)

¹¹ Pakopelien rakenteesta ks. Nicholson 2015, 16–18; Korteso 2018, 41–44; Koiranen 2019a, 26; 2019c, 167–170.

Käsitteiden ero ei ilmeisesti ollut vielä muutama vuosi sitten selvä *End of the World*-pelin suunnittelijoille, koska ainakin Göösin muistikuvan mukaan he pohtivat tuolloin, olisiko harhaanjohtavaa puhua pakohuoneesta, jos peli sijoittuisi koko kirjastoon. (Göös 2019.) Toisaalta he kokivat, että pelin sijoittuminen vain yhteen huoneeseen aiheuttaisi tarinan ja toteutuksen välisen ”sisustuksellisen ristiriidan”, koska *End of the World*-tarinan keskiössä on hylätty kirjasto. Koko kirjaston käyttöä olisi puoltanut myös kysymys tarvittavan rekvisiitan määrästä. (Göös 2019.) Kirjastohan on jo itsessään kirjasto eikä vaadi paljoa rekvisiittaa, kun taas pelin teeman mukaisesti sisustetussa huoneessa rekvisiittaa pitää olla melko paljon. (Koiranen 2018, 26:56–28:28)

Pakopelin rekvisiittaan kannattaa panostaa sitä enemmän, mitä pysyvämmästä pelistä on kyse ja mitä elämyksellisempää kokemusta tavoitellaan. Pakopelien sisustuksen pikkutavarat luovat tunnelmaa ja voivat joskus toimia työkaluina tai vihjeinä eteenpäin pääsulle. Rekvisiitan määrä vaikuttaa suoraan siihen, kauanko pelin pystyttäminen kestää. Parin tunnin pop up -pelin takia ei siis ole järkevää suunnitella peliä, joka vaatii paljon rekvisiittaa. (Kortesuo 2018, 11, 33–34; Koiranen 2019c, 150.)

Lopulta Göös ja Koiranen päättivät käytännön syistä toteuttaa pelin yhdessä huoneessa. Maailmanlopun tunnelman luominen edellytti hyllyjen ja tuolien kaatamista, kirjojen viskelyä sokin sokin, muovipusseja lattialla ja yleistä paikkojen sekoittamista, rikkiäisen hyllyn asettamista keskelle tilaa sekä valaistuksen vähentämistä. Näitä tunnelmaan ja teeman mukaiseen sisustukseen kuuluvia ratkaisuja ei olisi voinut toteuttaa kirjaston muissa tiloissa. Kirjastoa ei olisi myöskään voinut sulkea muilta asiakkailta pelin ajaksi, mikä olisi ollut miltei välttämätöntä, jotta nuoret voisivat keskittyä täydellisesti ilman, että keskittyminen katkeaisi peliin kuulumattomien häiriötekijöiden vuoksi. (Koiranen 2018, 21:52–22:14; Göös 2019; Koiranen 2019c, 27–28.)



Kuva 1. *End of the World* -pakohuonepelin tila.



Kuva 2. *End of the World* -pakohuonepelin tila.

Kuvat 1 ja 2: Pia Göös 2018. CC BY-NC-ND 4.0.

Yleisillä kirjastoilla on harvoin mahdollisuuksia käyttää isoja rahoja materiaaleihin. Lohdullista on se, että hyvän pakopelin toteuttaminen ei välttämättä vaadi isoa budjettia. (Koiranen 2019c, 38, 133.) *End of the World* -pakopelille oli alustavasti varattu ”nolla-budjetti”, mutta lopulta projektiin kului noin 70 euroa, joista suurin osa meni radiopuhelimiin ja loput lukkoihin. Radiopuhelimia tarvittiin siksi, että Göös ja Koiranen voisivat pelin ohjaajina kommunikoida pelaajien kanssa. (Göös 2019.) Pakopeleissä ohjaaja on näet useimmiten pakuhuoneen ulkopuolella, ja pelaajat toimivat pelitilassa täysin itsenäisesti. Kaupallisissa pakopeleissä voi olla valvontakameroita, joiden kautta ohjaaja seuraa pelin tapahtumia ja voi tarvittaessa keskeyttää pelaajien sopimattoman toiminnan. Kirjastoissa harvoin on pakopeleihin soveltuvia valvontakameroita. Ohjaajan pitää kuitenkin voida kommunikoida pelaajien kanssa, jotta hän voi tarvittaessa antaa näille pelin kuluessa vinkkejä, jos tehtävien ratkaiseminen ei muuten onnistu tai pelaajat ovat aivan hakoteillä. (Nicholson 2015, 22; Kortesus 2018, 10, 35; Penttilä 2018, 3; Koiranen 2018, 28:30–30:35; Koiranen 2019a, 25; 2019c, 152–154.)

Pakuhuoneen sisustuksessa Göös ja Koiranen käyttivät kirjastossa valmiiksi olevia esineitä, mutta myös rekvisiittaa, jonka he toivat kotoaan tai lainasivat kollegoiltaan. (Göös 2019.) Lisäksi he 3D-tulostivat uhanalaisia eläimiä muovista, mikä jälkikäteen ajateltuna oli hieman ironista Koirasen itsensäkin mielestä. (Koiranen 2018, 22:54–23:01; Koiranen 2019d.)

Rekvisiitan lisäksi edullinen ja helppo tapa lisätä pakopelin tunnelmaa ja edesauttaa pelaajien immersiota on teemaan sopiva äänimaisema. Äänimaailma voi muodostua musiikista ja erilaisista äänistä, kuten sateen ropinasta tai kellontikityksestä. (Kortesus 2018, 40, 61; Koiranen 2019a, 24; 2019c, 150.) Parhaimmillaan pelin taustäännet ovat monimuotoisia ja säädettävissä pelitilanteen mukaan. (Kortesus 2018, 40.) Toinen hyvä keino vaikuttaa pelitilan tunnelmaan on valaistus. Esimerkiksi neonvalokaapelit ja välkyvät led-valot sopivat tieteisteemaan, ja hämärä valaistus luo jännittävän ja ehkä aavistuksen painostavankin tunnelman. (Koiranen 2019a, 24; 2019c, 151.)

Pakopeliä suunnitellessa kannattaa kuitenkin huomioida, että jotkut ratkaisut voivat olla joillekin pelaajille liian pelottavia tai suorastaan vahingollisia. Esimerkiksi kauhuelementit eivät sovi pienille lapsille eivätkä herkille aikuisillekaan, ja erilaiset hajut ja haistelutehtävät voivat haitata suuresti hajuallergikkoja. (Kortesus 2018, 17–18; Koiranen 2019c, 194.) Göös ja Koiranen pohtivatkin etukäteen mahdollisia rajoituksia ja tulivat siihen tulokseen, että pakuhuoneen teemaan olisi sopinut pimeys. Pimeys voi kuitenkin olla joil-

lekin todella pelottavaa, ja toisaalta riittävän valaistuksen puute olisi voinut myös vaikeuttaa tehtävien ratkaisemista. Niin ollen he eivät lähteneet hakemaan maailmanlopun tunnelmaa pimeydestä, vaan ainoastaan kevyestä hämärästä. (Göös 2019.)

Pakohuoneen teeman mukaista tunnelmaa on helppoa ja edullista luoda äänten ja valaistuksen lisäksi erilaisilla kuvilla. Kuvat voivat olla vaikkapa seinille kiinnitettäviä julisteita tai ne voi heijastaa valkokankaalle tai tuoda suurelle näytölle. (Korteso 2018, 34; Koironen 2019a, 24; 2019c, 151.) *End of the World* -pakohuonepelin sisustamiseen Göös ja Koironen keksivät pyytää apua luonnonsuojelujärjestöiltä. Göösin mukaan Suomen ympäristökeskus, Luonnonvarakeskus ja Suomen luontokeskus Haltia innostuivat todella paljon ideasta kasvattaa nuorten ilmastotietoutta pakohuonepelin avulla ja ne tekivät mielellään yhteistyötä Espoon kaupunginkirjaston kanssa. Göös kertoi järjestöille olevansa kiinnostunut kaikesta mahdollisesta pakohuonepeliin sopivasta materiaalista, mutta ”valitettavasti kävi niin, että järjestöt olivat aikaansa edellä”. Toisin sanoen niillä oli joistakin kampanjoistaan hyvin vähän painettuja julisteita ja esitteitä ja toisista ei lainkaan. Esimerkiksi Suomen ympäristökeskuksella olisi ollut pakohuonepelin teemaan erinomaisesti sopiva Itämeri-kampanja, mutta siitä oli olemassa vain digitaalisia materiaaleja. Kirjasto olisi kyllä saanut käyttää digitaalisiakin aineistoja pakohuonepelissään, ja Göös ja Koironen toki miettivät, mitä niiden kanssa olisi voitu tehdä. Digitaalisten materiaalien integroiminen pakopeliin osoittautui kuitenkin liian vaikeaksi haasteeksi. (Koironen 2018, 22:15–22:23; Göös 2019.) Kuten pimeyden suhteen, Göös ja Koironen pohivat, voisivatko kuvat vaikuttaa vahingollisesti nuoriin. Jotta pakopelin kuvitus liittyisi ilmastomuutokseen muttei olisi liian ahdistava, he päättivät käyttää sisustuksessa esimerkiksi pommipilvien sijaan kuvia sammalista, jotka indikoivat maailman tilasta. (Göös 2019.)

Kun Göös ja Koironen olivat saaneet valmiiksi alustavan pelirungon, he alkoivat hioa sitä lopulliseen muotoonsa. Tässä vaiheessa Koironen tehtävänä oli varmistaa, että *End of the World* -pakopelin tehtävät olisivat toteuttamiskelpoiset ja loogisesti ratkaistavissa. (Koironen 2019c, 143–144.)

Pakopelien tehtävillä voi opettaa laajoja ajatusmalleja tai yksittäisiä faktoja ja käytännöllisiä taitoja. Oppimistavoitteet ja sisällöt vaikuttavat luonnollisesti siihen, minkälaisia tehtäviä peliin kannattaa sisällyttää. Ajatusmalleja opettaessa tehtävien tarkoituksena on saada pelaajat pohtimaan pelin aihetta tietyistä näkökulmista eikä niinkään muistamaan pelin jälkeen yksittäisiä faktoja. (Koironen 2019c, 70.) Juuri ajatusmallien opettamisesta, ja tarkemmin ottaen nuorten ympäristötietouden lisäämisestä, oli kysymys myös *End of*

the World -pakopelissä. Käsikirjoituksellaan ja tehtävillään Göös ja Koironen halusivat saada nuoret pohtimaan, miten nämä voisivat omalla toiminnallaan ratkaista ongelmia ja vaikuttaa siihen, että maailma pelastuu. (Göös 2019; Koironen 2019d.)

Silloin kun pelin viestin on tarkoitus välittyä ennen kaikkea tarinan kautta, tehtävien suunnittelijalta vaaditaan taitoa rakentaa tehtäviä, jotka syventävät tarinaa eivätkä päinvas-toin vie pelaajien huomiota pois siitä. Ja vaikka pakopelissä ei olisi erityistä sanomaa tai viestiä pelaajille, tehtävien pitäisi aina kytkeytyä tarinaan ja teemaan ja viedä tarinaa eteenpäin. Tehtävien kautta pelaajat siis pelaavat tarinaa. (Koironen 2018, 4:46–4:57; Koironen 2019c, 92, 159.)

Ensimmäisen tehtävän kannattaa olla niin sanottu lämmittelytehtävä, jonka tarkoituksena on saada pelaajat nopeasti kiinni tehtävien virtaan. Hyvä lämmittelytehtävä on esimerkiksi etsintätehtävä, koska siinä pelaajat tutustuvat pelitilaan tutkiessaan sitä ja etsiminen on fyysistä mutta kevyttä eikä vaadi paljoakaan aivotyötä. Lisäksi etsintätehtävä tarjoaa heti onnistumisen kokemuksia ja siten lisää pelaajien itsevarmuutta. (Kortesuo 2018, 39; Koironen 2019c, 27, 52–53, 147, 179.)

End of the World -pakopelissä aloitustehtävä oli juurikin etsintätehtävä. Pelaajien tuli etsiä esine, jolle menneiden aikojen kirjastonhoitaja oli tallentanut viestin ennen kuin hän oli joutunut hylkäämään kirjaston. (Göös & Koironen 2018.) Kyseinen esine oli c-kasetti. Tähän ratkaisuun Göös ja Koironen päätyivät siksi, että he halusivat ”esitellä vanhaa tekniikkaa muksuille” ja ”luoda tunnelmaa aikasiirtymällä”. (Göös 2019; Koironen 2019d.) Äänitteitä ja videoita voi käyttää myös tarinan kuljetuksessa, kuten Göös ja Koironen tekivät, niihin saa upotettua informaatiota ja ne lisäävät pelin vaihtelevuutta. (Koironen 2019d, 199.)

Kun nuoret ymmärsivät, että heidän etsimänsä esine oli c-kasetti ja kun he hahmottivat, miten kasettisoitin toimii, he kuulivat nauhalta kirjastonhoitajan tarinan lohduttomasta ja vaarallisesta yhteiskunnasta. Kirjastonhoitaja kertoi etsineensä lehtileikkeistä selitystä tapahtumaketjulle, joka on pakottanut miljardi ihmistä jättämään kotinsa. Ulkopuolisen uhkan vuoksi hän joutui piilottamaan tutkimustensa tulokset kirjastoon, jotta niistä vielä jonain päivänä voisi olla hyötyä tuleville sukupolville. (Göös & Koironen 2018.)

Seuraavakin tehtävä oli periaatteessa etsintätehtävä, mutta nyt hieman haasteellisempi sellainen. (Göös & Koironen 2018.) Tehtävien vaikeustason on hyvä kasvaa pelin edetessä, ja tehtävät kannattaa suunnitella mieluummin hieman liian vaikeiksi kuin helpoiksi;

pelaajillahan on mahdollisuus saada vinkkejä ohjaajalta. Tehtävien tulisi myös olla riittävän monipuolisia¹², yllättäviä ja palkitsevia, jolloin pelaajat voivat kokea oivalluksia. (Korteso 2018, 38–39; Koironen 2018, 30:40–31:44; Koironen 2019c, 26–27.)

End of the World -pakopelin toisessa tehtävässä pelaajien tuli etsiä lehtileikkeet, joita kirjastonhoitaja oli aikoinaan tutkinut. Lehtileikepelin löydettyään heidän piti tunnistaa tietyt uutiset, joihin kirjastonhoitaja oli nauhoituksessaan viitannut. Pinossa oli siis myös oikeaan ratkaisuun liittymättömiä uutisia ja hämääviä merkintöjä. (Göös & Koironen 2018.) Koska nämä ylimääräiset uutiset ja merkinnät olivat keskeinen osa tehtävää, ne eivät olleet niin sanottuja red herringeitä. Red herring on joko harhaanjohtava vihje, hämäysesine, jota ei tarvita koko pelissä, tai tehtävä, josta suoriutuminen ei johda mihinkään. Red herringeissä on kyse yksinomaan huijauksesta, joka ohjaa pelaajien huomion pois olennaisista sisällöistä, kuluttaa aikaa ja vain turhauttaa pelaajia. (Nicholson 2015, 24; Korteso 2018, 11, 45, 59–60; Penttilä 2018, 4; Koironen 2019c, 151.)

Tunnistettuaan oikeat uutiset pelaajien piti vielä hahmottaa, missä järjestyksessä heidän tulisi tarkkailla uutisia. Oikean vastauksen avulla he saivat numerokoodin, joka aukaisi lippaan. (Göös & Koironen 2018.) Numerokoodilukot ovatkin yleisin pakopeleissä käytetty lukkotyyppi. (Koironen 2019d, 173.) Lippaassa oli tallessa kirjastonhoitajan muistilappu. Muistilappu johti pelaajat tiedonhankintatehtävään ja kirjastoluokitusten pariin. (Göös & Koironen 2018.)

Tiedonhankinta on opetettavana aiheena haastava, sillä sen harjoittaminen voi olla tylsää ja turhauttavaa. Pakopeli tarjoaa mahdollisuuden tehdä tiedonhankintataitojen harjoittelusta edes aavistuksen mielenkiintoisempaa. Pelin tarina antaa tiedonhankinnalle merkityksen, ja pelin tehtävät kietoutuvat tarinaan ja teemaan. Pakopelissä tiedonhankintatehtävillä tarkoitetaan kaikkia niitä tehtäviä, joiden ratkaisua varten pelaajien on etsittävä tietoa pelitilasta tai internetistä. Pelaajat voivat esimerkiksi joutua pohtimaan sopivia hakusanoja löytääkseen tietoa jostakin tietokannasta tai hakukoneesta. (Koironen 2019c, 48–49, 201.)

¹² Pakopeleihin ja pedagogisiin pakopeleihin soveltuvia tehtäviä löytyy runsain mitoin internetistä. Suomeksi erilaisia tehtäviä ovat esitelleet muiden muassa Korteso (2018, 66–91) ja Koironen (2018, 30:43–31:44; 2019a, 27; 2019c, 171–202). Nicholson (2015, 19–20) on puolestaan laatinut luettelon pakopelitehtävistä yleisimmysjärjestyksessä.

End of the World -pakopelissä kirjastonhoitajan muistilappu ohjasi pelaajat teeman mukaisten asiasanojen kanssa Helmet-tiedonhakuun¹³. Pelaajien tuli siis hahmottaa, että ratkaistakseen tehtävän heidän piti mennä Helmet.fi-verkkosivustolle ja käyttää muistilappuun kirjoitettuja asiasanoja. Asiasanat tuottivat hakutulokseksi kymmenisen termiä, joista relevanssin mukaisessa järjestyksessä ensimmäinen ohjasi pelaajat tietyn teoksen äärelle. Oikean teoksen tunnistamista oli helpotettu pelitilan rekvisiittaan piilotetulla vihjeellä: pakohuoneen seinällä oli itse tehty juliste teoksen kansikuvasta. (Göös & Koironen 2018.) Julisteita kannattaa käyttää pakohuonepeleissä juuri siksi, että niihin on helppo sisällyttää vihjeitä, ohjeita ja tehtävän ratkaisun kannalta olennaista informaatiota, koodoja ja vaikkapa verkkosivuston nimen. Samalla julisteilla voi luoda tilaan teeman mukaista tunnelmaa. (Koironen 2019c, 184.)

Tiedonhankintatehtävään kuului myös oikean kirjastoluokan selvittäminen. Pelaajien tuli oivaltaa muistilapun vihjeestä, että Helsingin kaupunginkirjastossa on käytössä muiden yleisten kirjastojen luokitukselta poikkeava Helsingin kaupunginkirjaston luokitusjärjestelmä¹⁴. Oivallus palkitsi pelaajat luokitus- eli numerokoodilla, joka avasi uuden lippaan. (Göös & Koironen 2018.) Vaikka oikean kirjastoluokan selviäminen ratkaisi tehtävän, ratkaisu itsessään ei ollut nuorten oppimisen kannalta merkityksellistä. Sen sijaan tehtävän pedagoginen tavoite oli saada pelaajat käyttämään kirjaston verkkosivustoa ja etsimään sieltä tietoa. (Koironen 2019d, 201.)

Lippaasta pelaajat löysivät tyhjältä näyttävän lapun ja kynän, jossa oli uv-valo. (Göös & Koironen 2018.) Uv-valo on violetinsävyistä, aallonpituudeltaan lyhyempää kuin tavallinen valo, ja sillä saa luettavaksi kynällä kirjoitetun näkymättömän tekstin. Uv-valokynä on yksi yleisimmistä pakohuonepelien niin sanoitusta gadget-pulmista¹⁵. (Nicholson 2015, 19; Korteso 2018, 70; Koironen 2019c, 175.) *End of the World* -pakopelissä uv-valo paljasti pelaajille paljaalle silmälle näkymättömällä musteella kirjoitetun verkkosoitteen. (Göös & Koironen 2018.)

Koirasen mukaan omien verkkosivujen tekeminen on nykyään melko helppoa, ja tarjolla on paljon ilmaisiakin ohjelmia. Pakopelien suunnittelijan kannattaa kuitenkin selvittää etukäteen eri palveluntarjoajien ehdot ja ilmaisversioiden mahdolliset rajoitukset. Mikäli

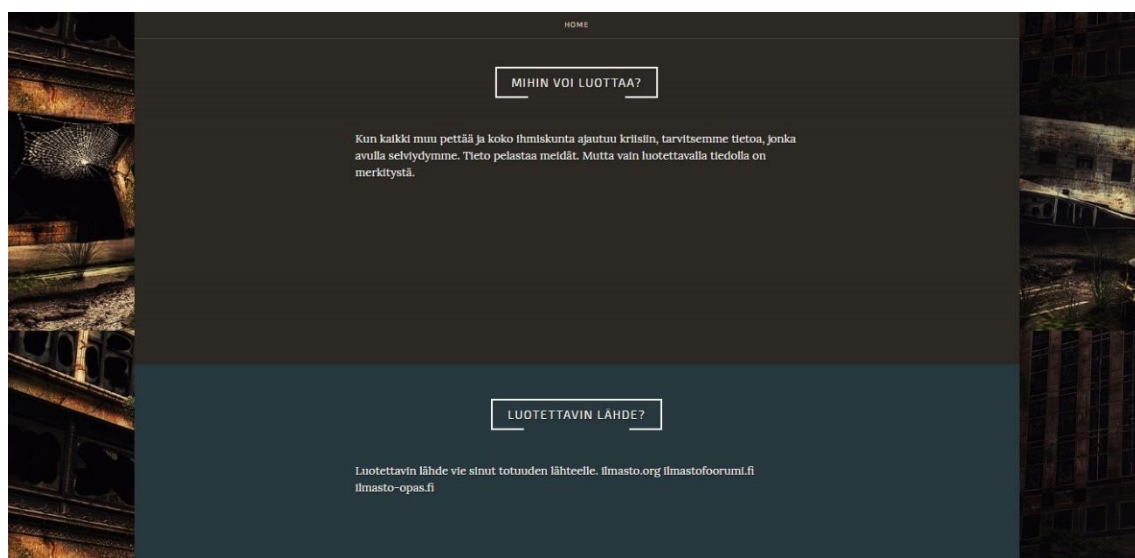
¹³ Helmet on pääkaupunkiseudun yleisten kirjastojen kirjastoverkko, johon kuuluvat Helsingin, Espoon, Kauniaisten ja Vantaan kaupunginkirjastot.

¹⁴ Ks. esim. <https://www.kirjastot.fi/kysy/mista-juontaa-helsingin-kaupunginkirjaston-ysl>.

¹⁵ Gadget-pulmista suomeksi, ks. Korteso 2018, 68–71.

pakopeliä varten tarvitaan salasanalla lukittava sivu, esimerkiksi WordPress voi olla hyvä valinta. (Koiranen 2019d, 198.)

Koiranen ja Göös loivat pakopeliään varten nimenomaan WordPress-sivuston. Sivusto muodostui neljästä osiosta. Ensimmäisessä osiossa oli Ilmatieteen laitoksen erikoistutkijan laatima video, joka havainnollistaa lämpötilan poikkeamat maittain. Toisessa osiossa pelaajien tuli pohtia tiedon luotettavuuden merkitystä ja luotettavan tiedon arviointia. Pohdinnan tukena toimi IFLA:n Information Society -jaoston suunnittelema infograafi *Tunnista valeuutinen*¹⁶.

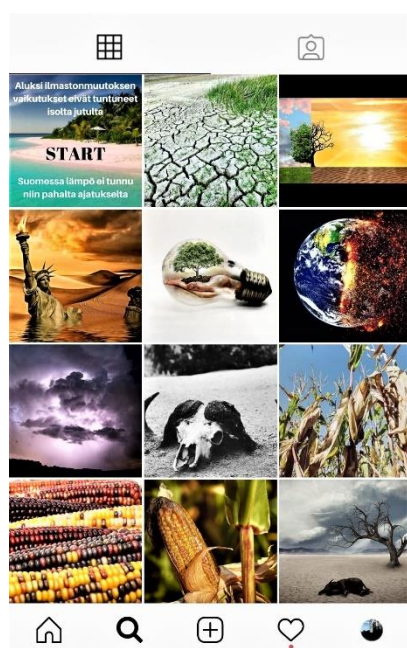


Kuva 3. Kuvakaappaus *End of the World* -pakohuonepelin WordPress-sivustosta.

Kolmas osio esitteli pelaajille kolme ilmastonmuutosteemaista sivustoa. Göös ja Koiranen olivat valinneet ne linkeistä, jotka heidän kanssaan yhteistyötä tehneet luonnonsuojelujärjestöt olivat lähettäneet heille. Kolmas osio sisälsi myös vihjeen seurata luotettava lähdettä. (Göös & Koiranen 2018; Göös 2019; Koiranen 2019c, 110–111.) *End of the World* -pakopelin tiedon luotettavuuteen keskittyvät tehtävät ovat erinomainen esimerkki pakopelin tehtävistä, joissa on otettu huomioon pelin vaihtelevan tempon merkitys. Peliin upotettu viesti tai pedagoginen sisältö voi hukkaa tehtävien toiminnallisen suorittamisen alle, jos kaikki pakopelin tehtävät ohjaavat pohdinnan sijaan vain vauhdikkaaseen toimintaan. Siksi pelin on hyvä tarjota välillä pysähtymiskohtia, joissa pelaajat pysyvät keskittymään pelin tarinaan ja viestiin. (Koiranen 2019c, 92–93.)

¹⁶ Infograafin voi ladata ja tulostaa osoitteesta <https://www.kirjastot.fi/sites/default/files/procal/finnish - how to spot fake news.jpg>.

Kun pelaajat olivat valinneet kolmannelta osiosta luotettavimman sivuston, heille paljastui salasana lukittuun, neljänteen osioon. Neljäs osio johti pelaajat seuraavaan tehtävään, niin sanottuun tagisuunnistukseen. (Göös & Koironen 2018; Koironen 2019c, 111.) Tagisuunnistus tarkoittaa monivalintatehtävää, joka on toteutettu tageja käyttävällä somealustalla. Tagisuunnistuksessa on tarkoituksena liikkua valitulla somealustalla valitsemalla eli seuraamalla oikeita tageja. Tagisuunnistukseen soveltuu esimerkiksi Instagram, jossa kysymykset kannattaa sisällyttää kuvaan ja vastaukset tageina kuvatekstiin. Oikean tagin valitsemalla pelaajat näkevät vain juuri klikkaamansa kuvan sekä uuden kuvan, jonka kuvatekstissä kyseinen tagi myös on. Pelin suunnittelijan kannattaakin valita vain sellaisia tageja, joita muut eivät ole vielä käyttäneet ja tuskin tulevat koskaan käyttämään. Lisäksi pelin suunnittelijan kannattaa poistaa kommentointimahdollisuus, koska somealustat ovat julkisia, ja tehtävän voivat ainakin periaatteessa löytää ulkopuolisetkin henkilöt. (Koironen 2019c, 189–190.)



End of the World -pakohuonepelissä Göös ja Koironen rakensivat tagisuunnistuksen nimenomaan Instagramiin. Pelaajien tuli seurata tiettyä käyttäjää¹⁷, jonka postaukset kertoivat kuvin ja tekstein, millä tavalla ja mihin kaikkeen muuhunkin kuin ilmaston lämpenemiseen ilmastokriisi on vaikuttanut ja vaikuttaa edelleen. Käyttäjän viimeinen postaus oli valokuva pakohuoneen seinästä, johon oli kiinnitetty kahdeksan valokuvaa ja yksi numero. Seinäpostaus oli siten vihje, jonka tarkoituksena oli johdattaa pelaajat toiseksi viimeisen tehtävän äärelle. (Göös & Koironen 2018.)

Kuva 4. Kuvakaappaus *End of the World* -pakohuonepelin Instagram-tilistä.

Toiseksi viimeinen tehtävä oli mediakasvatuksellinen, koska se edellytti kuvanlukutaitoa. Pelaajien piti arvioida seinällä olevia kuvia maailmanlopun uhkista ja valita kuvista ne, jotka liittyvät pelin tarinaan. Suoriutuakseen tästä tehtävästä pelaajien piti palauttaa mieleensä kaikki edellä oppimansa. (Göös & Koironen 2018.) Kuten *End of the World* -pakohuonepelissä myös muissa pedagogisissa pakohuonepeleissä ideana on tarjota pelaajille uutta

¹⁷ *End of the World* -pelin suunnittelijoiden pyynnöstä en kerro käyttäjänimeä opinnäytetyössäni. Käyttäjänimeä voi kuitenkin tiedustella Joona Koiraselta sähköpostitse joona.koironen@aares.fi.

tietoa, jota heidän pitää hyödyntää ratkaistakseen tehtävät ja päästäkseen läpi koko pelistä. Kun pelaajat joutuvat heti käyttämään juuri oppimiaan tietoja, heidän syväoppimisen ja uuden tiedon kytkeytyminen sen soveltamistapaan on todennäköistä. (Koiranen 2019c, 70–71.) Toiseksi viimeisen tehtävän oikea vastaus paljasti pelaajille numerokoodin. Numerokoodilla he saivat auki attaseasalkun, jonka sisältä löytyi avain ja naruun kiinnitetty magneetti. (Göös & Koiranen 2018.)

Pelin viimeisessä tehtävässä pelaajien tuli suorittaa lukkotehtäviä. (Göös & Koiranen 2018.) Pakopeleissä lukkotehtävät ovat ehkä kaikkein yleisimpiä. Lukkojen tarkoituksena on saada pelaajat suorittamaan tehtävät tietyssä järjestyksessä ja estämään pelin läpäisyn oikaisemalla. Lukkotehtäviä on karkeasti ottaen kolmenlaisia: tehtävät, joista saa koodin tai salasanan; tehtävät, joista saa avaimen, esineen tai vihjeen; ja tehtävät, joissa ohjaaja toimii lukkona. (Kortesuo 2018, 72–76; Koiranen 2019c, 172–178.) *End of the World* -pakopelin viimeisessä tehtävässä pelaajien piti päätellä, mihin he tarvitsisivat salakusta löytynyttä avainta ja magneettia. Oikeat, vaihteittaiset ratkaisut johtivat pelaajat tabletin ja sen avaavan koodin äärelle. (Göös & Koiranen 2018.)

Pakopeleissä tulisi olla tarinan ja pelin päättävä lopetus, josta pelaajat todella ymmärtävät, että peli on loppunut. Yllättävä, oivaltava, humoristinen tai muilla tavoin laadukas lopetus on sitä tärkeämpi, mitä immersivisempi ja tarinallisempi kokemus pakopeli on ollut. Yksi keino toteuttaa selvä lopetus on lopetusvideo. (Koiranen 2019c, 56, 160.) *End of the World* -pakopeli päättyi lopetusvideoon, jossa menneiden aikojen kirjastonhoitaja käski pelaajia välittömästi pakenemaan kirjastosta. (Göös & Koiranen 2018.)

Kun *End of the World* -pakopelin käsikirjoitus erilaisine tehtävineen oli valmis, Göös ja Koiranen tuottivat materiaalit tehtäviä varten. (Koiranen 2019c, 143–144.) Tämä vaihe vei heiltä kaikkein eniten aikaa, mikä ei ole pakopelien suunnittelu- ja toteutusprosesseissa mitenkään poikkeuksellista. Pakopelin vaatima työmäärä riippuu siitä, minkälaisia tehtäviä ja rekvisiittaa pelissä on tarkoitus olla. Esimerkiksi videoiden toteuttaminen voi viedä lukuisia tunteja, samoin kuin pakopelin teemaan liittyvä tiedonhankinta. (Koiranen 2019a, 22; 2019c, 74, 144–145, 151.) Göösin muistikuva on, että *End of the World* -pakohuonepelin suunnittelussa häneltä kului runsaasti aikaa juurikin tiedonhankintaan. (Göös 2019.) Koska kyseessä oli pakohuonepeli ilmastonmuutoksen vaikutuksista, oli selvää, että hänen ja Koirasen piti tietää aiheesta jotain, jotta tehtävien suunnittelu oli mahdollista. Heidän piti myös päättää, mitkä ilmastonmuutokseen liittyvät asiat ovat niin keskeisiä, että ne oli syytä tuoda ilmi pelissä. (Koiranen 2019c, 74.) Göösiä kiinnosti eritoten se, kuinka todennäköisenä tutkijat pitävät sitä, että maapallo tuhoutuu ihmisen

tekemien asioiden vuoksi. Tiedonhakunsa perusteella hän laati tieteen tekijöiden havaintoihin perustuvan kymmenen kohdan skenaarion siitä, miten maapallon tuhoutuminen tulee etenemään. Göösin tiedonhankinnan tulokset upotettiin pakohuonepelin tehtäviin. (Göös 2019.)

Göösin mukaan *End of the World* -pakohuonepelin suunnitteluun ja toteuttamiseen kuuluneiden yksittäisten työtuntien kokonaismäärää on mahdoton arvioida tarkasti, koska hän ja Koiranen valmistelivat pakohuonepeliään ”tunti siellä ja toinen täällä muiden töiden ohessa”. Kaiken kaikkiaan ensimmäisestä suunnittelupalaverista ensimmäiseen testikierrokseen kului muutama kuukausi. (Göös 2019.)

Ennen pakopelien julkaisua niitä kannattaa pelauttaa ainakin 5–10 testiryhmällä. Periaatteessa yksikin testauskerta auttaa näkemään pelin ilmiselvät ongelmakohdat, mutta osa muutostarpeista saattaa tulla esiin vasta sen jälkeen, kun peliä on pelannut useampi ryhmä. Jokaisesta testistä kannattaa kirjata ylös korjauslista. Testiryhmien pelaamisen havainnoinnin ja pelaajilta kerätyn palautteen tarkoituksena on saada tietoa mahdollisista korjausta vaativista ongelmakohtista. (Kortesuo 2018, 52; Koiranen 2019c, 146.) Testiryhmälle ei siten kannata esittää ylimalkaisia ”mitä pidit, oliko kivaa?” -kysymyksiä, vaan kysymysten kannattaa olla hyvinkin spesifejä. (Kortesuo 2018, 53.)

End of the World -pakohuonepeliä testattiin kahtena päivänä alkuvuodesta 2018. Testipelikierroksia järjestettiin yhteensä seitsemän, ja testiryhmiä oli kolme: kirjaston työntekijät, kaksi informaatikkoa Turun kaupunginkirjastosta¹⁸ ja ainakin viisi lukiolaisten ryhmää. Göös ja Koiranen pyysivät testiryhmiltä todella tarkkaa palautetta. (Göös 2019; Koiranen 2019d.) Testiryhmiin osallistuneet nuoret antoivat yksinomaan positiivista palautetta. Lisäksi he esittivät paljon erilaisia kehittämissuhteita, joita Göös ja Koiranen pyrkivät mahdollisuuksien mukaan huomioimaan pelin hiomisvaiheessa. (Koiranen 2019d.)

Kun *End of the World* -pakohuonepelin testivaihe oli päättynyt, Koiranen lisäsi pelin Espoon kaupunginkirjaston palvelutarjontaan Helmet-verkkosivuille. Pakopeliä ei markkinoitu aktiivisesti ja suoraan yläkoulujen ja lukioiden opettajille esimerkiksi sähköpostikirjeitse, koska suullinen markkinointi ja ”opettajien viidakkorumpu” toimivat jo itsessään

¹⁸ Turun kaupunginkirjastoon oli kantautunut tieto siitä, että Koiranen oli suunnitellut ja toteuttanut kirjastossa pakopelejä. Kyseiset informaatikot ottivat yhteyttä Koiraseen, joka kutsui heidät osallistumaan pakopelin testaukseen. Koiranen 2019d.

riittävän hyvin. (Göös 2019; Koironen 2019d.) Yleisten kirjastojen kouluyhteistyö tapahtuu yleensä äidinkielenopettajien välityksellä, mutta ilmastonmuutos-teemaisesta *End of the World* -pakohuonepelistä olivat kiinnostuneita myös maantiedon ja biologian opettajat. Niin ikään eräs uskonnon ja filosofian opettaja innostui tästä pakohuonepelistä. Hän oli juuri keskustellut luokkansa kanssa utopiayhteiskunnista ja hän koki, että dystopiapakohuone sopisi erinomaisesti jatkoksi kyseiselle oppitunnille. (Koironen 2018 23:21–23:45.) *End of the World* -pakohuonepeliä kävi pelaamassa useampi lukiolaisryhmä ja ainakin neljä yläkoululuokkaa. (Koironen 2018, 16:58–17:40; Koironen 2019d; Kirjasto-neuvoja Aila Kaunisvaaran sähköpostihaastattelu 14.12.2019.)

Pakopelien jälkeen pelaajilla on usein kova tarve puhua kokemastaan. (Nicholson 2015, 12; Korteso 2018, 106; Koironen 2019c, 70.) Pakopeleissä piilleekin se riski, että pelaajat kertovat jälkikäteen muille pelistä ja sen yksityiskohdista, jolloin he tahattomasti tai tahallaan pilaavat muilta mahdollisuuden kokea peliin uppoutumisen tunne ja riemu tehtävien oikeiden ratkaisujen oivaltamisesta. Göös kuitenkin uskoo, että tällaisen riskin välttää, kun pakopelin aloittavissa säännöissä todetaan, että pelistä ei saa kertoa muille. Lapsille ja nuorille tulee siis painottaa, että pakopelin kulku ja tehtävät ovat salaisuus, jota ei tule paljastaa muille luokille. (Göös 2019.)

Varsinkin pedagogiset pakopelit kannattaa lopettaa purkukeskusteluun, jossa pelaajat saavat puhua kokemastaan, esittää kysymyksiä ja käsitellä heidän mieltään askarruttavista asioista, kuten mahdollisista pelin aikana ilmenneistä turhautumisen tunteista tai konflikteista pelaajien kommunikaatiossa. Purkukeskustelulle on hyvä jättää aikaa, jotta myös haastavat tilanteet tulevat selvitettyiksi eikä kukaan poistuisi pelistä pahoilla mielin. Erityisesti vaikuttamaan pyrkivien pakopelien purkukeskusteluissa kannattaa käsitellä pelin teeman herättämiä tunteita ja ajatuksia. Näin pelaajien kokemukset voi suunnata opitun asian tietoiseen tarkasteluun ja samalla sitouttaa heidät pelin viestiin tai kannustaa heitä toimintaan. (Koironen 2019c, 20, 31, 56, 70, 99.)

Varsin ahdistavaa tulevaisuudenkuvaa käsitellyt *End of the World* -pakohuonepeli olisi sekin kannattanut lopettaa purkukeskusteluun. Luokkavierailujen tiukan aikataulun vuoksi Göös ja Koironen eivät kuitenkaan voineet toteuttaa purkukeskusteluja, koska pelaajat siirtyivät välittömästi pelin läpäistyään joko dystopiakirjavinkkaukseen tai lähtivät takaisin koululle. (Göös 2019; Koironen 2019d.) Toisaalta on otettava huomioon myös se, että vielä muutama vuosi sitten ilmastoahdistuksesta ei keskusteltu samassa määrin

kuin nykyään. Koironen on itse asiassa sitä mieltä, että tänä päivänä hän ei enää yhdistäisi dystopiavinkkausta ja ilmastonmuutosta käsittelevää pakohuonepelejä, vaikka ne teemallisesti sopivatkin hyvin yhteen. (Koironen 2019d.)

Toinen muutos, jonka Koironen nyt tekisi *End of the World*-pakohuonepeleihin ja dystopiavinkkaukseen, olisi oppimissisältöjen karsiminen. Hänen kokemuksensa ja tietonsa pedagogisista pakopeleistä on karttunut merkittävästi muutamassa vuodessa, ja nyttemmin hänelle on selvää, että *End of the World*-pakohuonepelissä ”sisältöjä oli liikaa: kirjallisuuskasvatus, globaalikasvatus, tiedonhankinnan taidot...” Tyytyväinen Koironen on edelleen pakopelin yksittäisissä tehtävissä olleisiin oppimissisältöihin. (Koironen 2019d.)

Omia pedagogisia pakopelejä suunnitteleville Koirasella on antaa muutama tärkeä neuvo. On selvää, että kokonaan uuden pakopelin tekeminen on kohtuullisen työlästä ja aikaavievää. (Koironen 2019a, 22; Koironen 2019c, 66–67, 124.) Koirasella on tarjota tähän kolme ratkaisua: matalan kynnyksen pitäminen suunnittelussa ja tekemisessä, valmiiden materiaalien hyödyntäminen ja yhteistyön tekeminen. (Koironen 2019c, 68.) Olennaista on se, että pakopeli suunnitellaan ja toteutetaan maltilla ja että sitä ei vertaile kaupallisiin pakohuonepeleihin, joihin on käytetty runsaasti aikaa ja rahaa. Ja koska pakopelin valmistaminen vie aikaa, ja samaa peliä voi peluuttaa samoilla ihmisillä vain kerran, Koironen suosittelee jakamaan ja vaihtamaan pakopelien materiaaleja ja pelirunkoja muiden kanssa.¹⁹ (Koironen 2019a, 22; 2019b; 2019c, 66–68, 124.)

¹⁹ Saman suosituksen on esittänyt partiotapahtumiin pakohuoneita suunnitellut Essi Pankka. Hänen mielestään ”houkuttelevampaa olisi suunnitella yksi peli pankkiin, ja vastineeksi saisi muiden lippukuntien suunnittelemaa pelejä”. Kanerva & Abokther 2018.

3 SOKKOTEATTERIVINKKAUS

3.1 Nuorten lukutaito kansainvälisen ja kansallisen mielenkiinnon kohteena

Lukutaito on perustaito, jolle rakentuvat vahvasti niin elinikäinen oppiminen kuin myös lukemisesta nauttiminen ja identiteetin rakentaminen. Riittävä lukutaito on avain opinnoissa etenemiseen ja yhteiskuntaan osallistumiseen. Lukemisen kautta yksilö voi kehittää itseään ja oppia asioista, jotka hän kokee mielenkiintoisiksi ja tarpeellisiksi. Lukutaidon avulla voi myös kokea seikkailuja ja tunteita, löytää samanhenkisiä ystäviä tai jopa paeta omasta arjesta. (Leino ym. 2017, 5.)²⁰

Lukutaitoon, lukuintoon ja lukemisen edistämiseen on viime vuosina kohdistettu runsaasti mielenkiintoa Suomessa niin tiedekentällä, ministeriötasolla, kouluissa, yleisissä kirjastoissa kuin julkisessakin keskustelussa. Eritoten lasten ja nuorten lukuinnon hiipuminen ja sen seurauksena heidän lukutaitonsa heikkeneminen ovat herättäneet huolta ja keskustelua useilla foorumeilla. Tästä huolesta kertovat muun muassa Helsingin Sanomien uutisotsikot: ”Lapsen lukutaito ei kehity riittävästi vain verkossa, sanoo lukutaitoa pitkään tutkinut professori – kirjojenkin pariin kannattaa houkutella” (HS 8.8.2017), ”Pisamenestyksen takana vaanii nurja puoli: tuhannet suomalaisnuoret lukevat niin surkeasti, etteivät selviä arjen tilanteista – miten se on mahdollista?” (HS 1.10.2017) ja ”Uudet PISA-tulokset paljastavat lukuinnon syöksyn jatkuvan, ja pojista valtaosa lukee vain jos on pakko – ministeri kehuu silti Suomen koulujärjestelmää” (HS 3.12.2019).

Huoli erityisesti nuorten lukutaidon tilasta perustuu ainakin osittain Helsingin Sanomienkin mainitseman PISA-tutkimuksen tuloksiin. PISA eli *Programme for International Students Assessment* on OECD:n jäsenmaiden yhteinen tutkimusohjelma. Sen tarkoituk-

²⁰ PISA 2018 -tutkimuksessa lukutaito määriteltiin seuraavasti: ”Lukutaito on tekstien ymmärtämistä, käyttöä, arviointia, reflektointia sekä niiden lukemiseen sitoutumista lukijan omien tavoitteiden saavuttamiseksi, tietojen ja valmiuksien kehittämiseksi sekä yhteiskuntaelämään osallistumiseksi.” Leino ym. 2019. Lukutaidon määrittelystä ks. myös esim. Ahvenjärvi & Kirstinä 2013, 73–74, 86; Heikkilä-Halttunen 2015, 172–174, 176; Aerila & Kauppinen 2019, 14–18. Dosentti Siru Kainulainen Turun yliopistosta on perehtynyt vuonna 2014 toteutetun *Elämää lukijana* -keuruun aineistoon selvittääkseen, millä tavalla nuoret itse ymmärtävät lukutaidon. Hänen mukaansa suurin osa tutkimukseen osallistuneista nuorista tulkitsi lukutaidon tarkoittavan sujuvaa, nopeaa ja takeltelematonta lukemista sekä luetun ymmärtämistä. Moni nuori liitti tällaisen teknisen lukutaidon ennen kaikkea tiedonhankintaan, joten lukemisessa oli selvä hyötynäkökulma. Toisaalta monen nuoren lukemiseen liittyivät elämykset ja tunteet, jotka usein kumpusivat heidän lapsuuden aikaisista kokemuksistaan ja muistoistaan. Kainulainen 2019, 60–63.

sena on selvittää, miten 15-vuotiaat nuoret hallitsevat arkielämän ja tulevaisuuden kannalta keskeisiä avaintaitoja, millaiset tekijät vaikuttavat näihin taitoihin, ja miten taidot kehittyvät ajan myötä. PISA-tutkimuksissa selvitetään myös oppimista tukevia opiskeluasenteita ja -taitoja. Kokeen sisällöllinen painopistealue vaihtuu tutkimuskerroittain. Lukutaito oli painopisteenä ensimmäisessä PISA-tutkimuksessa vuonna 2000, seuraavan kerran vuonna 2009 ja nyt viimeisimmässä vuoden 2018 tutkimuksessa. (Leino ym. 2019, 8; OKM 2019b.)²¹

PISA-kokeessa nuorten lukutaitoa ei arvioida mekaanisena suorituksena, vaan arvioinnin lähtökohtana on taito hyödyntää tekstejä erilaisissa arjen lukemistilanteissa, jatkoopinnoissa sekä moninaisissa työtehtävissä. Siten nuorilta edellytetään tiedonhakutaitoja, luetun ymmärtämistä sekä kriittistä luetun arvioimista ja pohtivaa lukemista. (Sulkunen 2012, 13–15; Sirén ym. 2018, 7; Leino ym. 2019, 12–13.) Vuoden 2009 lukutaidon arviointia varten lukutaidon määritelmään lisättiin lukemiseen sitoutuminen.²² Lisäyksen tarkoituksena on korostaa, että lukutaitoisella henkilöllä on vahva motivaatio lukea: hän paitsi osaa lukea myös arvostaa ja on kiinnostunut erilaisten tekstien lukemista ja haluaa keskustella niistä, ja lukeminen on tiivis osa hänen päivittäistä elämäänsä. (Sulkunen 2012, 13, 24; Sulkunen & Nissinen 2014, 35–37; Leino ym. 2019, 86.) Viimeisimmässä PISA-kokeessa lukutaidon arvioinnissa kiinnitettiin huomiota myös lukemisen sujuvuuteen. Sujuva lukeminen määriteltiin yksinkertaisten tekstien vaivattomaksi ja tehokkaaksi lukemiseksi, jolloin nuori pystyy keskittymään sanatason ymmärtämisen sijaan esimerkiksi tulkinnan tekemiseen tai tietojen yhdistelemiseen. (Leino ym. 2019, 13.)

Vuonna 2000 toteutetun ensimmäisen PISA-tutkimuksen tulokset nostivat Suomen lukutaidon kärkimaaksi. Sen jälkeen suomalaisnuorten lukutaidon taso lähti laskuun. (Sulkunen 2012, 15–18, 30; Ahvenjärvi & Kirstinä 2013, 77; Sirén ym. 2018, 1.) Vuoden 2009 tutkimuksessa merkillepantavaa oli se, että tasoltaan erinomaisten lukijoiden määrä oli vähentynyt selvästi edellisiin vuosiin verrattuna, kun taas heikkojen lukijoiden osuus oli hieman noussut. (Sulkunen 2012, 20–22; Sulkunen & Nissinen 2012, 47.) Huolestuttavaa oli myös nuorten lukemiseen sitoutumisen voimakas sukupuolittuneisuus: tyttöjen kiinnostus omaksi iloksi tapahtuvaan lukemiseen oli selvästi OECD-maiden keskitasoa suurempaa ja poikien selvästi pienempää. Vuoden 2009 PISA-tutkimuksen perusteella

²¹ Kansainvälisestä lasten PIRLS-lukutaitotutkimuksesta ks. esim. Leino ym. 2019.

²² Sulkunen & Nissinen (2014) tutkivat *PISA 2009* -aineiston sisältämien tietojen perusteella suomalaisnuorten lukemisen monipuolisuutta. Tutkimustuloksenaan he laativat suomalaisnuorten lukijaprofiilit lukemaan sitoutumisen näkökulmasta.

suomalaisnuorten lukutaidon keskeisin haaste olikin nimenomaan huomattavan suuri lukutaidon sukupuoliero. Tyttöjen keskimääräinen lukutaito oli jopa puolentoista kouluvuoden edistyksen verran poikia edellä. (Sulkunen 2012, 13, 24, 26–27; Ahvenjärvi & Kirstinä 2013, 77–78; Heikkilä-Halttunen 2015, 177–178.)

Vuoden 2018 PISA-tutkimuksen tulokset julkistettiin joulukuun 3. päivänä 2019. Niiden perusteella Suomen 15-vuotiaiden nuorten lukutaito on edelleen OECD-maiden parhaimmista, ja erinomaisen lukutaidon tasoille sijoittuvien nuorten osuus on säilynyt samana kuin yhdeksän vuotta aiemmin. Vertailu aiempiin kierroksiin osoitti kuitenkin selvästi, että lukutaidon osaamistrendi on myös Suomessa laskeva. Tälläkin kierroksella sukupuolten välinen lukutaidon osaamisero on OECD-maiden suurin, ja sosioekonomisen taustan²³ vaikutus nuorten taitotasoon on vahvistunut entisestään. Myös lukemiseen kielteisesti suhtautuvien nuorten määrä on aiempaa suurempi. (Leino ym. 2019, 20, 23, 25, 42, 49–51, 86–88; OKM 2019c.) Kokeeseen osallistuneista nuorista peräti puolet ilmoitti lukevansa vain, jos on pakko, ja miltei 40 % vastanneista piti lukemista ajanhaaskauksena. Vain neljännes nuorista kertoi lukemisen olevan yksi heidän mieliharrastuksistaan. (Leino ym. 2019, 86–87.) Nuorten kielteinen asenne lukemiseen on hälyttävää. Useat tutkimukset ovat näet osoittaneet, että lukemiseen kielteisesti suhtautuvilla ja harvoin lukevilla on keskimäärin heikompi lukutaidon taso kuin lukemiseen myönteisesti suhtautuvilla ja aktiivisesti erilaisia tekstejä lukevilla. (Ahvenjärvi & Kirstinä 2013, 78; Leino ym. 2019, 86.)

Erityisen huolestuttavaa vuoden 2018 PISA-tutkimuksen tuloksissa on se, että heikkojen lukijoiden osuus on kasvanut selvästi vuoteen 2009 verrattuna. (Leino ym. 2019, 23, 25, 51; OKM 2019c.) PISA-tutkimuksissa on siis käynyt ilmi, että vaikka suomalaisnuoret ovat kahden vuosikymmenen ajan menestyneet verrattain hyvin kansainvälisissä arvioinneissa, jokaisessa ikäluokassa on tuhansia nuoria, joilla on vakavia puutteita lukutaidossaan. Lukutaidon puutteen vuoksi nämä nuoret eivät kykene hyödyntämään kaikkia tarjolla olevia oppimis- ja koulutusmahdollisuuksia, heillä on mahdollisia toimeentulo- ja elämänhallinnan ongelmia ja ylipäättään varsin rajalliset valinnanmahdollisuudet elämässään. Lukutaidon puute johtaa siten korkeaan syrjäytymisriskiin ja riskiin jäädä yhteiskunnassa toimimisen ja vaikuttamisen ulkopuolelle. (Sulkunen & Nissinen 2012, 47; Sirén ym. 2018, 6; Leino ym. 2019, 23; OKM 2019c.)

²³ Suomessa oppilaat vastaavat PISA-kokeen ohella oppilaskyselyyn, jolla selvitetään nuorten kotitaustaan ja elinoloihin liittyviä tekijöitä sekä heidän motivaatiotaan, asenteitaan ja uskomuksiinsa itsestään sekä omasta toiminnastaan. Leino ym. 2019, 9.

Huoli lasten ja nuorten lukuinnon ja lukutaidon heikkenemisestä on saanut monet eri tahot pohtimaan, miten tämä negatiivinen ja eriarvoistava kehitys voitaisiin pysäyttää ja kääntää myönteisempään suuntaan. Yksi esimerkki tällaisesta yrityksestä oli *Lukuinto-toimenpideohjelma*, jonka käynnistivät vuonna 2012 Oulun yliopiston humanistinen tiedekunta ja kasvatustieteiden tiedekunta. Tämän opetus- ja kulttuuriministeriön rahoittaman 3-vuotisen toimenpideohjelman tavoitteena oli vahvistaa 6–16-vuotiaiden intoa ja kykyä monipuoliseen lukemiseen ja kirjoittamiseen sekä heidän aktiivisia erilaisten tekstien ja mediasisältöjen käyttötottumuksiaan. Lisäksi ohjelmalla pyrittiin vahvistamaan opettajien ja kasvattajien tietoisuutta, osaamista ja keinoja tiedonhallintataitojen opetuksessa, lukuinnostuksen tukemisessa ja mediakasvatuksessa. (Lukuinto-ohjelma 2012; OKM 034:00/2012; Lukuinto.fi; Heikkilä-Halttunen 2015, 177.)

Valtakunnallisen *Lukuinto*-ohjelman kohderyhmiä olivat lasten, nuorten ja heidän vanhempiansa lisäksi opettajat ja kirjastoammattilaiset. Ohjelmassa kirjastot ja koulut tekivät yhteistyötä niin sanottuina pilottipareina, jotka lasten ja nuorten lukumotivaation kasvattamiseksi etsivät, kehittivät ja testasivat lukemista monipuolistavia menetelmiä. Menetelmät koostuivat sekä kuukausia kestävästä projekteista että ideoista, jotka voisi helposti ottaa osaksi koulujen ja kirjastojen toimintakulttuuria. Toimintaohjelman päätteeksi menetelmistä koostettiin *Lukuinto-ideapankki* ja *Lukuinto-opas*. (Lukuinto.fi.)²⁴

Lukuinto-toimenpideohjelmaa ehkä vielä laajemmin huomiota sai opetus- ja kulttuuriministeri Sanni Grahn-Laasosen lokakuussa 2017 asettama kansallinen *Lukutaitofoorumi*. Se kokosi yhteen lukutaidon asiantuntijoita ja aiheen parissa toimivia tahoja. Foorumin tehtävänä oli laatia syksyyn 2018 mennessä ehdotuksensa siitä, miten lukemisharrastuksessa ja lukutaidossa havaitut huonot kehityspiirteet voitaisiin korjata, ja miten voitaisiin varmistaa, että kaikilla lapsilla ja nuorilla on jatkuvan oppimisen ja aktiivisen elämän kannalta riittävä lukutaito. (OKM034:00/2018.)

Lukutaitofoorumi julkaisi syyskuussa 2018 ehdotuksensa lasten ja nuorten lukutaidon ja lukemisharrastuksen kehittämisen suuntaviivoista. Ehdotuksessa oli neljä yleisen tason suuntaviivaa: 1) ”Innostamme lapsia ja nuoria lukemaan”, 2) ”Aktivoimme kasvuyhteisöjä lukemisen tueksi”, 3) ”Vahvistamme ammattilaisten osaamista ja yhteistyötä”, ja 4) ”Luomme lukemista edistävät rakenteet”. Yleisten suuntaviivojen alle foorumi oli koonnut

²⁴ *Lukuinto*-ohjelman vaikuttavuudesta ks. Ikonen & Kurttila-Matero 2014. *Lukuinto-ideapankkiin* voi tutustua osoitteessa <http://www.lukuinto.fi/ideapankki.html> ja *Lukuinto-oppaaseen* osoitteessa http://www.lukuinto.fi/media/materiaalit/lukuinto_opas.pdf.

astetta konkreettisempia toimenpide-ehdotuksia. (Lukuliike-esite 2018.) *Lukutaitofoorumin* työn tuloksena syntyi paitsi ehdotus suuntaviivoista myös *Lukuliike*, jonka tehtävänä oli ja on edelleen toimeenpanna foorumin linjauksia. (OKM 2018.)

Lukutaitofoorumin linjausten toimeenpanoon liittyi opetus- ja kulttuuriministeriön seuraava merkittävä päätös. Huhtikuussa 2019 ministeriö tiedotti päätöksestään antaa Seinäjoen kaupunginkirjastolle lasten ja nuorten lukemista ja lukutaitoa edistävien kirjastopalvelujen valtakunnallisen erityistehtävän. Tehtävä alkaisi 1.1.2020 ja sen tarkoituksena olisi vahvistaa yleisten kirjastojen toimintaedellytyksiä lasten ja nuorten monipuolisen lukutaidon edistäjinä. Seinäjoen kaupunginkirjaston tulisi koordinoida valtakunnallisesti lasten ja nuorten lukemista edistävien kirjastopalvelujen kehittämistä, luoda toimijaverkosto sekä kehittää kirjastoissa lasten ja nuorten lukemista ja lukutaitoa edistävää osamista. (OKM 2019a.)

Opetus- ja kulttuuriministeriön viimeisin yritys löytää keinoja oppimiserojen kaventamiseen on vuosina 2020–2022 toteutettava perusopetuksen laadun ja tasa-arvon kehittämisohjelma. Kehittämisohjelman tavoitteena on vahvistaa koulutuksellista tasa-arvoa ja oppimistuloksia, lasten saamaa tukea ja opetuksen laatua. Pyrkimykseen kaventaa ja ennaltaehkäistä sosioekonomisesta taustasta, maahanmuuttajataustasta tai sukupuolesta johtuvia oppimiseroja liittyy kehittämisohjelman tavoite vahvistaa ja kehittää lukutaitoa ja lukemisen kulttuuria. (OKM 2019d, 2–5.)

Opetus- ja kulttuuriministeriön lisäksi erilaiset järjestöt ja säätiöt ovat pyrkineet ehkäisemään lukutaidosta tai oikeammin -taidottomuudesta johtuvaa eriarvoistumista. Esimerkiksi tiedettä ja taidetta tukeva yksityinen säätiö Suomen Kulttuurirahasto ja tekijänoikeusjärjestö Kopiosto rahoittivat 2010-luvun loppupuolella valtakunnallisen *Lukuklaani*-hankkeen, jossa oli mukana useita yhteistyökumppaneita²⁵. Hanke oli reaktio PISA-tutkimusten lukutaitoa koskeviin huolestuttaviin tuloksiin. Alun perin hankkeen oli tarkoitus ajoittua vuosille 2017–2018, jolloin sen kohderyhmänä olivat kaikki Suomen alakoulut ja yhtenäiskoulut. *Lukuklaanin* tuen tarkoituksena oli kehittää muun muassa koulukirjastoja, viritellä kouluissa lukupiirejä ja muita lukemista edistäviä käytäntöjä sekä järjestää lukemista edistäviä kilpailuja ja tapahtumia. Lukupiirejä varten *Lukuklaani* tarjosi jokai-

²⁵ Lukuklaani-hankkeen yhteistyökumppanit olivat: Opetushallitus, Suomen Luokanopettajat ry, Suomen Rehtorit ry, Suomen Vanhempainliitto ry, Lukukeskus – Läscentrum ry, Suomen Äidinkielen Opettajien Liitto ry, Suomen Kuntaliitto, Lastenkirjainstituutti, Suomen Koulukirjastoyhdistys ry, Suomen Kirjailijaliitto ry, Suomen tietokirjailijat ry, Suomen Kirjastoseura – Finlands Biblioteksforening ry, Suomen Nuorisokirjailijat ry ja Opetus- ja kulttuuriministeriö. Ks. Lukuklaani.fi.

selle Suomen ala- ja yhtenäiskoululle kirjakasetin ja opettajan oppaan lukupiirityöskentelyyn. Vuosina 2018–2019 hanke laajeni käsittämään myös kaikki suomen-, ruotsin- ja saamenkieliset yläkoulut. Niille lahjoitettiin kirjojen lisäksi materiaalipaketti, joka sisälsi opetuksen tueksi erilaisia kirjakasettien kirjojen pohjalta toteutettuja sisältöjä ja tehtäviä. (Lukuklaani.fi.)

Lasten ja nuorten lukemisen edistämiseksi organisoidaan vuosittain myös erilaisia valtakunnallisia kampanjoita. Esimerkiksi vuosituhaten alussa järjestettiin lähes 50 toimijajärjestön ja taustatukijan voimin valtakunnallinen *Kirjaseikkailu 2001* -kampanja. Kampanjaa koordinoi Lukukeskuksen projektipäällikkö, siinä olivat mukana muiden muassa Kirjastoseura, opetushallitus ja Stakes, ja Kirjaseikkailuvuoden suojelijana toimi silloinen tasavallan presidentti Tarja Halonen. Taloudellista tukea hanke sai esimerkiksi opetusministeriöltä ja Suomen Kustannusyhdistykseltä. (MTV3 2000; Pakkanen 2000; Pääkkönen 2000.)

Kirjaseikkailu 2001 -kampanjan taustalla ei ollut niinkään huoli lasten ja nuorten lukemisen vähentymisestä kuin halu herättää lapsissa ja nuorissa lukuiloa ja -intoa. Tammi-kuussa alkaneen *Kirjaseikkailu 2001* -vuoden tavoitteena oli television, radion, koulujen, päiväkotien, neuvoloiden, kirjastojen ja kirjakauppojen välityksellä levittää tietoisuutta lasten- ja nuortenkirjallisuudesta ja korostaa lukemisen merkitystä lapsen kehityksessä ja elämän hallinnassa. (MTV3 2000; Pakkanen 2000; Pääkkönen 2000; Heikkilä-Halttunen 2015, 177.) Teemavuoden aikana TV1:ssä näytettiin viikoittain viiden minuutin mittaisia *Viikon kirjaseikkailuja*, joissa esiteltiin 52 erityyppistä lasten- ja nuortenkirjaa. Lisäksi eri puolilla Suomea järjestettiin kirjailijakiertueita ja kirjailijatapaamisia, seminaareja ja näyttelyitä, *Lukuilo*-juhlia sekä Inarista alkanut Lapin eri kuntiin suuntautunut lukupyöräviesti. (MTV3 2000; Pääkkönen 2000.)

Toinen esimerkki lasten ja nuorten lukuiloon ja lukemisen edistämiseen tähtäävistä kampanjoista on Lukukeskuksen organisoima jokakeväinen valtakunnallinen *Lukuviikko*. Kullakin *Lukuviikolla* on oma teemansa, johon sopivia materiaaleja ja sisältöjä julkaistaan kampanjan kotisivuilla. (Heikkilä-Halttunen 2015, 196; Heiniö 2017, 16; Lukuviikko.fi.)

3.2 Yleiset kirjastot lasten ja nuorten lukemaan innostajina

Lasten ja nuorten lukutaidon kehittymiseen ja ylläpitämiseen liittyy kiinteästi lukuinnon synnyttäminen ja ylläpitäminen.²⁶ Lukemaan innostamisella tarkoitetaan erilaisia keinoja, joilla yritetään kannustaa henkilöä lukemaan. Lukemaan innostamisen tarkoituksena on johdattaa vähän tai ei ollenkaan lukevat kirjallisuuden pariin sekä kannustaa lukemista harrastavia lukemaan vielä vähän enemmän tai monipuolisemmin kuin mitä he nyt lukevat. Lukemaan innostamisessa ei ole merkitystä sillä, missä muodossa tai minkälainen kirja on kyseessä. (Mäkelä 2015, 19; Marttinen 2017, 22.)

Lasten ja nuorten lukemaan innostamisessa keskeisimpiä henkilöitä ovat usein heidän vanhempansa ja äidinkielen ja kirjallisuuden opettajansa. (Marttinen 2017, 22.) Lukemisen ja kirjallisuuskasvatuksen dosentti Juli-Anna Aerila ja äidinkielen ja kirjallisuuden pedagogiikan lehtori Merja Kauppinen ovatkin painottaneet, että ”lukemisen vakiintuminen ja kirjat osana lasten ja nuorten arkea vaativat tuekseen yhteisöllistä, pitkäkestoista lukuohjelmaa, johon osallistuu myös oppilaan lähipiiri – opettaja, kaverit ja vanhemmat.” (Aerila & Kauppinen 2019, 10.) Aerila ja Kauppinen eivät tunnu laskevan kirjastolaisia osaksi tuota ”yhteisöllistä lukuohjelmaa”, mutta toisaalta heidän *Sytytä lukukipinä* -opaskirjansa niukkasanaiset maininnat kirjastoista ovat tulkittavissa niin, että hekin näkevät kirjaston työntekijöillä olevan osansa lasten ja nuorten lukemaan innostamisessa.

Yleiset kirjastot tarjoavat Aerilan ja Kauppisen sanoin ”opastusta kaikessa kirjoihin ja lukemiseen liittyvässä”. Kirjastolaiset antavat toki opastusta, mutta siihen kirjastojen rooli lasten ja nuorten lukemaan innostamisessa ei rajoitu – eivätkä Aerila ja Kauppila niin väitäkään. Kirjastoissa järjestetään säännöllisesti niiden vakiintuneita toimintamuotoja, kuten satutunteja, kirjavinkkauksia, aineistoesittelyitä, kirjailijavierailuja sekä lukudiplomitoimintaa, joiden kaikkien tavoitteena on antaa opettajille, oppilaille ja vanhemmille apua kirjojen valintaan, ylläpitää lasten ja nuorten lukuharrastusta ja tutustuttaa heitä monipuolisesti kirjallisuuden eri lajeihin. (Ahvenjärvi & Kirstinä 2013, 61–63; Heikkilä-Halttunen 2015, 140; Heiniö 2017, 14–16; Marttinen 2017, 22; Peruspalvelujen tila 2018, 82–83; Aerila & Kauppinen 2019, 36, 45–47.) Vakiintuneiden toimintamuotojen ohella tai

²⁶ Pienten lasten ja alakoululaisten lukuinnon herättäminen on ollut huomion kohteena myös 2010-luvun lopussa. Siihen ovat paneutuneet esimerkiksi *TARU – Tarinoilla lukijaksi* -hanke (<https://peda.net/oppimateriaalit/tt/>), vuotta 2017 koskeva kirjastopalveluiden valtakunnallinen arviointi (<https://www.patio.fi/web/papa-2017-valtakunnallinen/johtopaatos-kirjastopalvelut>) sekä lukuinnon herättämistä käsittelevät oppaat, kuten Heikkilä-Halttunen 2015; Helovuori 2016; Aerila & Kauppinen 2019.

osana niitä yleiset kirjastot järjestävät esimerkiksi kirjamaistiaisista, runokoodausta ja runograffiteja, rap-lyriikka- ja tarinapajoja sekä suosittuihin kirjallisuuden hahmoihin ja kirjasarjoihin liittyviä tapahtumia, joita 2010-luvulla ovat olleet muun muassa *Harry Potter*-päivät ja *Soturikissa*-tapahtumat ja -pakohuoneet.

Kaikkia edellä mainittuja palveluita ja paljon, paljon muuta kirjastot järjestävät lapsille ja nuorille jo yksin siitä syystä, että niillä on yleisiä kirjastoja koskevan lain nojalla velvollisuus edistää lukemista, kirjallisuutta, lukemiskulttuuria ja monipuolista lukutaitoa. (Laki yleisistä kirjastoista 1492/2016, 2 §, 6 §.) Yleisten Kirjastojen Hankerekisteristä²⁷ käy ilmi, että kirjastot ottivat tämän tehtävän vakavasti jo ennen uuden kirjastolain voimaantumista ja ne ovat jatkaneet työtään aktiivisesti myös sen jälkeen: vuosina 2010–2018 yleisissä kirjastoissa toteutettiin yhteensä 483 lukemisen edistämiseen liittyvää hanketta. (Yleisten Kirjastojen Hankerekisteri 2019.)

Kirjastojen nettiv & -radio Kirjastokaista on sekin sisällöllisesti painottunut hyvin vahvasti lukemaan innostamiseen. Koulutuskanavien sisältötarjontaa vertailemalla on selvää, että lukemaan innostaminen on suomenkielisistä koulutuskanavista ylivoimaisesti runsain. Siinä missä muiden koulutuskanavien alta löytyy 8–63 videota, lukemaan innostamista käsittelee yli 210 esitystä. (Kirjastokaista.fi 2019.)

Kirjastojen tärkein ja käytetyin lukemaan innostamisen muoto on ollut jo pitkään kirjavinkkaus.²⁸ Kirjavinkkausten tarkoituksena on auttaa lapsia ja nuoria löytämään lukuisten kirjojen joukosta kullekin ikäryhmälle sopivia ja kutakin lukijaa mahdollisesti kiinnostavia tarinoita. Kirjastoissa on hyvin erilaisia käytäntöjä siinä, kuka kirjastossa vinkkaa. Vinkkaus ei vaadi koulutusta eikä sille ole olemassa tarkkaa kaavaa tai käytäntöä. Niinpä vinkkausta voi tehdä kuka tahansa asiasta innostunut omalla tavallaan. Perusideana kuitenkin on, että vinkkari kertoo valitsemiensa kirjojen henkilöistä, tapahtumista ja tunnelmasta, esittelee mahdollista kuvitusta ja kirjailijan tai kirjan taustaa sekä halutessaan lukee katkelmia kirjoista. Vinkkauksen tukena voi käyttää audiovisuaalisia tehosteita, kuten videoita, kuvia ja musiikkia. Parhaimmillaan kirjavinkkaus muistuttaa kertomusta, joka on niin koukuttava, että lapset ja nuoret haluavat lainata juuri vinkattuja kirjoja ja

²⁷ Hankkeet-sivusto on opetus- ja kulttuuriministeriön rahoittama verkkopalvelu yleisten kirjastojen hankkeille ja hyvälle käytännöille. Se on osa Kirjastot.fi-palveluita. Ks. <https://hankkeet.kirjastot.fi/ohjeita/hankerekisterin-m%C3%A4%C3%A4rittely?language=en>.

²⁸ Kirjavinkkausta on käsitelty useissa teoksissa. Esim. Kuurne (2015, 10) on laatinut luettelon kevääseen 2015 mennessä julkaistuista teoksista.

lukea itse ja omaehtoisesti niiden tarinat loppuun. (Jäppinen 2003, 94–96; Heikkilä-Halttunen 2015, 197; Mäkelä 2015, 9–10, 13, 19–20, 22, 25–26, 54–55, 61–62; Marttinen 2017, 29–30.)

Kirjavinkkausten pitäminen edellyttää kirjojen lukemista ja vinkkauspakettien suunnittelua. Suomessa kirjavinkkauksen pioneerina pidetty Marja-Leena Mäkelä kehottaa kirjavinkkareita valitsemaan vinkkaustilanteisiin vain sellaisia kirjoja, jotka he ovat itse lukee neet ja joista he itse pitävät. (Mäkelä 2015, 54.) Käytännössä Mäkelän suosituksen seuraaminen ei ole aina mahdollista eikä nähdäkseen kannatettavaakaan. Joissain kirjastoissa kyllä tarjotaan vinkkareille yksittäisiä lukupäiviä, joina voi keskittyä kotona tai työpaikalla vain kirjojen lukemiseen. Lukupäivän aikana ei kuitenkaan ennätä perusteellisesti lukea kaikkia vinkattaviksi suunniteltuja kirjoja, vaan lukeminen tapahtuu usein omalla ajalla. (Jäppinen 2003, 95; Kuurne 2015, 17; Mäkelä 2015, 14–17, 53–54; Marttinen 2017, 30.) Ja aina vinkkarin vapaa-aikakaan ei riitä kaikkien niiden kirjojen lukemiseen, jotka olisi mielekästä ottaa mukaan vinkkaustilanteisiin. Esimerkiksi käy tilanne, jossa vinkkarilla on muutaman päivän kuluttua genrevinkkaus ja hän saa tietää, että vastikään on ilmestynyt erinomainen pelimaailmaan sijoittuva 300-sivuinen scifi-teos. Tällaisessa tilanteessa kirjavinkkari voi toki yrittää lukea kirjan, mutta voi hän myös turvautua laadukkaaseen kirja-arvioon ja kirjatraileriin. Sisältöjensä puolesta monipuolisia ja yksityiskohtaisia, kantaaottavia ja kirjavinkkarin pelastavia kirja-arvioita voi lukea esimerkiksi *Kirsin kirjanurkka* -blogista (<http://www.kirsinkirjanurkka.fi/>). Kirjatrailereita voi puolestaan etsiä YouTube-videopalvelusta. Kirjatrailereita voi hakea esimerkiksi nimellä *Sivupiiri vinkkaa*. Sivupiiri on Kirjasammon lasten- ja nuortenkirjallisuutta esittelevä osio, ja Kirjasampo.fi on puolestaan suomalaisten kirjastojen kirjallisuusverkkopalvelu (<https://www.kirjasampo.fi/fi/info>).

Mäkelän suosituksessa ongelmallista on myös ajatus siitä, että vinkkarin pitäisi pitää kaikesta vinkkaamistaan teoksista. Suositusten noudattaminen tarkoittaisi käytännössä sitä, että vinkattavat teokset kertoisivat vinkkarinsa eivätkä yleisönsä mielenkiinnon kohteista, minkä Mäkelä (2015, 54–55) itsekin vaikuttaisi myöntävän. Kirjavinkkarissa eivät välttämättä herätä lainkaan innostusta hevostkirjat, jalkapallokirjat, chick lit, koodaus ynnä muut harrasteaiheet tai tietyt genret, mutta nuorten keskuudessa voi hyvinkin olla sellaisia oppilaita, joille vaikkapa Kalle Veirton *Kyläkaukalon lupaus* (2018) tai Satu Kivisen *Pese hampaat ennen kuin pussaat* (2018) olisi täsmäteos. Tarvittaessa kirjavinkkari voi näyttellä innostunutta tai peittää sen puutteen vaikkapa tuomalla esiin kirjaan liittyvän ilmiön, blogin tai televisiosarjan. Tällaisia kirjoja ovat esimerkiksi Aleksi Delikouraksen

Nörtti-sarja (2012–2017), johon perustuu televisiosarja *Nörtti: DragonSlayer666* (<https://areena.yle.fi/1-4142421>), Emily Trunkon *Rakas kuka vaan* (suom. 2018), joka sisältää *Dear My Blank* -blogissa (<https://dearmyblank.tumblr.com/>) julkaistuja ja suomennettuja postauksia sekä Max Brallierin *Maailman viimeiset tyypit* -kirjasarja (suom. 2018, 2019), josta Netflix-tilausvideopalvelu on tuottanut animaationsarjan.

Kirjavinkkaus lukemaan innostamisen menetelmänä levisi Suomeen 1990-luvulla, ja viimeisten kolmenkymmenen vuoden aikana täällä on kehitetty kirjavinkkaukseen erilaisia uusia muotoja. 2000-luvun alussa vinkkauksia alettiin viedä elämykselliseen suuntaan draaman ja luovan ilmaisun keinoin. (Jäppinen 2003, 94–95; Mäkelä 2015, 79.) 2000–2010-lukujen taitteessa kirjavinkkauksen alalla uusinta edusti *KuMuKi*-vinkkaus, jossa yhdistyivät nimensä mukaisesti kuvat, musiikki ja kirjallisuus. (Huuskonen & Nieminen 2010, 00:08–00:11; Hirvi 2012, 18.) Audiovisuaalinen aineisto liittyi vinkattavien kirjojen juoneen, henkilöhahmoihin tai tunnelmaan ja sen tarkoituksena oli tukea esitystilannetta ja kirjojen sisältöjen avautumista kuulijoille. (Hirvi 2012, 20–21.)

KuMuKi-vinkkauksia oli tehty jo aiemmin joillakin paikkakunnilla Suomessa, mutta laajempaan tietoisuuteen tämä vinkkausmenetelmä levisi Espoosta Sellon kirjastosta. (Huuskonen & Nieminen 2010, 02:21–02:58.) Sellon kirjastossa *KuMuKi*-vinkkausta alettiin kehittää ja toteuttaa erikoiskirjastonhoitaja Minna Huuskosen ja pedagogisen informaation Antti Niemisen aloitteesta. Espoon kaupunginkirjastossa oli jo aiemmin kokeiltu runojen, kirjallisuuden ja musiikin yhdistämistä, ja nyt Huuskonen ja Antti Nieminen alkoivat jatkotyöstää ideaa yhdessä erikoiskirjastonhoitaja Tiina Vallon kanssa. Kun he lisäsivät edeltäjiensä vinkkauskonseptiin myös kuvat, syntyi *KuMuKi*-paketti. (Huuskonen & Nieminen 2010, 00:16–01:03.)

Joidenkin kirjastojen *KuMuKi*-vinkkauksissa hyödynnettiin myös videoita toivotun tunnelman ja showmaisuuksien luomiseksi sekä nuorten kiinnostuksen herättämiseksi. (Hirvi 2011, 00:29–00:51, 01:53–02:15.) Esimerkiksi Helsingin kaupunginkirjaston *KuMuKi*-vinkkauksissa panostettiin vahvasti visuaalisuuteen. (Hirvi 2011, 03:06–03:15.) Kuten erikoiskirjastovirkailija Severi Hirvi asian ilmaisi: ”Audiovisuaalinen aika vaatii audiovisuaaliset keinot! - - Maailmaa hahmotetaan päivittäin lyhyiden videopätkien kautta musiikin pulputessa taustalla. Tähän maailmanhahmottamistapaan *KuMuKi* sopii paremmin kuin hyvin.” (Hirvi 2012, 18.) Kuvien, musiikin, kirjallisuuden, videoiden ja eläytyvän esiintymisen yhdistelmällä pyrittiin luomaan nuorille ajatuksia herättävä, upea elämys. (Hirvi 2012, 18–19; Heiniö 2017, 14.)

Teemat vinkkauksiinsa Espoon kaupunginkirjaston *KuMuKi*-vinkkarit keksivät aluksi omien kiinnostustensa pohjalta, mutta sittemmin he pyrkivät miettimään enemmän oppilaiden näkökulmaa. (Huuskonen & Nieminen 2010, 01:31–01:48.) He tarjosivat kouluille lopulta kolmenlaisia *KuMuKi*-vinkkauksia: niin sanottuja perusvinkkauksia ilman erityisiä painotuksia, opetussisältöihin sidottuja vinkkauksia sekä näytelmällisiä ja hieman nuoremille suunnattuja draamavinkkauksia. (Huuskonen & Nieminen 2010, 01:53–02:14.) Helsingin kaupunginkirjasto taas toteutti ainakin alkuvaiheessa kaksi erilaista *KuMuKi*-vinkkausta: kauhu- ja fantasiateemaisen *Pimeä nousee* sekä kirjallisuuden klassikkoja ja vaihtoehtoklassikkoja esitelleen *Aikamatka muodonmuutoksiin*. (Hirvi 2012, 19.)

Espoon kaupunginkirjaston johto oli selvästikin sisäistänyt *KuMuKi*-vinkkausten erityislaatuisuuden ja suuritöisyyden, koska vinkkareille varattiin riittävästi työaikaa ja etäpäiviä valmisteluihin ja kouluvierailuihin. Riittävien resurssien lisäksi *KuMuKi*-vinkkarit saivat tyydytystä siitä, että elämyksellisten vinkkausten valmistelu ja esittäminen antoivat toteuttajilleen mahdollisuuden tehdä luovaa työtä ja toteuttaa itseään. (Huuskonen & Nieminen 2010, 03:46–04:26.)

3.3 Case: Sivuraiteilla

2010-luvun loppupuolella Espoon kaupunginkirjastossa sai alkunsa jälleen uusi kirjavinkkauksen menetelmä, eri aisteja stimuloiva sokkoteatterivinkkaus. Sen inspiraation lähde oli helsinkiläisen Teatteri Tuikkeen aistikauhuesitys *Viimeinen vuoro*. (Aistivinkkauksen kehittäminen 2017.) Vuonna 1997 toimintansa aloittanut Teatteri Tuike pyrkii jatkuvasti löytämään uusia tapoja tehdä ja kokea teatteria. Ryhmän tavoitteena on kehittää niin fyysistä ja sanatonta teatteria kuin naamio- ja aistiteatteria. Sen ensimmäinen produktio oli lastenteatteriesitys ja sittemmin Tuikkeen ohjelmisto on moninkertaistunut. (Teatteri Tuike 2017.)

Lokakuussa 2014 ensi-iltansa saanut aistikauhuesitys *Viimeinen vuoro* oli Teatteri Tuikkeen perustajajäsenen, johtajan ja sokkoteatterin suomalaisen kehittäjän Nina Rinkisen ja Aarne Lindenin käsikirjoittama. Tarinassa illan viimeinen metrovuoro pysähtyy kesken matkan pimeään metrotunneliin, eikä matkustajilla ole toivoa nopeasta poispääsystä. Aistikauhuesityksessä hyödynnettiin kuuloaistin lisäksi haju- ja tuntoaistia. Näytöksissä käytettiin useita erilaisia tarinaan liittyviä hajuja ja tuoksuja, lämmittimiä ja tuulettimia

sekä erilaisia kosketuksia. *Viimeinen vuoro* -esitykseen mahtui maksimissaan 40 katsojaa, jotka pääsivät silmät sidottuina kokemaan esityksen kauhut joko niin sanotuilla pelkääjän paikoilla, joilla heidän henkilökohtainen tilansa oli turvattu, tai HC-paikoilla, joilla heihin saatettiin myös koskea. Koska silmät peitettyinä kauhu oli yleisölle erittäin voimakas kokemus, esitystä ei suositeltu alle 15-vuotiaille eikä tuoksumailman vuoksi hajusteyliherkille ihmisille. (Nina Rinkisen sähköpostihaastattelu 2.–5.1.2020.)

Keväällä 2015 Espoon kaupunginkirjaston erikoiskirjastovirkailija Tommi Koivula osallistui Teatteri Tuikkeen *Viimeinen vuoro* -näytökseen. Esitys teki häneen niin syvän vaikutuksen, että hän kannusti työpaikallaan Entressen kirjastossa kollegaansa, erikoiskirjastovirkailija Hanna Lehtosta osallistumaan *Viimeiselle vuorolle*. Aktiivisena teatterikävijänä Lehtonen noudatti mielellään Koivusen suositusta ja hänkin vaikutti esityksestä. Näytöksen jälkeen Lehtonen sai idean: Mitä jos kirjastossa yhdistettäisiin aistiteatterimenetelmä ja kirjavinkkaus? Hän heitti ideansa ilmaan erään kahvipöytäkeskustelun aikana, ja siitä innostuivat sekä Koivula että Lehtosen yläkouluyhteistyöpari, kirjastovirkailija Mari Lähteelä. (Aistivinkkauksen kehittäminen 2017; Koivula & Lehtonen 2018, 14:32–14:37, 14:51–15:15; Lehtonen & Ponsimo 2019.)

Syksyllä 2015 Lehtonen, Koivula ja Lähteelä työstivät aistivinkkauksesta kokeiluversion. He valitsivat vinkattavat kirjat²⁹, kirjoittivat vinkkauksen käsikirjoituksen ja suunnittelivat kirjoihin ja tarinaan sopivan äänimaiseman. Tarinan punaiseksi langaksi he valitsivat *Viimeistä vuoroa* mukaillen bussimatkan, jonka matkustajat tekisivät silmät sidottuina. Bussimatkaa rytmittäisivät kuulutukset, ja kullakin pysäkillä Lehtonen, Koivula ja Lähteelä vinkkaisivat yhden valitsemistaan kirjoista. Bussimatkan elävöittämiseksi he päättivät ääniäytellä erilaisia matkustajia, kuten juoppoa ja teinejä. Kokeiluversion tarkoituksena oli vain testata, miten aistivinkkaus voisi toimia vinkkausmetodinä. Niin ollen he eivät tarjonneet esitystään kouluille, vaan pitivät loppuvuodesta ainoastaan yhden aistivinkkausesityksen muutamille kollegoilleen. Testiyleisö kehui esitystä hauskaksi ja erikoiseksi kokemukseksi ja aistivinkkausta kiinnostavaksi konseptiksi. Lehtonen tosin arvelee, että kollegat saattoivat hieman arastella kriittisen palautteen antamista. (Koivula & Lehtonen 2018, 15:28–15:40; Lehtonen & Ponsimo 2019.)

²⁹ Mika Waltarin *Kuka murhasi rouva Skrofin* (1939), Erlend Loen *Maria & José* (suom. 2002), Margaret Atwoodin *Oryx ja Crake* (suom. 2003), Yann Martelin *Piin elämä* (suom. 2003) ja Marko Hautalan *Kuokkamummo* (2014).

Keväällä 2016 Lehtosen huomio kiinnittyi sähköpostiviestiin, jossa kirjastolaisia kannustettiin hakemaan aluehallintovirastolta hankeavustusrahaa. (Lehtonen & Ponsimo 2019.) Aluehallintovirasto myöntää vuosittain valtionavustuksia yleisten kirjastojen alueelliseen ja paikalliseen palvelujen ja toimintamuotojen kokeilu- ja kehittämistoimintaan. (Aluehallintovirasto 2019.) Sähköpostiviestin innoittamana Lehtonen ehdotti Koivulalle ja Lähteelälle, että he hakisivat aistivinkkauskokeilulleen hankeavustusrahaa. Nämä kannattivat ehdotusta, ja syksyllä 2016 Lehtonen ja Lähteelä alkoivat luonnostella AVI-hankehakemusta. Apua hakemuksen laatimiseen he saivat Espoon kaupungilla suunnittelijana työskentelevältä Jaakko Tiinaselta. Hän neuvoi, mitä näkökohtia hakemuksessa olisi syytä mainita ja miten aistivinkkaushankkeen merkitystä ja rahoitustarvetta kannattaisi perustella. Hän myös luki valmiin hakemuksen ja teki siihen tarvittavat korjaukset. Lehtonen uskookin, että Tiinasen asiantunteva rooli hankeavustushakemuksen laatimisessa oli ratkaisevan tärkeä. (Koivula & Lehtonen 2018, 15:40–15:44; Lehtonen & Ponsimo 2019.)

Hakemuksessa *Aistivinkkauksen kehittäminen* -hankkeen ensisijaiseksi tavoitteeksi määriteltiin yläkouluikäisten nuorten lukemisen edistäminen. Tavoitteen perusteluissa hyödynnettiin jo tuolloin ajankohtaista huolenaihetta: nuorten lukutaito oli heikkenevässä, monet nuorista suhtautuivat kielteisesti lukemiseen, ja lukuharrastus oli vähentynyt yläkouluikäisten keskuudessa. Hakijoiden mukaan kirjastot voisivat kuitenkin elävöitetyillä ja elämyksellisillä kirjavinkkauksilla vaikuttaa nuorten lukuinnon ja kirjallisuuden arvostuksen lisäämiseen. Hankkeen toinen ja kiinteästi ensisijaiseen liittyvä tavoite oli kehittää uusi, kaikki aistit huomioiva ja siten aiempia kirjavinkkauskonsepteja elämyksellisesti monipuolisempi vinkkausmenetelmä. Aistivinkkauksen vahvuutena hakijat pitivät sitä, että visuaalisen aistiärsyksen poistaminen auttaisi nuoria keskittymään vinkkaustilanteeseen. Näköaistin poissulkeminen ei silti vähentäisi vinkkauksen elämyksellisyyttä, koska sokkona oleminen vahvistaisi nuorten muita aisteja. (Aistivinkkauksen kehittäminen 2017; Koivula & Lehtonen 2018, 16:43–17:23.)

Avustusta hakevien kirjastojen pitää lähettää hakemuksensa omien alueidensa aluehallintovirastoon lokakuun loppuun mennessä ja tiedon avustuspäätöksistä ne saavat seuraavan vuoden maaliskuuhuhtikuussa. (Aluehallintovirasto 2019; Yleisten Kirjastojen Hankerekisteri 2019.) Niin ollen Espoon kaupunginkirjasto ja tarkemmin ottaen Entressen kirjasto vastaanotti alkuvuodesta 2017 tiedon Lehtosen, Lähteelän ja Koivulan *Aistivinkkauksen kehittäminen* -hankkeelle myönnetystä rahoituksesta. Hankkeelle oli haettu

avustusta 12 400 euroa, joilla katettaisiin sekä heidän sijaistensa palkkaaminen 4 kuukaudeksi että Teatteri Tuikkeelta ostopalveluna tilattava koulutus ja sparraus. Kuten on tavallista hankeavustusten ja apurahojen myöntöprosesseissa, tällekin hankkeelle ei myönnetty anottua avustusmäärää vaan noin puolet siitä eli 6 000 euroa. (Aistivinkkauksen kehittäminen 2017; Koivula & Lehtonen 2018, 15:44–15:44.)

Kolmikko aloitti aistivinkkauskonseptinsa hiomisen ja vinkkauspaketin suunnittelun hankkeen virallisen alkamisajankohdan mukaisesti huhtikuussa 2017. Kuten puolentoista vuoden takaista kokeiluversiotaan myös tätä vinkkauspakettiaan he lähtivät työstämään Teatteri Tuikkeen *Viimeinen vuoro* -näytöksen inspiroimina. Yhtymäkohdat tuikelaisten produktioon olivat selvät: *Viimeisessä vuorossa* metromatkustajat ajautuivat pimeään metrotunneliin, kun taas Lehtonen, Lähteelä ja Koivula valitsivat aistivinkkausesityksensä nimeksi *Sivuraiteilla* ja tarinan rungoksi junamatkan. Siinä missä Teatteri Tuikkeen produktio oli aistikauhuesitys, *Sivuraiteilla*-esityksen teemana olivat erilaiset pelot. (Aistivinkkauksen kehittäminen 2017; Koivula & Lehtonen 2018, 19:52–20:00, 21:27–21:30; Lehtonen & Ponsimo 2019.)

Kun hankekoonpano oli päättänyt esityksensä teeman, kukin heistä mietti tahollaan, mitkä kaksi kirjaa he haluaisivat vinkata ja minkälaisella introlla. Juuri kirjojen valita oli tärkein osa suunnitteluprosessia. Kirjojen tuli olla tunnelmaltaan sopivat ja niiden piti synnyttää lukijassaan mielikuva tietynlaisesta äänimaisemasta. Toki olennaista oli myös se, että kirjat olisivat syystä tai toisesta merkityksellisiä vinkkareille itselleen. (Koivula & Lehtonen 2018, 19:35–19:51, 20:03–20:47; Lehtonen & Ponsimo 2019.)

Kirjoiksi valikoituivat John Ajviden *Ystävät hämärän jälkeen* (suom. 2008), Maria Turtshandinoffin *Arra* (suom. 2010), Lauren Oliverin *Delirium: Rakkaus on harhaa* (suom. 2011), Marko Hautalan *Kuokkamummo* (2014), Sami Lopakan *Marras* (2014) ja Stephanie Garberin *Caraval* (suom. 2017). (Koivula ym. 2017; Koivula & Lehtonen 2018, 34:27–34:39.)

Vinkkaukseen valitut kirjat edustivat kaunokirjallisuuden eri kirjallisuudenlajeja. *Ystävät hämärän jälkeen* ja *Kuokkamummo* ovat kauhukirjallisuutta. Edellinen on 1980-luvun Tukholmaan Blackebergin kaupunginosaan sijoittuva tarina koulukiusaamisesta, koston ja väkivaltaisista murhista mutta myös 12-vuotiaan nörttipojan ja 200-vuotiaan vampyyrityön ystävydestä. *Kuokkamummo* sijoittuu puolestaan Suomeen Suvikylän lähioön, jonka arkiseen ja tavalliseen elämänmenoon sekoittuu outoja ja kaameita asioita,

joille ei ole järjellistä selitystä. Lähiön lapsilla ja nuorilla on kuitenkin kauheuksiin selitys, joka aikuisten mielestä on vain urbaanilegenda lapsia tappavasta Kuokkamummosta.³⁰

Fantasiakirjallisuutta vinkkauspaketissa edustivat *Caraval* ja *Arra*. Värikylläinen *Caraval* vie lukijansa Caravalin saaren maagiseen pelimaailmaan, joka sekoittaa toden ja kuvitelman rajoja ja paljastaa ihmisten todellisen olemuksen. Peliin osallistuvat myös kaksi sisarusta, joista toinen yhtäkkiä katoaa, ja toiselle selviää, että hänen pitää pelastaa sisarensa, ennen kuin peli päättyy ja sisko katoaa lopullisesti. Vuoden 2009 Finlandia Junior -ehdokas *Arra* on seikkailufantasia keskiaikaista yhteiskuntaa muistuttavasta maailmasta, jossa muiden ihmisten sortama nuori nainen etsii sopeutumiskeinoja ja löytää sisäisen voimansa. Kirjan päähenkilö on kaikkien, myös omien perheenjäsentensä, vieroksuma ja alistama mykäksi kasvanut Arra. Hän elää luonnossa ja luontoa varten. Mutta kun hänen kotitalonsa tuhoutuu tulipalossa, Arra ajautuu suureen kaupunkiin ja lopulta prinssinpelastusretkelle.

Vinkkauspaketin ainoa scifikirjallisuudeksi luokiteltu teos, *Delirium: Rakkaus on harhaa*, sijoittuu tulevaisuuden Yhdysvaltoihin, missä ihmisten elämää valvotaan ja säädellään tarkkaan ja missä tunteet on kriminalisoitu. Yhteiskunnan tasapainon ja rauhallisuuden varmistamiseksi jokaisesta täysi-ikää lähestyvistä pyritään aivokirurgisesti poistamaan ääritunteet. Sellainen on etenkin amor deliria nervosa eli rakkaus, joka voi helposti saada pandemian luonteen. Yhteiskunnan laitamilla on kuitenkin syntynyt vastarintaliike, jonka jäseniä on jo soluttautunut kaupunkiin.³¹

Aistivinkkauspaketin kuudes kirja, *Marras*, on niin sanottua tavallista kaunokirjallisuutta. *Marras* on mustan huumorin sävyttämä, paikoin inhorealistinen ja surullinenkin kertomus pohjoissuomalaisen bändin marraskuisesta Euroopan-kiertueesta, kaveruudesta, bändin sisäisistä riidoista, isyydestä, viinasta ja pimeydestä.³²

Valittuaan ja luettuaan kirjat Lehtonen, Lähteelä ja Koivula alkoivat loppukeväästä 2017 kirjoittaa käsikirjoitusta. He tallensivat sen Google Drive -pilvipalveluun, jotta jokainen heistä pystyisi kirjoittamaan ja hiomaan paitsi omia osuuksiaan valitsemistaan kirjoista

³⁰ Kirjallisuuskritiikin verkkolehti *Kiiltomadosta* voi lukea tarkemman kuvauksen kirjan juonesta: <https://kiiltomato.net/marko-hautala-kuokkamummo/>.

³¹ Ks. tarkempi kuvaus teoksen juonesta kirjojen esittelemiseen keskittyneeltä sivustolta Kirjavinkit.fi: <https://www.kirjavinkit.fi/arvostelut/delirium-rakkaus-on-harhaa/>.

³² *Kirsin kirjanurkka* -blogissa on informatiivinen kuvaus kirjan juonesta ja tunnelmasta: <http://www.kirsinkirjanurkka.fi/2014/03/sami-lopakka-marras.html>.

myös käsikirjoitusta kokonaisuutena. Raakaversio käsikirjoituksesta valmistui sopivasti kesään menneessä. (Lehtonen & Ponsimo 2019.)

Kesäkuun alussa kirjastolaisilla oli ensimmäinen tapaaminen Teatteri Tuikkeen kanssa. (Aistivinkkauksen kehittäminen 2017; Lehtonen & Ponsimo 2019; Nina Rinkisen sähköpostihaastattelu 2.–5.1.2020.) Lehtonen oli jo edellisvuonna hankehakemusta laadittaessa tiedustellut tuikelaisilta, olisiko näillä halukkuutta auttaa kirjastolaisia aistivinkkausprojektissa, ja Teatteri Tuikkeen johtaja Nina Rinkinen oli antanut myöntävän vastauksen. Nyt Rinkinen ja Kimmo Tähtivirta, joka hänkin oli ollut mukana *Viimeinen vuoro* -produktiossa, halusivat tietää, minkälaista apua kirjastolaiset tarvitsisivat heiltä. (Lehtonen & Ponsimo 2019.) Lehtonen, Lähteelä ja Koivula pyysivät kesäkuun tapaamisessa opastusta sokkoteatterin tekemisestä ja siitä, millä tavalla he voisivat omassa vinkkauksessaan hyödyntää aisti- ja sokkoteatterimenetelmiä. (Aistivinkkauksen kehittäminen 2017.)

Rinkinen ja Tähtivirta kertoivat kirjastolaisille sokkoteatterin perusideasta ja suunnittelu-prosessista, minkä lisäksi he antoivat konkreettisia neuvoja muun muassa haju- ja äänimaailman suunnittelusta ja toteutuksesta. He esimerkiksi selittivät, miten hajuja voi levittää ja poistaa näyttämöltä, minkälaisiin yksityiskohtiin kannattaa kiinnittää huomiota ylimääräisten, ei-toivottujen äänten välttämiseksi (kengät pois jalasta, avaimet pois taskusta, käsikirjoituspaperit muovitaskuun...), ja miten Teatteri Tuikkeessa on toteutettu toivottuja ääniä. Tuikelaiset suosittelivat esimerkiksi ilmaista dJay2-sovellusta, jolla voi soittaa kahta raitaa saman aikaan. (Koivula & Lehtonen 2018, 23:20–23:31, 24:00–24:09, 34:40–35:00; Lehtonen & Ponsimo 2019.)

Teatteri Tuikkeen tapaamisen jälkeen Lehtonen, Lähteelä ja Koivula jatkoivat käsikirjoituksensa muokkaamista, ja alkusyksystä he saivat valmiiksi raakaversiota hiotumman käsikirjoituksen. Tähän versioon he olivat kirjoittaneet aiempaa yksityiskohtaisemmat vinkkaustekstit ja introt niihin, ja nyt käsikirjoituksessa oli myös tiedot esitystä elävöittävästä musiikkikappaleista ja äänistä. (Lehtonen & Ponsimo 2019.)

Kirjastojen tulee luonnollisesti kunnioittaa musiikin ja äänten suhteen tekijänoikeuksia. Kaikilla manner-Suomen kunnilla on Teostolta voimassa oleva lupa, joka kattaa musiikin käytön kirjastojen itse järjestämissä avoimissa ja tietyille ryhmille kohdennetuissa tilaisuuksissa. Käytetyn musiikkilähteen tulee kuitenkin olla kirjaston käyttämänä julkisen käytön salliva, ja kirjastojen tulee tarkistaa musiikkilähteen mahdolliset rajoitteet käyttö-

ehdoista³³. (Teoston sähköpostihaastattelu 15.–29.1.2020.) Epäselvissä tilanteissa kannattaa käyttää ilmaisia soittolistoja ja ääniarkistoja, mutta niidenkin osalta täytyy varmistaa, ettei niitä käytettäessä riko tekijänoikeuksia. Ehkä selkeimpiä sivustoja ovat sellaiset, joilla käytetään Creative Commons -lisenssejä. CC-lisenssin avulla tekijät määrittelevät, mitkä tekijänoikeuslain suomista oikeuksista he pitävät itsellään ja mitkä oikeudet he jakavat muille. (Hirvi 2012, 23; Koiranen 2019c, 150–151.) Vapaaksi lisensioitua musiikkia voi hakea vaikkapa *Jamendo*-verkkosivustolta (<https://www.jamendo.com/?language=en>), ja ilmaisia ääniarkistoja ovat esimerkiksi *Freesound* (<https://freesound.org/>) ja *BBC Sound Effects* (<http://bbcsfx.acropolis.org.uk/>). (Pälvimäki 2012, 42, 46, 100.)

Syyskuun loppupuolella kirjastolaiset olivat valmiit tapaamaan uudestaan tuikelaiset. Tapaaminen alkoi kirjastolaisten *Sivuraiteilla*-esityksellä. (Aistivinkkauksen kehittäminen 2017; Lehtonen & Ponsimo 2019; Nina Rinkisen sähköpostihaastattelu 2.–5.1.2020.) Kolmikkoa oli etukäteen jännittänyt kovasti, miten teatteriammatillaiset kommentoisivat heidän esitystään, mutta heidän helpotukseksensä Rinkinen ja Tähtivirta antoivat todella ammattimaista, asiallista ja yksityiskohtaista palautetta. Tuikelaiset kommentoivat muun muassa esityksen kokonaisuutta, minkä lisäksi he antoivat ohjausta kirjavinkki kerrallaan. Saamansa palautteen perusteella Lehtonen, Lähteelä ja Koivula päättivät pitää esityksessään kaikki valitsemansa kuusi kirjaa, mutta niihin liittyvät introt samoin kuin tarinaan kirjoitetut ylimääräiset junamatkustajat ja muut rönsyt he pudottivat pois. Lisäksi he lyhensivät reippaasti kirjavinkkauksia, jotta koululuokkien vastaanottaminen, oppilaiden taluttaminen paikoilleen ja itse esitys kestäisivät yhteensä maksimissaan 45 minuuttia eli yhden oppitunnin verran. (Koivula & Lehtonen 2018, 21:31–21:58; Lehtonen & Ponsimo 2019.)

Lokakuu 2017 oli *Sivuraiteilla*-esityksen viimeistelyn kannalta varsin hektinen vaihe. Tuolloin hankkeen varahenkilö, erikoiskirjastonhoitaja Johanna Ponsimo tuli mukaan projektiin Lähteelän sijaisena, ja nyt uusi hankekokoonpano alkoi harjoitella esitystään. (Aistivinkkauksen kehittäminen 2017; Koivula & Lehtonen 2018, 34:18–34:25; Lehtonen & Ponsimo 2019.) Samalla he ryhtyivät suunnittelemaan, etsimään ja kokeilemaan vinkattaviin kirjoihin sopivia hajuja ja tuoksujia. Tuikelaiset olivat suositelleet, että kirjastolaiset eivät käyttäisi jokaisen vinkattavan kirjan kohdalla hajuja ja tuoksujia, koska niitä ei

³³ Ks. Teoston ohjeet musiikin käyttäjille: <https://www.teosto.fi/kayttajat/hinnastot/331>. Viitattu 6.2.2020.

saa haihdutettua riittävän nopeasti. (Lehtonen & Ponsimo 2019.) Lehtonen, Koivula ja Ponsimo päättivät silti käyttää esityksessään neljää eri hajua ja yhtä tuoksua.

Esityksen avaava *Marras* on paitsi viinanhuuruinen myös tupakansavuinen teos. Palohälytysvaaran vuoksi kolmikko ei olisi voinut polttaa tupakkaa esityksessä. Niin ollen he arpoivat, kuka heistä joutuisi polttamaan aina ennen esitysten alkua pienen pätkän tupakkaa ja laittamaan haisevan tumpin purkkiin. Lopulta heidän ei tarvinnut turvautua tähän varasuunnitelmaan, koska eräs heidän kollegoistaan antoi heille tuhkakuppinaan käyttämänsä kannella suljettavan lasipurkin. Lasipurkissa tupakantumpin haju oli niin voimakas, että se riitti erinomaisesti esitykseen. Purkin etuna oli myös se, että tupakanhaju ei jäänyt leijailemaan esitystilaan niin kuin tupakansavu olisi tehnyt. (Koivula ym. 2017; Koivula & Lehtonen 2018, 24:48–24:50; Lehtonen & Ponsimo 2019.)



Kuva 5. Kuvakaappaus sokkoteatterivinkkauksen koe-esityksestä ja demovideoista.

Kuva 5: Koivula & Lehtonen 2018, 25:53.

Palohälyttimestä oli muodostua ongelma myös *Arran* vinkkauksessa. Koska kirjan päähenkilön koti tuhoutuu tulipalossa, savun haju oli luonteva valinta vinkkauksen elävöittämiseksi. Teatteri Tuike oli suositellut tähän tarkoitukseen sopivaa savutikkua, jota varsinaisesti käytetään ilmanvaihtokanavien tarkistukseen. Kolmikko testasikin savutikkua, mutta palohälyttimet reagoivat siihen. Ratkaisun ongelmaansa he löysivät tavallisesta ruokakaupasta.

Kun ruuanlaitossa käytettävää nestemäistä savu aromia tiputti märälle rätille ja kun rätin sitoi tikun nokkaan, savun hajun sai kuljetettua riittävän lähelle nuoria ja riittävän nopeasti pois tilasta. Idean tikun ja rätin käyttöön kirjastolaiset olivat saaneet tuikelaisilta. Savun hajun lisäksi *Arran* tarinaan liittyy olennaisesti metsän tuoksu. Kokeiltuaan erilaisia metsään assosioituvia tuoksua Lehtonen, Koivula ja Ponsimo löysivät niin ikään ruokakaupan hyllyltä koivuntuoksuista suihketta. (Koivula ym. 2017; Koivula & Lehtonen 2018, 25:18–25:22, 25:50–26:05; Lehtonen & Ponsimo 2019.)

Kolmikko huomasi pian, että tuoksutasapainon löytäminen oli todella vaikeaa. Jotkut kirjoihin sopivista tuoksuista olisivat olleet liian voimakkaita esityksessä käytettäväiksi, toiset taas olivat niin mietoja tai nopeasti haihtuvia, etteivät nekään olisi olleet käyttökelpoisia. Esimerkiksi *Ystävät hämärän jälkeen* -kauhutarinan oudolle haiseva vampyyrityttö ja

Kuokkamummon räme vaativat Lehtoselta, Koivulalta ja Ponsimolta muutaman epäonnistuneen kokeilun, ennen kuin he löysivät tyydyttävät ratkaisut. Ensimmäisenä he testasivat Ponsimon merenrannalta keräämää rakkolevää. Levä kuitenkin mätäni purkissa, ja sen haju oli kolmikon mielestä liiankin kuvottava, jotta sitä olisi voinut käyttää esityksessä. Seuraavaksi he keksivät kokeilla eläinkauppojen myymää kuivattua turskaa. Sen haju oli todella epämiellyttävä muttei aiheuttanut oksennusrefleksiä. Niinpä kolmikko elävöitti *Ystävät hämärän jälkeen* -vinkkausta turskan hajulla, jota he levittivät nuorten keskuuteen kuljettamalla muovilaatikkoa esitystilassa. Hajun leviämistä ja tilan viilentämistä tehostivat tilaan asetetut tuulettimet. (Koivula & Lehtonen 2018, 24:54–25:09, 28:48–29:09; Lehtonen & Ponsimo 2019.)

Nyt Lehtosen, Koivulan ja Ponsimon piti keksiä vielä *Kuokkamummoon* rämeen haju, ja sellaisen he luulivat löytäneensä pilailukaupasta. Heidän sieltä ostamansa pierusprayn haju osoittautui toimimattomaksi ratkaisuksi, koska tosiasiassa spray haisi valkosipulille. Koska heillä ei ollut enää aikaa etsiä vaihtoehtoisia hajuja, kolmikko päätti elävöittää *Kuokkamummon* vinkkausta vain monipuolisella äänimaailmalla. (Koivula & Lehtonen 2018, 28:35–28:45; Lehtonen & Ponsimo 2019.)

Sivuraiteilla-esityksen päättävässä *Delirium: Rakkaus on harhaa* -vinkkauksessa ongelmaa tuotti tavoiteltu sairaalan haju. Sairaalaympäristöstä tuttu käsidesi haihtui hetkessä rätistä, joten hajua ei voinut levittää tikku ja rätti -yhdistelmällä. Tälläkään kerralla ongelman ratkaisu ei löytynyt hajun vaihtamisesta toiseen, vaan hajun levitystavan muuttamisesta. Kolmikko keksi pumpata käsidesiä suoraan käteen, johon se ei ehtinyt ihmeityä eikä haihtua liian nopeasti. Esityksissä yksi esiintyjistä kuljetti siis kättään nuorten kasvojen alta. (Koivula ym. 2017; Koivula & Lehtonen 2018, 26:14–26:15; Lehtonen & Ponsimo 2019.)

Hajuaistien lisäksi Lehtonen, Koivula ja Ponsimo pohtivat, minkälaiset tuntoaistiin liittyvät elävöityskeinot voisivat olla toteutuskelpoisia. He olivat yhtä mieltä siitä, että esityksessä ei koskettaisi nuoriin, joten tuntoaistimukset oli synnyttävä muilla keinoin. Lopulliseen versioon valikoituivat kylmä tuuli, jonka he toteuttivat pöytätuulettimilla, sekä meren tyrskyt, jotka syntyivät suihkepullolla. Meren tyrskyt liittyivät *Caravaliin*, johon ryhmä olisi halunnut yhdistää myös meren tuoksun. Teatteri Tuike oli vinkannut heille juuri tähän tarkoitukseen sopivan Body Shopin vartalotuoksun, mutta tuoksu ei ollut tuolloin enää yrityksen valikoimassa. Toinen merentuoksuinen vaihtoehto olisi ollut Lehtosen saama näytepullo, mutta kolmikon epäonneksi lasinen pullo hajosi. Niin ollen he päättivät jättää

tuoksumailman pois myös *Caravalin* vinkkauksesta. (Koivula ym. 2017; Koivula & Lehtonen 2018, 33:15–33:43; Lehtonen & Ponsimo 2019.)

Lokakuun puolivälissä 2017 Lehtonen, Koivula ja Ponsimo olivat saaneet hiottua *Sivuraiteilla*-esityksensä miltei lopulliseen muotoonsa ja he olivat valmiit esittämään sen Teatteri Tuikkeen Nina Rinkiselle. (Aistivinkkauksen kehittäminen 2017; Lehtonen & Ponsimo 2019; Nina Rinkisen sähköpostihaastattelu 2.–5.1.2020.) Rinkinen ei enää viimeisessä tapaamisessa antanut palautetta juuri muusta kuin äänenkäytöstä. Hän toisin sanoen neuvoi kirjastolaisia, miten heidän kannattaisi käyttää ääntään esityksissä. (Lehtonen & Ponsimo 2019.)

Kolmikko järjesti testitarkoituksessa *Sivuraiteilla*-esityksiä myös kollegoilleen Entressen kirjastossa. Näiden palautteen perusteella he tekivät pieniä viimehetken muutoksia, esimerkiksi sijoittivat yleisön tuolit uuteen järjestykseen, jolloin hajujen ja tuoksujen levittäminen helpottui. Lisäksi he esittivät koenäytökset muutamalle kirjaston ulkopuoliselle testiryhmälle, muiden muassa tuusulalaisille syrjäytymisvaarassa oleville nuorille ja heidän ohjaajilleen. (Aistivinkkauksen kehittäminen 2017; Koivula & Lehtonen 2018, 22:43–22:57, 23:47–23:56; Lehtonen & Ponsimo 2019.)

Kirjastolaiset olivat aloittaneet *Sivuraiteilla*-esityksensä markkinoinnin yläkouluille ja oppilaitoksille jo ennen kuin esitys oli täysin valmis. Ensimmäisen kerran he olivat lähestyneet oman alueensa eli Keski- ja Pohjois-Espoon kouluja hankkeen alkuvaiheessa keväällä 2017. Vielä tuolloin he olivat viitanneet esitykseensä aistivinkkauksena, kuten he olivat tehneet hankehakemuksessaankin. Esityksen markkinointi opettajille oli osoittautunut todella vaikeaksi tehtäväksi ilmeisesti siksi, että aistivinkkaus ei ollut terminä kertonut oikein mitään opettajille. Hankkeen edetessä Lehtonen, Koivula ja Ponsimo tulivatkin siihen tulokseen, että esitystä oli asianmukaisempaa kutsua sokkoteatterivinkkaukseksi, koska se kuvasi esityksen luonnetta paremmin kuin aistivinkkaus. *Sivuraiteilla*-sokkoteatterivinkkauksen sisällön vuoksi he luokittelivat esityksen ikäraajaksi 14 vuotta ja he tarjosivat esitystä 8.-luokkalaisille ja sitä ylemmille luokka-asteille. (Aistivinkkauksen kehittäminen 2017; Koivula & Lehtonen 2018, 13:42–13:52, 27:42–28:25, 32:40–33:05.)

Seuraavan kerran Lehtonen ja Lähteelä olivat lähettäneet syyskuussa 2017 mainoksen *Sivuraiteilla*-esityksestä oman alueensa yläkoulujen, ammattioppilaitosten ja lukioiden äidinkielen opettajille. He olivat ottaneet yhteyttä myös Espoon kaupunginkirjaston yläkoulu- ja oppilaitosyhteistyötä tekeviin kollegoihinsa, jotta nämä välittäisivät mainoksen

omien alueidensa opettajille. *Sivuraiteilla*-sokkoteatterivinkkauksella ei ollut tiettyjä näytösaikoja, vaan esityksestä kiinnostuneet opettajat saivat vapaasti ehdottaa luokilleen sopivia aikoja. (Lehtonen & Ponsimo 2019.)

Sivuraiteilla-esitykset alkoivat virallisesti marraskuussa 2017. Lehtonen, Koivula ja Ponsimo pitivät sokkoteatterivinkkauksensa pääsääntöisesti kouluilla mutta joitakin myös kirjastossa. (Aistivinkkauksen kehittäminen 2017; Lehtonen & Ponsimo 2019.) Tilaisuudet alkoivat esitystilan ulkopuolella luokkien vastaanottamisella, tervetulosanoilla ja ohjeistuksella. Ensin kolmikko kehotti oppilaita laittamaan kännykät pois päältä tai lentotilaan, minkä jälkeen he selittivät, että luokka oli juuri osallistumassa tavallisesta poikkeavaan kirjavinkkaukseen, sokkoteatteriesitykseen. Oppilaat eivät näkisi mitään, mutta he kuulsivat ja haistaisivat kaiken. Tämän jälkeen kolmikko jakoi oppilaille unimaskit ja talutti nuoret yksitellen tai kaverin kanssa esitystilaan, jossa soi tunnelmaa luova musiikki. (Koivula ym. 2017; Koivula & Lehtonen 2018, 17:28–17:59; Lehtonen & Ponsimo 2019.)

Kun kaikki nuoret olivat paikoillaan, musiikki vaimeni. Hetken hiljaisuuden jälkeen esitystilan täytti junan ääni ja kuulutus:

Hyvät matkustajat, tämä on M-juna Deering Oaksiin. Pysähdyspaikkamme ovat Helsinki-Vantaan lentoasema, Blackeberg, Caraval, Simor, Suvikylä ja Deering Oaks. Jokainen asema, jossa pysähdymme, on yksi kirja, joten kuultava tarina vaihtuu aina asemalle saavuttaessa. Hyvää matkaa!
(Koivula ym. 2017; Koivula & Lehtonen 2018, 01:33–02:01.)

Nuoret istuivat koko esityksen omilla paikoillaan, kun taas Lehtosen, Koivulan ja Ponsimon oli jatkuvasti liikuttava eri puolilla esitystilaa käsikirjoituksessa tarkasti määriteltyjen tehtäviensä ja vaihtuvien rooliensa mukaisesti. Heistä kukin oli vuorollaan vastuussa roolisanojen ja kertojääänen muotoon kirjoitetuista kirjavinkkauksista, itse tehdyistä äänistä (esim. karjaisu, kuiskutus, läähättäminen, veisten teroittaminen, kenkien tömistely, matkalaukun vetäminen, ”kaljatölkin” avaus, kahden henkilön kamppailu), hajujen ja tuoksu-
jen levittämisestä sekä tuntoaistia stimuloivista tehosteista (suihkepullo ja tuuletin). (Koivula ym. 2017; Lehtonen & Ponsimo 2019.)

Vielä muutamaa vuotta aiemmin he olivat aistivinkkauskokeilussaan käyttäneet hyvin yksinkertaista tekniikka, mutta nyt kolmikolla oli käytössään miksauspöytä. Niin ollen jokaisen heistä piti ennen esitysten alkua opetella paitsi omat tekstiosuutensa myös miksauspöydän käyttö. Miksauspöytää tarvittiin esityksissä musiikin ja digitaalisten äänten hal-

linnointiin. Digitaalisia ääniä *Sivuraiteilla*-vinkkauksessa oli runsaasti: lentokenttäkuulutus, juna, rekka, katukahvila, rock-konsertin yleisö, puhelimen soittoääni, sydämentykytys, uutislähetysten tunnusmusiikki, koululaiset, kahleet, aallokko, linnunlaulu, aaveet, öinen metsä, tulipalo, ukkonen, kirkonkellot, myrskytuuli, zombie ja sairaalan laitteisto. (Koivula ym. 2017; Lehtonen & Ponsimo 2019.)

Ensimmäiset sokkoteatterivinkkauksensa kolmikko sai rutistettua juuri ja juuri 45 minuuttiin, mutta näytösten määrän ja heidän kokemuksensa kartuttua esitykset sujuvoituivat merkittävästi. (Koivula & Lehtonen 2018, 31:11–31:37; Lehtonen & Ponsimo 2019.)

Ideaalitulanteessa oppilaille on mahdollisuus heti vinkkauksen päätyttyä lainata kirjoja. *Sivuraiteilla*-esitysten yhteydessä tällaista mahdollisuutta ei ollut, koska Lehtonen, Koivula ja Ponsimo eivät voineet kantaa kouluille kirjoja kaiken sokkoteatterin vaatiman rekvisiitan lisäksi. He joutuivat näet kuljettamaan mukanaan kolmea matkalaukkaa, joihin oli pakattu muun muassa kaksi iPadiä, äänipöytä, muutama monitori ja kaiutin, neljä tuuletinta sekä erilaiset tuoksut ja hajut säilytysastioineen ja levitysvälineineen. He kuitenkin jakoivat nuorille kirjalliset vinkkauslistat. (Koivula & Lehtonen 2018, 26:40–27:04; Lehtonen & Ponsimo 2019.)

Näytösten päätteeksi oppilaille ja opettajille oli varattu mahdollisuus antaa palautetta esityksestä. Palautetta pyydettiin hankkeen raportointia varten, ei siksi, että palautteen perusteella olisi muokattu esitystä tai koko sokkoteatterivinkkauskonseptia. (Koivula & Lehtonen 2018, 31:50–32:00; Lehtonen & Ponsimo 2019.) Kolmikon mukaan heidän suullisesti saamansa palaute oli poikkeuksetta positiivista, ja heidän hankkeensa herätti kiinnostusta erityisesti opettajissa ja muissa kirjastolaisissa. Sähköistä palautteenkeruuta varten kirjastossa oli luotu SurveyPal-verkkotyökalulla monivalintakysely, ja siihen vastaamista varten kolmikolla oli kussakin esityksessä mukanaan viisi iPadiä. Koska iPadeja ei ollut kaikille, esityksiin osallistuneet oppilaat vastasivat kyselyyn yleensä pienissä ryhmissä. (Aistivinkkauksen kehittäminen 2017; Lehtonen & Ponsimo 2019.)

Oppilaiden vastausten perusteella yli 80 % nuorista piti sokkoteatteriesitystä kiinnostavana ja positiivisena kokemuksena, vaikka jotkin pahoista hajuista olivat olleet osalle vastaajista liian voimakkaita. Miltei 90 % vastaajista ilmoitti haluavansa tulla vastaavaan esitykseen uudelleen. Oppilaista valtaosa kertoi esityksen innostaneen heitä lukemaan tai ainakin harkitsemaan lukemista. Mielenkiintoista kyllä, vastausten perusteella sokkoteatteriesityksessä vinkatuista kirjoista innostui vain reippaasti alle puolet nuorista, mutta

miltei kolmea neljästä vinkkaus innosti lukemaan jotain muuta kirjallisuutta. (Aistivinkkauksen kehittäminen 2017; Koivula & Lehtonen 2018, 32:20–32:39; Lehtonen & Ponsimo 2019.)

Viimeiset hankkeen aikaiset *Sivuraiteilla*-esitykset Lehtonen, Koivula ja Ponsimo pitivät loppuvuodesta 2018. Marraskuun 2017 ja marraskuun 2018 välisenä aikana sokkoteatterivinkkaukseen osallistui yksi ammattikoulu, usea espoolainen ja muutama vantaalainen yläkoulu sekä nuorisotoimen kautta yksi noin 17-vuotiaiden erityisnuorten ryhmä. Kaiken kaikkiaan *Sivuraiteilla*-esityksen koki 452 nuorta. (Aistivinkkauksen kehittäminen 2017; Lehtonen & Ponsimo 2019.)

Aistivinkkauksen kehittäminen -hanke päättyi virallisesti vuoden 2018 lopussa. Vaikka kaikki hankehakemuksessa esitetyt yhteistyösuunnitelmat eivät toteutuneet,³⁴ kirjastolaiset pitivät hankettaan pääsääntöisesti onnistuneena. He toivoivatkin, että sokkoteatterivinkkaus vakiinnutettaisiin osaksi koulu yhteistyön pysyvää palvelupalettia ja että sitä jatkettaisiin tavallisen vinkkauksen rinnalla. He toivoivat myös, että sokkoteatterivinkkauksesta olisi tullut yksi vaihtoehto Espoon kaupungin KULPS!-kirjastopolulla³⁵. (Aistivinkkauksen kehittäminen 2017.)

Aistivinkkauksen kehittäminen -hankehakemuksessa kirjastolaiset olivat luvanneet järjestää kehittämästään konseptista valtakunnallisen koulutuksen, jossa he jakaisivat hyväksi kokemansa ideat ja käytännöt muille vinkkareille. Lokakuussa 2018 Lehtonen, Koivula ja Ponsimo järjestivätkin kaksi koulutusta, ensimmäisen Jyväskylän kaupunginkirjastossa ja toisen, Helmet-kirjastojen seudullisen koulutuksen, Entressen kirjastossa. Niihin osallistui arviolta yhteensä 90 kirjastoalan ammattilaista. (Aistivinkkauksen kehittäminen 2017; Lehtonen & Ponsimo 2019.) Koulutusten lisäksi Lehtonen, Koivula ja Ponsimo kävivät kaikki yhdessä tai pareittain esittelemässä sokkoteatterivinkkausta eri tapahtumissa: Kirjavinkkariyhdistyksen kevätkokouksessa Lahden kaupunginkirjastossa

³⁴ Hankehakemuksessa todettiin, että ”Projektiin on pyydetty yhteistyökumppaniksi Keskuspuiston ammattiopiston Arla-instituuttia, joka on erikoistunut näkövammaisten ammatilliseen erityisopetukseen, ja Espoon Omniaa, joka järjestää valtaosan Espoon ammatillisesta koulutuksesta. TAIKE:n lasten- ja nuorten kulttuurin valtakunnallinen läänintaiteilija Laura Arala on lupautunut auttamaan tiedottamisessa ja tulosten valtakunnallisessa levittämisessä.” Ammattiopistot olivat ilmaisseet alustavan kiinnostuksensa osallistua hankkeeseen, mutta hankkeen alettua ne eivät voineetkaan osallistua projektiin. Hankkeen päätyttyä Aralan mahdollinen osuus tiedottamiseen ja tulosten levittämiseen yksinkertaisesti unohtui Lehtoselta, Koivulalta ja Ponsimolta, joiden piti tuossa vaiheessa keskittyä jo muihin kirjastotöihinsä. Lehtonen & Ponsimo 2019.

³⁵ KULPS on Espoon kulttuuri- ja liikuntakasvatussuunnitelma, joka tarjoaa maksuttomia kulttuuri- ja liikuntakäyntejä peruskoululaisille koulupäivän aikana. Se koostuu kolmesta polusta: kulttuuripolusta, kirjastopolusta ja liikuntapolusta. Ks. https://www.espoo.fi/fi-FI/Kulttuuri_ ja_liikunta/Kulttuuri/Opettajille_ ja_kasvattajille/KULPS.

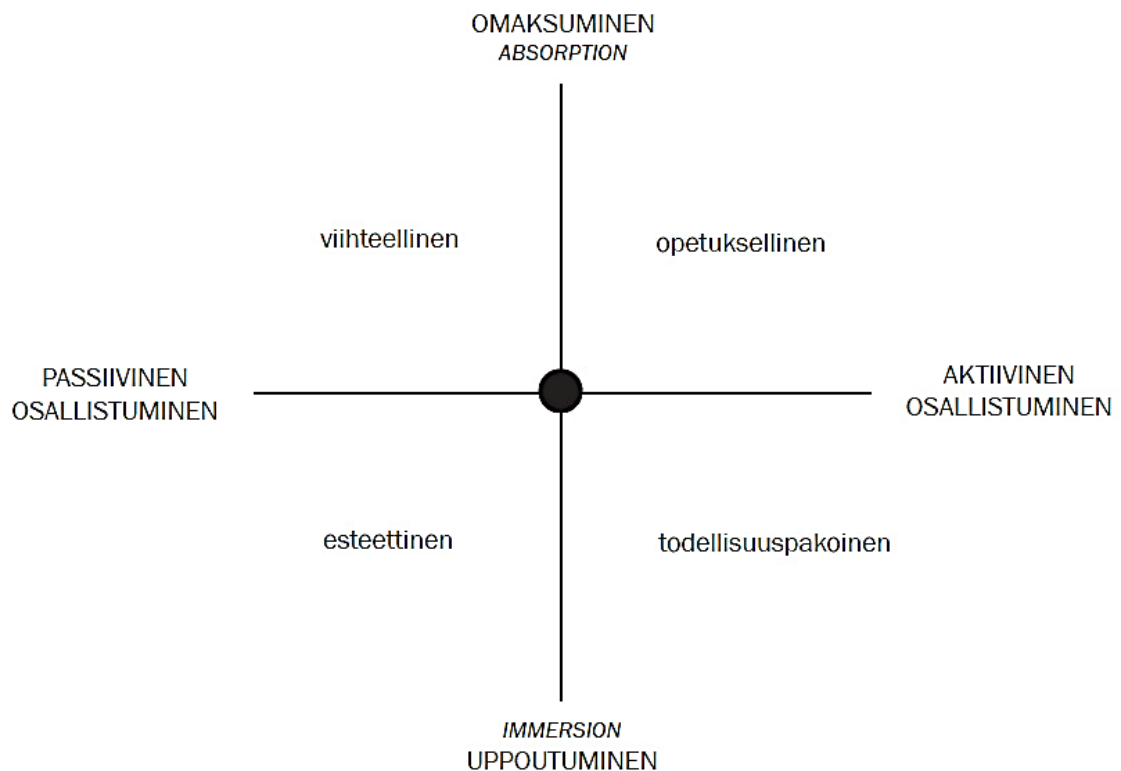
(huhtikuu 2018), Helmet-kirjastojen seudullisessa Pedagogiset taidot lasten- ja nuorten-kirjastotyössä -koulutuksessa Töölön kirjastossa (toukokuu 2018), kansainvälisessä Next Library® -konferenssissa Berliinissä (syyskuu 2018), Espoon kaupungin yläkoulu-opettajille järjestetyssä koulutusillassa (lokakuu 2018) ja Helmet-kirjastojen seudullisessa Lasten Kirjareppu -koulutuksessa Sellon kirjastossa (marraskuu 2019). (Lehtonen & Ponsimo 2019.)

Aistivinkkauksen kehittäminen -hanke oli lähtenyt liikkeelle huolesta nuorten ja erityisesti poikien lukutaidon ja lukuinnon heikkenemisestä sekä kirjastolaisten halusta vaikuttaa positiivisesti tähän negatiiviseen kehitykseen. Hankkeen päätyttyä Lehtonen, Koivula ja Ponsimo kokivat kuitenkin mahdottomaksi arvioida hankkeensa pitkäaikaisia vaikutuksia lukemisen edistämiseksi. (Aistivinkkauksen kehittäminen 2017.) Sama pätee toki kirjavinkkaukseen yleisestikin. Kuten Aerila & Kauppinen (2019, 50) ovat todenneet: ”Kirjavinkkauksissa voi käydä niin, että kaikki kuuntelevat mielellään asiantuntijan kirjaesityitä, mutta hyvätään suositukset eivät välttämättä madalla kirjan lukemisen kynnystä vähän lukevilla.”

4 ARVIOINTI

4.1 Tapausesimerkit ja Elämyksen neljä ulottuvuutta -malli

End of the World -pakohuonepelin ja *Sivuraiteilla*-sokkoteatterivinkkauksen elämyksellisyttä voi arvioida Joseph Pinen ja James Gilmoren kehittämän mallin avulla. Mallissa elämyksen neljä ulottuvuutta ovat viihteellisyys, opetuksellisuus, esteettisyys ja todellisuuspakoisuus. Mallin vaaka-akselilla arvioidaan, missä määrin asiakas – tai tapausesimerkeissäni nuori – osallistuu pakohuonepeliin tai sokkoteatterivinkkaukseen tekemällä konkreettisesti jotain (aktiivinen, fyysinen osallistuminen) vai onko hän mukana sivusta seuraajana (passiivinen, henkinen osallistuminen). Nähdäkseni mallin pystyakseli kuvastaa sitä, minkälainen kokemus elämyksestä muodostuu nuorelle, kun taas vaaka- ja pystyakseli yhdessä korostavat jotakin elämyksen neljästä ulottuvuudesta. (Tarssanen & Kylänen 2009, 9–10; Haapala 2015, 74.)



Kuvio 1. Elämyksen neljä ulottuvuutta.

(Pine & Gilmore 1999, 30, Tarssanen ja Kylänen 2009, 9 mukaan.)

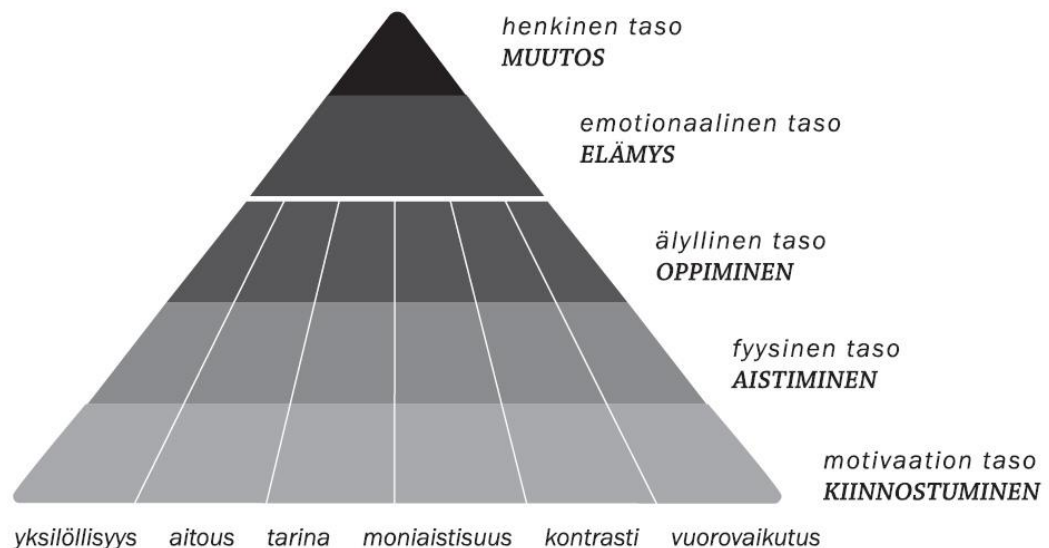
Pakopelit pyritään suunnittelemaan siten, että ne olisivat mahdollisimman elämyksellisiä ja immersivisiä. Niiden tavoitteena on, että pelaajat keskittyvät peliin tosissaan saavuttaen flow-tunteen. Pelaajien uppoutuessa täysin peliin he unohtavat pelin ulkopuolisen maailman. (Kortesuo 2018, 39; Koironen 2019c, 24.) Kun siis nuoret osallistuivat aktiivisesti *End of the World* -pakohuonepeliin ja mahdollisesti uppoutuivat ”kokemusvirran viettäviksi” (Tarssanen & Kylänen 2009, 10), kyseessä oli todellisuuspakoinen elämys. Toisaalta kirjaston pakohuonepelissä oli tehtäviä, esimerkiksi keskittymistä vaativa tiedonhakutehtävä, jotka vetivät nuoret mukaansa mutteivät vaatineet heiltä uppoutumista. Tällöin korostui elämyksen opetuksellinen näkökulma. On myös huomioitava se mahdollisuus, että kaikki nuoret eivät osallistuneet pakohuonepeliin samanlaisella aktiivisuudella: osalle nuorista oli luontevampaa osallistua pakohuonepeliin passiivisesti katsomalla muiden pelaamista tai tutkailemalla ja ihaillemalla pelitilaa. Näissä tapauksissa korostui Pinen ja Gilmoren mallin mukaisesti elämyksen viihteellisyys tai vain esteettisyys. Tarssanen ja Kyläsen mukaan kokonaisvaltaisin elämyskokemus, niin sanottu sweet spot, syntyy, kun tapahtumassa on otettu huomioon kaikki elämyksen neljä ulottuvuutta (Tarssanen & Kylänen 2009, 10). Vaikka kirjastolaiset eivät olleetkaan hyödyntäneet Pinen ja Gilmoren mallia *End of the World* -pakohuonepeliä suunnitellessaan, uskoakseni peli mahdollisti kaikki elämyksen neljä ulottuvuutta. Haapalaa (2015, 79) mukaillen pelin elämyskokemusten kirjoa voi selittää sillä, että pakohuonepeliin osallistui useita nuoria, jotka osaltaan tuottivat jotain yhteiseen kokonaiselämykseen.

Sivuraiteilla-sokkoteatterivinkkauksessa nuoret istuivat koko esityksen paikoillaan silmät sidottuina, minkä vuoksi he eivät voineet osallistua siihen aktiivisesti ja fyysisesti. Niin ollen Pinen ja Gilmoren mallin mukaisesti *Sivuraiteilla*-esitys huomioi mahdollisesti elämyksen neljästä ulottuvuudesta kaksi. Jos nuoret seurasivat esitystä kuitenkin uppoamatta siihen, heidän mahdollisessa elämyskokemuksessaan korostui viihteellisyys. Jos taas nuoret osallistuivat sokkoteatterivinkkaukseen henkisesti uppoutumalla kuulemansa, haistamansa ja tuntemansa avulla tarinanmukaisesti maailmoihin, heidän elämyksessään korostui esteettisyys.

Haapala on tiivistänyt Pinen ja Gilmoren mallin ytimen yleisten kirjastojen kontekstiin sopivaksi: ”Kirjastopalvelujen asiakkaan ideaaliseksi oppimisympäristöksi voitaisiin määrittellä palvelu, joka koetaan viihteellisenä, oppimista edistävänä ja esteettisenä. Kokemuksena palvelu olisi todellisuudesta ja arjesta pakenemistä. Itse elämys voi muotoutua vahvaksi huolimatta siitä, työstääkö sitä itse aktiivisesti vai passiivisesti. (Haapala 2015, 74–75.)

4.2 Tapausesimerkit ja Elämyskolmio-malli

End of the World -pakohuonepelin ja *Sivuraiteilla*-sokkoteatterivinkkauksen elämyksellisyttä voi jäsenellä myös Tarssasen ja Kyläsen kehittämällä Elämyskolmio-mallilla. Mallin avulla voi analysoida ja kehittää tuotetta muun muassa paikallistamalla siitä kriittiset kohdat ja puutteet. Elämyskolmio-malli esittelee ideaalituotteen, johon sisällytettyjen elementtien avulla elämys todennäköisesti syntyy. Ideaalituotteessa kaikki tuotteen elementit ovat edustettuina kaikilla asiakkaan kokemuksen tasoilla. (Tarssanen & Kylänen 2009, 11–12.)



Kuvio 2. Elämyskolmio.

(Tarssanen & Kylänen 2009, 11.)

Elämyksen elementtejä ovat yksilöllisyys, aitous, tarina, moniaistisuus, kontrasti ja vuorovaikutus. (Tarssanen & Kylänen 2009, 12–15.) Jos yksilöllisyys määritellään Tarssasen ja Kyläsen (2009, 12) tapaan ”mahdollisuutena räätälöidä tuote jokaisen asiakkaan mieltymysten ja tarpeiden mukaan”, yksilöllisyys elämyksen elementtinä vaatisi kirjastolaisilta uudenlaista lähestymistapaa ja runsaasti nykyistä enemmän aikaa tapahtumien suunnitteluun. Yleisten kirjastojen yläkouluysteistyössä tapahtumat suunnitellaan pääsääntöisesti kokonaisille ryhmille, koululuokille. Vaikka tapahtumissa pyritään ottamaan huomioon esimerkiksi erityisnuoret, S2-oppilaat ja lukihäiriöistä kärsivät nuoret, jokaisen tapahtuman suunnitteluun on harvoin käytettävissä niin paljon aikaa, että ne olisi helposti personoitavissa. Edellä sanottu ei kuitenkaan tarkoita sitä, etteivätkö sekä *End of the*

World -pakohuonepeli että *Sivuraiteilla*-sokkoteatterivinkkaus olisi voineet sisältää yksilöllisyyden elementtiä. Tarssasen ja Kyläsen (2009, 12) yksilöllisyyden elementin määrittelyyn sopivat pakohuonepelissä se, että nuorilla oli mahdollisuus toteuttaa omia mielityksiään aktiviteettien haastavuuden osalta, ja sokkoteatterivinkkaus oli epäilemättä ainakin osalle nuorista ainutkertainen ja ainutlaatuinen kokemus.

Aitoudella Tarssanen ja Kylänen tarkoittavat uskottavuutta ja kulttuuris-eettistä kestävyttä. Uskottavuuden määrittää asiakas itse, kun taas kulttuuris-eettisen kestävyden takaa se, että tuote perustuu tekijöidensä omaan kulttuuriin eikä se loukkaa etnisiä tai muita kulttuuriyhteisöjä tai pyri hyötymään niiden kustannuksella. (Tarssanen ja Kylänen 2009, 12–13.) Nähdäkseni *End of the World* -pakohuonepelissä ja *Sivuraiteilla*-sokkoteatterivinkkauksessa ei ollut elämyksen elementtinä aitoutta muttei toisaalta sen puuttakaan. Koska ne molemmat sijoittuivat kuvitteelliseen ympäristöön ja maailmaan, kysymys uskottavuudesta ja kulttuuris-eettisestä kestävydestä ei ole relevantti. Tilanne olisi voinut olla toinen, jos pakohuonepelin ja sokkoteatterivinkkauksen tekijät olisivat lähteneet rakentamaan tapahtumaansa itselleen vieraasta mutta todellisesta kulttuurista.

Elämyskolmio-mallissa tarinan tehtävänä on sitoa kokonaisuuden eri elementit toisiinsa ja harmonisoida ja teemoitella elämys. Tarina perustelee tapahtumaan osallistuville, mitä tapahtumassa tehdään ja missä järjestyksessä, ja se houkuttelee heitä osallistumaan kokemukseen myös älyllisellä ja emotionaalisella tasolla. Siten asiakkaiden kokemuksesta voi tulla mukaansatempaava. (Tarssanen & Kylänen 2009, 13–14.) Tarssasen ja Kyläsen esittämät esimerkit liittyvät elämysmatkailuun, mutta silti pitäisin niitä vertailukelpoisina suhteessa *End of the World* -pakohuonepeliin. Niissä kaikissa varsinainen tuote oli jokin aktiviteetti, mutta nimenomaan tarina oli merkittävä elämyksen syntyyn vaikuttava elementti. Sanomattakin lienee selvää, että myös *Sivuraiteilla*-sokkoteatterivinkkauksessa oli huomioitu tarina elämyksen elementtinä.

Moniaistisuuden elementillä Tarssanen ja Kylänen tarkoittavat sitä, että tarinan ja ilmeisesti immersiomahdollisuuden vahvistamiseksi tuotteen toteutuksessa hyödynnetään kaikkia aisteja. He kuitenkin varoittavat käyttämästä liikaa tai häiritseviä aistiärsykeitä. (Tarssanen & Kylänen 2009, 14.) *Sivuraiteilla*-sokkoteatterivinkkauksen vahvuutena oli juurikin moniaistinen elämyksen elementti. Yhtäältä tekijät olivat huomioineet niin haju-, kuulo- kuin tuntoaistinkin, toisaalta he joutuivat tasapainottelemaan nimenomaan aistiär-

sykkeiden määrän ja vahvuuden kanssa. *End of the World* -pakohuonepelissä moniaistisuuden elementti ei ollut vahvasti läsnä, koska siinä hyödynnettiin vain näkö- ja kuuloaistia.

Kontrastin elementti tarkoittaa asiakkaan näkökulmasta uutta, erilaista, eksoottista, tavallisesta poikkeavaa ja vapauttavaakin suhteessa hänen arkensa kokemuksiin, rajoituksiin ja tottumuksiin. Tarssasen ja Kyläsen mukaan ”uuden ja erilaisen kokeminen mahdollistaa oman itsensä näkemisen toisesta näkökulmasta, toisenlaisena vieraassa ympäristössä”. (Tarssanen & Kylänen 2009, 14.) Kontrastin elementti on löydettävissä sekä *End of the World* -pakohuonepelistä että *Sivuraiteilla*-sokkoteatterivinkkauksesta. Pakohuonepelin tarina lähetti nuoret tulevaisuuden dystooppiseen maailmaan, jossa heidän tuli löytää itsestään survival-henkinen puolensa. Sokkoteatterivinkkauksessa taas nuoret joutuivat asettumaan sokean ihmisen asemaan, mutta samalla he saattoivat kokea, miltä tuntuu ympäristön hahmottuminen muiden aistien avulla.

Elämyskolmio-mallin viimeinen elementti on vuorovaikutus, johon liittyvät olennaisesti yhdessä kokeminen ja yhteisöllisyyden tunne. (Tarssanen & Kylänen 2009, 14.) *End of the World* -pakohuonepelissä vuorovaikutuksen elementti oli vahvasti läsnä, sillä muiden pakopelien tapaan se oli ennen kaikkea ryhmäpeli, jossa onnistuminen oli osittain kiinni pelaajien kyvystä kommunikoida ja toimia keskenään. Toisaalta voi kysyä, missä määrin peliin passiivisesti osallistuneet nuoret kokivat yhteisöllisyyden tunnetta, ja missä määrin pakopeleihin osallistuvien nuorten ryhmädynamiikka ylipäättään vaikuttaa vuorovaikutuksen elementtiin ja toisinpäin. Koska nuoret osallistuivat *Sivuraiteilla*-sokkoteatterivinkkaukseen hiljaa, silmät sidottuina ja kukin omilla paikoillaan istuen, ensi alkuun voisi ajatella, että esityksessä ei ollut vuorovaikutuksen elementtiä. Käsittääkseni vuorovaikutuksen elementin määritelmä ei kuitenkaan edellytä näköaistia ja fyysistä osallistumista: vaikka nuoret osallistuivat sokkoteatterivinkkaukseen yksilöinä ja mahdollisesti kokivat elämyksen yksin, yhteisöllisyyden tunne saattoi syntyä esityksen jälkeenkin nuorten keskustellessa yhteisestä kokemuksestaan. Uotilaa lainatakseni kyseessä olisi siis eräänlaisesta reflektiosta, jossa ”yksilö työstää edelleen omaa elämystään muistelemalla, kertomalla, tulkitsemalla ja arvottamalla. Elämyksistä tehdään uusia elämyksiä ja samalla elämys saa kiinteämpiä ja monin tavoin muuttuneita muotoja ja merkityksiä” (Uotila 2015, 160).

Elämyskolmio-mallissa asiakkaan kokemuksen tasoja ovat: motivaation taso, jolla herätetään asiakkaan kiinnostus tuotetta kohtaan; fyysinen taso, jolla asiakas pääsee koke-

maan tuotteen aistiensa kautta; älyllinen taso, jolla asiakas prosessoi tietoisesti kokeemaansa ja aistimaansa, oppii siitä ja muodostaa tuotteesta mielipiteensä; emotionaalisella tasolla asiakas kokee positiivisen, yksilölle merkityksellisen tunnereaktion ja varsinaisen elämyksen; ja henkinen taso, joka parhaimmillaan johtaa henkilökohtaiseen muutokokemukseen. Henkisellä tasolla asiakas kokee kehittyneensä ihmisenä, omakseen uuden ajattelutavan tai löytäneensä jotakin uutta persoonaansa. (Tarssanen & Kylänen 2009, 15–16.)

Motivaation tasolla myös yleisten kirjastojen olisi mahdollista herättää nuorten kiinnostus ja positiiviset odotukset markkinoimalla tapahtumiaan mahdollisimman yksilöllisesti, moniaistisesti, aidosti ja vuorovaikutuksellisesti kontrastia ja tarinaa unohtamatta. (Tarssanen & Kylänen 2009, 15.) Pääsääntöisesti kirjastot kuitenkin markkinoivat kouluuyhteistyöhön kuuluvia tapahtumiaan opettajille eivätkä oppilaille, jotka ovat tapahtumien varsinaisia asiakkaita. Näin toimivat myös *End of the World* -pakohuonepelin ja *Sivuraiteilla*-sokkoteatterivinkkauksen tekijät, joskin pelin ja teatteriesityksen alkua edeltävät introt voinee hyvällä tahdolla tulkita nuorten odotusten luomiseksi. Mutu-tuntumalla väittäisin, että tässä suhteessa yleiset kirjastot onnistuvat paremmin vapaa-ajantapahtumiensa markkinoinnissa. Niissä markkinointi suunnataan alusta lähtien nuorille itselleen, ja varsinkin kasvotusten tapahtuvassa suullisessa markkinoinnissa on mahdollista huomioida elämyksen eri elementit.

Asiakkaan kokemuksen fyysistä tasoa mietitään yleisissä kirjastoissa harvoin yksittäisten tapahtumien näkökulmasta. Kuitenkin *Sivuraiteilla*-sokkoteatterivinkkauksessa tekijät kiinnittivät huomiota nimenomaan nuorten kokemuksen fyysiseen tasoon. He pyrkivät varmistamaan niin suunnittelu- kuin toteutusvaiheessa, etteivät nuoret tuntisi oloaan turvattomiksi tai kompastuisi silmät sidottuina, etteivät nämä pelkäisi tai pelästyisi kosketusta, ja etteivät äänet, tuoksut ja hajut olisi liian voimakkaita.

End of the World -pakohuonepelin tekijät puolestaan huomioivat eritoten älyllisen tason. Peli tarjosi nuorille mahdollisuuden saada tiedostetusti tai tiedostamatta uutta tietoa esimerkiksi ilmastonmuutoksesta, harjaantua tiedonhakutaidoissaan ja lähdekriittisissä taidoissaan sekä kehittää ongelmanratkaisu- ja kommunikointitaitojaan. Niin ollen nuoret saattoivat kokea pakohuonepelissä myös emotionaalisella tasolla onnistumisen ja oppimisen iloa, voitonriemua ja varsinaisen elämyksen. Toki myös *Sivuraiteilla*-sokkoteatterivinkkaus saattoi emotionaalisella tasolla synnyttää nuorissa positiivisia, yksilöille merkityksellisiä tunnereaktioita. Yksinomaan tekstilähteitä analysoimalla ja pakohuonepelin ja sokkoteatterivinkkauksen tekijöitä haastatteleamalla on kuitenkin mahdotonta arvioida,

kokivatko peliin ja vinkkaukseen osallistuneet nuoret tai edes osa heistä henkilökohtaisen muutoskokemuksen.

Elämys on lopulta yksilön kokemus ja hänen itsensä tekemä. Niin ollen kirjastot voivat tuottaa edellytykset elämyksen aikaansaamista varten, mutta mikään ei takaa sitä, että kirjastojen valitsemat ja moitteettomastikin toteuttamat toimenpiteet johtaisivat aina ja kaikkien kohdalla elämykseen. (Uotila 2015, 158.) Yleisten kirjastojen tulisi kuitenkin huomioida elämyksellisyyden näkökulma yläkouluyhteistyössä jo yksin siitä syystä, että elämykset ovat vahvasti esillä opettajan toimintaa määräävissä valtakunnallisissa opetussuunnitelmissa³⁶. Uotila esittää kirjastoille tärkeän neuvon: jos kirjastot jättäisivät perinteisen jäykkyyden kehittämiseensä ja ryhtyisivät avoimesti tekemään projektien sijasta kokeiluja, osa kokeiluista voisi synnyttää asiakkaissa kokemuksia, ja osa niistä voisi olla jollekulle elämys. (Uotila 2015, 169, 174.)

³⁶ Ks. https://www.oph.fi/sites/default/files/documents/perusopetuksen_opetussuunnitelman_perusteet_2014.pdf. Viitattu 16.1.2020.

5 POHDINTA

Opinnäytetyöni tavoitteena oli laatia yksityiskohtainen kokonaiskuvaus prosesseista, joiden tuloksena Espoon kaupunginkirjastossa syntyivät nuorille suunnatut *End of the World* -pakohuonepeli ja *Sivuraiteilla*-sokkoteatterivinkkaus. Työni tavoitteena oli selvittää, mistä pakohuonepelin ja sokkoteatterivinkkauksen tekijät saivat innoituksensa kokeiluilleen, minkälaiset kirjastopedagogiset tavoitteet motivoivat heitä niiden toteuttamisessa ja mitä pakohuonepelin ja sokkoteatterivinkkauksen suunnittelu ja toteutus edellyttivät tekijöiltään ja kirjastolta. Tarkoitukseni oli myös arvioida, missä määrin pakohuonepeliä ja sokkoteatterivinkkausta voi pitää elämyksellisyyden mahdollistajina.

Tutkimusmenetelminä käytin kasvotusten toteutettuja yksilö- ja parihaastatteluita, joissa saamani tiedot yhdistin kirjalliseen ja audiovisuaaliseen lähdeaineistoon, kuten pakohuonepelin ja sokkoteatterivinkkauksen käsikirjoituksiin ja ohjeistuksiin sekä tekijöiden eri tilaisuuksissa ja koulutuksissa pitämiin esitelmiin.

Käyttämieni lähteiden perusteella sekä pakohuonepeli että sokkoteatterivinkkaus saivat innoituksensa kirjaston ulkopuolisesta kaupallisesta ja kulttuuriympäristöstä. Siinä missä edellisen innoittajina toimivat kaupalliset pakohuoneet, jälkimmäisen inspiraationlähde oli helsinkiläisen teatteriryhmän aistikauhuesitys. Toisaalta niissä molemmissa kirjallisuudella oli keskeinen rooli, sillä *End of the World* linkittyi dystopiakirjallisuuteen, kun taas *Sivuraiteilla* esitteli nuorille erilaisiin pelkoihin liittyvää kaunokirjallisuutta.

End of the World oli pedagoginen pakohuonepeli. Siinä nuoret pääsivät harjoittelemaan viihteellisessä ympäristössä muun muassa ryhmätyöskentely- ja yhteistyötaitojaan sekä ongelmanratkaisu- ja kommunikointitaitojaan. Globaalikasvatuksen näkökulmasta se oli vahvasti myös oppimissisältöinen. Peli käsitteli monesta eri näkökulmasta ja monella eri tavalla ilmastokriisiä ja ihmisten toiminnan vaikutuksia ilmastonmuutokseen. Lisäksi pakohuonepeliä voi pitää kirjastopedagogisena, koska siihen oli upotettu niin tiedonhankinnan opetusta, mediakasvatusta kuin kirjallisuuskasvatustakin. Nimenomaan kirjallisuuskasvatus motivoi vahvasti *Sivuraiteilla*-sokkoteatterivinkkauksen tekijöitä. Heidän tavoitteenaan oli elävöitetyillä ja moniaistisilla kirjavinkkauksillaan ohjata nuoria kirjallisuuden pariin ja vaikuttaa nuorten lukuinnon ja kirjallisuuden arvostuksen kasvamiseen. Pakohuonepelin ja sokkoteatterivinkkauksen kirjallisuuskasvatuksellisen luonteen vuoksi ne molemmat toteuttivat kirjastolain yleisille kirjastoille asettamaa tehtävää edistää lukemista ja kirjallisuutta.

End of the World -pakohuonepelin ja *Sivuraiteilla*-sokkoteatterivinkkauksen kaltaiset palvelukonseptit vaativat kirjastoilta mahdollisuutta irrottaa vähintään kaksi työntekijää niin sanotusta kirjaston perustyöstä tapahtuman suunnitteluun, harjoitteluun, testaukseen ja toteutukseen. Nämä kaikki vaiheet vievät työntelijoita todella paljon paitsi työaika myös mahdollisesti heidän vapaa-aikaansa.

Pakohuonepelin suunnitteluun kului aikaa ennen kaikkea siksi, että se edellytti tekijöiltään runsaasti tiedonhankintaa sekä tehtävien monipuolisuuden ja vaihtelevuuden huomioimista. Sokkoteatterivinkkaus oli puolestaan uudenlainen konsepti, johon ei kirjastokontekstissa ollut valmista mallia tai edeltäjiä. Pakohuonepelin ja sokkoteatterivinkkauksen suunnittelu ja toteutus edellyttivätkin tekijöiltään suorastaan intohimoista suhtautumista ja paneutumista asiaan. Elämykselliset tapahtumat edellyttivät tekijöiltään myös avointa suhtautumista siihen mahdollisuuteen, että heidän pitää ottaa selvää esimerkiksi erilaisista sovelluksista, audiovisuaalisen materiaalin käsittelyyn tarkoitetuista ohjelmista ja tekijänoikeuksista sekä opetella käyttämään tapahtumien suunnittelussa ja toteutuksessa tarvittavia laitteita.

Mitä tulee taloudellisiin resursseihin, *End of the World* -pakohuonepelin ja *Sivuraiteilla*-sokkoteatterivinkkauksen kaltaisia tapahtumia on miltei mahdoton toteuttaa nollabudjetilla, sillä niissä tarvitaan monipuolisesti erilaista rekvisiittaa ja teknistä laitteistoa. Ja jos kirjasto ei saa hankeavustusta, niin kuin *Sivuraiteilla* sai, taloudellisiin resursseihin on laskettava mukaan myös tapahtuman suunnitteluun ja toteutukseen kuluva työaika.

Resurssien säästämiseksi yleisten kirjastojen kannattaisi hyödyntää ahkerasti ulkopuolisten tahojen apua, kuten tekivät *End of the World* -pakohuonepelin ja *Sivuraiteilla*-sokkoteatterivinkkauksen tekijät. Kirjastojen kannattaisi tehdä yhteistyötä myös muiden kirjastojen kanssa kuntarajat ylittävästi, jotta voitaisiin välttää niin sanottu päällekkäinen työ ja saman asian keksiminen ja testaaminen moneen kertaan.

Koska yllätyksellisyyttä ja elämyksellisyyttä tavoittelevia tapahtumia ei voi tarjota uudelleen samoille nuorille samanlaisina, kirjastoissa olisi jo ideointivaiheessa syytä pohtia, ovatko tapahtumien vaatimat resurssit kannattava sijoitus. Kannattavuuden mittareita on erilaisia, ja yhtenä sellaisena voi pitää osallistujamäärää. Kun yleisen kirjaston tapahtumaan ilmoittautuu ja osallistuu yhteensä yli 450 nuorta, siihen käytettyjä resursseja voidaan pitää kannattavana sijoituksena. Kannattavuutta parantaneen merkittävästi aktiivinen, monipuolinen ja useassa eri vaiheessa toteutettava markkinointi.

End of the World -pakohuonepelin ja *Sivuraiteilla*-sokkoteatterivinkkauksen elämyksellisyyttä arvioidakseni sijoitin ne Elämyksen neljän ulottuvuuden -malliin ja Elämyskolmio-malliin. Molempien mallien perusteella voi olettaa, että sekä *End of the World* että *Sivuraiteilla* mahdollistivat nuorille elämyksen kokemuksen. Kirjastot eivät voi kuitenkaan tuottaa elämyksiä, eikä mikään takaa sitä, että edes viimeisen päälle hiottu tapahtuma johtaisi kaikkien nuorten kohdalla elämykseen. Raskassoutuisten projektien sijaan yleisten kirjastojen kannattaisikin tehdä rohkeasti ja avoimin mielin mielikuvituksellisia kokeiluja. Uotilaa lainatakseni: ”Elämys sisältää aina hieman enemmän sattumaa, hulluutta, hauskuutta, omatekoisuutta ja yllätyksiä kuin pelkkä huippuunsa viritetty ydinpalvelu.” (Uotila 2015, 176.)

LÄHTEET

Aerila, J.-A. & Kauppinen, M. 2019. Sytytä lukukipinä. Pedagogisia keinoja lukuinnon herättelyyn. Jyväskylä: PS-Kustannus.

Ahvenjärvi, K. & Kirstinä, L. 2013. Kirjallisuuden opetuksen käsikirja. Tietolipas 239. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.

Aistivinkkauksen kehittäminen 2017. Vuoden 2017 AVI-hanke. Hakemus, toiminnan kuvaus ja hankkeen arviointi. Yleisten Kirjastojen Hankerekisteri. Viitattu 2.1.2020 <https://hankkeet.kirjastot.fi/hanke/aistivinkkauksen-kehitt%C3%A4minen>.

Alatalo, E. 2017. Kansalaisjärjestön pakohuonepeli. Peli- ja tuotantosuunnitelman ja suunnittelu-mallin kehittäminen. Opinnäytetyö. Mediatuottamisen koulutusohjelma. Helsinki: Metropolia Ammattikorkeakoulu. Viitattu 22.11.2019 https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/137570/Alatalo_Eliisa_Kansalaisjarjeston_pakohuonepeli_2017.pdf?sequence=1.

Aluehallintovirasto 2019. Erityisavustus kirjastojen alueelliseen ja paikalliseen kokeilu- ja kehittämistoimintaan. Viitattu 3.1.2019 <https://www.avi.fi/web/avi/avustukset-kirjastotoiminnan-kehittamiseen>.

Bartlett, K. & Anderson, J. 2019. Gaming to Learn: Bringing Escape Rooms to the Classroom. In P. Bull & J. Keengwe (Eds.) Hershey Handbook of Research on Innovative Digital Practices to Engage Learners. Pennsylvania: IGI Global, 1–27.

Cheng, E. 2014. Real-life 'escape rooms' are new US gaming trend. CNBC 21.6.2014. Viitattu 7.11.2019 <https://www.cnbc.com/2014/06/21/real-life-escape-rooms-are-new-us-gaming-trend.html>.

C.R. & A.W. 2019. Breaking bad. The escape-room games industry is booming. The Economist 11.1.2019. Viitattu 9.11.2019 <https://www.economist.com/gulliver/2019/01/11/the-escape-room-games-industry-is-booming>.

Elenia 2019. Elenian 10 paikkakuntaa kiertävä pakohuone pelillistää elämyksellisesti sähköverkon rakentamisen työturvallisuutta. Sähkönjakelupalveluja tarjoavan Elenia Oy:n uutinen 23.5.2019. Viitattu 21.11.2019 <https://www.elenia.fi/uutiset/elenian-10-paikkakuntaa-kiert%C3%A4v%C3%A4-pakohuone-pelillist%C3%A4-el%C3%A4myksellisesti-s%C3%A4hk%C3%B6verkon>.

Escape Game 2019. Viitattu 7.11.2019 <https://theescapegame.com/blog/the-history-of-escape-games/>.

Escon 5 2018. Viitattu 21.11.2019 [http://www.helmet.fi/Preview/fi-FI/Kirjastot_ ja_palvelut/Ison_Omenan_kirjasto/Tapahtumat/Escon_5\(172171\)](http://www.helmet.fi/Preview/fi-FI/Kirjastot_ ja_palvelut/Ison_Omenan_kirjasto/Tapahtumat/Escon_5(172171)).

Fingo 2019. Globaalikasvatus. Viitattu 2.12.2019 <https://www.gloaalikasvatus.fi/>.

Göös, P. 2019. Haastattelu. Espoon kaupunginkirjaston kirjastoneuvoja Pia Göösiä haastatteli 18.10.2019 Milla Bergström.

Göös, P. & Koironen, J. 2018. End of the World -pakohuonepelin käsikirjoitus.

Haapala, A. 2015. Kirjastot elämyksellisinä oppimisympäristöinä. Teoksessa L. Hokkanen (toim.) Sosiaalinen kirjasto. Lukemattomien mahdollisuuksien maailma. Helsinki: Avain, 68–87.

Happonen, K. 2017. Tunti aikaa etsiä ja purkaa junaan piilotettu ydinpommi – VR kouluttaa työntekijöitään pakohuonepelin avulla. Aamulehti 28.7.2017. Viitattu 21.11.2019 <https://www.aamulehti.fi/a/200271849>.

Harry Potter 2018. Espoon kaupunginkirjasto. Viitattu 20.11.2019 [https://www.helmet.fi/fi-FI/Kirjastot_ja_palvelut/Soukan_kirjasto/Tapahtumat/Harry_Potter_pakohuonepeli\(159646\)](https://www.helmet.fi/fi-FI/Kirjastot_ja_palvelut/Soukan_kirjasto/Tapahtumat/Harry_Potter_pakohuonepeli(159646)).

Heinrich, M. 2018. History of Escape Room Games. Viitattu 7.11.2019 <https://labyrinth.com/history-of-escape-room-games>.

Helovuori, M. 2016. 100 syytä lukea. Lukukipinän sytytyskirja. Helsinki: Avain.

Hirvi, S. 2011. KuMuKi-vinkkaus pähkinänkuoressa. Video. Kirjastojen nettiv & -radio Kirjastokaista, kuvattu 17.5.2011. Viitattu 29.12.2019 <https://www.kirjastokaista.fi/kumuki-vinkkaus-pahkinankuoressa/>.

Hirvi, S. 2012. KuMuKi-vinkkaus. Teoksessa A. Ruhala; H. Niinistö & A. Pentikäinen (toim.) Mediametkaa! Osa 6 – Kirjasto kutsuu mediaseikkailuun. Helsinki: Mediakasvatuskeskus Metka ry, 18–23.

Hokkanen, L. 2015. Kun kirjat alkavat elää – Sosiaalisen kirjaston ideasta. Teoksessa L. Hokkanen (toim.) Sosiaalinen kirjasto. Lukemattomien mahdollisuuksien maailma. Helsinki: Avain, 11–44.

Huhtala, P. 2019. Pakohuonepeliä tekijä innostuu arvoitusten ratkaisemisesta. Kirkko ja kaupunki 7.11.2019. Viitattu 26.12.2019 <https://www.kirkkojakaupunki.fi/-/pakohuonepeliä-tekijä-innostuu-arvoitusten-ratkaisemisesta-parasta-on-onnistumisen-tunne-#b22934c2>.

Huuskonen, M. & Nieminen, A. 2010. KuMuKi-vinkkaus innostaa. Video. Kirjastojen nettiv & -radio Kirjastokaista, kuvattu 29.4.2010. Viitattu 29.12.2019 <https://www.kirjastokaista.fi/kumuki-vinkkaus-innostaa/>.

Ikonen, K. & Kurttila-Matero, E. 2014. Kysely lukuinto-pilotointiin osallistuneille lapsille ja nuorille. Tulokset ja yhteenveto. Lukuinto-ohjelma. Oulu: Oulun yliopisto. Viitattu 9.12.2019 http://www.lukuinto.fi/media/mallisto/tutkimus/kysely_pilottikoulujen_lapsille_ja_nuorille.pdf.

Jäppinen, Eeva. 2003. Kirjasto oppimisen ja kasvun tukena. Teoksessa L. Niinikangas (toim.) Koulu kirjastossa – kirjasto oppimisympäristönä. Helsinki: BTJ Kirjastopalvelu Oy, 82–104.

Kainulainen, S. 2019. "Lukemisesta on paljon hyötyä, mutta se on myös elämys" – yläkoulu- ja lukutaitoa koskevista käsityksistä. Teoksessa M. Murto (toim.) Kiinni fiktion. Kirjallisuuden tutkimuksesta ja opetuksesta. Äidinkielen opettajain liiton vuosikirja. Helsinki: Äidinkielen opettajain liitto, 59–66.

Kanerva, L. & Abokther, J. 2018. Pakohuonepeli sopii hyvin partioon – katso vinkit pelin suunnitteluun. Suomen Partiolaiset – Finlands Scouter ry. Viitattu 21.11.2019 <https://www.partio.fi/partiomediat/pakohuonepelit-partiossa/>.

Kirjastokaista.fi 2019. Koulutuskanava. Viitattu 9.12.2019 <https://www.kirjastokaista.fi/koulutuskanava/>.

Koiranen, J. 2018. Kirjaston pakohuone. Video. Kirjastojen nettiv & -radio Kirjastokaista, julkaistu 20.4.2018. Viitattu 19.11.2019 <https://www.kirjastokaista.fi/joona-koiranen-kirjaston-pakohuone/>.

Koiranen, J. 2019a. Pakopeli kirjastossa. Pakopelien kirjastopedagoginen käyttö. PowerPointesitys Pelikulttuurit kirjastossa – Digitaalisista peleistä pakohuoneisiin -koulutuksessa Tampereella ja Jyväskylässä 14.2.–15.2.2019. Viitattu 20.11.2019 <https://akepike.fi/wp-content/uploads/2019/02/2019-pakopelit-kirjastossa.pdf>.

- Koiranen, J. 2019b. Pakopelaamalla kirjastotaidot haltuun. Ammattikorkeakoulukirjastojen verkolehti Kreodi 3.6.2019. Viitattu 8.12.2019 <https://www.kreodi.fi/en/32/Uutta/564/Pakopelaamalla-kirjastotaidot-haltuun.htm>.
- Koiranen, J. 2019c. Pedagogiset pakopelit. Opas. Helsinki: Ääres eduEscape.
- Koiranen, J. 2019d. Haastattelu. Metropolia Ammattikorkeakoulun kirjaston informaattikko Joonas Koirasta haastatteli 10.12.2019 Milla Bergström.
- Koivula, T.; Lehtonen, H. & Lähteellä, M. 2017. Sivuraiteilla-sokkoteatterin käsikirjoitus.
- Koivula, T. & Lehtonen, H. 2018. Aistivinkkaus. Video. Kirjastojen nettiTV & -radio Kirjastokaista, julkaistu 20.4.2018. Viitattu 13.1.2020 <https://www.kirjastokaista.fi/tommi-koivula-ja-hanna-lehtonen-aistivinkkaus/>.
- Kortesuo, K. 2018. Pakuhuone – suunnittele, toteuta, pakene. Hämeenlinna: Karisto.
- Kuurne, T. 2015. ”Vinkkaus on kirjaston kivijalka”: Vinkkaustiimin kehittäminen Helsingin kaupunginkirjastossa. Opinnäytetyö. Kirjasto- ja tietopalvelualan tutkinto-ohjelma. Seinäjoki: Seinäjoen ammattikorkeakoulu. Viitattu 12.1.2020 https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/98277/ont_tuulikki_kuurne.pdf?sequence=1&isAllowed=y.
- Lahtinen, T. 2019. Ilmastomuutos kirjallisuudentutkimuksessa ja -opetuksessa. Teoksessa M. Murto (toim.) Kiinni fiktion. Kirjallisuuden tutkimuksesta ja opetuksesta. Äidinkielen opettajain liiton vuosikirja. Helsinki: Äidinkielen opettajain liitto, 75–82.
- Laki yleisistä kirjastoista 1492/2016. Annettu Helsingissä 1.1.2017. Saatavilla <https://www.finlex.fi/fi/laki/ajantasa/2016/20161492>.
- Lehtonen, H. & Ponsimo, J. 2019. Haastattelu. Vantaan kaupunginkirjaston kirjastonhoitajaa Hanna Lehosta ja Espoon kaupunginkirjaston kirjastopedagogi Johanna Ponsimoa haastatteli 2.12.2019. Milla Bergström.
- Leino, K.; Nissinen, K.; Puhakka, E. & Rautopuro, J. 2017. Lukutaito luodaan yhdessä. Kansainvälinen lasten lukutaitotutkimus (PIRLS 2016). Jyväskylä: Koulutuksen tutkimuslaitos. Viitattu 18.12.2019 <https://ktl.jyu.fi/fi/julkaisut/julkaisuluettelo-1/julkaisujen-sivut/2017/PIRLS%202016%20RAPORTTI.pdf>.
- Leino, K.; Ahonen, A. K.; Hienonen, N.; Hiltunen, J.; Lintuvuori, M.; Lähteinen, S.; Lämsä, J.; Nissinen, K.; Nissinen, V.; Puhakka, E.; Pulkkinen, J.; Rautopuro, J.; Sirén, M.; Vainikainen, M.-P. & Vettenranta, J. (toim.) 2019. PISA 18 – Pisa 18 ensituloksia : Suomi parhaiden joukossa. Opetus- ja kulttuuriministeriön julkaisuja 2019:40. Viitattu 18.12.2019 <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-263-678-2>.
- Lock Academy 2019. History and Origin of Escape Games. Viitattu 30.10.2019 <https://lockacademy.com/en/history-and-origin-of-escape-games/>.
- Lukuinto-ohjelma 2012. Yleisten Kirjastojen Hankerekisteri. Viitattu 9.12.2019 <https://hankkeet.kirjastot.fi/hanke/lukuinto-ohjelma>.
- Lukuinto.fi. Opetus- ja kulttuuriministeriön valtakunnallinen toimenpideohjelma. Viitattu 9.12.2019 <http://www.lukuinto.fi/etusivu.html>.
- Lukuklaani.fi. Lukuklaanin kotisivut. Kopiosto ry. Viitattu 18.12.2019 <https://lukuklaani.fi/fi/>.
- Lukuliike-esite 2018. Lasten ja nuorten lukutaidon kehittämisen suuntaviivat. Opetus- ja kulttuuriministeriö. Viitattu 9.12.2019 <http://julkaisut.valtioneuvosto.fi/bitstream/handle/10024/161031/Lukuliike-esite.pdf>.

Lukuviikko.fi. Lukukeskuksen vuosittain järjestämä valtakunnallinen Lukuviikko-tapahtuma. Lukukeskus. Viitattu 4.1.2020 <https://lukuviikko.fi/>.

Majoinen, L. 2018. Taideryöstö. Pakopeli Riihimäen taidemuseossa. Ylemmän ammattikorkeakoulututkimuksen opinnäytetyö. Kulttuuri- ja taidetoiminta hyvinvoinnin edistäjänä -koulutusohjelma. Hämeenlinna: Hämeen ammattikorkeakoulu. Viitattu 19.11.2019 https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/144613/Opiskelija_Majoinen.pdf?sequence=1&isAllowed=y.

Marttinen, E. 2017. Yläkoululaisten lukemaan innostaminen yleisen kirjaston näkökulmasta. Pro gradu -tutkielma. Viestintätieteiden tiedekunta. Informaatiotutkimus ja interaktiivinen media. Tampere: Tampereen yliopisto. Viitattu 18.12.2019 <http://urn.fi/URN:NBN:fi:uta-201703201313>.

Morton, B. 2007. Larps and their cousins through the ages. In J. Donniss; M. Gade & L. Thorup (Eds.) Lifelike. Copenhagen: Projektgruppen KP07, 245–259. Viitattu 6.11.2019 <https://nordiclarp.org/w/images/a/af/2007-Lifelike.pdf>.

Moss, S. 2010. Gaming. In S. Moss (Ed.) The Entertainment Industry: An Introduction. Cambridge: Cambridge University Press, 153–172.

MTV3 2000. Kirjaseikkailu 2001 käynnistyy sadoilla tapahtumilla. MTV Uutiset -palvelu 27.12.2000. Viitattu 29.12.2019 <https://www.mtvuutiset.fi/artikkeli/kirjaseikkailu-2001-kaynnistyy-sadoilla-tapahtumilla/2017856#gs.o0wdch>.

Mäkelä, M.-L. 2015. Kirjavinkkarikirja, uudistettu laitos. Helsinki: Avain.

Nicholson, S. 2015. Peeking behind the locked door: A survey of escape room facilities. White Paper. Ontario: Wilfrid Laurier University. Viitattu 6.11.2019 <http://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf>.

Ojetade, B. 2012. Steamfunk Detectives: Origin of the Murder Mystery Game. Viitattu 31.10.2019 <https://chroniclesofharriet.com/2012/11/18/steamfunk-detectives/>.

OKM 034:00/2012. Lukuinto-ohjelman toteutusta ja sen kehittävää arviointia seuraava ohjausryhmän asettaminen. Asettamispäätös OKM/51/040/2012. Opetus- ja kulttuuriministeriö. Viitattu 9.12.2019 <https://minedu.fi/hanke?tunnus=OKM034:00/2012>.

OKM120:00/2014. Kirjastolain uudistamista valmisteleavan työryhmän asettaminen. Asettamispäätös OKM/72/040/2014. Opetus- ja kulttuuriministeriö. Viitattu 19.11.2019 <https://minedu.fi/hanke?tunnus=OKM120:00/2014>.

OKM 034:00/2018. Lukutaitofoorumin asettaminen. Asettamispäätös OKM/97/040/2017. Opetus- ja kulttuuriministeriö. Viitattu 9.12.2019 https://minedu.fi/artikkeli/-/asset_publisher/kansallinen-lukutaitofoorumi-vastaamaan-lukutaidon-ja-lukuinnon-haasteeseen.

OKM 2018. Kansallinen lukutaitofoorumi: Lukuliike innostaa lukemiseen ja vastaa taitojen heikentymiseen. Tiedote 14.9.2018. Opetus- ja kulttuuriministeriö. Viitattu 9.12.2019 https://minedu.fi/artikkeli/-/asset_publisher/lukuliike-innostaa-lukemiseen-ja-vastaa-taitojen-heikentymiseen.

OKM 2019a. Seinäjoen kaupunginkirjastolle valtakunnallinen erityistehtävä. Tiedote 2.4.2019. Opetus- ja kulttuuriministeriö. Viitattu 9.12.2019 https://minedu.fi/artikkeli/-/asset_publisher/seinajoen-kaupunginkirjastolle-valuationallinen-erityistehtava.

OKM 2019b. PISA-tutkimus ja Suomi. Opetus- ja kulttuuriministeriö. Viitattu 9.12.2019 <https://minedu.fi/pisa>.

OKM 2019c. PISA 2018: Suomi lukutaidossa parhaiden joukossa. Tiedote 3.12.2019. Opetus- ja kulttuuriministeriö. Viitattu 9.12.2019 https://minedu.fi/artikkeli/-/asset_publisher/pisa-2018-suomi-lukutaidossa-parhaiden-joukossa.

- OKM 2019d. Oikeus oppia. Tasa-arvoinen alku opinpolulle. Perusopetuksen laadun ja tasa-arvon kehittämisohjelma 2020–2022. Opetus- ja kulttuuriministeriö. Viitattu 18.12.2019 <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-263-664-5>.
- Pakkanen, S. 2000. Vantaalla varaslähtö Kirjaseikkailu 2001:een. Helsingin Sanomat 9.8.2000. Viitattu 29.12.2019 <https://www.hs.fi/kaupunki/art-2000003902857.html>.
- Peltonen, M. 2017. Pako kirjastosta. My – Espoon kaupunginkirjaston lastenkirjastotyön blogi. Viitattu 19.11.2019 <http://my.kirjasto.ws/pako-kirjastosta/>.
- Penttilä, K. 2018. History of Escape Games examined through real-life-and digital precursors and the production of Spygame. Master's Thesis. Faculty of Humanities. School of History, Culture and Arts Studies. Degree Programme in Cultural Production and Landscape Studies. Turku: University of Turku. Viitattu 5.11.2019 https://www.researchgate.net/publication/327498281_History_of_Escape_Games_examined_through_real-life-and_digital_precursors_and_the_production_of_Spygame.
- Peruspalvelujen tila 2018. Kuntatalouden ja -hallinnon neuvottelukunta. Valtiovarainministeriön julkaisu 13/2018. Valtiovarainministeriö: Helsinki. Viitattu 26.12.2019 <https://vm.fi/documents/10623/307653/13+2018+VM+Peruspalvelujen+tila+2018.pdf/4d73f35d-a3a3-4ffd-a2c9-f9c3b6fdb841/13+2018+VM+Peruspalvelujen+tila+2018.pdf?version=1.0>.
- Pihkala, P. 2019. Ilmastoahdistus ja sen kanssa eläminen. Helsinki: MIELI Suomen Mielenterveys ry. Viitattu 4.12.2019 https://mieli.fi/sites/default/files/materials_files/ilmastoahdistusra-portti-mieli2019-web.pdf.
- Piispa, M. & Myllyniemi, S. 2019. Nuoret ja ilmastonmuutos. Tiedot, huoli ja toiminta Nuorisobarometrien valossa. Yhteiskuntapolitiikka 84 (1), 61–69. Viitattu 4.12.2019 <http://urn.fi/URN:NBN:fi-fe201902144980>.
- Pine II, B. J. & Gilmore, J. H. 1999. The Experience Economy. Work Is Theatre & Every Business a Stage. Boston: Harvard Business School Press.
- Popovici, A. 2018. The Game Clue Was Borne of Boredom During WWII Air-Raid Blackouts. Viitattu 1.11.2019 <https://www.history.com/news/clue-game-origin-wwii>.
- Punainen Risti 2016. Punainen Risti tuo virtuaalitodellisuuden ja katastrofiaiheisen pakopelin kesän tapahtumiin. Viitattu 22.11.2019 <https://www.punainenristi.fi/uutiset/20160525/punainen-risti-tuo-virtuaalitodellisuuden-ja-katastrofiaiheisen-pakopelin-kesan>.
- Punainen Risti 2018. ETK-kiertue Helsingissä. Viitattu 22.11.2019 <https://rednet.punainen-risti.fi/node/50391>.
- Pälvimäki, P. 2012. Suunnitelmia mediatunneille ja mediavinkkaukseen – osa 2. Teoksessa A. Ruhala; H. Niinistö & A. Pentikäinen (toim.) Mediametkaa! Osa 6 – Kirjasto kutsuu mediaseikkailuun. Helsinki: Mediakasvatus Metka ry, 29–116.
- Pääkkönen, S. 2000. Kirjaseikkailu 2001 herättelee lasten lukuhaluja. Televisiossa alkaa pyöriä kirjaesittely joka viikko. Helsingin Sanomat 27.12.2000. Viitattu 29.12.2019 <https://www.hs.fi/kulttuuri/art-2000003936200.html>.
- Real Escape Game 2016. Thoughts on Real Escape Game. Viitattu 30.10.2019 <https://realescapegame.com/thoughts-reg/>.
- Ropenomicon 2018. Helmet-kirjastot Ropeconissa 2018. Blogi Ropeconista. Viitattu 20.11.2019 <https://blog.ropecon.fi/helmet-kirjastot-ropeconissa-2018/>.
- Sammon ryöstö 2017. Espoon kaupunginkirjasto. Viitattu 20.11.2019 [https://www.helmet.fi/fi-FI/Kirjastot_ja_palvelut/Pikkulaivan_kirjasto/Tapahtumat/Sammon_ryosto_pakohuone-peli\(127479\)](https://www.helmet.fi/fi-FI/Kirjastot_ja_palvelut/Pikkulaivan_kirjasto/Tapahtumat/Sammon_ryosto_pakohuone-<u>pe</u>li(127479)).

- Seitsemän kuolemansyntiä 2017. Espoon kaupunginkirjasto. Viitattu 20.11.2019 [https://www.helmet.fi/fi-FI/Kirjastot_ja_palvelut/Ison_Omenan_kirjasto/Juttuja_kirjastosta/Pakohuone_Seitsemän_kuolemansyntia\(148859\)](https://www.helmet.fi/fi-FI/Kirjastot_ja_palvelut/Ison_Omenan_kirjasto/Juttuja_kirjastosta/Pakohuone_Seitsemän_kuolemansyntia(148859)).
- Sirén, M.; Leino, K. & Nissinen, K. 2018. Nuorten media-arki ja lukutaito: PISA 2015. Koulutuksen tutkimuslaitos; Sanomalehtien liitto. Viitattu 9.12.2019 <https://jyx.jyu.fi/bitstream/handle/123456789/57548/1/nuorten%20mediaarki%20ja%20lukutaito%20tutkimusraportti.pdf>.
- Sulkunen, S. 2012. Suomalaisnuorten lukutaidon ja lukuharrastuksen muuttuminen vuodesta 2000. Teoksessa S. Sulkunen & J. Välijärvi (toim.) Kestääkö osaamisen pohja? PISA 09. Opetus- ja kulttuuriministeriön julkaisuja 2012: 12, 12–33. Viitattu 9.12.2019 <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-263-112-1>.
- Sulkunen, S. & Nissinen, K. 2012. Heikot lukijat Suomessa. Teoksessa S. Sulkunen & J. Välijärvi (toim.) Kestääkö osaamisen pohja? PISA 09. Opetus- ja kulttuuriministeriön julkaisuja 2012: 12, 46–61. Viitattu 9.12.2019 <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-263-112-1>.
- Sulkunen, S. & Nissinen, K. 2014. Suomalaisnuorten lukijaprofiilit. Kasvatus: Suomen kasvatus-tieteellinen aikakauskirja 45 (2014), 34–48.
- Talouselämä 2017. Nokian tiimille rakennettiin oma pakohuone – ääritilanteissa ihmiset laskevat muurinsa, ja todelliset piirteet pyrkivät esiin. Talouselämä 11.9.2017. Viitattu 21.11.2019 <https://www.talouselama.fi/uutiset/nokian-tiimille-rakennettiin-oma-pakohuone-aaritilanteissa-ihmiset-laskevat-muurinsa-ja-todelliset-piirteet-pyrkivat-esiin/3a75fa7a-6428-304d-94e5-de774439c25f>.
- Tarssanen, S. & Kylänen, M. 2009. Elämys – mikä se on? Teoksessa S. Tarssanen (toim.) Elämystuottajan käsikirja. Rovaniemi: LEO Lapin elämysteollisuuden osaamiskeskus, 8–20.
- Teatteri Tuike 2017. Historia. Viitattu 26.12.2019 <http://www.teatterituike.fi/historia/>.
- Thomas, R. 1996. Solved! Prof. Plum and Cohorts in the Clear. The New York Times 1.12.1996. Viitattu 31.10.2019 <https://www.nytimes.com/1996/12/01/world/solved-prof-plum-and-cohorts-in-the-clear.html>.
- Tiensuu, E. 2019. Tämän takia ilmastonmuutoksesta kannattaa hypätä kestävän kehityksen laajempaan tarkisteluun. Viitattu 2.12.2019 <https://www.gloaalikasvatus.fi/blogit-ja-artikkelit/blogit/taman-takia-ilmastonmuutoksesta-kannattaa-hypata-kestavan-kehityksen>.
- TIME 2.1.1937. 1937 Games.
- Uotila, P. 2015. Elämysten pelikenttänä kirjasto – sattumia, seipitteitä ja yllätyksiä. Teoksessa L. Hokkanen (toim.) Sosiaalinen kirjasto. Lukemattomien mahdollisuuksien maailma. Helsinki: Avain, 154–176.
- Waters, D. 2004. What happened to Dungeons and Dragons? BBC News Online 26.4.2004. Viitattu 7.11.2019 http://news.bbc.co.uk/2/hi/uk_news/magazine/3655627.stm.
- Veikkaus 2018. Pakohuone kouluttaa vastuullisuutta Veikkauksen henkilökunnalle. STT Info, tiedote 28.3.2018. Viitattu 21.11.2019 <https://www.sttinfo.fi/tiedote/pakohuone-kouluttaa-vas-tuullisuutta-veikkauksen-henkilokunnalle?publisherId=54808465&releaseId=67081852>.
- Yleisten Kirjastojen Hankerekisteri 2019. Viitattu 9.12.2019 https://hankkeet.kirjastot.fi/hanke-haku?sort=field_vuosi&order=desc&f%5B0%5D=field_teemat%3A2685.
- Åkerlund, L. 2017. Onnistunut pakohuone. Viitattu 21.11.2019 [https://www.helmet.fi/fi-FI/Kirjastot_ja_palvelut/Ison_Omenan_kirjasto/Juttuja_kirjastosta/Onnistunut_pakohuone\(149642\)](https://www.helmet.fi/fi-FI/Kirjastot_ja_palvelut/Ison_Omenan_kirjasto/Juttuja_kirjastosta/Onnistunut_pakohuone(149642)).