



SAVONIA

OPINNÄYTETYÖ - AMMATTIKORKEAKOULUTUTKINTO
YHTEISKUNTATIETEIDEN, LIIKETALOUDEN JA HALLINNON ALA

PIRKON TILINPÄÄTÖKSEN ARVOITUS

Ilmiönä pelillistäminen taloushallinnon opetuksessa

TEKIJÄ/T: Noora Karjalainen
Alina Salo

Koulutusala Yhteiskuntatieteiden, liiketalouden ja hallinnon ala			
Koulutusohjelma/Tutkinto-ohjelma Liiketalouden koulutusohjelma			
Työn tekijä(t) Noora Karjalainen ja Alina Salo			
Työn nimi Pirkon tilinpäätöksen arvoitus: Ilmiönä pelillistäminen taloushallinnon opetuksessa			
Päiväys	14.04.2020	Sivumäärä/Liitteet	61/3
Ohjaaja(t) Ulla Loikkanen			
Toimeksiantaja/Yhteistyökumppani(t)			
<p>Tiivistelmä</p> <p>Pelien lisääntyminen nykymaailmassa innostaa ja kauhistuttaa. Pelillistäminen on terminä monelle uusi, mutta sitä on käytetty jo pidemmän aikaa opetuksessa ja työelämässä. Pelillistäminen tarkoittaa pelillisten elementtien tuomista arkeen tai kouluympäristöön. Se voi tehdä oppimisesta helpompaa ja jopa hauskeempaa. Hyvänä esimerkkinä pelillistamisestä on pakopelien käyttö koulutuksessa ja työelämässä. Pakopelit ovat yhdessä suoritettavia elämyspelejä, joissa ideana on selvittää yhteistyöllä erilaisia pulmia ja tehtäviä. Pakopelissä korostuvat ongelmanratkaisu- ja vuorovaikutustaidot, jotka ovat tänä päivänä tärkeitä työelämävaatimuksia.</p> <p>Opinnäytetyön aiheena oli pelillistäminen taloushallinnon opetuksessa. Työn ensimmäisenä tavoitteena oli kehittää toimiva pakohuonepeli taloushallinnon opintoihin. Toisena tavoitteena oli selvittää, voisiko pelillistamisestä olla hyötyä taloushallinnon opinnoissa. Pelin avulla haluttiin saada vastauksia seuraaviin tutkimuskysymyksiin: toimiiko pakopeli ryhmäytymisen välineenä, voiko pelillisyyttä käyttää taloushallinnon opinnoissa ja millaisia taitoja pelillisuus kehittää. Työn teoriaosuudessa perehdyttiin pelillistämisen määritelmään sekä sen hyödyntämiseen koulutuksessa ja työelämässä. Lisäksi työssä on kuvattu oppimispelejä, pakopelejä ja taloushallinnon erilaisia osaamisvaatimuksia. Teorian avulla opinnäytetyötä varten suunniteltiin taloushallinnon alalle soveltuva pakopeli, jota testasi 17 opiskelijaa. Opinnäytetyö toteutettiin ilman toimeksiantajaa tai yhteistyökumppania.</p> <p>Opinnäytetyö oli laadullinen tutkimus, jossa oli myös toiminnallisen tutkimuksen piirteitä. Toiminnalliselle tutkimukselle ominaista on kehittää jotain konkreettista, kuten tässä opinnäytetyössä suunniteltu pakopeli. Tutkimusaineistoa kerättiin laadulliselle tutkimukselle tyypillisillä tavoilla eli havainnoimalla, haastatteleamalla ja kyselylomakkeella. Kaikki pelatut pakopelit ja ryhmähaastattelut videokuvattiin, joiden pohjalta ainestoa analysoitiin. Analysoinnissa keskityttiin etukäteen määriteltyihin teemoihin, joita olivat esimerkiksi vuorovaikutus, pelillistäminen ja ammatillisuus. Haastattelujen päätteeksi testajat saivat kyselylomakkeen, jossa oli avoimia kysymyksiä. Kyselylomakkeessa kysyttiin muun muassa, minkälaisia työelämätaitoja pakopelin uskottiin kehittävän ja miten pelillisyyden koettiin toimivan opiskeluissa. Kysymysten vastaukset koottiin yhteen ja niitä tarkasteltiin teoriaan peilaten.</p> <p>Työn lopputuloksena saatiin aikaan käyttökelpoinen pakopeli, jota voitaisiin hyödyntää tulevaisuudessa taloushallinnon opinnoissa. Tutkimuksen perusteella opiskelijat olivat vastaanottavaisia ja innokkaita pelillisyyden tuomiselle opintojen tueksi. Tulokset osoittivat, että pelillisyyden avulla voidaan kehittää erilaisia työelämätaitoja, joita ovat esimerkiksi paineensietokyky ja kommunikointitaidot. Pakopelin koettiin toimivan erityisesti ryhmäytymisen keinona ja tapana kerrata opittua tietoa.</p>			
Avainsanat pelillistäminen, pakopelit, oppimispeli, taloushallinto, työelämätaidot			

Field of Study Social Sciences, Business and Administration			
Degree Programme Degree Programme in Business Administration			
Author(s) Noora Karjalainen and Alina Salo			
Title of Thesis The Mystery of Pirkko's Financial Statement: Gamification as a Phenomenon in Financial Administration Education			
Date	14 April 2020	Pages/Appendices	61/3
Supervisor(s) Ulla Loikkanen			
Client Organisation /Partners			
<p>Abstract</p> <p>The increase of games in today's world can inspire or terrify. Gamification is a new term for many but it has been used in education and working life for quite some time. Gamification means bringing the elements from games into everyday life or the school environment. It can facilitate learning and be even fun. A good example of gamification is the use of escape rooms in education and working life. Escape rooms are experience games that are played in groups, where the idea is to solve various problems and tasks by working together. An escape room emphasizes problem-solving and communication skills, which are important requirements of working life today.</p> <p>The subject of this thesis was gamification in financial administration education. The primary aim of this research was to develop a functional escape room for financial administration studies. Moreover, a further aim was to explicate if gamification could be useful in financial administration studies. The purpose of the game was to elicit answers to the following research questions: do escape rooms work as a tool for grouping, can gamification be used in financial administration studies and what kind of skills does gamification improve? The theoretical part of the thesis introduced the definition of gamification and its utilization in education and working life. In addition, the present study described educational games, escape rooms and various competence requirements in financial administration. With the help of the theory, an escape room was designed, which was tested by 17 students. The thesis project was conducted without a client or partner.</p> <p>The thesis was a qualitative study, which also had some features of action-based research. Characteristic of an action-based study is to develop something concrete, in a similar manner as an escape room designed in this thesis. The research material was collected in ways typical of a qualitative research, by observation, interviews and a questionnaire. All escape rooms and group interviews were filmed, on the basis of which the material was analyzed. Furthermore, the analysis focused on predefined themes such as interaction, gamification and professionalism. At the end of the interviews the testers of the game received a questionnaire with open ended questions. The questionnaire asked for example what kind of working life skills escape room was believed to develop and how gamification was perceived to work in studies. The answers were compiled and the yielded responses were reflected to the theory.</p> <p>In conclusion, the result of the thesis was a usable escape room that could be utilized in financial administration studies in the future. Based on the study, students were receptive and eager to bring gamification to support their studies. The results indicated that gamification can be used to develop a variety of working life skills, such as the ability to endure stress and communication skills. An escape room was perceived to function especially as a means of grouping and a way of revising learned information.</p>			
<p>Keywords gamification, escape room, educational game, financial administration, working life competence</p>			

SISÄLTÖ

1	JOHDANTO	6
2	PELILLISTÄMINEN	8
2.1	Pelillistämisen määritelmä	8
2.2	Pelillistäminen työelämässä	9
2.3	Pelillistäminen koulutuksessa	10
2.4	Pelillistäminen oppimistyökaluna	10
3	OPPIMISPELIT	14
3.1	Oppimispelit opetuksessa	15
3.2	Pakohuonepelit	16
3.3	Pakohuonepelin kehittäminen	18
3.4	Pakohuonepelin rakenne	19
3.5	Pakohuonepelit koulutuksessa	20
4	TRADENOMI TALOUSHALLINNON OSAAJANA.....	21
4.1	Taloushallinnon osaamisvaatimukset	21
4.2	Taloushallinnon opintojen rakenne ja sisältö.....	23
5	PIRKON TILINPÄÄTÖKSEN ARVOITUS - PAKOPELIN SUUNNITTELUPROSESSI	26
5.1	Kohderyhmä.....	26
5.2	Tehtävien suunnittelu ja toteutus.....	26
5.3	Pelirunko.....	28
5.4	Teema ja juoni.....	34
5.5	Pelitila ja materiaalit	34
5.6	Peliohjaajan tehtävät.....	36
6	PAKOPELIN TESTAUS JA OPINNÄYTETYÖN TULOKSET	37
6.1	Aineistonkeruumenetelmät	37
6.2	Testaus ryhmillä.....	38
6.2.1	Ensimmäinen testiryhmä.....	39
6.2.2	Toinen testiryhmä.....	41
6.2.3	Kolmas testiryhmä	42
6.2.4	Neljäs testiryhmä.....	43
6.2.5	Viides testiryhmä	44
6.3	Pakohuonepelin haastattelujen tulokset	46

6.4 Kyselylomakkeen tulokset.....	48
6.5 Johtopäätökset	51
7 POHDINTA.....	53
LÄHTEET JA TUOTETUT AINEISTOT.....	56
LIITE 1: PELIRUNKO.....	59
LIITE 2: HAASTATELURUNKO	60
LIITE 3: KYSELYLOMAKE.....	61

1 JOHDANTO

Tämän opinnäytetyön aiheena on pelillistämisen hyödyntäminen taloushallinnon opetuksessa. Pelillistämällä tarkoitetaan pelien ominaisuuksien ottamista ja niiden hyödyntämistä sellaisessa paikassa, jonne ne eivät normaalisti kuuluisi, esimerkiksi työelämässä (Workman 2013). Ajatus työn aiheeseen tuli alun perin viestinnän tunnilta. Kehitimme ryhmätyönä taloushallinnon alalle sopivan lautapelin, jota markkinoimme seminaariesityksessä. Lautapeliä suunnitellessa innostuimme ajatuksesta hyödyntää peliä ja pelillistämistä taloushallinnon opetuksessa myös tosielämässä. Omakohtaisesti koimme, että erityisesti taloushallinnon alan teoriapitoisten opintojen, kuten esimerkiksi kirjanpidon ja kustannuslaskennan kohdalla pelillistämisestä olisi suuri hyöty motivoinnin ja asioiden sisäistämisen kannalta.

Pelillistäminen kiinnostaa meitä molempia ja se on myös aiheena erittäin ajankohtainen. Vaikka termi pelillistäminen on uusi, on pelillisyyttä hyödynnetty opetuksessa jo useita vuosia (Salavuo 2013). Pelillistämisestä on viime vuosina kirjoitettu paljon ja esimerkiksi useita opinnäytetöitä ja kandidaatintutkielmia on aiheen tiimoilta tehty.

Tämän opinnäytetyön tavoite on kaksivaiheinen. Ensimmäinen tavoite on kehittää toimiva pakohuonepeli taloushallinnon opintoihin. Toisena tavoitteena on selvittää, voisiko pelillistämisestä olla hyötyä taloushallinnon opinnoissa. Pelin avulla halutaan saada vastauksia seuraaviin tutkimuskysymyksiin:

- Toimiiko pakopeli ryhmäytymisen välineenä?
- Voiko pelillisyyttä käyttää taloushallinnon opinnoissa?
- Millaisia taitoja pelillisuus kehittää?

Pelillisuus taloushallinnon opiskelussa toisi uuden näkökulman sekä vaihtelua opintoihin. Tarkoituksena oli päästä testaamaan pelillistämistä opiskelijoilla, joita varten suunnittelimme alalle sopivan oppimispelin. Pelityypiksi valikoitui pakohuonepeli sen toteutettavuuden vuoksi. Pakohuonepelissä on tarkoituksena päästä ryhmässä toimien ja tehtäviä ratkaisten ulos huoneesta määräajassa. Taloushallinnon alan ollessa murroksessa, tulevan asiantuntijan tärkeiksi ominaisuuksiksi ovat nousseetkin vuorovaikutus- sekä ongelmanratkaisutaidot. Oman näkemyksemme mukaan vuorovaikutustaitoja ja ryhmäytymistä on hyvä kehittää myös opintojen aikana.

Opinnäytetyömme on laadullinen tutkimus, jossa on myös toiminnallisen opinnäytetyön piirteitä. Aineistoa hankittiin havainnoimalla, haastatteleamalla ja kyselylomakkeella. Laadulliselle tutkimukselle on tyypillistä, että hankitaan tietoa käyttäen metodeja, joissa tutkittavien näkökulmat ja äänet pääsevät esille (Hirsjärvi, Remes ja Sajavaara, 2009, 164). Opinnäytetyön pakohuonepeli suunniteltiin ja toteutettiin ilman toimeksiantajaa. Peli pelautettiin vapaaehtoisilla kolmena päivänä eri ajankohtina. Pelin jälkeen pidettävillä pienryhmähaastatteluilla pyrimme syventämään opiskelijoiden ajatuksia ja tunteuksia pelillisyyden toimivuudesta ja tarpeesta taloushallinnon opinnoissa. Näiden pohjalta saimme materiaalin tutkimusosioomme.

Opinnäytetyön teoria on rakentunut pelillistämisen käsitteen ympärille. Toisessa luvussa avataan pelillistämisen määritelmä sekä miten pelillistämistä on hyödynnetty koulutuksessa ja työelämässä. Kolmannessa luvussa kuvataan oppimispelejä opetuksessa ja pakopelien rakennetta ja niiden kehittämisprosessia. Näihin on haettu tietoa ammattikirjallisuudesta sekä kansainvälisistä artikkeleista. Neljännessä pääluvussa avataan taloushallinnon nykypäivän osaamisvaatimuksia sekä tradenomiopintojen rakennetta Savonia-ammattikorkeakoulussa. Viidennessä luvussa esitellään suunnitellun pakopelin suunnitteluprosessia, rakennetta ja toteutusta. Kuudennessa luvussa tuodaan esiin aineistonkeruun menetelmät sekä tutkimustulokset ja viimeisessä luvussa pohditaan prosessin onnistumista ja sen kehittämiskohteita.

2 PELILLISTÄMINEN

Seuraavassa luvussa käsitellään pelillistämistä eri tilanteissa. Pelejä ja pelillisyyttä käytetään nykyään yhä enemmän työelämässä, koulutuksessa ja arjessa. Pelillisten elementtien lisääminen työhyvinvoinnin tueksi ja vaikkapa rekrytointiin antaa aivan uutta informaatiota persoonista ja heidän ominaisuuksista. Kuinka pelillisyyttä voidaan hyödyntää ja mitä se tarjoaa työelämässä ja opinnoissa avautuu seuraavissa kappaleissa.

2.1 Pelillistämisen määritelmä

Pelien lisääntyminen nykymaailmassa innostaa ja kauhistuttaa. Pelillistäminen ei kuitenkaan ole pelkkää pelien pelaamista. Pelillistäminen on tullut teknologian kehityksen myötä lähemmäs arkeamme ja se on kasvava markkinoinnin ja teknologian trendi. (Hamari 2013, 115.) Kirjailija Gabe Zichermann toi termin *pelillistäminen* tunnetuksi ensimmäisen kerran sanana *funware*, josta myöhemmin on puhuttu termillä *gamification*. Termi funware on laitteisto- ja ohjelmistotermi, jolla kuvattiin pelien muuntamista hyödylliseen muotoon esimerkiksi bisnespeliksi. (Ängeslevä 2014, 52.)

Pelillistämisen idea tulee täysin siitä, että tehdään asiasta pelinkaltaista, koska pelien pelaaminen on hauskaa ja innostavaa. Se on järjestelmäsunnittelua, jossa halutaan kannustaa tietynlaiseen käyttäytymiseen tai toimintaan, joilla on mahdollisesti samanlaisia psykologisia vaikutuksia mitä pelitkin pelaajassa herättävät. (Hamari 2013, 115.) Pelillisuus on siis asioiden, esimerkiksi työhaasteiden, muuttamista houkuttelevammaksi, ja tätä kautta helpommaksi käsitellä. (Ängeslevä 2014, 53.) Pelillistämistä voidaan verrata pelisuunnittelun prosessiin. Siinä hyödynnetään erilaisia komponentteja, joita pelisuunnittelussakin tarvitaan, esimerkiksi päämääriä, tehtäviä ja palkintoja. (Hamari 2013, 115.)

Pelillisuus ei ole terminä helppo, vaikka asioiden mielekkääksi tekeminen onkin helppo ymmärtää. Pelillistämisestä ja pelaamisesta tulee monella ensimmäiseksi mieleen tietokonepelit. Pelaaminen ei kuitenkaan aina liity tekniikkaan. Suomalaiset ovat monia vuosia pelanneet pihapelejä ja kisailleet monella tavalla. Pelaamiseen liittyy monia eri ulottuvuuksia, mitkä mahdollistavat oppimisen. Pelillisuus on yksi ulottuvuus, joka tukee ihmisen tunne-elämää, luovuutta ja älyllistä kasvua. (Lonka 2015, 112, 131.)

Pelillistäminen pyrkii opettamaan samoja taitoja mitä yksilö tarvitsee, mutta hauskemalla ja erikoisemmalla tavalla. Tällainen oppiminen hyödyttää sellaisia ryhmiä ja persoonia, joilla on vaikeaa toimia pitkäjänteisesti. Pelillisuus pyrkii usein vaikuttamaan kognitiivisiin prosesseihin ja käyttäytymismalleihin. Pelillistämisen hyötyinä ovat ongelmanratkaisu, organisointikyky, johtamis- ja empatiakyky ja samalla myös taitojen kartuttaminen ja tavoitteisiin sitoutuminen. Sivuvaikutuksena pelillisyydessä tulevat näiden rinnalla myös leikillisuus, onnellisuus, luovuus ja positiivinen kasvu. (Hamari 2018.)

2.2 Pelillistäminen työelämässä

Digitalisaation myötä työelämä on muutoksessa, joten pelin piirteiden hyödyntäminen on kasvavan kiinnostuksen kohteena. Viihdepeliteollisuus on jo globaalia liiketoimintaa, joka on satojen miljardien arvoinen, mutta hyötypeliteollisuus on vasta kasvamassa. (Järvensivu 2017, 256.)

Työelämään on siirtymässä sukupolvi, joka ei ole enää oppinut tietotekniikkaa pelkästään Excel-taulukoista ja tekstinkäsittelyohjelmista. Oppiminen tulee pelien kautta, joka on eri lailla innostava, vuorovaikutteinen ja värikäs. Tämä sukupolvi on oppinut jo pelien kautta erilaisia vuorovaikutustilanteita, ja he ovat motivoituneet suorittamaan annettua tehtävää. Nämä opitut taidot kantavat työelämään asti. (Ängeslevä 2014, 21.)

Pelillistämisen, eli peleistä tuttujen piirteiden lisäämisen ja niiden soveltamisen, on huomattu lisäävän käyttäjien aktiivisuutta, tuottavuutta ja sosiaalista vuorovaikutusta. Pelillisten piirteiden lisäämisen on huomattu innostavan ja tukevan palvelujen käyttöä. (Järvensivu 2017, 257.) Työelämässä pelillistäminen tuo uutta intoa työntekoon, se voi lisätä työntekijän yritteliäisyyttä, kannustaa heitä toimimaan tiiminä ja kehittämään jopa uusia luomuksia. Pelillistäminen työelämässä perustuu ajatukseen, että peleissä päämäärä ja mitä on saavutettu, on selkeämpi, kuin työympäristön tavoitteet ja ohjeistukset. Pelillistämässä työ halutaan pilkkoa pienemmiksi osa-alueiksi, joille voidaan luoda tavoitteita. Näin omasta työstään saa enemmän palautetta ja työn tekeminen sitouttaa paremmin. (Olander 2013.)

Työelämässäkkin on ollut jo pitkään pelillistämisen piirteitä, esimerkiksi hampurilaisketjuissa on valittu kuukauden työntekijä, ja verkkoyhteisössä on ollut käytössä asiakaspalkitsemisjärjestelmä. Sosiaalisen median käyttö ja sen kasvu on tuonut enemmän mahdollisuuksia hyödyntää pelillistämistä työelämässä. (Salavuo 2013.) Työelämää ei kuitenkaan tarvitse kokonaan muuttaa pistejähdiksi tai esimestaistoksi, vaan luodaan tilanteita ja ympäristöjä, joiden uskotaan kohentavan saavutuksia ja lisäävän kannattavuutta tai kilpailuetua. (Ängeslevä 2014, 27.)

Työyhteisöä voidaankin kuvailla eräänlaiseksi yhdessä pelattavaksi peliksi. Työntekijöillä on jokaisella oma roolinsa ja jokainen tavoittelee yhteisen päämäärän saavuttamista. Yhteistoiminnallinen työympäristö edellyttää, että jokainen työyhteisön jäsen tekee parhaansa omassa roolissaan ja tiimiä voidaan arvioida kokonaisuutena. Työympäristöltä vaaditaan kuitenkin monipuolisuutta, jotta voidaan kehittää toimintaa tai aloittaa uutta. (Ängeslevä 2014, 25.)

Pelillistäminen työelämässä näkyy myös pakopeleinä. Erilaisia koulutushuoneita on luotu yrityksissä tiimitaitojen kehittämiseen. Nokia ja VR ovat käyttäneet pakopelejä työntekijöidensä kouluttamiseen muun muassa työturvallisuusperehdytyksessä. Nokialla se on käytössä muun muassa esimieskoulutuksessa. (Kortesuo 2018, 14.) Pakopelihuoneita käytetään yrityksissä karkeasti arvioiden neljään eri käyttötarkoitukseen: markkinointiin, uuden tiedon sisällyttämiseen ja opiskeluun, ryhmähengen parantamiseen sekä illanviettoihin ja yhteishengen luomiseen. (Kortesuo 2018, 107.)

2.3 Pelillistäminen koulutuksessa

Pelillistämisen käyttäminen koulutuksessa tarvitsee organisaatiokulttuurin muutosta ja sen hyväksymistä yhdeksi työväliseksi. Sana *'peli'* sisältää vielä niin paljon painolastia, että se saattaa nostaa monella enemmän vihan kuin innostuksen tunteita. Asenteiden muutoksen myötä pystytään vasta tarkastelemaan pelillisyyden mahdollisuuksia. (Ängeslevä 2014, 54.) Koulutuksessa on huomattu pelien sitouttavan oppilaita ja samankaltaista uppoutumista ja kokemuksellisuutta kaivattaisiin myös kouluympäristöön. Pelillisyyden sallii myös luokkahuoneen ulkopuolella tapahtuvan oppimisen. (Vesterinen ja Mylläri 2014, 56–57.) Pelillistäminen tuo muutoksia niin oppilaiden kuin opettajien toimintaan, se laajentaa myös opettajan oppimisympäristön ja laittaa opettajan oppimaan uutta. (Krokkfors, Kangas ja Hyvärinen 2014, 71.)

Pelillisen oppimisympäristön tarkoituksena on edistää oppimista, mutta myös synnyttää vetovoimaa ja innostaa toiminnallisuuteen oppimisessa. Se, että pelillisyyttä lisätään opintoihin ei kuitenkaan tarkoita sitä, että oppimisen tulisi olla vaivatonta, koska suuri osa opinnoista vaatii ajankäyttöä ja voimavaroja. Tarkoituksena onkin vahvistaa positiivisuutta oppimista kohtaan ja ajatusta siitä, että oppiminen on mielekästä. (Harju ja Multisilta 2014, 165.) Pelillisyyden lisäämisellä oppimisympäristöön ei ole tarkoitus korvata muuta kautta tulevaa oppimista vaan laajentaa mahdollisuuksia (Hamari 2013, 32). Pelillisissä oppimisympäristöissä painottuvat sosiaalisuus ja toiminnallisuus. (Hamari 2013, 91.)

Pelillisten mekanismien tuominen koulutukseen tekee helpommaksi löytää olennaista tietoa rajattomasta tietovirrasta. Pelimekaniikat tuovat uusia vaihtoehtoja perinteisen tiedon ja ideoiden etsimisen rinnalle. Etsijä voi löytää pelin kautta aivan odottamattomia ratkaisuja. (Ängeslevä 2014, 41.) Tutkimuksissa on todettu, että pelaavat ihmiset hahmottavat kokonaisuuksia ja suoriutuvat konfliktitilanteista paremmin ei pelaavia vastaan. Pelaamisen on todettu vaikuttavan aivojen muokkaavuuteen ja näin ollen myös edistää oppimista. (Ängeslevä 2014, 31.)

Yhtenä esimerkkinä, Aija Viita ja Riku Alkio ovat kehittäneet pelillisyydestä innostuneena SmartFeet-pelialustan, jota on käytetty muun muassa lukio-opetuksessa. SmartFeet on oppimisympäristö, joka vaatii pelaajiltaan nokkeluutta, liikkumista ja toiminnallisuutta. SmartFeetissa oppiminen tapahtuu oikeassa ympäristössä virtuaalisen pelisovelluksen avulla. Pelissä oppilaat tutkivat todellisen elämän ilmiöitä ja pyrkivät ratkaisemaan ongelmia, eivätkä pelkästään opiskelemaan teoreettisesti aiheesta. Design-suuntautunut pedagogiikka edistää opiskelijoissa sellaisia taitoja, joita tulevaisuuden työelämässä tullaan vaatimaan. (Viita ja Alkio 2014, 221–223.)

2.4 Pelillistäminen oppimistyökaluna

Pelillistämisen hyödyntämistä työelämässä, opetuksessa ja markkinoinnissa on jatkuvasti lisätty, koska pelien parissa kasvaneiden ihmisten määrä kasvaa koko ajan. (Koponen, Tarmia ja Turunen 2015, 55.) *Pelillisyyden*-terminä halutaan tuoda enemmän esiin koulumaailmassa kuin opetuspelit, koska oppimiseen halutaan lisätä tuntemuksia, innostusta ja kokemuksia. Näitä samoja elementtejä

löytyy peleistä. Pelit tuovat mahdollisuuksia oppimiseen eri tavoin. (Vesterinen ja Mylläri 2014, 59.) Tarkoituksena pelillisyydessä ei ole, että tuodaan pelejä kouluun, vaan lisätään opetuspedagogiikkaan leikillisyyttä ja pelillisyyttä. (Kangas 2014, 87.)

Pelillistäminen ei ole opetuksellisista lähtökohdista uusi keksintö. Erilaisia palkitsemisjärjestelmiä on ollut olemassa jo pitkään, mutta nykyään palkitsemisen käyttöä oppimisen välineenä on kritisoitu. Pelillisyyttä tulisikin kehittää enemmän pedagogisista näkökulmista eli esimerkiksi oppilaiden itse kehittämää pelillisyyttä, joka syntyy vuorovaikutuksessa. (Vesterinen ja Mylläri 2014, 64.)

Koulujärjestelmä on itsessään jo mainio esimerkki pelillisyydestä. Pelaajana toimii opiskelija, joka oppii uusia asioita ja siirtyy ajan myötä tasolta toiselle. Uusilla tasoilla eli tunneilla tai luokilla vaaditaan uusia taitoja ja toimintoja. (Vesterinen ja Mylläri 2014, 59.)

Zirawagan, Olusanyan ja Madukun (2017, 55–56) tutkimuksessa listataan pelien hyödyt opetuksessa seuraavasti:

1. *Sitouttaa opiskelijat.* Suurin rooli pelillistämisen soveltamisessa opetuksessa on sitouttaa opiskelijoita ja rohkaista heitä osallistumaan. Pelien käytöllä opetuksessa on tärkeä rooli rohkaista opiskelijoita käytännölliseen lähestymistapaan.
2. *Auttaa opiskelijoita muistamaan.* Pelien käytön tavoitteena opetuksessa on auttaa opiskelijoita muistamaan oppimansa, sillä heitä rohkaistaan aktiiviseen osallistumiseen. Oppimisen ei tule olla ulkoa opettelua, mutta opiskelijat voivat pelien avulla muistaa kriittisiä asioita, joita he voivat hyödyntää tenteissä sekä myöhemmin työelämässä.
3. *Visuaalinen- ja atk-lukutaito.* Tämä on elintärkeää, kun otetaan huomioon, että elämme maailmassa, jota hallitsevat innovaatiot. Oppimispelejä pelaamalla opiskelijat saavat visuaalisia- ja atk-lukutaitoja, jotka valmistavat heitä työelämään.
4. *Sääntöjen seuraaminen ja ongelmanratkaisutaidot.* Peliharjoitukset perustuvat sääntöjen noudattamiseen, ja opiskelijoiden on noudatettava ohjeita saavuttaakseen korkea pistemäärä ja päästäkseen siirtymään seuraavalle tasolle. Opiskelijat voivat helposti soveltaa tätä tietoa reaali maailman tilanteissa, sillä heitä rohkaistaan ajattelemaan laajemmin.
5. *Hyödyllinen opiskelijoille, joilla on tarkkaavaisuushäiriöitä.* Pelien hyödyntäminen opetuksessa voi auttaa kiinnittämään opiskelijoiden huomion, sillä pelejä pidetään lähtökohtaisesti hauskana oppimismenetelmänä. Suoritettu tutkimus osoittaa, että internetpohjaiset pelit voivat auttaa lapsia, joilla on tarkkaavaisuushäiriöitä.
6. *Muiden taitojen oppiminen.* Oppimispelejä voidaan myös käyttää muiden taitojen, kuten kriittisen ajattelun, ongelmanratkaisun, urheiluhengen, vuorovaikutuksen ja yhteistyön ikätovereiden kanssa. Tämä auttaa luomaan ”vähemmän tukahdutettuja” henkilöitä, joita ei ole rajoitettu,

mutta jotka pystyvät sopeutumaan mihin tahansa todelliseen tilanteeseen. (Zirawaga ym. 2017, 55–56.)

Boyle puolestaan kuvaa pelien hyötyjä seuraavassa kuviossa (kuvio 1). Hän toteaa pelien olevan pedagogisina välineinä erittäin hyödyllisiä. Pelit voivat elävöittää opetettavia aiheita ja ovat erityisen tehokkaita ongelmanratkaisussa. Tutkimus osoittaa, että peleillä on opiskelijoiden itsetunnon rakentamisessa erityinen rooli ja ne myös pystyvät pienentämään nopeiden ja hitaiden oppijoiden välistä kuilua (Boyle 2011, 3).



KUVIO 1. Pelien hyödyt (Boyle 2011).

Pelillistämisessä on kuitenkin myös puutteita. Zirawaga ym. (2017) ovat tutkimuksessaan hyötyjen lisäksi listanneet myös mahdollisia haittoja.

1. Kun opiskelijalle tarjotaan internetpohjaista alustaa peliä varten, voi ohjaajan tai opettajan olla vaikea kontrolloida sellaista ympäristöä. Opiskelijoilla voi olla pääsy sitä kautta muihin haitallisiin alustoihin.
2. Opiskelijat, jotka turvautuvat vahvasti pelimaailmaan, voivat helpommin jäädä todellisen maailman ulkopuolelle.
3. Tietokoneiden ja muiden elektronisten laitteiden käyttö pelaamisessa voi aiheuttaa terveysriskejä, kuten silmien rasitusta ja muita fyysisiä ongelmia.
4. Jotkin pelit vaativat tietynlaista tekniikkaa tai tietokoneita, jotka voivat olla kalliita, ja tämä voi luoda kuilun niiden ihmisten välille, joilla on varaa sellaiseen tekniikkaan sekä niiden, joilla ei ole. (Zirawaga ym. 2017, 56.)

Pelillisyydessä, niin kuin muussakin uudessa on haittoja ja hyötyjä, mutta sen toimivuutta ei näe ennen kuin sitä kokeilee. Pelillisyyden tuominen opetukseen ei vaadi suuria muutoksia. Pelillisyyden

käyttö opetuksessa tarvitsee halua muokkaantua, innostua ja avoimuutta uudelle. Muutoksen ei aina tarvitse tulla pelkästään ylemmältä johdolta tai opettajilta, vaan jokainen voi itse kehittää omaa työtapaansa. Suurin haaste on usein ensimmäisen askeleen ottaminen kohti pelillistämistä ja epäonnistumisen hyväksyminen. (Ängeslevä 2014, 82–83.) Monipuolisten opetusmenetelmien käyttö tukee erilaisia oppimistyyliä. Leikkimielinen kilpailu ja pelaaminen tuovat opiskelumotivaatioonkin lisää puhtia (Viita ja Alkio 2014, 220).

3 OPPIMISPELIT

Oppimispeleistä puhuttaessa törmää usein termiin 'hyötypeli'. Puolakka (2017) kiteyttää hyötypelin (eng. serious game) olevan peli, jota pelataan jonkin hyödyn saavuttamiseksi. Pelin tarkoituksena on opettaa jokin tieto tai taito, esimerkiksi uusi kieli, mutta tehden samalla oppimisesta hauskaa ja motivoivaa. Terminä hyötypeli kattaa oppimis-, terveys- ja mainospelit, joita käyttävät sekä yritykset ja organisaatiot, että yksityishenkilöt (Puolakka 2017). Hyötypeliejä voi myös verrata viihdepeleihin erilaisista näkökulmista (taulukko 1). Hyötypelieissä ongelmanratkaisu ja oppimisen elementit ovat keskipisteenä. Simulaation ja viestinnän näkökulmasta hyötypelieissä on aina väärinymmärryksen vaara, kun taas viihteellisissä peleissä tällainen mahdollisuus on minimoitu. (Susi, Johannesson ja Backlund 2007, 6.)

Oppimispelit (eng. educational games) ovat hyötypelien alalajityyppi. Ne ovat myös suunniteltu opettamaan pelaajalle tietty tieto, mutta toisin kuin hyötypelit, oppimispelit keskittyvät eniten koulu- maailmaan. Oppimispelit ovatkin kehitetty opetuksen tueksi. Ero muihin peleihin löytyy pelin rakenteesta, sillä oppimispeleissä opetettava asia on integroitu peliin sisään. Usein kuitenkin opetettavan asian liittäminen peliin on turhan pintapuolista, jolloin pelikokemus ei pääse samalle tasolle viihdepe- lin kanssa. (Saarenpää 2009.)

TAULUKKO 1. Viihdepelien ja hyötypelien erot (Susi ym. 2007, 6.)

	Hyötypelit	Viihdepelit
Tehtävät vai rikas kokemus	Ongelmanratkaisu	Rikas kokemus ensisijainen
Huomion keskipiste	Oppimisen elementit	Hauskanpito
Simulaatiot	Toimiviin simulaatioihin vaaditaan oletuksia	Yksinkertaistetut simulaatio- prosessit
Viestintä	Tulisi kuvastaa luonnollista (epätäydellinen) viestintää	Viestintä usein täydellistä

Oppimispelit perustuvat aina johonkin toiseen lajityyppiin, eivätkä näin ollen ole oma genrensä. Ero oppimispelien ja viihdepelien välillä on opetettava sisältö, joka on oppimispelissä tavallisesti selkeästi mukana. Saarenpään (2009) mukaan ensimmäiset oppimispelit olivat niin sanottuja harjaannuttamispelejä (eng. drill and practice), joiden tarkoituksena on useiden toistojen kautta oppia opetettava asia. Pelien tehtävät voivat olla samantyyllisiä kuin kouluaineiden tehtäväkirjoissa, eli toistat samantyyllisiä tehtäviä useita peräkkäin. Etuna tämän tyyllisissä peleissä on se, että ne ovat helposti yhdistettävissä perinteiseen opetukseen erityisesti kertausvaiheessa. (Saarenpää 2009.)

3.1 Oppimispelit opetuksessa

Koko ajan lisääntyvällä teknologian kehityksellä on nykyään merkittävä rooli jokaisen nuoren elämässä. Kaikkien taskusta löytyy puhelin, jolla on välitön pääsy esimerkiksi sosiaaliseen mediaan. Mutta puhelin ei ole enää pelkästään yhteydenpitoa varten, vaan myös ihmisten viihtymistä varten, ja erilaisia mobiilipelejä on jo olemassa loputon määrä. Oppitunneilla voi olla vaikea keskittyä käsiteltävään aiheeseen, jolloin puhelimeen tulee tartuttua, jotta jaksaisi istua paikallaan ja *viihtyä*. (Kangas, Vesterinen ja Krokfors 2014, 15.) Esimerkiksi Ylen (Kallunki 2019) opettajille tehdyn kyselyn mukaan vastanneista yli kahdeksan kymmenestä kokee, että sekä ala- että yläkoulujen oppilaiden keskittymiskyky on selvästi huonontunut viimeisen viiden vuoden aikana. Useat vastanneet opettajat nimeävät juuri älylaitteiden runsaan käytön sekä jatkuvan viriketulvan keskittymiskykyä heikentäväksi tekijäksi (Kallunki 2019). Nykypäivän yliopisto- ja ammattikorkeakouluopiskelijat kertovat, että he suosivat visuaalisia ja aktiivisia oppimisympäristöjä passiivisten luentojen sijaan, tämä taas kertoo siitä, että pelillisyyttä kaivataan opetukseen. (Moncada ja Moncada 2014, 9).

Opiskeluun sopivia pelejä on ollut olemassa pitkään. Ensimmäinen korkeakouluopetukseen soveltuva peli oli Elizabeth Magien vuonna 1904 patentoima *Vuokraisännät*-peli, jonka pohjalta kaikkien tuntema *Monopoli*-peli on kehitetty. Vuoteen 1936 mennessä oli kehitetty kolme erilaista rahoitukseen liittyvää peliä. Tuohon aikaan kuitenkin pelien käyttö opetuksessa nähtiin yleisesti ottaen sopimattomana korkeakoulututkinnoissa. Pelien käyttö koulutuksen työvälineenä tuli kunnolla käyttöön vasta 1900-luvun puolivälissä. (Moncada ja Moncada 2014, 10.) Saarenpään (2009) mukaan joitakin digitaalisia oppimispelejä on ollut olemassa jo 1950-luvulla, mutta oppimispelin nimellä kulkevia pelejä käytettiin ensimmäisiä kertoja kouluissa 1970-luvulla. Opetuksen tueksi oppimispelit tulivat todella vasta 1990-luvulla.

Suomi on erityisen tunnettu maailmalla korkeasta koulutuksensa tasosta, jonka oppeja hyödynnetään ympäri maailman. Myös viihdepelien puolelta Suomi on tuttu maa, esimerkiksi maailmanlaajuisen hittipeli *Angry Birds*in kehittäjänä. Mitä kuitenkin tulee pelien hyödyntämiseen opetuksessa, Suomi laahaa perässä. Yhteiskunnan muuttuessa yhä enemmän ja enemmän digitaaliseksi, tulisi pelillistämistä hyödyntää paremmin koulutuksen kehittämisessä ja uudistuksessa (Santti ja Virtanen 2018). Oppimispelejä Suomessa on kehitetty, mutta suurin osa peleistä on tehty peruskouluihin, ei juurikaan ammatillisiin opintoihin (Holvikivi, Joensuu, Nuorteva ja Suutari 2017, 9). Vuonna 2017 uudessa peruskoulun opetussuunnitelmassa pelillisuus on myös nostettu esiin positiivisessa mielessä työtapana, joka edistää oppimisen iloa (Holvikivi ym. 2017, 7).

Opetuksessa käytettäviä hyötypelejä on kuitenkin olemassa. Esimerkiksi liiketalouden alan opiskelijat ovat kehittäneet muun muassa kansainvälisestä kaupasta opettavan pelin. Peli on verkossa pelattava oppimispeli. Opetuksessa on käytetty jo vuosia erilaisia yrityspelejä ja erilaisia pelillisiä ohjelmia, joissa opetetaan taloustaitoja. *Kun koulu loppuu* -sivusto on artikkelissaan listannut muutamia taloustaitoja opettavia pelejä, joita ovat muun muassa Verokampus ja onnistuyrittäjä.fi (Kun koulu loppuu 2020). Lisäksi hotelli- ja ravintola-alaa opiskeleville on kehitetty verkossa toimiva kokkipeli. Pelissä on esimerkiksi ravitsemustietoon sekä asiakaspalveluun liittyviä tehtäviä ja kysymyksiä, joihin

oikein vastaamalla pelaaja ansaitsee rahaa ja voi parantaa pelissä olevan ravintolan ulkoasua ja palveluita. Mitä paremman ravintolan saa kehitettyä, sitä enemmän pelaaja saa rahaa vastaamalla kysymyksiin. Turvallisuuslalle on tehty peli opettamaan vaaratekijöiden tehokasta tunnistamista, ja pelejä löytyy myös terveydenhoidon alalta ja rakennusalalta. (Holvikivi ym. 2017, 9–11.)

Ääres eduEscape-yritys on tuonut vuonna 2019 pedagogiset pakopelit oppimisen välineeksi. Heidän asiakkaitaan ovat kirjastot, oppilaitokset ja järjestöt. Heidän tavoitteinaan on yhdistää pelillisyyttä, ryhmätyö ja ilmiöoppiminen uudella tavalla. Pedagoginen pakopeli toimii samalla konseptilla kuin kaupallinen pakopeli, vain sisällöt vaihtelevat opittavan asian mukaan. (Ääres eduEscape 2019.) Pakopelien myötä pelillisyyttä on saatu myös mukaan oppimisen välineeksi. Peda.net sivustolta löytyy valmiita apuvälineitä pakopelien suunnitteluun koulussa.

Kahoot

Kahoot on yksi keino pelillistää ja se on ollut käytössä Savonia-ammattikorkeakoulussa. Kahoot on tietokonepeli, joka on toteutettu kysymysten muodossa. Opettajat pystyvät itse luomaan kysymyksiä alustalle, tai valitsemaan jo valmiiksi tehtyjä pohjia. Peliin osallistutaan nimimerkeillä omalla puhelimella tai tietokoneella. Vastausvaihtoehtoja on normaalisti 4, ja jokainen vastausvaihtoehto on eri värinen ja selkeästi erotettavissa. Vastausaika on rajoitettu, aikaa on yleensä noin 15 sekuntia. Opiskelija vastaa omalta laitteeltaan ja pisteitä saa aina oikeasta vastauksesta sitä enemmän mitä nopeammin vastaa. (Peda s.a.)

Kahootia on käytetty opinnoissamme useampaan otteeseen, esimerkiksi markkinoinnin, englannin ja juridiikan kursseilla. Tilanne on aina herättänyt tietynlaista intoa opiskelijoiden keskuudessa ja on ollut selkeästi pidetty muoto pitää tunteja. Pelin aikana herää usein kilpailuhenki, mikä on kuitenkin säilynyt leikkimielisenä, vaikka pelin haluaakin voittaa. Omasta kokemuksesta olemme myös huomanneet, että vaikka aika on pelin aikana rajallista, niin pelissä esiintyneet asiat ovat jääneet paremmin mieleen, kuin esimerkiksi vain kirjasta luettuna.

3.2 Pakohuonepelit

Pakohuonepelit (eng. escape room games) ovat fyysisiä ryhmäpelejä, jossa luovuus, tiimityö ja ongelmanratkaisutaidot korostuvat. Nimi tulee pelihuoneen yksikertaisesta tavoitteesta eli päästä ulos pelitilasta. Pakeneminen voi olla myös symbolista. Tämä tarkoittaa sitä, että pakenemisen sijaan pyritään ratkaisemaan pyydetty mysteeri tai löytämään piilotettu esine. Pakopeli on terminä tunnetumpi, mutta laajempaan käsitteeseen voisi käyttää myös tosielämän seikkailupeliä. (Koiranen 2019b, 16–17.)

Pakohuonepelin tarkoituksena on saada tiimi tai joukkue selviytymään yhteisapelillä huoneesta ulos ratkoen pulmia ja selvittäen mysteereitä. Tavallisesti pakohuonepelejä pelataan joukkueilla, jotka koostuvat 2–6 hengen porukoista. Pakopeli on itsessään yläkäsite pakohuonepelille, koska pelaami-

seen ei tarvitse aina huonetta. Pakopelejä on pelattu junassa, autossa ja asuntovaunussakin. Joukkueella on usein 60 minuuttia aikaa paeta huoneesta, mutta myös lyhyempiä huoneita on olemassa. (Kortesus 2018, 10.)

Pakopelit ovat Suomessa melko uusi ilmiö. Ensimmäinen pakopeli saapui vuonna 2014 Suomeen, mutta muualla maailmassa koko 2000-luku on ollut pakopeliaaltoa. Ympäri maailmaa löytyy jo tuhansia pakopelejä, joten pelaajilla riittää pulmia ratkottavaksi. (Kortesus 2018, 13.) Pakopeliaalto on rantautunut myös oppimiseen ja koulutusympäristöön. Maailmalla oppimishyödyt pakopeleissä huomattiin nopeasti kehittämisen jälkeen, mutta Suomeen oppimiseen yhdistettävät pakopelit ovat saaneet vasta pari vuotta sitten. (Koiranen 2019b, 18.)

Pakohuoneet rakentuvat yleensä jonkin teeman tai tarinan ympärille. Pakohuonepelit eivät ole rooli-pelejä, koska teemat luovat vain elämyksen, eivätkä vaadi näyttelijäntaitoja. Nykyään pakopeleihin on kuitenkin lisätty myös näyttelijöitä, jotta saadaan kokemuksesta vieläkin todellisempi, kuin eräänlaista teatteria. Teemat voivat koostua murhamysteerin ratkomisesta, pelastautumisesta ennen veneen uppoamista tai edellisen illan tapahtumien selvittämistä. Näissä teemoissa vain mielikuvitus on rajana. (Koiranen 2019b, 19.)

Pakopelissä korostuu ongelmanratkaisu. Ongelmanratkaisu onkin laskentatoimen ammattilaisen ydinosaa. Ongelmaratkaisukykyä voi harjoittaa ja se tulee aloittaa omien uskomuksien tutkimisesta. Henkilö, joka uskoo ratkaisevansa ongelman, myös usein ratkaisee ongelman. Ongelmien ratkaisu ei ole helppoa, se vaatii pitkäjänteistä työtä ja paljon positiivista mieltä. (Aho 2019, 176–177.)

Pakopeleissä ihminen kokee flow-tilan, jossa hän syventyy johonkin tiettyyn asiaan niin keskittyneesti, että muu ympärillä tapahtuva unohtuu. Flow-tilassa ihminen lakkaa arvioimasta itseään, ja toimii yhtenä ryhmän jäsenistä. Monet pakopelit onkin suunniteltu niin, että niitä olisi mahdotonta selvittää yksin. Pakohuoneessa tarvitaan jokaisen omia ajatuksia, jotta toiset voivat tarttua niihin ja keksiä uutta. Ryhmästä tulee näin ollen yhtä ja he keskittyvät vain sen hetkiseen toimintaan. (Koiranen 2019b, 29–31.)

Flow-tila on täydellinen tila oppia ja oivaltaa. Tämän näkemyksen kehittäjä Mihály Csíkszentmihályi kuvaa ilmiön taustalla olevan optimaalinen keskittyneisyyden tila. Teoriaa on kuvattu tietyillä edistävillä sisällöillä, joita pakopelissäkin on:

1. Tehtävät, joilla on selkeä päämäärä ja mahdollisuus onnistua
2. Selvät tavoitteet
3. Heti saatava palaute
4. Syvä keskittyminen, että unohtaa ympärillä olevan normaali elämän
5. Kontrolli omasta tekemisestään
6. Ajantajun katoaminen
7. Ei keskitytä yksilön toimintaan (Csíkszentmihályi 1990, 2–3.)

3.3 Pakohuonepelin kehittäminen

Pakopeliä suunniteltaessa on ensisijaisesti mietittävä, mihin tarkoitukseen peliä käytetään. Kaupalliset pakopelit ovat kokemuksellisia, joiden tavoitteena on tuoda pelaajille elämyksiä ja olla viihdyttäviä. Opetuspakopelejä käytetään usein toisenlaisiin tarkoituksiin. Niiden tavoitteena on usein opettaa samalla joitain tärkeitä sisältöjä. Opetuksessa käytetään ilmaisua pop-up pakopeli. Ne ovat helppo pystyttää ja purkaa pois, ja niihin ei käytetä huomattavia summia rahaa. Kaupallisia pelejä ja oppimispakopelejä ei tule siis verrata toisiinsa suoraan. Eri resurssein valmistetut pelit ovat silti kokemukseltaan aivan yhtä hyviä, koska pienikin opetuksellisuus ja tapa testata omia kykyjä kiinnostaa aina yksilöitä. (Koiranen 2019b, 132–133.)

Kaupallisten pakopelihuoneiden suunnittelijat ja tekijät ovat usein kohdanneet suurimpana yllätyksenä miten paljon pelaajat saavat vahinkoa aikaiseksi huoneissa. Professori Scott Nicholsonin (2015) kyselyn mukaan on saatu selville seikkoja, joita tekijät listaavat vaikeimmiksi pakohuoneiden suunnittelussa. Vastaajat olivat saaneet arvioida seikkoja vaikeusasteikolla 1–5. Alla oleva taulukko listaa joitain näistä seikoista. (Nicholson 2015, 24.)

TAULUKKO 2. Vaikeudet huoneiden suunnittelussa (Nicholson 2015.)

Vaikeinta huoneen suunnittelussa?	Arvosanalla 5, eli vaikein
Pulmien luominen	46 %
Elementtien luominen, eivät saa helposti rikkoutua	43 %
Juonen ja pulmien yhteen sitominen	40 %
Pelin ajastaminen oikein	34 %
Elementtien luominen, jotka on helppo kasata uudestaan	21 %
Juonen luominen	21 %

Ammatillisesta näkökulmasta tehtävä pakopeli voi opettaa faktoja, uudenlaista ajattelutapaa tai ammattiin soveltuvia kykyjä. Pakopeli voidaan opetusmielessä myös pelata roolipelinä, jossa jokaisella pelaajalla on pelin aikana omaksuttava rooli. Tällöin samalla harjoitellaan myös ryhmädynamiikkaa- ja esimiestaitoja. (Koiranen 2019a.)

Sujuva suunnitteluprosessi auttaa pakopeliä etenemään järjestelmällisesti. Koiranen kuvaa kirjassaan omaa suunnitteluprosessiaan opetuspakopeleihin alla olevan kuvion 2 mukaisesti.



KUVIO 2. Pakopelin suunnitteluprosessi (Koiranen 2019b, 134.)

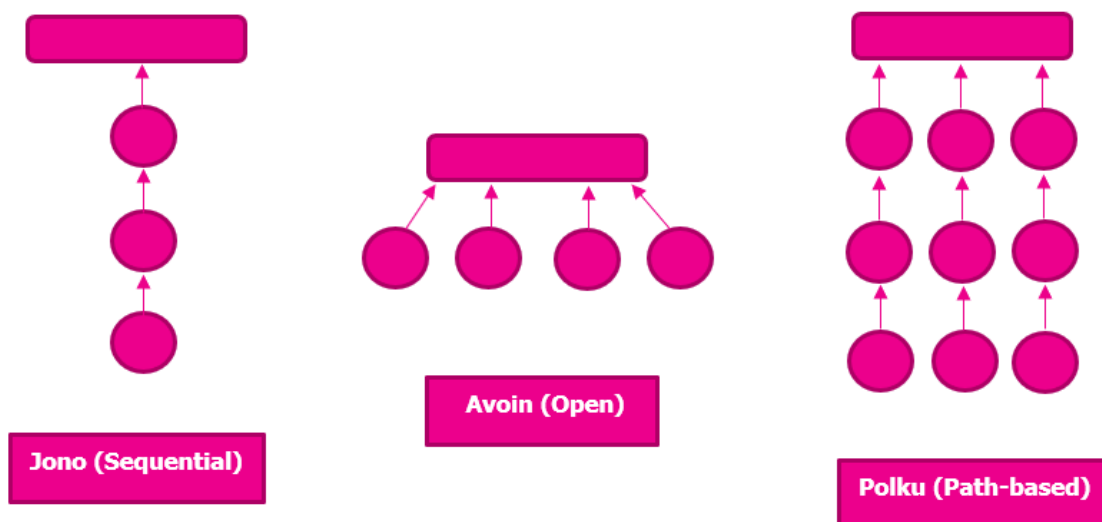
Suunnittelu aloitetaan reunaehtojen määrittelyllä. On tärkeää miettiä, kenelle peli on suunnattu, kauanko sen on tarkoitus kestää sekä minkälaisia sisältöjä peliin halutaan (Koiranen 2019b, 135–137). Pelirunko on nimensä mukainen, se konkretisoi suunnitelman ja kehittää peliä eteenpäin kokonaisuutena. Pelirunko on yleensä ensimmäinen luonnos itse pelistä ja se kannattaa suunnitella isolle paperille. Suunnitelman ei tarvitse olla kovin tarkka, kunhan siitä saa kokonaiskuvan pelistä. (Koiranen 2019b, 138.) Pelirunkoon on hyvä tuoda ideoita karkeasti, koska ne voivat kehittyä pakopeliprosessin kuluessa tai jopa muuttua kokonaan. (Koiranen 2019b, 143.)

Alustavan pelirunгон ollessa valmis voi sitä alkaa hioa yksityiskohtaisemmaksi. Tässä vaiheessa on jo hyvä miettiä mahdollisia materiaaleja mitä eri tehtäviin tulisi hankkia. Minkälaisille alustoille vihjeet tulevat, tarvitaanko lukkoja tai videoita? Suunnitteluvaiheessa on jo hyvä huomioida, että peli etenee johdonmukaisesti. Vihjeiden tulee olla loogisia, mutta yllätyksellisiä, ja niissä ei saa olla varaa oikoa. (Koiranen 2019b, 144.)

Pelirunko toimii pakopelin käsikirjoituksena. Se kertoo millaisia tehtäviä peli sisältää ja mitä materiaaleja tulee hankkia. Materiaalien tuottaminen on usein eniten aikaa vievä osuus. Työmäärä riippuu myös paljon siitä, millaisia arvoituksia on peliin suunniteltu. Jos joudut hankkimaan rekvisiittaa, ostoksiin tulee myös varata reilusti aikaa. (Koiranen 2019b, 144.)

3.4 Pakohuonepelin rakenne

Professori Scott Nicholson on jakanut pakohuoneen rakenteen kolmeen osaan (kuvio 3). Pakohuoneissa on vihjeitä ja arvoituksia, jotka ratkomalla peli etenee. On erilaisia tapoja asettaa arvoituksia ratkottavaksi, Nicholson (2015) on nimennyt nämä rakenteet seuraavasti: avoin, jono tai polkukohdainen tapa.



KUVIO 3. Pakuhuoneen rakenne (Nicholson 2015, 17.)

Avoimessa mallissa arvoituksia voidaan ratkaista yksitellen, jolloin jokaisesta vihjeestä muodostuu osa suurempaa kokonaisuutta. Jonomaisessa mallissa arvoitukset ratkaistaan järjestyksessä ja pelissä ei pääse etenemään ennen kuin ensimmäinen vihje on ratkaistu. Polkukohtaisessa mallissa huoneessa oleva voi valita mitä polkua eli arvoituksia hän lähtee ratkaisemaan. Tällaisessa mallissa järjestyksellä ei ole väliä, mutta kaikki arvoitukset tulee ratkaista. Jokainen polku johtaa kohti viimeistä pelivaihetta, mutta pelaajat voivat jakaantua ratkomaan arvoituksia erikseen. Poluista yleisin on rinnakkaisten polkujen rakenne, jopa 45 % rakennetuista huoneista käyttää tätä mallia, 37 % huoneista koostuu jonomallista ja loput 13 % ovat avoimia malleja. (Nicholson 2015, 17.)

3.5 Pakohuonepelit koulutuksessa

Pakopelien yleistyessä huimaa vauhtia, on niitä otettu myös vahvemmin osaksi opetusta. Esimerkiksi Itä-Savossa toimiva ammattiopisto SAMIedun matkailualan opiskelijat ovat vuoden 2019 aikana kehittäneet pakohuonepelin Punkaharjun luolastoihin. Pakopeli on suunniteltu opiskelijoiden ja yhteistyötahojen kanssa Mysteeri luolassa-tapahtumaa varten. Pakopeliä suunnittelivat puolen vuoden aikana 10–15 opiskelijaa, mutta peliä ei ole suunniteltu koulutuksen tueksi. Kuitenkin pelkkä pakopelin suunnittelu antaa opiskelijalle paljon valmiuksia, ja jo siinä ongelmanratkaisutaidot korostuvat. (SAMIEDU 2018.)

Myös opetuskäyttöön on luotu pakohuoneita. Haaga-Helia on syksyllä 2019 luonut yhteistyönä K-ryhmän kanssa pakohuoneen aloittaville liiketalouden opiskelijoille. Pakohuone on tulossa osaksi perusopintojen Tuloksentekijä-opintojaksoa, joka alkaa vuoden 2020 alussa. (Haaga-Helia 2019.) Pakopeleillä on myös koulutettu henkilökuntaa, Espoon seudun koulutusyhtymä Omnia on käyttänyt pakopeliä henkilökunnan perehdyttämiseen (Koiranen 2019a).

4 TRADENOMI TALOUSHALLINNON OSAAJANA

Tulevaisuuden työelämässä muutos digitalisoituun maailmaan etenee vauhdilla ja tämä muutos vaikuttaa myös ihmisten väliseen vuorovaikutukseen. Vuorovaikutus ei enää tapahdu vain ihmiseltä toiselle. Vuorovaikutustaitoja tarvitaan myös ohjelmistojen ja tietokoneiden kanssa, ja etäällä olevien työkavereiden kanssa, jotka käyttävät samoja ohjelmistoja. (Hiila, Tukiainen ja Hakola 2019, 57.)

Opetushallituksen osaamisen ennakointifoorumissa on listattu vuonna 2035 kasvavia osaamistarpeita liiketoiminnan ja hallinnon aloille. Niitä ovat esimerkiksi stressinsietokyky, ajanhallintataidot, kriittiset ajattelutaidot, ongelmanratkaisutaidot sekä vuorovaikutus-, viestintä- ja kommunikointitaidot. (Opetushallitus 2019, 3). Monia näistä taidosta pystytään kehittämään pelillistämisen ja erityisesti pakohuonepelin avulla. Esimerkiksi juuri stressinsietokyky ja ajanhallintataidot korostuvat, sillä pakohuoneesta on päästävä määräaikaan mennessä ulos.

Valtioneuvosto on antanut asetuksen tutkintojen ja muiden osaamiskokonaisuuksien viitekehyksestä. Ammattikorkeakoulututkintojen osaamisesta säädetään viitekehyksen tasolla 6. Tämän pohjalta valmistuvan opiskelijan tulisi hallita laaja-alaiset ja edistyneet oman alansa tiedot. Hallitessaan käytännön taidot ja kognitiiviset taidot opiskelija pystyy osoittamaan kykyä soveltaa, kykyä luoviin ratkaisuihin ja ongelmanratkaisuun. Hän pystyy opintojensa jälkeen työskentelemään asiantuntijatehtävissä itsenäisesti tai toimimaan yrittäjänä. Hän kykenee toimimaan erilaisten ihmisten kanssa erilaisissa yhteisöissä ja verkostoissa. (Valtioneuvoston asetus tutkintojen ja muiden osaamiskokonaisuuksien viitekehyksestä 2017, §1.)

Kirjanpidon ammattilaiset ovat koko ajan tekemisissä asiakkaidensa varallisuuden ja rahojen kanssa. Tämä myös johtaa siihen, että monessa muussa työssä ei noudateta samanlaista varovaisuutta kuin taloushallinnossa. Varovaisuuden periaatetta hoetaan jo koulutuksessa taloushallinnon ammattilaisiksi pyrkiville. Nykyään tämä periaate painaa muutakin toimintaa. Virheiden tekemisen pelko näkyy työssä vastuun välttämisenä, eikä uskalleta enää oikein tarttua uusiin haasteisiin. Muun muassa Aho (2019, 59) on maininnut, että tilitoimistoihin on tullut kulttuuri, jossa korostuu niin sanottu oikein tekeminen. Tarkastellessamme lainsäädäntöä asiat ovat usein ehdottomia, mutta taloushallinnon työtehtävissä ei usein mikään asia ole suoralta kädeltä oikein tai väärin. (Aho 2019, 59.)

4.1 Taloushallinnon osaamisvaatimukset

Kirjanpitäjien ja muiden taloushallinnon ammattilaisten työnkuvan painotetaan uudistuvan. Taloushallintoliiton toimitusjohtaja Antti Soro toteaaakin taloushallinnon ammattilaisten olevan uudistumishaasteen edessä. Soron mukaan heidän on sekä pystyttävä luomaan uutta lisäarvoa asiakkailleensa, että kouluttautumaan heidän sisäisiksi neuvonantajiksensa, jotta he pystyvät tarjoamaan tietoon perustuvia suosituksia. Asiantuntijan neuvojen avulla asiakas voi kehittää liiketoimintaansa. (Manninen 2017, 8.)

Työelämätaidoilla tarkoitetaan niitä taitoja, joita tarvitsee pärjätäkseen työelämässä. Suuren osan tiettyä työtehtävää varten vaadittavasta tiedosta saa tehtävään sopivan alan opiskeluista, mutta kaikkia taitoja ei pystytä rajallisessa tutkinnossa opettamaan. Tärkeimpinä työelämätaitoina on esimerkiksi mainittu oma-aloitteisuus, hyvä asenne sekä vuorovaikutustaidot. Taloushallinnon opinnoissa on painotettu enemmän teoreettisia opintoja. Työelämävaatimusten muuttuessa erilaiset ryhmätyöt ja esitelmien pitäminen on kuitenkin otettu enemmän osaksi opintoja. (Aho 2019, 108–109).

Substanssiosaaminen tarkoittaa lyhyesti sanottuna ammattiosaamista. Taloushallinnon tehtävissä toimivalla on vuosien saatossa kertynyt laaja substanssiosaaminen omalta alaltaan, mutta asiakas-kohtaamisissa osaamisen määrää on vaikea arvioida tarkasti asiakkaan näkökulmasta. Tällöin työntekijä voi omalla olemuksellaan ja itsevarmuudellaan tuoda asiaa paremmin ilmi. Usein tilitoimistoissa myyntimies, jonka substanssiosaaminen taloushallinnon tehtävistä voi olla hyvin rajoitettua, voi antaa itsestään osaavamman kuvan kuin kirjanpitäjä, vaikka käytännön tietoa ei juuri alalta ole. (Aho 2019, 220–222.)

Toimialamurroksen myötä ongelmanratkaisutaidoille on kasvava kysyntä. Ongelmanratkaisutaitojen tärkeys korostuu taloushallinnon tehtävissä sitä mukaa, mitä enemmän työnkuva muuttuu asiakaslähtöisemmäksi ja enemmän konsultoivaksi. Aho (2019) toteaa, että ”konsultti elää ongelmista”. Konsultille ei ole tarvetta, ellei ongelmiakaan ole. Juuri siksi näiden taitojen kehittäminen on muuttuvalla toimialalla erityisen tärkeää. Ongelmanratkaisutaidot eivät ole syntymässä saatu asia, vaan taito, jota voi itsenäisesti kehittää. (Aho 2019, 167.)

Vuorovaikutustaidot ovat yksi tärkeimmistä työelämätaidoista. Koneiden käyttö yleistyy esimerkiksi kirjanpidon tehtävissä, mutta vuorovaikutustaitoja koneet eivät voi korvata. Vaikka perinteiset kirjaukset hoituisivat kirjanpitorobotin avulla, kirjausvirheestä johtuneessa reklamaatiotilanteessa robotti ei pysty asiakasta auttamaan, vaan avuksi tarvitaan ihminen. Jotta asiakassuhde sekä luottamus säilyvät, on ihmisen osattava kuunnella asiakasta ja ratkaistava hänen ongelmansa. (Aho 2019, 137.) Työelämän edustajilta on kuultu myös paljon, kuinka tärkeää on osata toimia tiimissä. Esimerkiksi Accountorin palvelujohtajien Jukka Halosen ja Sanna Karvisen (2019-10-25) pitämällä luennolla he toivat ilmi, että kirjanpitäjän työn muuttuessa enenevässä määrin automaattisemmaksi ja digitaalisemmaksi, tulee kirjanpitäjistä enemmän asiakkaiden kanssa toimiva asiantuntija, jolloin vuorovaikutustaidot tulevat tärkeiksi.

Asiakashankinnassa vuorovaikutustaidot nousevat myös esille. Vuorovaikutustaidot eivät kuitenkaan ole pelkkää puhumista ja esilläoloa, vaan kuuntelu on yhtä tärkeä osa toimivaa vuorovaikutusta. Jotta toimeksianto saadaan omalle yritykselle, on asiakkaan ja yrityksen välille alettava rakentamaan luottamusta jo varhaisessa vaiheessa. Aina sanotaan, että ensivaikutelman pystyy luomaan vain kerran, joten sen tärkeyttä ei tule aliarvioida. Tilitoimistoyrittäjien asiakassuhteiden pohja syntyy juuri ensitapaamisella. Yrittäjä antaa omalla persoonallaan myös kuvan yrityksestä. (Svärd 2016.) Onnistuneessa vuorovaikutustilanteessa saadaan toivotun kaltaisia tuloksia (Aho 2019, 139). Yrityksen kasvot yrittäjän lisäksi luovat sen työntekijät. Monesti asiakas haluaa tapaamisiin myös kirjanpito-

työstä vastuussa olevan kirjanpitäjän. Kirjanpitäjän ja asiakkaan yhteydenpito on usein asiakassuhteen aikana kirjallista tai puhelimesta käytävää keskustelua, joten on ensisijaisen tärkeää käydä mahdollisissa tarjousneuvotteluissa tapaamassa asiakasta yrittäjän kanssa. Yrittäjän ja työntekijöiden pitää kummankin hallita erilaisia vuorovaikutustaitoja. Empatiakyky, joustavuus ja kuuntelemisen ja läsnäolon taito korostuvat aina neuvotteluissa asiakkaan kanssa. (Svärd 2016.) Aidossa vuorovaikutustilanteessa on oleellista, että keskustelun molemmat osapuolet pääsevät osallistumaan (Aho 2019, 138).

Vuorovaikutustaitoja kehittääkseen esillä oleminen ja esitelmien pitäminen ovat opiskeluissa oleellista, ja sen takia esiintymisten määrä on ammattikorkeakouluissa kasvanut. Monelle se on kuitenkin haastavaa ja epämiellyttävää, ja toistaiseksi useilla on käsitys, ettei taloushallinnon alalla tarvitse juurikaan olla esillä. Monet tulevat työtehtävät voivat olla hyvin pitkälti itsenäisiä, mutta asiakaskoh- taamisia voi olla kenellä tahansa. Taitoja kehittääkseen paras tapa ei ole laittaa opiskelijaa saman tien yksin 40 ihmisen eteen pitämään esitystä, vaan kehitys kannattaa aloittaa vähän kerrallaan. Savonilla käytäntö on toimiva, koska ensimmäisenä opiskeluvuotena toimitaan vahvasti ryhmässä, jolloin esityksetkin ovat ryhmittäin tehtäviä. Näin esiintymistä jännittävälle opiskelijalle on helpompi esittää pienempi osuus, kuin koko 20 minuutin esitelmä.

Joillekin pelkkä ääneen puhuminen useamman ihmisen kuullen on stressaavaa. Silloin vuorovaikutustaitojen opettelu on helpoin aloittaa pienen askelin, esimerkiksi pienissä ryhmissä. Pakohuonepeleissä kommunikointi on erittäin tärkeää. Kun jokainen pelaaja tutkii itsenäisesti pelitilaa, on tärkeää kertoa kanssapelaajille erilaisista havaitsemistaan vihjeistä, muuten peli ei etene.

4.2 Taloushallinnon opintojen rakenne ja sisältö

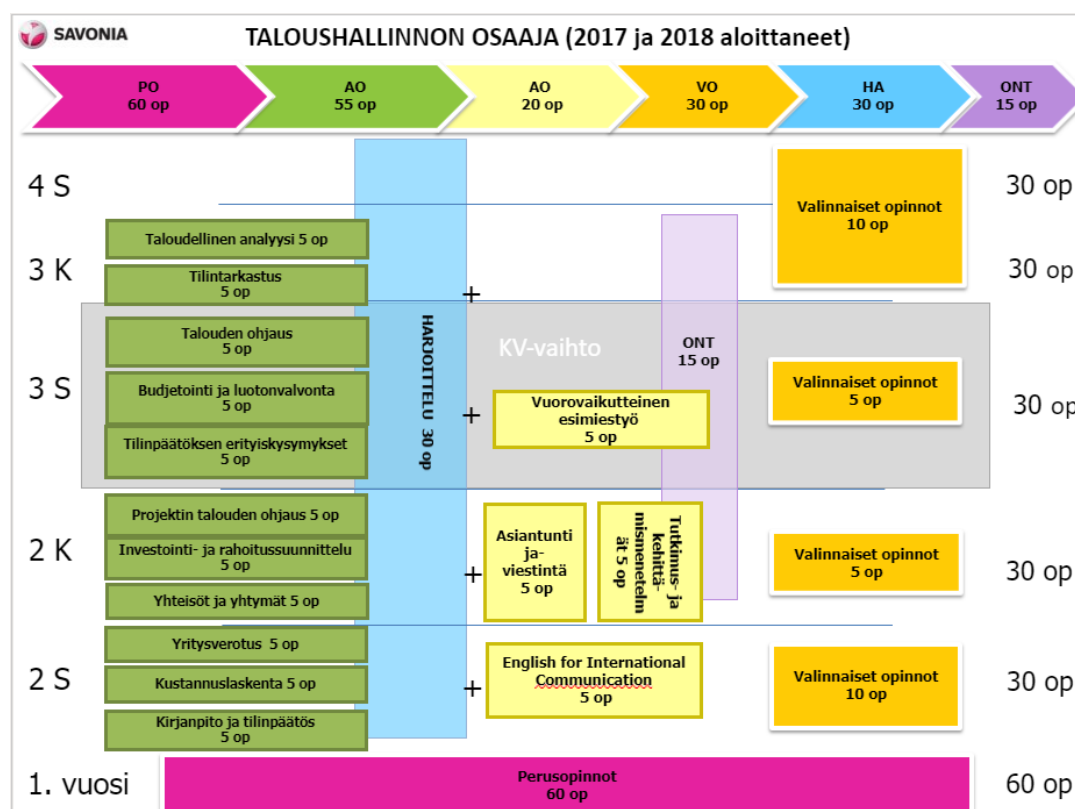
Liiketalouden tutkinto-ohjelman opinnot kestävät 3,5 vuotta ja niiden laajuus on 210 opintopistettä. Tutkintonimike on tradenomi. Savonia-ammattikorkeakoulun sivuilla kuvataan, että ”valmistuttuasi osaat toimia liike-elämässä tuloksellisesti ja vastuullisesti. Hallitset muutostilanteet ja osaat hyödyntää kehittämisen työkaluja uusien ja kilpailukykyisten toimintatapojen löytämiseksi tulevaisuuden haasteissa” (Savonia 2019).

Opintoihin sisältyy yhteensä 30 opintopistettä vapaasti valittavia opintojaksoja, joiden avulla voi syventää osaamistaan haluamaansa suuntaan, esimerkiksi juridiikkaan tai eri kieliin. Koulutus sisältää myös yhteensä 5 kuukautta harjoittelua. Harjoittelusta kaksi kuukautta on perusharjoittelua, jonka monesti voi hyväksilukea opintojen aikana tulevalla työkokemuksella. Kolme kuukautta on ammatillista harjoittelua, jonka aikana opiskelija pääsee syventämään koulusta saatua osaamistaan käytännössä. Opintoihin kuuluu myös opinnäytetyö, jonka laajuus on 15 opintopistettä. Tehtävänimikkeitä, joita tradenomeiksi valmistuneilla on, on lukuisia, esimerkiksi kirjanpitäjä, asiakasneuvoja, palkanlaskija ja projektipäällikkö. Tutkinnon suorittaneena on pätevä toimimaan erilaisissa asiantuntijatehtävissä.

Ensimmäinen vuosi koostuu tällä hetkellä ns. Oivalla-opinnoista, joka on 50 opintopisteen kokonaisuus. Oivalla-opintojen ideana on perustaa 6–8 hengen ryhmissä yritys, jota vuoden aikana kehitetään koko ajan eteenpäin. Oivalla-opinnot ovat itse asiassa hyvä esimerkki pelillistämisen hyödyntämisestä, sillä opiskelijoille on tehty mahdollisimman autenttinen ympäristö, jossa omaa yritystä kehitetään paremmaksi. Vuodessa on neljä jaksoa: yritystoiminnan suunnittelu, käynnistyvä yritys, toimiva yritys sekä menestyvä yritys, ja ne etenevät tässä järjestyksessä. Jaksot ovat joko 10 tai 15 opintopisteen kokonaisuuksia, ja näiden lisäksi ensimmäiseen vuoteen kuuluu sekä ruotsin että englannin kielen opintojaksot.

Toisena vuonna suunnataan opiskelut joko taloushallinnon tai myynnin ja markkinoinnin puolelle. Kuviossa 4 kuvataan taloushallinnon osaajan opintojen rakennetta. Kaikki pakolliset opintojaksot ovat 5 opintopisteen laajuisia. Taloushallinnon suuntautumisopinnoissa syvennyttään enemmän esimerkiksi kirjanpitoon ja verotukseen, joista ensimmäisenä vuonna saadaan vasta pintaraapaisu. Opintojaksoja ovat muun muassa projektin talouden ohjaus, investointi- ja rahoitussuunnittelu sekä kustannuslaskenta. Näiden lisäksi toisen vuoden opintoihin kuuluvat kirjanpito ja tilinpäätös-, yritysverotus- sekä yhtymät ja yhteisöt-opintojaksot, jotka ovat hyvin teoriapitoisia. Opintoihin kuuluu myös neljä opintojaksoa, jotka ovat yhteisiä ammattiopintoja sekä taloushallinnon osaajalle että myynnin ja markkinoinnin kehittäjälle. Näitä ovat asiantuntijaviestintä, English for International communication, vuorovaikutteinen esimiestyö sekä opinnäytetyön kannalta merkittävä tutkimus- ja kehittämismenetelmät.

Kolmantena vuonna pakollisia opintoja on viiden jakson verran. Niitä ovat tilinpäätöksen erityiskysymykset, talouden ohjaus, budjetointi ja luotonvalvonta, taloudellinen analyysi sekä tilintarkastus.



KUVIO 4. Tradenomiopintojen rakenne (Suva-kuvat: ennen vuotta 2019 aloittaneet 2020.)

Ammattikorkeakouluopinnoissa korostetaan tiimityötaitojen tärkeyttä. Melkein jokaiseen opintojaksoon on kuulunut jonkinlainen ryhmätyö, esimerkiksi kolmen hengen ryhmässä tehty tilinpäätös tai kuuden hengen esitys tutkimus- ja kehittämismenetelmän kurssille. Yksilöitä pakollisilla kursseilla on vain kaksi, ensimmäisenä vuonna viestinnän tunneille kirjoitettu oppimispäiväkirja Oivalla-opintoihin liittyen ja kolmantena vuonna vuorovaikutteisen esimiestyön opintojaksoon tehtävä esimieshaastattelu.

5 PIRKON TILINPÄÄTÖKSEN ARVOITUS - PAKOPELIN SUUNNITTELUPROSESSI

Opinnäytetyöprosessin yhtenä tavoitteena oli kehittää pakohuonepeli, jota testattiin taloushallinnon opiskelijoilla. Tässä luvussa esitellään pakohuonepelin suunnitteluprosessi. Suunnittelussa on hyödynnetty aiemmin luvussa 3.3 esille tullutta Koirasen (2019) mallia (vrt. kuvio 2).

5.1 Kohderyhmä

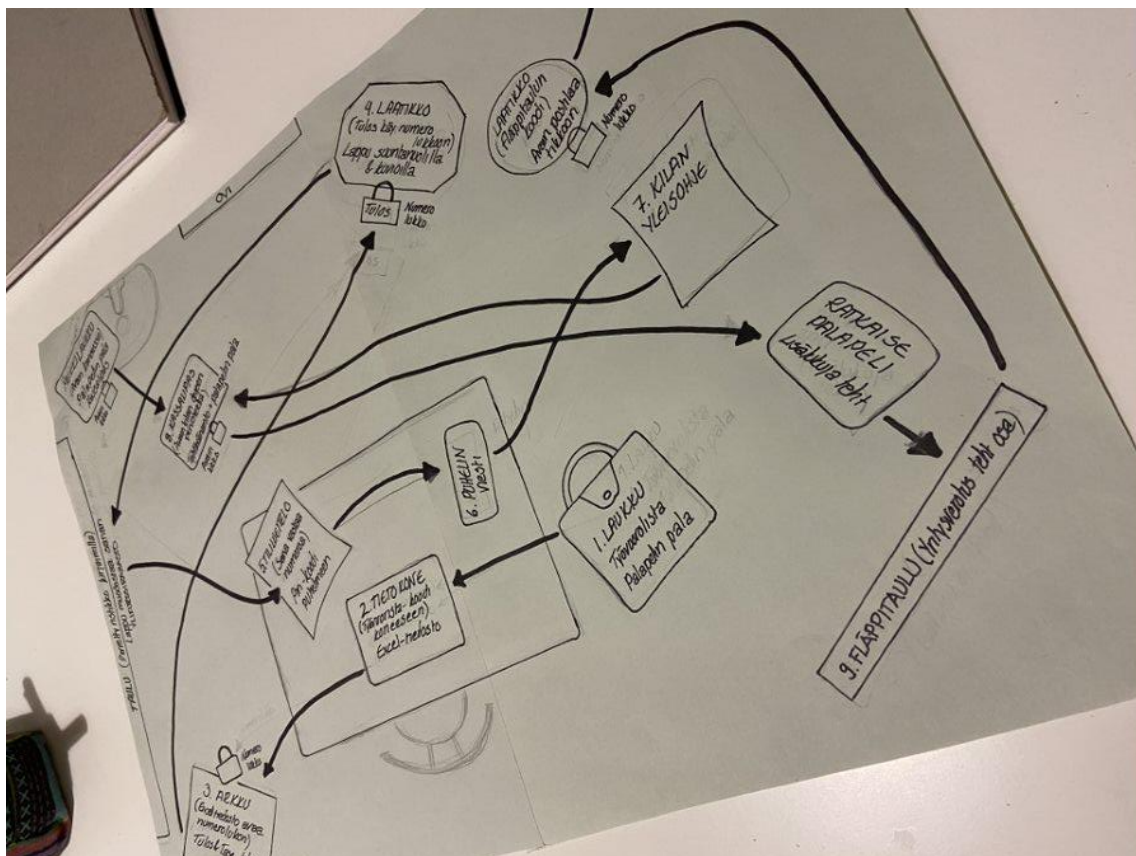
Pakopelimme kohderyhmänä toimivat taloushallinnon toisen vuoden opiskelijat. Tradenomiopintojen toisena vuonna ryhmät jaetaan uudestaan suuntautumisvaihtoehdon mukaan ja opiskelijat saavat jopa 20 uutta luokkakaveria. Ryhmytymistä tehtiin tutoreiden johdolla ensimmäisenä vuonna, mutta toisena vuonna uusiin luokkakavereihin tutustuminen oli opiskelijan omalla vastuulla. Pelin avulla tulemme muun muassa selvittämään pelillistämisen mahdollisuuksia opiskelijoiden ryhmytyksessä. Pelin kestoksi päätimme 30 minuuttia, jottei yhden ryhmän kanssa tarvittava aika olisi liian pitkä. Näin ollen pystymme yhtenä päivänä pelauttamaan useamman ryhmän.

5.2 Tehtävien suunnittelu ja toteutus

Pakohuonepelin suunnittelun lähtökohtina ovat toimineet sen tarjoamat mahdollisuudet ryhmytykseen ja opiskelijoiden motivoimiseen. Lähdimme pelin suunnittelussa liikkeelle Koirasen (2019) suunnitteluprosessin mukaisesti reunaehtojen määrittelystä. Taloushallinnon opiskelijoilla opetus painottuu lähinnä luokkahuonetyöskentelyyn, jossa asetelma on usein luentomainen. Omakohtaisiin kokemuksiin perustuen lähdimme hakemaan tapaa, jolla saataisiin opiskelijat innostumaan luentojen sisällöstä uudella tavalla.

Koska pakopeli on suunnattu taloushallinnon opiskelijoille, oli alaan sopivia tehtäviä sisällytettävä peliin ja tehtävät ovat suunniteltu toisen vuoden syksyn kurssit mielessä pitäen. Valitsemamme tehtävät sisälsivät kirjanpidon sekä verotuksen asioita. Tehtäviä ei saa olla pelissä liikaa, sillä aikaa annetaan pelaajilla vain 30 minuuttia ja liiallinen erilaisten laskentatehtävien ratkominen vie idean pakopelin alkuperäiseltä tavoitteelta, joka on yhteistyö- ja vuorovaikutustaitojen kehittäminen. Tavoitteena on saada pelaajat ratkomaan alaan liittyviä pulmia erilaisessa ympäristössä.

Toisena Koirasen (2019) suunnitteluprosessissa mainitaan alustava pelirunko, jonka hahmottelimme paperille (kuva 1). Muokkasimme tätä suunnitelmaa vielä opinnäytetyön edetessä, jotta saimme pelistä myös konkreettisemmän kuvan ennen kuin pääsimme testaamaan sitä.



KUVA 1. Alkuperäisen pelirungon suunnitelma.

Tavoitteiden pohjalta suunnittelimme perinteisen tilistikkotehtävän sekä ansiotulotehtävän. Laatiesamme tehtäviä tavoitteena oli saada niistä sen laajuisia, että niitä pystyy ratkomaan useampi ihminen yhdessä. Esimerkiksi tulostehtävää ratkaistaessa jokainen pelaaja voi osaltaan jakaa osaamistaan eri tapahtumien kirjaamisessa. Jos ryhmässä on pelaaja, joka ei muista miten varaston muutos kirjataan, joukosta voi löytyä toinen, joka sen osaa. Tämä tehtävä antaa mahdollisuuden tilistikkoihin kertaukseen ja mahdollisesti vahvistaa sellaisten opiskelijoiden taitoa, jotka eivät koe varmuutta kirjausten teosta.

Ansiotulotehtävässä on tarkoitus laskea Pirkon ansiotuloista maksettava verojen määrä. Tässäkin tehtävässä pelaajat pystyvät yhdessä pohtimaan, mitä tulee ottaa huomioon ja mitä ei. Tätä tehtävää varten tilasimme palapelin, josta muodostuu valtion tuloveroasteikko. Siitä pelaajien on katsottava oikein veron määrä alarajan kohdalta sekä veroprosentti ylittävälle tulon osalle. Jotta tehtävän voi ratkaista oikein, täytyy jokainen palapelin pala löytää huoneesta.

Suunnittelussa korostui pelillisyyden tavoite, eli tehdä oppimisesta hauskaa. Tämän takia toimme peliin myös tehtäviä, joissa taloushallinto ei ole keskiössä. Vaikka kaikki ratkaistavat tehtävät eivät ole varsinaisesti taloushallinnon laskentatehtäviä, on peliympäristöön tuotu alaan liittyviä elementtejä. Esimerkiksi pelin neljäs tehtävä on tyypillinen kaupallisen pakopelin arvoitus, jossa nuolia seuraamalla taulukosta saa ratkaistua kirjain kirjaimelta sanan. Tähän tehtävään valikoimme sanaksi *luottokorttisaamiset*, joka on keskeistä sanastoa kirjanpityöskentelyssä.

Pakohuonepelin rakenteeksi valittiin Nicholsonin (2015) luvussa 3.4 kuviossa 3 kuvaama lineaarisesti eli jonomaisesti etenevä pelimalli, jossa oli myös hieman avoimen pelimallin piirteitä. Jonomaisessa rakenteessa peliä suoritetaan yksi tehtävä kerrallaan, eikä seuraavaan arvoitukseen pääse ennen kuin edellinen on kokonaan ratkaistu (kuvio 5).



KUVIO 5. Lopullinen pelirunko.

Avoimen pelimallin piirteitä löytyi esimerkiksi tekemästämme valtion tuloveroasteikko-palapelistä, jonka paloja löytyi huoneeseen piilotettuina, mutta myös lukkojen takaa. Näitä pelaajat pystyivät etsimään muiden arvoitusten ohessa. Myös meikkilaukkuun sopiva avain on piilotettu huoneeseen kirjan väliin, ja se on löydettävissä pelin alusta lähtien.

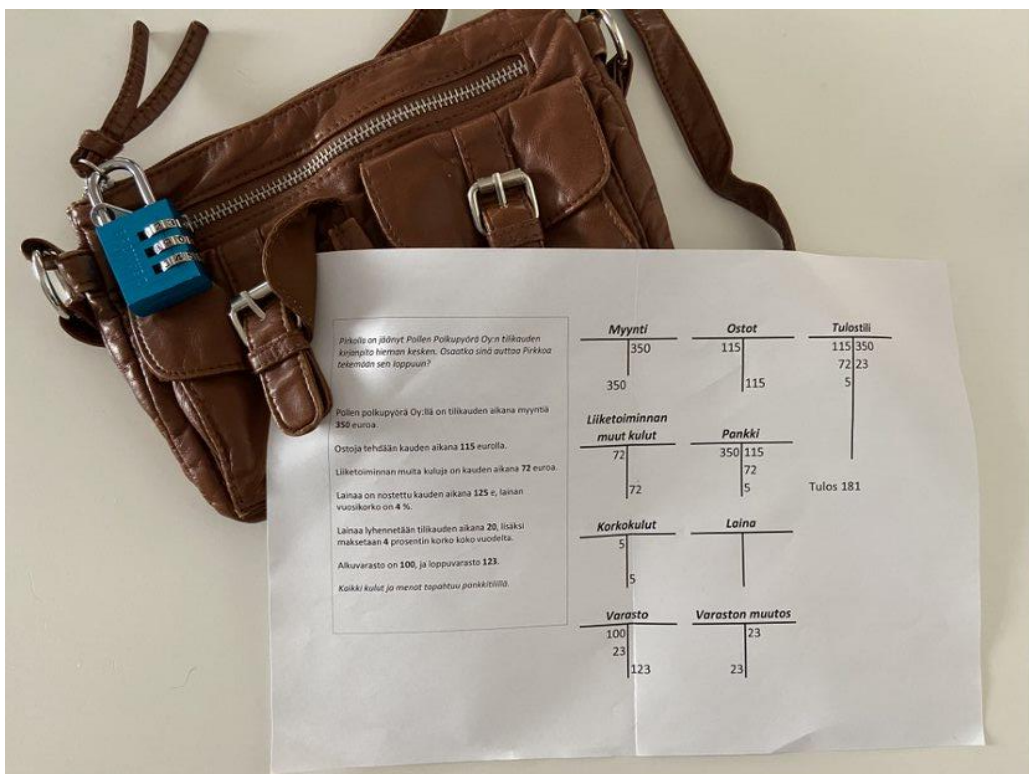
5.3 Pelirunko

Ensimmäisenä tehtävänä huoneessa on löytää avoin salkku, josta löytyy työvuorotaulukko ja muutama palapelin pala. Palapelin palalla ei tässä vaiheessa tee mitään, mutta työvuorolistaa tutkimalla pelissä pääsee etenemään. Työvuorolistan reunassa on lappu, jossa lukee *"Muista Pentin syntymäpäivä!"*. Pentti on Pirkon mies ja hänen kuvansa on Pirkon työpöydällä (kuva 2). Pentin kuvan takana lukee *10.07.57*, joka on syntymäpäivä, ja samalla salasana työpöydällä olevaan kannettavaan tietokoneeseen. Työvuorolista tehtävä on alkuperäisessä muodossaan Kortesuon kirjassa, josta sitä sai vapaasti käyttää ja muokata. (Korteso 2018, 127.)



KUVA 2. Pentin kuva ja Pirkon kulkulupa.

Toinen tehtävä löytyy tietokoneen avautuessa. Tietokoneen työpöydällä on ainoastaan yksi Excel-tiedosto, jota kuuluu käyttää. Tiedosto on nimeltään *'Pirkon kalenteri'* ja tiedostossa on teksti *"milloin toimisto on vapaana?"* ja sen alla taulukko, jossa jokaisen päivän ja tunnin kohdalla on erilaisia kolminumeroisia lukuja. Pelaajien tulee selvittää laukusta saamansa työvuorolistan avulla, milloin toimistolla ei ole ketään töissä. Tällä kohdalla Excel-tilaukossa on koodi, joka sopii numerolukkoon pienessä ruskeassa laukussa.



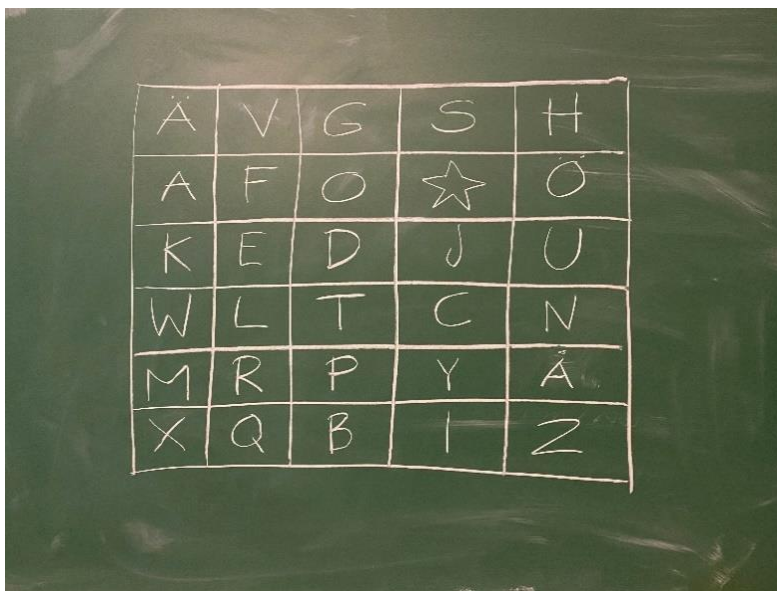
KUVA 3. Laukku ja sieltä löytyvä tulostehtävä.

Pieni laukku kätkee sisälleen tulostehtävän, joka pelaajien kuuluu selvittää tiliristikoiden avulla (kuva 3). Pelaajat saavat avukseen tiliristikon pohjan, jonka joukossa voi olla myös tilejä, joita ei tule käyttää. Tässä tehtävässä näkee kuinka hyvin koulussa opitut kirjanpidon asiat ovat mielessä. Tehtävän oikein ratkaisemalla saadaan kolminumeroinen koodi, joka käy seuraavaan arkistolaatikkoon, jonka lukossa lukee *'tulos'* (kuva 4 ja 5).



KUVA 4 ja 5. Numerolukko ja musta arkistolaatikko.

Neljäs tehtävä huoneessa kätkeytyykin kirjaimien taakse. Laatikon sisältä paljastuu paperilappu, jossa on outoja nuolimerkintöjä. Ennen jokaista nuolisarjaa on eri kirjain, josta pelaajan kuuluu lähteä liikkeelle. Tähän tehtävään täytyy osata yhdistää taululle piirretty kirjaintaulukko (kuva 6). Jotta pelaaja ymmärtää yhdistää paperilla olevat nuolet liitutaululla olevaan taulukkoon, kirjainten joukossa on myös tähti. Kirjaimista muodostuu sana *'luottokorttisaamiset'*. Sana ohjaa selaamaan tili-luettelo.



KUVA 6. Nuolitehtävän kirjaintaulukko.

Tililuetteloja selaamalla oikean sanan kohdalta löytyy nelinumeroinen koodi, joka käy pöydällä olevaan puhelimeen pin-koodiksi. Puhelimen taakse on kirjoitettu teksti *viestintuoja*, joka ohjaa pelaajia etsimään puhelimesta viestejä (kuva 7). Puhelin kätkee sisälleen viestin *”voimmeko keskustella vielä kirjanpidon arvonlisäverotuksen kirjaamisperusteista?”*.



KUVA 7. Pirkon työpuhelin.

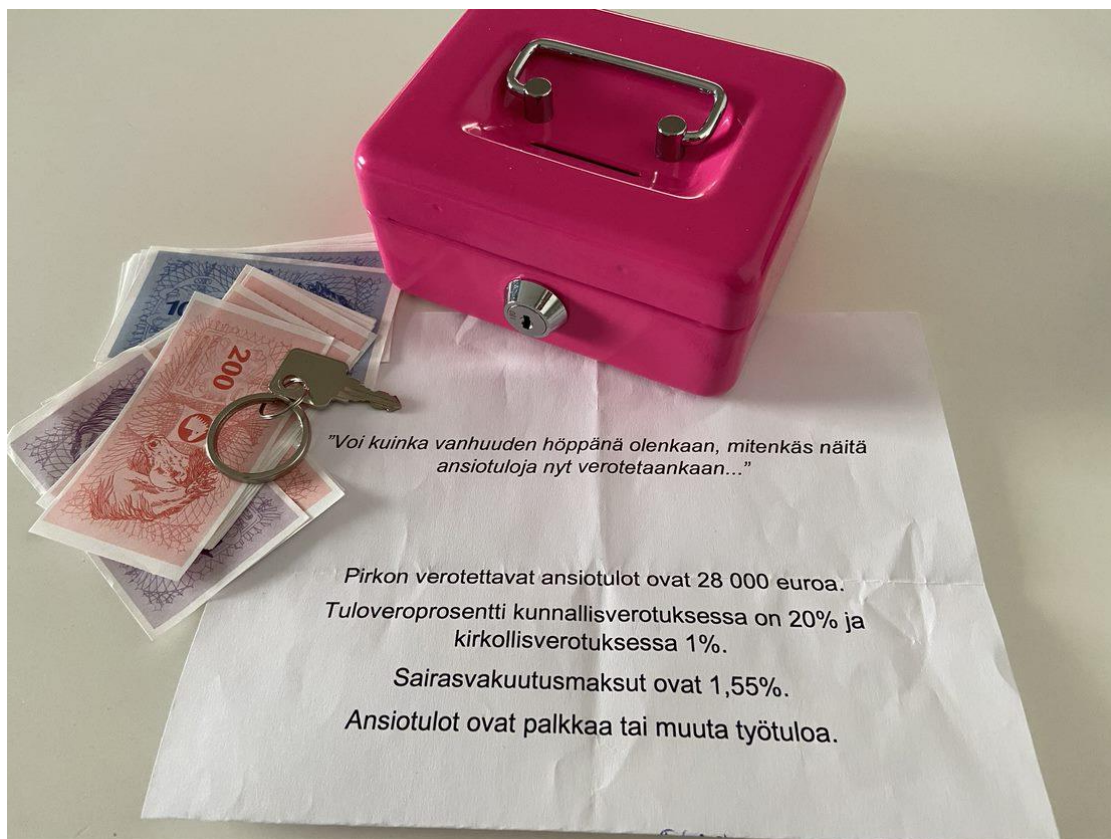
Viesti, joka puhelimeen on kirjoitettu, ohjaa selaamaan Kilan yleisohjetta, josta löytyy kohta arvonlisäverotuksesta. Kilan yleisohjeen tekstin joukkoon on piilotettu koodi. Tekstiä lukemalla huomaa helposti, että sanojen keskellä on isoja kirjaimia. Nämä kirjaimet kokoamalla ja järjestelemällä uudelleen saa kolme sanaa, *kuusi*, *kaksi* ja *kolme*. Numerot käyvät tässä järjestyksessä seuraavaan numerolokeroon, joka on huoneen toisessa mustassa arkistolaatikossa.

Seuraavasta arkistolaatikosta pelaaja löytää vielä muutaman palapelin palan sekä narun, jonka päähän on solmittu koukku. Pelaajat ovat huomanneet pelin alkaessa huoneen yhdessä nurkassa olevan läpinäkyvän laatikon, jonka kannessa on reikä ja laatikon sisällä reiän alapuolella yksi avain. Laatikko kansineen on teipattu pöytään kiinni ja laatikon päällä on vihreä post-it-lappu, jossa on teksti *”tässä voit vain pilkkiä”*. Pelaajan tulee mustasta laatikosta saamallaan koukulla pilkkiä avain läpinäkyvästä laatikosta ulos (kuva 8 ja 9). Avain käy pieneen kassalippaaseen.



KUVA 8 ja 9. Ongintapaikka.

Kassalipas on alun perin lukkojen takana Pirkon laukussa, mutta laukun lukon on saanut avattua kirjan välistä löytyvällä avaimella. Kassalippaasta paljastuu leikkirahojen lisäksi viimeiset palapelin palat sekä tehtävälappu (kuva 10). Tehtävä on seuraavanlainen:



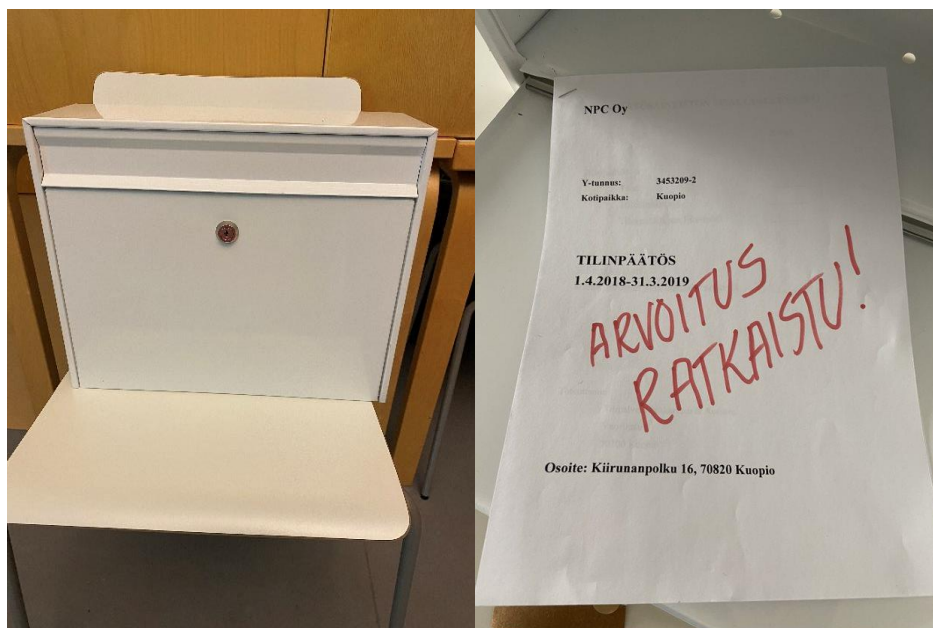
KUVA 10. Kassalipas, Pirkon rahat sekä verotustehtävä.

Pirkon verotettavat ansiotulot ratkaisu			
Ansiotulot	28 000		
Kunnallisveropros	20 %	5600	
Kirkollisveropros	1 %	280	
Sairasvakuutusmaksut	1,55 %	434	
Alaraja	27200	554	
	17,25 %	800	138
			7006

Verotettava ansiotulo, euroa	Vero alarajan kohdalla, euroa	Vero alarajan ylittävää tuloa osasta, %
18 100 – 27 200	8,00	6,00
27 200 – 44	594,00	17,25
44 800 – 78	3 590,00	21,25
78 500 -	10 751,25	31,25

KUVA 11. Palapeli verotustehtävään.

Jotta tehtävän saa ratkaistua oikein, pelaajat tarvitsevat lisäksi kootun palapelin (kuva 11), jossa on kuva valtion tuloveroasteikosta. Laskemalla Pirkon verojen kokonaismäärän, saa vastaukseksi *7006*, joka käy pelin viimeiseen lukkoon. Nelinumeroinen lukolla on lukittu reppu, jonka sisällä on postilaatikoon käyvä avain. Postilaatikosta löytyy pelin ratkaisu, tilinpäätös, jonka päällä lukee punaisella *'arvoitus ratkaistu!'* (kuva 12 ja 13).



KUVA 12 ja 13. Postilaatikko, josta ratkaisu, eli hukassa ollut tilinpäätös, löytyy.

5.4 Teema ja juoni

Ennen kuin pelaajat aloittavat pakopelin, heille kerrotaan pelin tarina. Pelin tarinan tarkoituksena on johdattaa asianmukaiseen teemaan ja saada pelaajat asennoitumaan rooleihinsa.

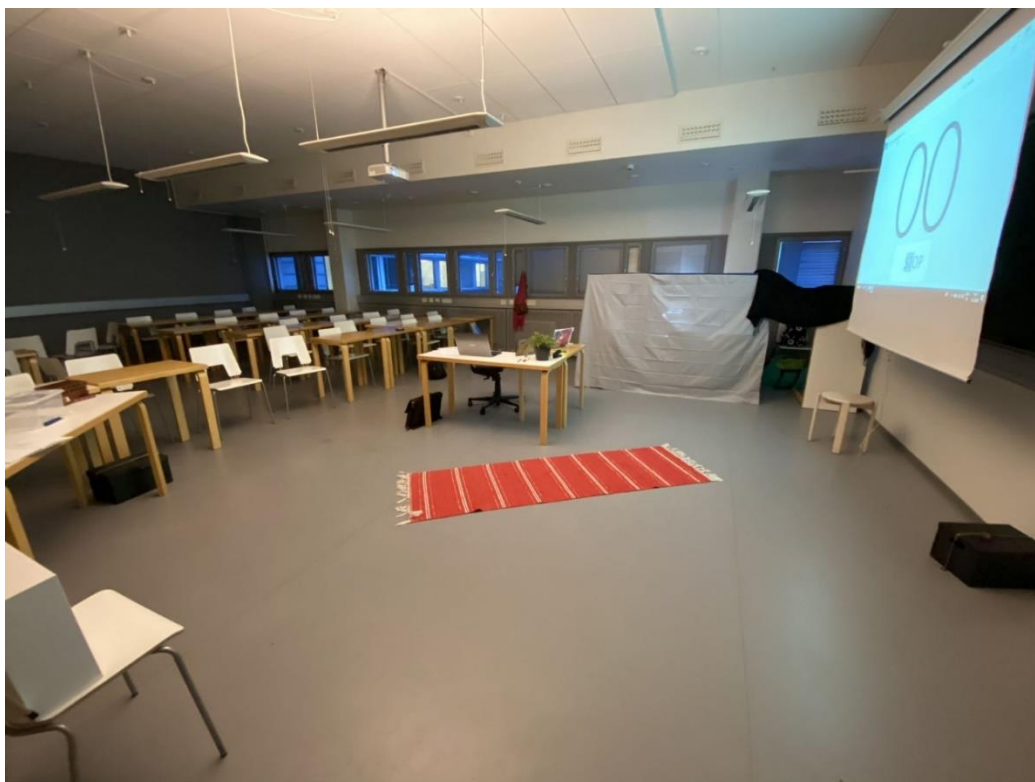
Alkusanat: "Pirkko on hieman vanhempi, pitkän linjan kirjanpitäjä, joka on työskennellyt samassa tilitoimistossa jo kymmeniä vuosia. Nyt kun eläkeikä alkaa lähestyä, niin työnteko on käynyt jo vähän raskaammaksi ja varsinkin tilitoimistojen kiireiset kevääät olivat nyt Pirkolle liikaa. Niinpä Pirkko joutui äkillisesti hermolomalle ja otti äkkilähdön Kanarian aurinkoon toipumaan raskaasta keväästä. Ongelmana onkin se, että Pirkko unohti toimittaa yhden yrityksen tilinpäätöksen ennen lähtöään, ja nyt tilinpäätös on hukassa. Onneksi Pirkolla on nyt teidät apunanne. Teidän tehtävänänne onkin löytää kadonnut tilinpäätös ja toimittaa se yritykselle ajoissa. Yrityksen edustaja tulee 30 minuutin päästä hakemaan sen, joten tilinpäätöksen on löydettävä siihen mennessä."

5.5 Pelitila ja materiaalit

Pelitilaksi valikoitui koulun tiloista löytyvä luokkahuone (kuva 14 ja 15.) Lähtökohtaisesti etsimme huonetta, jossa ei olisi näkyvyyttä käytäville, sillä ohikulkevat ihmiset häiritsisivät pelaajien keskittymistä. Lisäksi halusimme luokkahuoneen sisältävän liitutaulun, fläppitaulun ja mahdollisuudet heijastaa vinkit valkokankaalle. Luokkatila ei myöskään saanut olla tietokonehuone, vaan sisältävän liikuttavissa olevia pulpetteja, joilla saisi rajattua pelialuetta. Näillä kriteereillä oli vain yksi mahdollinen tila, missä halusimme pelin toteuttaa.



KUVA 14. Luokkahuone ennen pelin rakentamista.



KUVA 15. Huone rakentamisen jälkeen.

Pakopeliä varten tarvittavia materiaaleja on ensisijaisesti pyritty löytämään valmiina itseltä. Muutamia asioita on ostettu, esimerkiksi Pirkolle sopiva työsalikko löytyi muutamalla eurolla kirpputorilta ja kassalipas Tokmannilta. Lisäksi on hankittu postilaatikko, joka kätkee pakopelin ratkaisun sisälleen. Myös pakopelin kannalta oleellisia numerolukkoja on ostettu neljä, sekä kolmi- että nelinumeroisia lukkoja.

Koska pakohuoneen teema on toimisto, monet materiaalit löytyvät valmiina kotoa tai koulusta. Jotta luokkahuoneesta saadaan mahdollisimman aidon oloinen toimistotila, huoneessa on esimerkiksi huonekasvi, matto, pöytälamppu ja valokuvakehys, jossa on Pirkon miehen Pentin kuva. Isompien tavaroitten lisäksi huoneessa on pienempiä, toimistoon kuuluvia esineitä, kuten nitoja, rei'itin, kyniä ja papereita. Huoneesta löytyy myös Pirkon henkilökohtaisia tavaroita, kuten huivi, silmälasiketelo, meikkilaukku, työpuhelin ja kannettava tietokone.

Jotta huoneen tunnelma saadaan oikeanlaiseksi, huoneessa on hyvä olla taustamusiikkia ja sopiva valaistus. Taustamusiikkia varten loimme Spotify-soittolistaa, johon valitsimme hieman jännitystä lisääviä instrumentaalisia kappaleita. Asianmukaisen valaistuksen saa sulkemalla suurimman osan luokkahuoneen kattovaloista ja laittamalla työpöydän lampun päälle.

Pelin kannalta tärkeitä materiaalihankintoja oli esimerkiksi sininen teippi, jolla voidaan merkitä paikat, joita pelaajien ei kuulu tutkia, kuten lakanoilla peitetty paikka luokkahuoneen nurkassa, jossa me pelinohjaajina olemme seuraamassa peliä. Teipillä myös merkataan alueet, joiden yli pelaajien ei tarvitse mennä.

5.6 Peliohjaajan tehtävät

Pakopelissä kuuluu olla pelinvetäjä/ohjaaja, jonka virkana on selittää pelaajille pakohuoneen säännöt ja seurata pelin kulkua antaen helpottavia vinkkejä. Ohjaaja usein pelin alussa kertoo säännöt, jonka jälkeen hän selittää peliin kuuluvan taustatarinan, jos sellainen on. Vinkit, joita pelaajat saavat ohjaajalta, ovat vain auttavia vihjeitä, eivät suoria vastauksia ongelmiin. Pedagogisissa pakopelihuoneissa on tavoitteena, että kaikki oppilaat pääsisivät läpi, ja näin ollen kaikki tehtävät tulisivat suoritetuksi. Tässä pelinvetäjällä on tärkeä osuus. Hänen tulee antaa vinkkejä, jos hän näkee ryhmän jäävän jumiin ja näin ollen viivästyvän mahdollisesti ulospääsystä. Ohjaaja muistuttaa myös usein ennen pelin alkua yhteistyön merkityksellisyydestä ja painottaa toimimaan huoneessa myös sitä hyväksikäyttäen. (Koiranen 2019b, 152–156.)

Toteutetussa pakopelissä meitä pelinvetäjiä on kaksi, joten pystymme seuraamaan tarkemmin kumpikin omalta kannaltamme tilannetta huoneessa. Ohjeet ja tarinan käy meistä toinen kertomassa ryhmälle, jotta toinen voi jo valmistautua tilanteeseen huoneessa olevan seinän takana.

Pakopeliin kuuluu säännöt, joita noudattamalla peliympäristö on turvallinen. Säännöt kerrotaan pelaajille ennen huoneeseen astumista. Säännöt ovat usein pelistä riippumatta hyvinkin samanlaisia. Pelissä kommunikoinnin merkitys korostuu, joten havainnoista puhuminen on hyvä mainita jo säännöissä.

1. Tutkikaa huonetta ja puhukaa ääneen havainnoistanne.
2. Lukkoja ei saa avata väkivalloin tai arvaamalla.
3. Voimaa ei tarvitse käyttää huoneessa.
4. Sininen teippi kertoo, ettei asia kuulu peliin.
5. Huoneessa ei tarvitse kiipeillä.
6. Yksi avain käy aina vain yhteen lukkoon.

Perinteisissä pakopeleissä on käytössä kameratekniikka, joka helpottaa pelaajien seuraamista ilman, että ohjaajan tulee olla samassa tilassa (Koiranen 2019b, 156). Pohdimme suunniteltaessa pakohuonetta, kuinka ohjaajan pelin seuraaminen onnistuu ilman tällaista teknologiaa. Ratkaisuksi kehitimme pulpeteista tehtävän seinän, jonka takaa pystymme tarkkailemaan ja kuuntelemaan pelin etenemistä ilman, että olemme itse huoneessa häiritsemässä tunnelmaa. Saamme huoneessa valmiiksi olevalla tietokoneella heijastettua sekä peliajan, että vinkit valkokankaalle, eikä meidän näin ollen ole tarvetta antaa vihjeitä suullisesti. Tämä myös varmistaa sen, että pelaajat pääsevät uppoutumaan peliin mahdollisimman hyvin ilman ulkopuolisia häiriötekijöitä.

6 PAKOPELIN TESTAUS JA OPINNÄYTETYÖN TULOKSET

Tässä luvussa kuvataan ensin pakopelin testaustapaan liittyvät menetelmät ja niiden perusteella syntyneet tulokset. Pakopelin toteutuksen ja testauksen lisäksi tavoitteena oli saada vastaus tutkimuskysymyksiin: toimiiko pakopeli ryhmäytymisen välineenä, voiko pelillisyyttä käyttää taloushallinnon opinnoissa ja millaisia taitoja pelillisuus kehittää. Haimme näihin kysymyksiin vastauksia kehittämällä oikean pakopelihuoneen, jota testattiin taloushallinnon opiskelijoilla. Havainnoimme pelaajien käyttäytymistä ja suoritumista pelissä, haastattelimme heitä ryhmänä ja pyysimme myös henkilökohtaisia kommentteja kyselylomakkeilla.

6.1 Aineistonkeruumenetelmät

Opinnäytetyömme on kvalitatiivinen eli laadullinen tutkimus. Laadullisen tutkimusmenetelmän käyttö perustuu merkityksmaailman tutkimiseen eli henkilöiden erilaiset kokemukset, näkemykset ja ihmissuhteet vaikuttavat lopputulokseen. Tutkimusmenetelmässä halutaan saada selville mikä on juuri kyseisen kohdehenkilön mielestä arvokasta ja merkityksellistä. Laadullisella tutkimusmenetelmällä on tärkeää selvittää, tutkitaanko käsityksiin vai kokemuksiin liittyviä merkityksiä. Kokemukset ovat aina henkilökohtaisia ja käsitykset ovat enemmänkin perinteisiä ja tyypillisiä tapoja. (Vilkkä 2015, 75.)

Opinnäytetyössämme on myös toiminnallisen opinnäytetyön piirteitä. Toiminnallinen opinnäytetyö tuottaa usein ammatilliseen käyttöön suunnatun tapahtuman, esitteen tai ohjeen. Erona toiminnallisessa tutkimustyössä tutkimukselliseen tutkimustyöhön on se, että sen tavoitteena ei ole vain tuottaa uutta informaatiota tutkijalle tai lukijalle vaan kehittää jotain konkreettista. Toiminnallisen opinnäytetyön tekemisessä korostuu huolellinen suunnittelu, muut osatekijät kuten toimivuus tarkentuvat vasta prosessin aikana. (Salonen 2013, 17–19.)

Aineistoa hankittiin havainnoimalla, haastatteleamalla ja kyselylomakkeella. Valitsimme nämä aineistonkeruumenetelmät, jotta saisimme mahdollisimman kattavat vastaukset tutkimuskysymyksiimme. Testasimme pelit koululuokkaan rakentamalla pakopelihuoneella, johon osallistui viisi opiskelijatestiryhmää.

Empiirinen tutkimus perustuu havaintoihin. Havainnointi on usein monille tieteenaloille välttämätön ja yhteinen perusmenetelmä. Tieteellinen tieto perustuukin usein melkein pelkästään havainnointiin. Havainnointi menetelmänä yksistään on haastava, tietotulva on niin valtava, että usein suositellaan videoimaan havainnoitavia tilanteita. Toimimme pakopelissä peliohjaajina, joten itse peli tilanteessa emme pystyneet tekemään havaintoja. Tämän takia jokainen pakopeli kuvattiin ja havainnointia toteutettiin jälkikäteen videoita katsomalla. Havainnointi menetelmänä on sopivin tarkkailtaessa ihmisten vuorovaikutusta. (Hirsjärvi ja Hurme 2008, 38.) Olimme valinneet etukäteen tietyt asiat, joiden toteutumista tarkkailimme katsoessamme videomateriaalia. Näitä asioita olivat muun muassa kuinka ryhmä työskentelee yhdessä, kuinka kommunikointi toimii ja miten nopeasti tehtävät ratkaistaan.

Havainnoinnin lisäksi valitsimme aineistonkeruumenetelmäksi myös haastattelun. Haastattelu on hyvä ottaa havainnoinnin rinnalle, sillä vaikka havainnointi näyttää mitä todella tapahtui, se ei kerro mitä pelaaja ajattelee, tuntee ja uskoo. (Hirsjärvi ym. 2009, 212). Loimme haastattelutilannetta varten haastattelurungon, johon olimme koonneet kysymykset eri teemojen alle. Teemoja olivat ammatillisuus, ryhmäytyminen ja vuorovaikutus, pelillistäminen sekä ongelmanratkaisutaidot ja motivointi. Haastattelu terminä arkikielessä viittaa usein 'jututtaa' tai 'keskustella' verbeihin. Sana viittaa usein lyhyeen ja improvisoituun vuorovaikutustilanteeseen, jossa kysytään vastapuolen kuulumisia. Tämän takia monet kirjoittajat vertaavatkin haastattelu-sanaa keskusteluun, koska niistä löytyy monia samankaltaisia piirteitä. (Hirsjärvi ja Hurme 2008, 42.) Haastateltavat eivät saa olla pelkästään tiedonkeruulähde vaan tärkeää on saada myös heidät ymmärtämään paremmin tutkittavaa aihetta. (Vilka 2015, 76.)

Kolmantena menetelmänä käytimme kyselylomaketta. Valitsimme lomakkeen haastattelun tueksi, jotta saisimme jokaiselta peliin osallistuvalla henkilökohtaista palautetta. Kyselylomakkeessa ominaista on, että tutkija miettii harkitusti kysymysten muodon ja esittämisyjärjestyksen. Kyselylomaketta käytetään, jos tutkimusongelman tavoite saadaan rajattua ja ongelma ei ole kovin laaja. (Vilka 2015, 79.) Kyselylomakkeelle kysymykset valittiin tarkoin. Halusimme kysymysten olevan selkeitä, lyhyitä sekä sellaisia että jokaiseen ei voi vastata vain yhdellä sanalla. Kyselylomakkeelle kysymyksiä valikoitui kymmenen, ja kysely toteutettiin anonyymisti.

Avoimen kyselylomakkeen vastauksia pystyy analysoida tilastollisin menetelmin tai käyttämään laadullista tarkastelua. Me valitsimme opinnäytetyössämme laadullisen tarkastelun kysymysten analysointiin. Luokittelimme vastaukset ensin kysymyksittäin ja poimimme sieltä vastauksia, jonka jälkeen vielä tiivistimme samankaltaiset vastaukset yhdeksi vastaukseksi. Avointen kysymysten huonona puolena voi olla se, että niihin jätetään vastaamatta ja hyvänä puolena esille nousee se, että vastausten joukossa on usein uusia ideoita. (Valli 2018, 99.)

Laadullisen tutkimuksen luotettavuutta ei voida arvioida yksiselitteisesti. Sitä voidaan tarkastella kuitenkin seuraavien kriteerien avulla, joita ovat muun muassa uskottavuus, siirrettävyys ja puolueettomuus. Näiden kriteerien kautta saadaan selville, onko tutkittava pysynyt tutkimuskohteelle neutraalina, onko tuloksia mahdollista siirtää muihin tilanteisiin sekä onko ulkopuolinen henkilö tarkastanut tutkimusprosessin toteutumista. (Tuomi ja Sarajärvi 2011, 122–123.)

6.2 Testaus ryhmillä

Selvittääksemme pakopelin toimivuutta opetuskäytössä ja ryhmäytymisen välineenä, halusimme pelauttaa peliä mahdollisimman monta kertaa opiskelijoilla. Ensisijainen tavoitteemme oli saada toisen vuoden taloushallinnon opiskelijoita pelaamaan. Sovimme opettajan kanssa päivän, jona tulisimme puhumaan opiskelijoille ennen tunnin alkua opinnäytetyöstämme. Esittelimme heille itsemme ja opinnäytetyömme aiheen ja mihin heitä tulisimme tarvitsemaan. Tarkoituksena oli, että emme paljastaisi mahdollisesta pakohuoneesta liikaa ja näin ollen jännitys säilyisi.

Tuloksena vierailusta kaksi innokasta vapaaehtoista ilmoittautui testaamaan peliä. Lähestyimme kuitenkin toisen vuoden opiskelijoita vielä uudelleen ja lähetimme heille sähköpostia, muistuttaaksemme pelistä ja saadaksemme lisää ilmoittautuneita. Toisen vuoden opiskelijoiden saaminen pelaajiksi osoittautuikin haastavaksi, ja lopulta alkuperäisestä kohderyhmästä saimme vain kaksi opiskelijaa testaamaan peliä. Loput pelaajat olivat kolmannen vuoden opiskelijoita.

Toiveena oli, että saisimme sotkea ryhmiä niin, ettei pelaajat välttämättä tuntisi toisiaan hyvin, vaan peli pelattaisiin hieman vieraammassa porukassa. Näin ollen saisimme parhaiten nähdä, kuinka ryhmätyö ja vuorovaikutus toimii toisilleen tuntemattomien kanssa. Tämä toteutui osittain, sillä muutamissa ryhmissä oli toisilleen joko täysin tai hieman vieraampia pelaajia.

Ensimmäiseen testiryhmään pyysimme kavereitamme, joista yksi on kolmannen vuoden taloushallinnon opiskelija, ja kolme on kolmannen vuoden myynnin ja markkinoinnin opiskelijaa, joista kaikilla on ensimmäisenä vuonna opitut kirjanpidon alkeet hallussa. Kaikki neljä tunsivat toisensa ennestään ja jokainen oli pelannut pakopeliä kerran aikaisemmin. Toisessa ryhmässä taas oli kaksi toisen vuoden ja kaksi kolmannen vuoden taloushallinnon opiskelijaa. Toisen vuoden opiskelijat tunsivat vain toisensa hyvin ja samoin kolmannen vuoden opiskelijat ovat kavereita keskenään. Tästä ryhmästä ainoastaan yksi oli pelannut pakopeliä aiemmin.

Kolmannessa ryhmässä oli kolme pelaajaa. Heistä kaksi on ollut samalla luokalla ensimmäisestä vuodesta asti ja kolmas on tullut uutena ryhmään kolmannen vuoden alussa, jolloin he ovat ystäväystyneet keskenään. Kaksi pelaajaa oli pelannut pakopeliä myös aiemmin. Neljäs ryhmä oli myös kolmihenkinen, jossa kaksi pelaajaa tunsi toisensa hyvin ja kolmas oli hieman vieraampi toisille pelaajille. Tässäkin ryhmässä kahdella oli aiempaa kokemusta pakohuonepelistä. Viimeisessä, eli viidennessä ryhmässä oli kolme pelaajaa, joista kaksi oli pelannut pakopeliä aikaisemmin. Opiskelukavereina he olivat toisilleen tuttuja. Kolmesta viimeisestä ryhmästä kaikki olivat kolmannen vuoden taloushallinnon opiskelijoita.

Seuraavissa kappaleissa on kuvattu jokaisen ryhmän toimintaa pakohuonepelin aikana. Havainnot tehtiin videomateriaalien pohjalta, joiden avulla ryhmien käyttäytymistä on avattu lukijalle. Lisäksi kappaleiden joukossa on pelaajien lausahduksia pelin aikana.

6.2.1 Ensimmäinen testiryhmä

Ensimmäinen testiryhmä toimi samalla koko pelin rakenteen toimivuuden tarkastajana. Ryhmän avulla nähtiin, etenikö peli johdonmukaisesti vai oliko jossakin parantamisen varaa. Lisäksi mahdolliset puutteet tai virheet tulisivat pelin aikana ilmi. Olimme käyneet pelin rakenteen läpi ilman pelaajia useain otteeseen, sekä paperilla, että ennen pelaajien saapumista oikeassa pelitilassa, mutta pelin toimivuuden pystyimme havainnoimaan vasta oikeiden pelaajien kanssa.

Pyysimme testiryhmää odottamaan luokahuoneen ulkopuolella. Ennen huoneeseen menoa kysyimme pelaajilta, kuinka moni oli käynyt pakuhuoneessa aiemmin, kerroimme huoneeseen liittyviä sääntöjä ja esittelimme huoneesta löytyviä lukkoja. Lisäksi tarkensimme joitain huoneeseen liittyviä yksityiskohtia, esimerkiksi pelialueen rajausta ja vinkkien äänimerkkiä. Kerroimme pelaajille, että vinkkejä saa pyytää, mutta niitä annetaan heille, kun näyttää siltä, ettei peli etene. Lopuksi keräsimme pelaajien henkilökohtaiset tavarat ja johdattelimme heidät huoneeseen silmät kiinni. Ennen pelin alkamista kerroimme pelaajille alkutarinan, jonka he kuuntelivat silmät edelleen suljettuina. Samalla toinen meistä laittoi videokuvauksen päälle. Kun olimme valmiina, annoimme ryhmälle luvan avata silmät ja aloittaa pelin.

Huoneen tutkimisen ryhmä aloitti yhdessä. He tutkivat salkun sisällön ensimmäisen minuutin aikana ja huomioivat 'Pentin syntymäpäivä' muistutuksen. Jokainen katseli aktiivisesti ympärilleen. Kolmannella minuutilla annoimme vihjeen: kuka voisi olla Pentti.

"Siellähän se Pentti kättelee"

Samaan aikaan he löysivät avaimen kirjan välistä. Avain vei hetkeksi mielenkiinnon ja vielä viiden minuutin jälkeen Pentti-vihjettä ei ollut ratkaistu. Pian kuitenkin yksi pelaajista uskalsi kokeilla tietokoneelle pääsyä. He saivat sen auki kuuden minuutin kohdalla ja kolme heistä alkoi tutkia työvuorolistaa, yhden liittyessä joukkoon hieman myöhemmin. Heti listaa tarkemmin katsottuaan hän löysi oikean kohdan.

Samaan aikaan, kun ryhmä sai ensimmäisen numerolukon auki, kävi tilanne, jossa jo kertaalleen käytetyllä avaimella saatiin auki myös kassalipas, jossa oli pelin viimeinen tehtävä. Tehtävän tekemällä pelaajat olisivat voineet hypätä yli pelin kaikki välivaiheet, ja päässeet suoraan loppuratkaisuun.

Koska tässä ryhmässä oli vain yksi taloushallinnon opiskelija, hänet selvästi valjastettiin tekemään tulostehtävää yksin. Tässä vaiheessa pelaajat kommentoivat, millä tehtävää voi laskea, ja huomasimme, että olimme unohtaneet laskimen huoneesta. Annoimme pelaajille luvan käyttää tietokoneen laskinta, mutta samalla hetkellä siitä loppui akku. Korjasimme tilanteen hivuttamalla oman puhelimen huoneen puolelle, jotta pelaajat pääsivät sillä laskemaan tehtävää. Peli oli hetken aikaa tauolla, jotta peliaika ei kuluisi turhaan.

Kun oli ollut pitkään hiljaista, jouduimme kehottamaan pelaajia puhumaan ääneen, jotta pystyisimme itsekin antamaan heille peliä edistäviä vinkkejä. Aikaa oli tässä vaiheessa kulunut 17 minuuttia. Luulimme pitkään, että pelaajat suorittavat tulostehtävää yhdessä.

Tulostehtävä ratkaistiin yksin ilman vihjeitä, kun aikaa oli jäljellä 11 minuuttia. Kaksi aloitti ratkaisuun nuolitehtävää, mutta sen logiikka vaati hieman aikaa. Sillä aikaa kaksi muuta teki vielä verotustehtävää. Havahduimme lopulta verotuksen sanastoon, ja tajusimme osan pelaajista ratkaisevan jo pelin viimeistä tehtävää. Tässä vaiheessa meidän oli puututtava peliin sen verran, että pyysimme

pelaajia jättämään verotustehtävän vielä sikseen, ja jatkavan nuolitehtävän parissa ja etenevän pelissä tarkoitetulla tavalla.

Kun taulukosta oli selvitetty luottokorttiosuus, yksi pelaajista yhdisti sanan jo tililuetteloon. Oikean kohdan löytymiseen luettelosta meni muutama minuutti. Kun seuraava paikka, eli puhelinkin oli saatu auki, koko ryhmä oli yhdessä odottamassa, että yksi pelaajista löytää seuraavan vihjeen puhelimesta.

”Mä luulen et me ei voida keskustella arvonlisäveron kirjaamisperusteista”

Tämän löydettyään ryhmä keskittyi samaan asiaan, eli löytämään viestissä viitatus asian Kilan ohjeesta. He löysivät ohjeesta oikean kohdan ja havaitsivat nopeasti tekstissä eroavat kirjaimet. Koko tehtävän he tekivät yhdessä ja saivat ratkaisevat numerot nopeasti parin vinkin avulla.

Ryhmä pääsi takaisin verotustehtävän pariin, kun peliä oli pelattu 35 minuuttia. Myös tätä suoritettiin nyt koko ryhmän voimin ja koko ajan keskustellen. Epäonnistuttuaan ensimmäisessä yrityksessä, ryhmä palasi tarkistamaan laskua ja he huomasivat sairausvakuutusmaksujen puuttuvan loppusummasta. He saivat arvoituksen ratkaistuksi ajassa 38 minuuttia ja 11 sekuntia.

Ryhmän toimintaa katsoessa huomasi, että he olivat toisilleen tuttuja. Heidän oli helppo sanoa asioita ääneen, ja antaa toisilleen tehtäviä, jotka ovat heidän vahvuuksiansa.

6.2.2 Toinen testiryhmä

Toisen testiryhmän alkuinfoon teimme edellisen ryhmän perusteella hieman muutoksia. Koska edellinen ryhmä oli saanut yhdellä avaimella kaksi eri paikkaa auki, painotimme toisen ryhmän alkuinfossa tarkkaan sitä, että vain yksi avain käy yhteen lukkoon ja kun olette avainta käyttäneet, kertokaa siitä myös muille.

Toinen ryhmä aloitti huoneen tutkimisen uteliaasti ja yksi ryhmän jäsenistä näytti olevan rohkein tutkimaan huoneesta löytyviä asioita. Hänen löydettyään kirjan välistä avaimen, huomasi muidenkin intoutuvan uudestaan tutkimaan eri paikkoja rohkeammin. Hän myös yritti innokkaasti käyttää luovuttaan ongintapaikalla.

”Musta tuntuu, että näillä laseilla ei pilkitä”

Ensimmäinen vihje annettiin neljän minuutin jälkeen, kun kysyimme mitä muistettavaa Pirkolla oli. Näin ohjasimme pelaajat takaisin ensimmäiseen ratkaistavaan asiaan, jossa tietokone täytyi saada auki. Vihjeen antaminen selkeästi veti koko ryhmän saman tehtävän äärelle ja heillä näytti olevan hauskaa. Ryhmällä oli kuitenkin haasteita löytää työvuorolistasta oikeaa kohtaa. Kun peliä oli pelattu noin kymmenen minuuttia, oikea kohta taulukosta löytyi ja ryhmä sai ensimmäisen numerolukon auki.

Myös tulostehtävää pelaajat lähtivät ratkaisemaan koko porukalla. Tehtävä osoittautui haastavaksi pelaajille, ja siihen oli myös vaikea antaa vihjeitä, sillä emme kuulleet tarkkaan pelaajien pohdintaa, emmekä nähneet missä mahdollinen virhe tuli. Pelaajat pyysivät apua, kun pakopeliä oli pelattu 17 minuuttia. Tehtävään vaikutti tulevan pieni kyllästyminen, jolloin osa pelaajista lähti tutkimaan huonetta. Lopulta tehtävän suorittamiseen meni yhteensä yli 10 minuuttia, mutta siinä onnistuminen toi lisää intoa pelaajille.

Nuolitehtävää lähti suorittamaan kaksi pelaajaa ja sen pelaajat ratkaisivat minuutissa ja myös ratkaistu sana löytyi nopeasti tililuettelosta. Pelaajat osasivat heti testata koodia puhelimeen. Puhelimen viesti löytyi myös todella nopeasti, ja he yhdistivät viestin sisällön Kilan yleisohjeeseen välittömästi. Seuraavan kohdan vihjeen löytyminen oli haaste, mutta tässäkin ryhmä työskenteli koko ajan yhdessä. Tässä kohdassa myös 30 minuuttia tuli täyteen, mutta ryhmä oli erittäin innokas pelaamaan pelin loppuun, joten annoimme heille lisää aikaa. Yksi pelaajista tutki oikeaa kohtaa ohjeessa, mutta vasta toinen pelaaja huomasi joukossa olevan myös isoja kirjaimia keskellä tekstiä, joista muodostuisi sanoja. Muutaman vihjeen annettuumme pelaajat saivat oikean koodin ja seuraavan lukon auki.

Viimeinen tehtävä löytyi 35 minuutin kohdalla avainlippaasta, jossa oli tehtävän lisäksi palapelin paloja sekä leikkirahaa.

”Onko näillä rahoilla jotain merkitystä?” ”Ei, ne on varmaan vaan Pirkon massit.”

Tätäkin tehtävää ryhmä teki yhdessä. Muutamaa oleellista palapelin palaa ei ollut löytynyt, joten jouduimme kysymään pelaajilta, mikä tärkeä luku puuttuu ja antamaan sen heille viestin välityksellä. Viimeisen tehtävän kohdalla kommunikointi petti, sillä osa pelaajista laski tulon määrää ja osa veroja. Lopulta ryhmällä meni pelin suorittamiseen yhteensä 43 minuuttia ja 20 sekuntia.

Ryhmä osasi työskennellä hyvin yhdessä. Aina kun he saivat uuden asian auki, kaikki ryhmän jäsenet olivat tutkimassa sisältöä yhdessä. Vaikka ryhmän jäsenet olivat toisilleen tuntemattomia, se ei vaikuttanut hidastavan pelin etenemistä vaan pelaajat pystyivät kommunikoimaan vapaasti.

6.2.3 Kolmas testiryhmä

Kolmannessa testiryhmässä osa porukasta aloitti tehokkaasti huoneen tutkimisen, mutta huomasimme ilmassa olevan myös hieman arkuutta. Edellisestä ryhmästä oppia ottaneena, annoimme ensimmäisen vihjeen hieman aikaisemmin, noin kolmen minuutin kohdalla, ’kuka voisi olla Pentti ja mitä muistettavaa Pirkolla oli’. Ryhmä oli jo huomannut Pentin kuvan ja sen takana kerrotun syntymäpäivän, mutta ei vielä osannut hyödyntää tietoa. Tietokoneen he saivat auki neljän minuutin jälkeen. Työvuorolistatehtävän ratkaisuun meni yhteensä noin kaksi minuuttia.

”Ei, täällä oikeesti pitää tehdä jotain kirjanpitoa”

Saatuana tulostehtävän, ryhmä aloitti sen ratkaisemisen heti yhdessä ja keskustelivat koko ajan, mikä kirjataan miten. Tehtävän tekoon meni ryhmältä noin 4 minuuttia.

Nuolitehtävää ratkaisi kaksi pelaajaa, kolmannen tutkiessa huonetta, mutta samalla kuitenkin seurausten tehtävän etenemistä. Sanan valmistuessa hän selkeästi arvasi tehtävässä haettavan sanan, ja halusi välittömästi siirtyä eteenpäin, muiden ehkä halutessa tehdä tehtävä loppuun asti. Porukalle oli heti selvää, että sana liittyi tililuetteloon, ja tilin koodia testattiin heti puhelimeen.

Kun vihjeviesti löytyi puhelimesta, ryhmä alkoi heti tutkia yleisohjeita. Ryhmä mietti ensin, tulisiko sisällysluettelon numeroista seuraava koodi, ja kun yksi testasi koodia lukkoon, toinen avasi oikean kohdan ohjeesta, ja huomasi tekstiin tehdyt muutokset. Koko pelin toinen vihje annettiin Kilan yleisohjeitehtävässä. Ryhmällä oli jo selkeästi oikea suunta, mutta sanojen muodostus ei heti onnistunut. Annettuamme pelaajille seuraavan vihjeen ”jakaakohan kappaleet jotenkin kirjaimia?” he keksivät oikeat sanat heti.

Viimeiseen tehtävään ryhmä pääsi 20 minuutin kohdalla. Sitäkin he suorittivat yhdessä. He eivät saaneet tehtävää oikein ensimmäisellä yrittämällä, mutta yksi pelaajista kehotti vielä muita tarkistamaan työnsä jälkeä. He eivät olleet ensimmäisellä yrityksellä ottaneet huomioon palapelistä muodostunutta tuloveroasteikkoja. Tämänkin jälkeen ryhmä yritti ensisijaisesti laskea tulon määrää, mutta saatuaan siitä viisinumeroisen luvun, yksi pelaajista ymmärsi heti, että tehtävässä haettiin verojen kokonaismäärää. Ryhmä suoriutui pakopelistä lopulta 25 minuutissa ja 50 sekunnissa.

Ryhmä työskenteli hyvin yhdessä ja kommunikointi oli sujuvaa. Esimerkiksi pelaajat kysyivät toisiltaan, oliko tietty laukku jo tarkistettu kokonaan.

6.2.4 Neljäs testiryhmä

Heti neljännen ryhmän aloittaessa ja heidän puhuessaan ääneen huoneista löytyvistä asioista, huomasimme tehneemme virheen. Emme olleet edellisen ryhmän jäljiltä poistaneet heidän liitutaalulle kirjoittamaa nuolitehtävän ratkaisusanaa. Emme halunneet heti alkuun keskeyttää pelaajien intoa, joten päätimme odottaa, että he pääsevät nuolitehtävään asti, jolloin vasta kerroimme tekemästä virheestä.

Ryhmä katseli rohkeasti ympärillään ja huomioi erilaisia yksityiskohtia. Salkun sisältö tutkittiin heti mutta jätettiin sikseen. Annoimme kolmen minuutin kohdalla vihjeen, jotta saimme pelaajat tutkimaan salkkua tarkemmin. Sieltä löytynyt Pirkon käyntikortti herätti hilpeyttä. Ensimmäinen vihje ei vienyt ryhmää eteenpäin, joten seuraavassa vihjeessä muistutimme Pentistä. Pentin syntymäpäivä löydettiin, mutta kuusinumeroisen koodi ei löytänyt vielä oikeaa paikkaa. Kolmannessa vihjeessä kysyimme mitä työvälinettä Pirkko tarvitsee. Sen jälkeen yksi pelaajista löysi laskimen, johon oli edellisen ryhmän jäljiltä jäänyt heidän laskemansa tiliristikotehtävän tulos 181, sekä aikaisemmat vaiheet. He eivät kuitenkaan lähteneet heti kokeilemaan lukua mihinkään lukkoon.

Jotta olisimme auttaneet pelaajia paremmin eteenpäin, annoimme kuuden minuutin kohdalla neljännen vihjeen: 'mihin työkaluun menisi kuusinumeroisen luku?'. Hetken pohdittuaan ryhmä uskalsi kokeilla tietokonetta ja sai sen auki. Ryhmä kommunikoi hyvin keskenään, eikä hiljaisia hetkiä juuri ollut. Työvuorotehtävää tehdessä yksi jatkoi huoneen tutkimista samalla kun kaksi pelaajaa selvitti oikeaa vastausta. Kymmenen minuutin jälkeen löytyi seuraavan numerolukon koodi.

Tulostehtävän teon he aloittivat yhdessä ja puhuivat hyvin ääneen eri vaiheet. Pian he ymmärsivät laskimesta löytyneen luvun liittyvän tehtävään. He jatkoivat kuitenkin tehtävän laskemista eteenpäin, mutta miettivät jatkuvasti laskimesta löytyneiden lukujen merkitystä ja vertasivat niitä tehtävänantoon. He alkoivat kokeilla kolminumeroisia lukuja lukkoihin, ennen kuin olivat itse laskeneet tehtävää loppuun, mutta kun ensimmäinen yritys epäonnistui, kaksi pelaajaa palasi laskemaan tehtävää. Yksi jatkoi lukujen kokeilua, ja lopulta sai tuloslukon auki. Toinen tehtävää jatkaneista pohtikin tehtävän ratkaisemisen tarpeellisuutta, mutta lukon avannut pelaaja totesi, että he saivat jo oikean vastauksen.

"Tarttis tähän vähän kertausta"

Tässä kohtaa jouduimme keskeyttämään pelin, sillä ryhmä oli alkamassa ratkaisemaan nuolitehtävää. Kerroimme tehneemme virheen ja pyysimme heitä jatkamaan peliä, kuin he olisivat ratkaisseet tehtävästä saatavan sanan luottokorttisaamiset. He löysivät tililuettelosta oikean rivin ja hieman hapiiltuaan, annoimme pelaajille vinkin 'soitellaan', joka aiheutti ahaa-elämyksen pelaajissa ja he saivat puhelimen auki. Puhelimesta löytyneen viestin he yhdistivät heti Kilan ohjeisiin.

Oikean kohdan löytyminen ohjeesta tuotti ongelmia. Aikaa tähän tehtävään meni ryhmällä viitisen minuuttia ja jouduimme antamaan melko suoriakin vinkkejä. Muutaman vinkin annettuamme, he löysivät oikean kohdan tekstistä ja alkoivat poimia isoja kirjaimia pienien seasta. He saivat oikeat sanat muodostettua ja seuraavan lukon auki, jonka takana oli onkimiskoukku. Peliäika kuitenkin loppui heidän päästessään onkimaan avainta laatikosta. Tämän ryhmän kohdalla emme voineet antaa mahdollisuutta pelata peliä loppuun, sillä yhdellä heistä oli sovittu meno. Kerkesimme kuitenkin näyttää heille pelin seuraavat vaiheet ja esimerkiksi kirjojen välistä löytyneet avaimen ja palapelin palat.

Ryhmän toiminta yhdessä oli kommunikoidua ja osallistavaa. Yhden ryhmän jäsenen innostus korostui selkeästi enemmän kuin toisten. Hän seikkaili ympäri huonetta lähes koko pelin ajan, ja samalla kertoi innokkaasti havainnoistaan.

6.2.5 Viides testiryhmä

Pelin alkaessa yksi ryhmän jäsenistä meni heti ensimmäisenä katsomaan, pääseekö Pirkon tietokoneelle. Nopeasti löytyi Pentin kuva ja ensimmäisen minuutin aikana tietokone oli jo auki. Sen auki saatuaan he kuitenkin jatkoivat edelleen huoneen tutkimista. Annoimme heille vihjeen liittyen työvuorolistaan, mikä sai heidät palaamaan tehtävän pariin. Pelaajat eivät kommunikoineet keskenään

kovinkaan paljoa ja selvästi alkuun hiljaisin pelaaja tulkitsti työvuorolistaa oikein ja löysi nopeasti oikean kohdan ja koodin.

Ryhmä toimi todella rauhallisesti, eivätkä he oikean numerokoodin löytyessä syöksyneet kokeilemaan kukin eri lukkoa, vaan testasivat rauhassa yhtä kerrallaan. Kokeillessaan numerolukkoja, yksi pelaaja löysi kirjan välistä avaimen, ja tämä vei kaikkien pelaajien huomion pois numerokoodista, jonka ne olivat jo selvittäneet oikein. Palautimme heidät vihjeen avulla takaisin numerolukkoihin.

Seitsemän minuutin jälkeen he saivat ensimmäisen taloushallinnon tehtävän käsiinsä. Tässä vaiheessa myös huomasimme kommunikoinnin tason kasvaneen.

”Keltäs sujuu tää kirjanpito parhaiten”

Tehtävää ei juurikaan suoritettu yhdessä, vaan vastuu siirtyi yhdelle pelaajista muiden tutkiessa huonetta lisää. Koska vain yksi ratkaisi tehtävää hiljaa, niin emme pystyneet seuraamaan sen etene mistä, emmekä antamaan vihjeitä auttaaksemme heitä eteenpäin. Jossain vaiheessa tehtävän tekijä kysyy muilta apua varastonkirjaukseen, mikä tuo ryhmän yhteen hetkellisesti. Emme kuulleet heidän ratkaisevan tai kokeilevan laskea tulosta, mutta he pysyivät apua, kun peliä oli pelattu 12 minuuttia.

”Pitäis kirjanpitäjänä tietää”

Jouduimme muistuttamaan pelaajia puhumaan ääneen puolessa välissä peliä. Tehtävästä ensin saatu tulos oli väärin, ja tämä sai pelaajat työskentelemään yhdessä tehtävän parissa. Jonkin aikaa mietittyään ja annettuamme vihjeitä, yksi pelaajista lähti testaamaan lukkoa oikealla tuloksella.

Kun aikaa oli jäljellä 12 minuuttia, ryhmä sai nuolitehtävän laatikosta. Yksi pelaajista arvasi tehtävän liittyvän liitutaulun taulukkoon, mutta haki toisen pelaajan avukseen selvittämään tehtävää. Kolmas kin ryhmän jäsen tuli hetkeksi katsomaan tehtävää, mutta jatkoi pian huoneen tutkimista. Saatuaan sanasta *luottokortti*-osan ratkaistua, yksi jäsenistä valjasti kolmannen etsimään huoneesta luotto korttia. Vaikka tehtävän tekijät arvasivat oikean sanan ennen viimeisten kirjaimien selvittämistä, he tekivät tehtävän loppuun, mutta pysyivät taas kolmatta tutkimaan jo paperinippuja. Yksi keksi nopeasti sanan liittyvän tililuetteloon, josta myös oikea kohta löytyi välittömästi. Nelinumeroisen koodin löydyttyä, he selkeästi tehostivat toimintaansa, ja kun yksi pelaaja kokeili koodia nelinumeroiseen lukkoon, toinen pelaaja sai koodilla puhelimen auki. Myös yhteys puhelimen viestin ja Kilan ohjeen välillä löytyi välittömästi. Kilan ohjeesta yksi pelaajista löysi heti korostetut kirjaimet ja niiden tarkoitusta kaksi pelaajaa suoritti yhdessä. Ajan ollessa lopussa, varmistimme vielä pelaajilta haluavatko he jatkaa pelin pelaamista ja saimme vastaukseksi ‘juu juu juu!’.

Seuraava lukko aukesi noin puolen tunnin kohdalla ja he saivat käyttöönsä ongintavälineen. He saivat ongintulla avaimella kassalippaan auki, mutta lippaassa ollut tehtävänanto sivuutettiin, sillä sieltä löytyneet rahat ja palapelin palat veivät mielenkiinnon. Yksi pelaaja huomasi tehtävänannon, mutta alkoi ratkaista sitä itsenäisesti.

”Ei oo tottunut käyttää laskimia, ei ees tunnista tuommosta”

Hetken kuluttua toisetkin tulivat tehtävän pariin, mutta ryhmä ei ollut vielä yhdistänyt palapeliä ratkaistavaan tehtävään. Heidän saatuaan ensimmäisen vastauksen tehtävästä, kysyimme heiltä, onko palapeli valmis. Se sai yhden pelaajista huomaamaan, että he olivat kasanneet palapelin väärin. Korjattuaan sitä hieman, he saivat sen valmiiksi ja huomasivat tarvitsevansa sitä tehtävään. Muutaman yrityksen jälkeen he saivat oikean luvun, ja viimeisen lukon auki. Pakopeli oli ratkaistu, kun aikaa oli kulunut 37 minuuttia ja 49 sekuntia.

Tämä ryhmä osoittautui kaikista rauhallisimmaksi, eikä heillä tuntunut olevan pakopelin aikana kiire mihinkään. Heidän kommunikointinsa oli maltillista ja he eivät turhia rupatelleet. Tehtävien suoritus tapahtui pääasiassa joko yksin tai kaksin.

6.3 Pakuhuonepelin haastattelujen tulokset

Pakopelin lisäksi pidimme jokaiselle ryhmälle haastattelut, jotka myös videokuvasimme. Halusimme haastatteluissa tuoda esille ryhmän pelin jälkeisiä tuntemuksia, vuorovaikutustaitoja, kommentteja pelillistämisestä sekä pelissä esiintyvää ammatillisuutta. Purimme ensin haastattelut ryhmittäin poimimalla oleelliset keskustelut. Tämän jälkeen kokosimme ryhmien vastaukset teemoittain vuorovaikutukseen, ryhmäytymiseen, pelillistämiseen opinnoissa sekä ammatillisuuteen ja tiivistimme samankaltaisia vastauksia yhteneväiseksi kokonaisuudeksi.

Aloittaessamme haastattelun ja kysyessämme ensimmäisiä tuntemuksia, ryhmien kommentoivat, että pelaaminen oli ollut hauskaa ja mukavaa, sekä pelin aihe että tehtävät sopivat hyvin huoneeseen. Yksi ryhmä oli käynyt pelaamassa kuukausi sitten kaupallisen pakopelin ja yksi pelaaja kommentoi tämän pelin olleen parempi kuin aiemmin pelattu. Toisen mukaan, se mitä pelissä haettiin, oli selkeämmin esillä. Eräs pelaajista oli yllättänyt vaikeustasosta, sillä odotti meidän pelimme olevan helpompi. Ryhmä, jonka peli jäi kesken, kommentoi että 'olisi ollut ihana päästä loppuun'. Lisäksi harmiteltiin liiallista arkuutta huoneen tutkimisessa.

”Ois pitänyt vaan uskaltaa kaivaa enemmän.”

Toinen tämän ryhmän pelaajista pohti, olisiko tarvinnut lisää pelaajia vai lisää aikaa, sillä hänelle jäi tunne, että paljon jäi tekemättä.

Vuorovaikutus

Ryhmien vuorovaikutus toimi hyvin yhteen, mutta pelaajat toivat esille hyviä nostoja. Yhdessä ryhmässä kommentoitiin, että olisi pitänyt enemmän puhua ääneen. Toisena he toivat esiin tehtävien tekemisen yhdessä, jos kaikki olisivat tehneet enemmän yhdessä, niin peli olisi luultavasti edennyt paremmin.

Ryhmältä, joka sai pelin ratkaistua määräajassa, halusimme kysyä, oliko peli heille liian helppo, sillä he suoriutuivat siitä niin nopeasti. He kommentoivat, että he eivät kokeneet peliä liian helpoksi, mutta ryhmätyö toimi hyvin, sillä kun joku ei hoksannut jotain, toinen osasi asian. Hyvänä pointtina nostettiin myös se, että muutamassa ryhmässä pelaajat tunsivat toisensa hyvin ja he tiesivät toisensa vahvuudet paremmin, ja pystyivät näin ollen delegoimaan tehtäviä. Jos kyseessä olisi ollut ryhmä tuntemattomia pelaajia, tulisi tehtäviäkin varmasti tehtyä enemmän yhdessä, sillä toisten vahvuudet eivät olisi olleet tiedossa. Yhden ryhmän mielestä kommunikointiin vaikutti se, ettei kaikki jäsenet olleet itselle tuttuja. He toivat esille, että tuntemattomien seurassa kyselee varovaisemmin, eikä ohjaile tai käskytä toisia. Tällöin peli voisi vaatia myös pidemmän ajan, sillä uusien ihmisten seurassa omien ajatusten ääneen sanominen voi olla epävarmempaa.

Keskusteltaessa erilaisista pelaajarooleista, yksi totesi olleensa 'yksinäinen', sillä hän tutki aktiivisesti huonetta muiden keskittyessä tehtävään. Pelaajat toivat esille myös sen, että jos mukana olisi ollut persoona, joka ottaa ohjat käsiin, peli olisi voinut sujua paremmin. Muutamassa ryhmässä pelaajat eivät taas kokeneet pelin aikana tulleen erityisiä roolijakoja, vaan kaikki olivat tasavertaisia. Yksi ryhmä tunsikin, että eräs heistä otti enemmän roolia viedäkseen peliä eteenpäin.

Ryhmäytyminen

Kun otimme puheeksi pakopelin ryhmäytymisen välineenä, pelaajat olivat vastaanottavaisia ajatukselle. Yksi pelaajista totesi pakopelin olevan hyvä keino rikkoa jää uusien ihmisten seurassa ja toinen nosti esille pelillistämisen olevan keino ryhmäyttää opiskelijoita, koska jos pelaat itsellesi uusien ihmisten kanssa, joudut väijäämättä kommunikoimaan heidän kanssaan. Tätä ei tapahtuisi pelkillä luennoilla. Yksi ryhmä koki pelin aikana tiimiytyvänsä huomaamatta keskenään. Pelissä ei ehtinyt ajatella oletko tuttujen vai tuntemattomien kanssa pelaamassa.

Tärkeä teema, joka nostettiin esille, oli opiskelijoiden kokema ryhmäytymisen puuttuminen ensimmäisen vuoden opintojen jälkeen. Pelaajat näkivät pakopelin potentiaalisena ryhmäytymisen keinona, erityisesti toisen vuoden alkaessa. Yksi pelaaja koki, että olisi tällöin päässyt tekemään töitä muidenkin kuin entuudestaan tuttujen ihmisten kanssa. Toisen vuoden opiskelijat kertoivat, että ensimmäisenä vuonna muodostuneet porukat säilyivät myös toiselle vuodelle, eikä uusia ystävyssuhteita enää luotu. Kolmannen vuoden opiskelijat olivat kokeneet saman, ja kertoivat tämän johtuneen siitä, että toisena vuonna ei enää ryhmäytetä, vaan pelkkä opiskelu on pääasia. Näin ollen joku voi tuntea olonsa yksinäiseksi, jos ei pääse mihinkään porukkaan mukaan. Yhdessä ryhmässä koettiin, että pakopeli voisi toimia ryhmäytymisen välineenä, jos suuria riitatilanteita ei synny pelin aikana.

Pelillistäminen opinnoissa

"Alkuun mua mietitytti, kun teidän opparin aihe on pelillistäminen, et miten se liittyy taloushallintoon."

Pelaajat olivat miettineet ennakkoon, kuinka taloushallinnon opintoja pystyy pelillistämään. Yhden ryhmän mielestä taloushallinto tuli pelissä hyvin esille ja tehtäviä oli tarpeeksi aikaan nähden. He kommentoivat, että pakopeli voisi toimia opintojen tukena, sillä erilaisessa tilanteessa tehdyt tehtävät jäävät paremmin mieleen. Heidän mielestään opiskelu olisi näin mukavampaa ja hauskeempaa ja tätä voisi myös soveltaa muillekin kursseille. Opiskelijat olisivat olleet innokkaita, jos tällainen pelimahdollisuus olisi tarjottu toisen vuoden alussa ja siitä, että pääsisi testaamaan opittua käytännön kautta. Pelissä sai hausalla tavalla käyttää opittuja tietoja. Opiskelijoiden mielestä peli sopisi myös työympäristön virkistystoimintaan.

Kysyimme pelillisyyden toimivuudesta opinnoissa, johon yksi pelaajista totesi olevansa itse sellainen oppija, jolla jää asiat paremmin mieleen, kun niitä tekee erikoisemmassa tilanteessa, kuin itsekseen tunnilla. Toinen kommentoi, että varsinkin toisen vuoden asioita voisi opettaa pelillistämällä. Pelillistäminen toisi paljon vaihtelua, sillä oppimistapa on tällä hetkellä se, että käydään tunneilla kalvot läpi, tehdään tehtävät ja suoritetaan tentti. Lisäksi kolmannen vuoden yksinkertaisimmat asiat voisi myös opettaa pelillisemmässä muodossa.

Ammatillisuus

Pelaajat kokivat olleensa pakopelin kohderyhmää ja kommentoivat tehtävien olleen haastavia, mutta niiden ratkaisemisen olleen samalla hauskaa. He kokivat pakopelin soveltuvan toisen vuoden opiskelijoille, sillä heillä asiat ovat tuoreemmassa muistissa, ja näin ollen voivat suoriutua tehtävistä nopeammin. Esimerkiksi tiliristikon kaltaisia tehtäviä ei kolmantena vuonna enää tehdä. Opiskelijat sanoivat pelin tehtävien olevan kuitenkin hyvää kertausta kolmannen vuoden opiskelijoille.

Pelaajat antoivat tehtävien tasosta eriäviä kommentteja. Yksi totesi tehtävien olevan suoritettavissa, jos on yhtään kirjanpitoa opiskellut. Tehtävät eivät tuoneet hänelle haastetta, mutta hänen mielestään tehtävät eivät saakaan olla niin vaikeita, että pelissä ei pääsisi omilla tiedoilla eteenpäin. Yhden ryhmän pelaajat taas kommentoivat tehtävien olevan sen tasoisia, että niitä ei perusmatematiikalla pysty suorittamaan, vaan alan opinnot ovat oleellisia. Toisessa ryhmässä pelaajat eivät kokeneet oppineensa mitään uutta, mutta saaneensa hyvää kertausta.

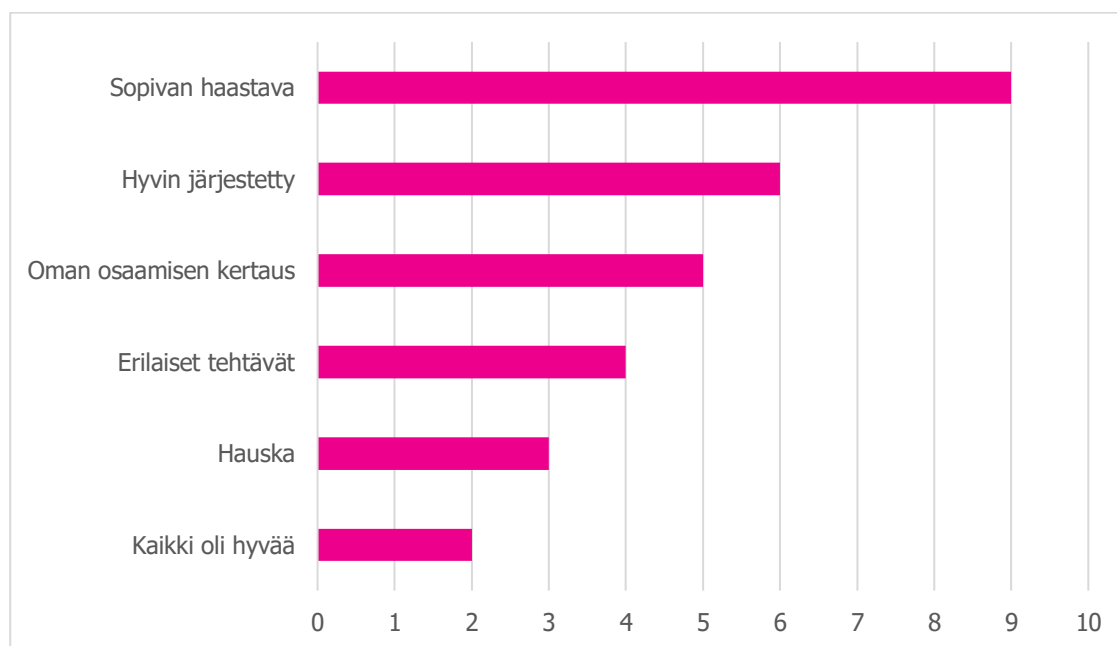
Pelaajat ovat kokeneet teoriaopinnot välillä puuduttaviksi ja hiljaisiksi, joten jonkinlainen piristys luentojen ohelle oli toivottua. Keskustelussa nostettiin myös esille paineen alla työskentely, jolloin huomaa mitä oikeasti osaa ja mikä kaipaa vielä kehittämistä. Huoneen kommentoitiin olevan ”sopivan haastava”, myös pelaajalle, joka ei ollut aiemmin ollut pakohuoneessa.

6.4 Kyselylomakkeen tulokset

Jokainen pelaaja sai täyttää pelin lopuksi kyselylomakkeen, jossa kysyttiin kolmena ensimmäisenä kysymyksenä lähinnä taustatietoja pelaajasta. Kysyimme, tunsiko pelaaja ryhmänsä entuudestaan, monen vuoden opiskelija pelaaja on ja oliko hän pelannut pakopeliä ennen. Peliin osallistui yhteensä 17 pelaajaa. Pelaajat olivat suurimmilta osin kolmannen vuoden opiskelijoita, jotka eivät

olleet meidän alkuperäinen kohderyhmämme, ja lopulta vain kaksi toisen vuoden opiskelijaa osallistui peliin. Pelaajista kolme opiskelee myynnin ja markkinoinnin puolella, loput ovat taloushallinnon opiskelijoita. Pakopeliä oli pelannut aikaisemmin 12 vastaajista. Viidellä oli ollut ryhmässään itselle vieraampia pelaajia.

Neljäntenä ja viidentenä kysymyksenä kysyimme, mikä oli pelissä hyvää, ja missä oli parantamisen varaa. Seuraavassa kuviossa on avattu yleisimpien kommenttien jakautumista (kuvio 6).



KUVIO 6. Mikä oli pelissä hyvää?

Yhdeksän vastaajaa mainitsi pelin olleen sopivan haastava ja kuusi vastaajaa kertoi, että peli oli hyvin järjestetty. Viidellä lomakkeella mainittiin hyväksi asiaksi se, että omaa osaamista sai kerrata ja myös pelin erilaiset tehtävät saivat kiitosta. Kaksi vastaajista kommentoi tyhjentävästi, että 'kaikki oli hyvää.' Kyselyssä nostettiin myös esille seuraavia kommentteja: yhdessä tekeminen, hauska juoni, hyvä rekvisiitta, todellisen pakohuoneen tuntuinen, mukaansatempaava ja kiva, pelin jännitys sekä se, että pääsi käyttämään ongelmanratkaisukykyjä.

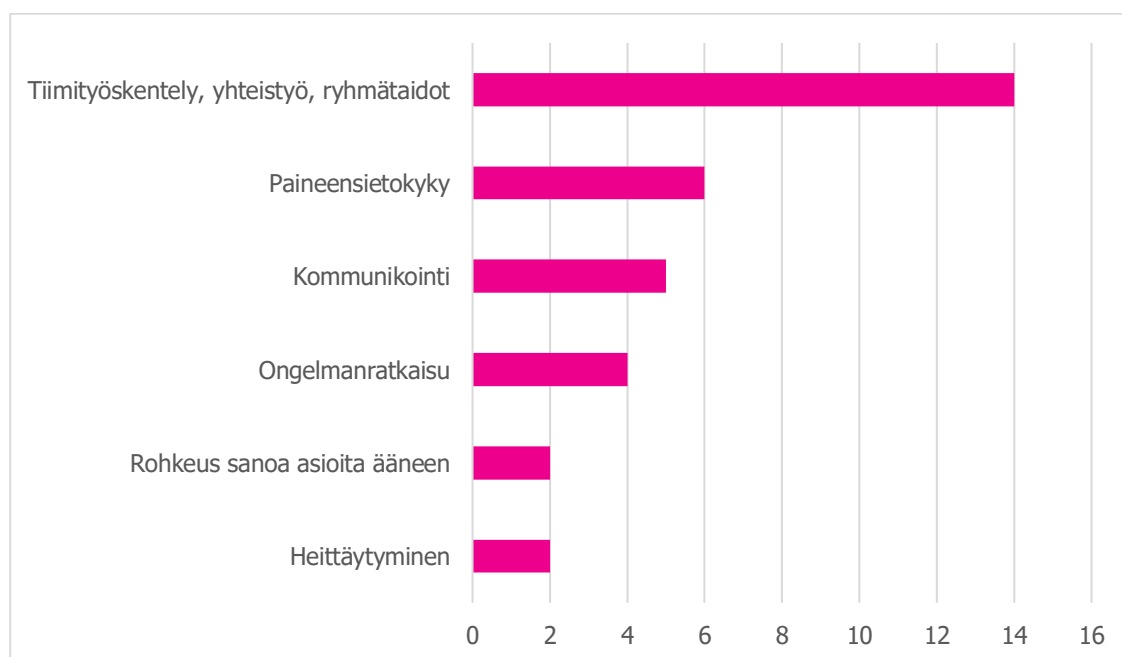
Viidennessä kysymyksessä, eli mitä parantamisen varaa oli, neljä vastaajaa olisi kaivannut peliin enemmän aikaa. Kohdassa kommentoitiin myös pelin aikana sattuneita virheitä, ja myös sitä, ettei muutamaa palapelin palaa ollut löytynyt. Yksi vastaaja kertoi, että vihjeitä olisi voinut tulla nopeammin, jottei pelissä olisi jäänyt junnaamaan paikalleen.

Halusimme myös saada palautetta pitämäämme alkuinfoon, joten kysyimme kuudentena, että olisivatko pelaajat kaivanneet alkuinfoon jotain lisää. Vastaajista valtaosa, eli 15 henkilöä, oli sitä mieltä, että alkuinfo oli riittävän kattava, eikä olisi kaivannut siihen lisäyksiä. Muutamassa vastauksessa toivottiin enemmän rohkaisua tavaroiden tutkimiseen, jotta kaikki pienetkin vihjeet olisivat löytyneet.

Seitsemäs kysymys liittyi pakopelin toimivuuteen tiimityöskentelyn välineenä. Jokainen vastaajista koki, että peli toimisi tiimityöskentelyn välineenä, ja osa perusteli vastausta myös ryhmäytymisellä. He kommentoivat, että pelin avulla pääsi tutustumaan uusiin ihmisiin hausalla tavalla, peli tiivisti ryhmää paineen alla työskennellessä ja että pelissä oli pakko hyödyntää muiden pelaajien osaamista ja tietoja.

Kysyimme kahdeksantena, kokivatko pelaajat peliryhmän sopivan kokoiseksi. Vastauksissa tuli hieman hajontaa, sillä kaikki eivät pelanneet samankokoisissa ryhmissä. Osa oli kirjoittanut vastauksiin olleensa joko kolmen tai neljän hengen ryhmässä, mutta kaikissa sitä ei lukenut. Suurin osa, eli 11 vastaajaa oli ollut tyytyväinen ryhmänsä kokoon ja kommentoijien joukossa oli myös muutama kolmen hengen ryhmän jäsen. Muutamissa vastauksissa kerrottiin, että ryhmä olisi voinut olla hieman isompikin ja osa arveli, että kolmellakin pelaajalla olisi pärjännyt.

Yhdeksännessä kysymyksessä kysyttiin pelaajien mielipidettä siihen millaisia työelämätaitoja pakopeli kehittäisi. Vastauksista saimme todella hyviä poimintoja erilaisista taidoista, mitä pelaajat kokivat pakopelin kehittävän. Eniten vastauksissa korostuivat tiimityöskentely, yhteistyö- ja ryhmäytötaitot (kuvio 7), joka mainittiin 14 opiskelijan toimesta.



KUVIO 7. Minkälaisia työelämätaitoja uskot pakopelin kehittävän?

Viimeisenä halusimme kuulla, miten vastaajat kokisivat pelillisyyden toimivan opiskeluissa (kuvio 8). Kukaan ei kommentoinut kohtaa kielteisesti, vaan vastauksissa mainittiin esimerkiksi, että pelillisyyden toisi kivaa vaihtelua luentoihin ja että se tekisi opiskeluista hausempaa ja mielenkiintoisempaa.



KUVIO 8. Miten kokisit pelillisyyden toimivan opiskeluissa?

Kuviossa on tuotu esille eniten vastauksia saaneet kommentit mutta näiden lisäksi kyselylomakkeilla tuotiin seuraavia asioita esille: voi opettaa yksinkertaisia asioita, hyvä oppimismenetelmä, pakopeli toimi hyvänä kertauksena, konkretisoi opiskeltuja asioita, hyvä lisä luentojen ohella ja paineen alla näkee mitä osaa hyvin ja mitä huonommin.

6.5 Johtopäätökset

Ensimmäinen tutkimuskysymys oli, toimiiko pakopeli ryhmäytymisen välineenä. Kaikki kyselylomakkeen vastaajat totesivat pakopelin toimivan tiimityöskentelyn välineenä ja kolme vastaajista mainitsi erikseen pakopelin toimivan myös ryhmäytymisen keinona. Haastatteluissa opiskelijat olivat yksimielisiä siitä, että pakopeli toimii ryhmäytymisen välineenä. Asia herätti keskustelua jokaisen ryhmän kohdalla ja opinnoissa koettiin ryhmäyttämisen puuttuvan ja joitain menetelmiä sen avuksi kaivattaisiin taloushallinnon toisen vuoden opintojen alkuun. Yhdessä testiryhmässä toisilleen tuntemattomat pelaajat kokivat pelin aikana ryhmäytyneensä. Työstä saatujen tulosten perusteella saimme selkeää näyttöä, että pakopelin toimivan erittäin hyvin ryhmäytymisen välineenä.

Toisella kysymyksellä haluttiin saada vastaus siihen, voiko pelillisyyttä käyttää taloushallinnon opinnoissa. Kyselylomakkeella saaduista tuloksista viisi vastaajaa totesi yksiselitteisesti pelillisyyden toimivan opinnoissa hyvin. Jokaisessa lomakkeessa asiaa kommentoitiin positiivisesti ja tuotiin esille elementtejä, joita pelillisuus opinnoissa tarjoaisi. Opiskelijat esimerkiksi kokisivat pelilliset tunnit mukavaksi vaihteluksi luentojen tueksi. Haastatteluissa osa opiskelijoista kertoi muistavansa opetettavan asian parhaiten, kun se on tehty erikoisemmassa ympäristössä. Lisäksi opiskelijat kommentoivat, että pelillisyyden avulla voisi opettaa toisen vuoden asioita ja kerrata kolmannen vuoden opintoja. Nämä kommentit tukevat tutkimuskysymystä. Vastausten perusteella opiskelijat olisivat vas-

taanottavia pelillisten elementtien tuomisesta opintoihin. Taloushallinnon opinnot varsinkin kai-
paavat erilaisia tapoja motivoida ja opettaa uutta. Boyle (2011) on kuvannut pelien elävöittävän
opetettavia aiheita ja tämä tukee myös meidän saamia tuloksia.

Viimeinen tutkimuskysymys tarkasteli sitä, millaisia taitoja pelillisyyttä kehittää. Suurin osa opiskeli-
joista koki pakopelin kehittävän erityisesti ryhmätyötaitoja, joka on myös suuri osaamisvaatimus työ-
elämässä. Pakopeli antaa työkaluja kehittää paineensietokykyä, kommunikointitaitoja ja ongelman-
ratkaisutaitoja. Näitä samoja taitoja Zirawaga, Olusanya ja Maduku toivat esille luvussa 2.4 tutki-
muksessaan pelien hyödyistä. Lisäksi luvussa 4 esille tulleessa Valtioneuvoston antamassa ammatti-
korkeakoulututkintojen viitekehyksessä todetaan, että opiskelijan tulee esimerkiksi pystyä osoitta-
maan kykyä luoviin ratkaisuihin ja ongelmanratkaisuun, ja juuri näitä taitoja myös opiskelijoiden
kommenteissa nostettiin esille.

Yhteenvedon voidaan todeta, että saimme vastauksia tutkimuskysymyksiimme. Saimme jokaiselta
henkilökohtaista, kirjallista palautetta, mikä oli pelkästään tutkimuskysymyksiä tukevaa. Havainnoi-
nilla saadut vastaukset voidaan todeta luotettaviksi, sillä kaikki aineisto on kuvattu videoille, joten
riskiä vastauksen muuttumisesta matkalla ei ole. Luotettavuutta myös lisää se, että peliä testaavat
opiskelijat ovat alan opiskelijoita, joilla on ollut riittävä taso pelissä selviytymiseen. Peliä testasi yh-
teensä 17 opiskelijaa, joista yksi oli mies ja 16 naisia. Naisten ja miesten viestintätavoissa on suuria-
kin eroja, joten pakopelin avulla saadut tulokset olisivat voineet olla erilaisia toisenlaisella sukupuoli-
jakaumalla.

7 POHDINTA

Opinnäytetyön tarkoituksena oli selvittää, olisiko pelillistamisestä hyötyä taloushallinnon opiskelussa. Projektia aloitettiin keväällä 2019 jolloin aiheesta lähdettiin etsimään teoria-aineistoa. Vastausta lähdettiin hakemaan suunnittelemalla tutkitun teorian tueksi pakopeli, jossa ympäristö ja tehtävät olivat taloushallinto-painotteisia. Opinnäytetyöprosessin tavoitteena oli saada vastauksia tutkimuskysymyksiimme, joita olivat: toimiiko pakopeli ryhmäytymisen välineenä, voiko pelillisyyttä käyttää taloushallinnon opinnoissa ja millaisia taitoja pelillisyyden kehittäminen edellyttää.

Tuloksina saatiin vahvistus omille käsityksille pelillisyyden tarpeellisuudesta. Peliä testanneiden opiskelijoiden vastausten perusteella pakopeli toimii ryhmäytymisen välineenä hyvin. Positiivinen palaute pakopelin toteuttamisesta ja keskusteluissa saadut kommentit vahvistivat käsitystä siitä, että pelillisyyden on hyvä keino ryhmäytymiseen. Tämän opiskelijaotoksen perusteella erilaisia keinoja ryhmäytymiseen tarvitaan. Monet peliä pelanneista opiskelijoista meidän lisäksi olivat kokeneet, että opiskelussa ei enää kannusteta ryhmäytymiseen toisen vuoden alkaessa, ja mahdollisuudet jäädä yksin kasvavat. Varsinkin muuttuvassa työelämässä vuorovaikutustaidot korostuvat jatkuvasti, joten työkaluja niiden kehittämiseen tarvitaan jo opiskeluvaiheessa enemmän. Tarkastellessamme pelillisyyden tarjoamia taitoja, havainnoinnilla ja kyselylomakkeella saadut opiskelijoiden vastaukset tukevat jo teoriassa mainittuja hyötyjä, kuten ongelmanratkaisutaitoja ja paineensietokyvyn kehittämistä.

Pelillisyyden koettiin toimivan taloushallinnon opinnoissa hyvin ja sitä toivottiin jatkossa hyödynnettävän enemmän eri tavoin. On monenlaisia eri oppimistylejä eikä kaikille sovi pelkkä luentomainen opiskelu, joten huomioidakseen kaikkia opiskelijoita opintoihin olisi hyvä lisätä pelillisiä piirteitä. Vastauksissa tuotiin esille opintojen teoriapitoisuus, joka välillä puuduttaa opiskelijoita. Tämän alan teoriapohjainen opiskelu on todella tärkeää, mutta jotta opiskelijat saadaan pysymään innostuneina ja motivoituneina alaa kohtaan, erilaiset tavat pelillistää voisivat tehdä suuriakin muutoksia opiskelijoiden oppimiseen. Pelillisyyttä pystyy tuomaan opintoihin myös pienemmillä elementeillä, esimerkiksi pelkkä erilaisten tehtävien tekeminen tunneilla pienryhmissä, kilpailen toisia ryhmiä tai aikaa vastaan, voi tuoda piristystä luentojen oheen, ja asiat voivat jäädä opiskelijoille eri lailla mieleen. Pelillisyyden toteuttamisessa vain mielikuvitus on rajana. Vaikka pakopelin suunnittelu oli aikaa vievää, kerran hyvin suunniteltuna sitä voi hyödyntää useiden vuosien ajan. Opetussuunnitelmien muuttuessa peliä voi muokata tarpeen mukaan opetusta vastaavaksi.

Kokonaisuudessaan opinnäytetyöprojekti on ollut innostava ja mielenkiintoinen toteuttaa. Tutkiesamme pelillisyyttä ja sen mahdollisuuksia, huomasimme pakopelin käytön yleistyvän niin opetuskuin työelämätasolla. Tämän vuoksi koimme, että pystyisimme hyödyntämään pakopelin kaltaista pelillisyyttä myös omalla alallamme. Toisella meistä oli pakopeleistä jo pidempi kokemus pelaajana, joten pakopelin suunnitteluprosessi oli helppo laittaa käyntiin. Löysimme myös suunnittelua tukevaa kirjallisuutta, jotka edistivät pakopelin käytäntöön viemistä. Pakopelin suunnittelu ja toteutus oli hauskaa, mutta myös aikaa vievää. Pelitehtävien kokoaminen toimivaksi kokonaisuudeksi ja materiaalien hankinta olivat opinnäytetyön hitaimmat vaiheet. Pelillisyyden tuominen opintoihin ei vaadi

näin suurta vaivannäköä mutta halusimme pakopelin olevan mahdollisimman autenttinen kokemus opiskelijoille pelillisyydestä parhaimmillaan.

Jälkikäteen miettiessämme pakopelin käytännön toteutusta kiinnittäisimme enemmän huomiota muutamiin asioihin. Suurimmat virheet, jotka sattuivat pelien aikana, olivat niin sanottuja huolimattomuusvirheitä. Oma varmuus pelin toimimisesta meni pelihuoneen tarkistuksen edelle. Opimme, että pelin jokainen vaihe pitää tarkistaa huolellisesti ennen seuraavan peliryhmän saapumista. Vaikka virheet eivät olleet suuria, ne vaikuttivat kuitenkin kyseisten opiskelijoiden pelikokemukseen. Myös omaa pelinohjaajan roolia pohtiessamme löysimme parannettavia seikkoja. Pelin aikana huomasimme esimerkiksi tulostehtävän vinkkien antamisen olevan todella haastavaa, sillä tehtävää saatiin suorittaa hiljaa yksin. Tähän ratkaisuna olisi ollut esimerkiksi kuvallinen vihje, jonka olisi pystynyt heijastamaan valkokankaalle, ja tätä olisimme voineet soveltaa jo ensimmäisen ryhmän jälkeen. Lisäksi vinkkejä olisi voinut antaa pelaajille nopeammalla tahdilla, minkä huomasimme vasta katsoessamme videotaltiointeja. Ajantaju tuntui todella erilaiselta kopista käsin kuunneltaessa, kuin videoita katseltaessa. Pelin kesto oli mielestämme sopiva, sillä tärkeintä ei ollut pelin suorittaminen määräajassa, vaan sen kokemuksellisuus sekä ryhmäyttämisen kokeilu käytännössä. Jos nimenomaan pakopeliä hyödyntää opetuksessa, kannattaa kiinnittää huomiota tehtävien suunnitteluun tiimityöskentelyn kannalta. Tehtävät on hyvä suunnitella sellaisiksi, ettei niitä edes pysty suorittamaan yksin.

Haastatteluiden pidossa emme olleet omalla mukavuusalueella ja ne osoittautuivat haastaviksi. Halusimme pitää tilanteen pelaajille sekä itsellemme rentona, mutta jälkikäteen huomasimme, että meidän olisi pitänyt perehtyä haastattelunpitoon enemmän. Alkuperäinen ajatuksemme oli pitää teema-haastattelut, jossa pelaajat keskustelisivat enemmän keskenään annetuista aiheista. Tämä kuitenkin osoittautui erittäin haastavaksi ja jouduimme antamaan paljon avustavia kysymyksiä aiheen tueksi. Eroavaisuuksia ryhmien välillä näkyi, sillä osa vastasi hyvinkin laajasti annettuun aiheeseen, kun taas osa saattoi vastata lyhyesti esitettyyn kysymykseen. Myös meidän olisi pitänyt käydä etukäteen tilannetta paremmin läpi ja tehdä selkeämmät jaot siitä, kumpi ottaa puheeksi minkäkin aiheen.

Suuri harmituksen aihe oli myös se, ettemme saaneet alkuperäisestä kohderyhmästäme kuin kaksi osallistujaa. Onneksi löysimme kuitenkin hyvän määrän opiskelijoita omalta vuosikurssiltamme, niin saimme tutkimusaineiston kokoon. Peliä testasi 17 opiskelijaa, joka on otoksena varsin pieni. Suuremmalla testaajamäärällä tulokset olisivat voineet poiketa nyt saaduista. Kuitenkin ajalliset resurssit ja tutkimuksen laajuus huomioon ottaen katsoimme otoksemme koon riittäväksi. Testasimme peliä viidellä eri ryhmällä ja pyrimme valikoimaan ryhmien yksilöt niin että heillä olisi tarvittavat taidot ja kyvyt pelin ratkaisemiseen. Tällä tavoin pyrimme varmistamaan, että saamamme tulokset vastaisivat mahdollisimman hyvin tutkimusongelmaamme.

Pelin testaajat olivat vapaaehtoisia, mikä voi viestiä ulospäinsuuntautuneisuudesta. Ulospäinsuuntautunut henkilö on todennäköisesti rohkeampi kommunikoidaan, joten pelissä, jossa vuorovaiku-

tustaidot ovat etenemisen kannalta erittäin tärkeitä, tällä voi olla suuri rooli. Luotettavuuden kannalta tämä on oleellista. Jos pelin testauksen olisi voinut toteuttaa satunnaisotannalla, tulokset olisivat voineet olla erilaisia.

Olemme pyrkineet puolueettomaan tutkimukseen, mutta omat näkökulmat ja aikataulu ovat varmasti vaikuttaneet lopulliseen tulokseen. Olemme tutkimuksessa tarkastelleet asioita ainoastaan opiskelijanäkökulmasta, jota itsekin edustamme. Puolueettomuus ei täysin toteudu, sillä opettajien ajankäytön resursseja ei olla huomioitu. Toivomme, että projektin myötä ovia avattaisiin pelillistämiseen vieläkin enemmän ja panostettaisiin vuorovaikutustaitojen kehittämiseen. Ymmärrämme kuitenkin ajankäytön rajallisuuden opettajilla. Opiskelijanäkökulmasta tutkimamme perusteella pelillistämisestä on enemmän hyötyä kuin haittaa. Se voi parhaimmillaan sitoa luokan yhteen ja samalla kannustaa yksinäisempiä tulemaan kouluun. On sanomattakin selvää, että ystävyysuhteet vaikuttavat siihen, miten koulussa viihdytään.

Kaiken kaikkiaan opinnäytetyöprosessi oli mielenkiintoinen ja antoisa kokemus meille molemmille. Mielestämme onnistuimme saavuttamaan opinnäytetyölle asetetut tavoitteet ja pysyimme hyvin aikataulussa. Työn lopputuloksena saimme aikaan käyttökelpoisen pakopelin, jota voitaisiin hyödyntää tulevaisuudessa taloushallinnon opinnoissa. Uskomme, että pelillisuus ilmiönä lisääntyy entisestään koulumaailmassa.

LÄHTEET JA TUOTETUT AINEISTOT

- AHO, Antti 2019. Kirjanpitäjistä konsultiksi. Helsinki: Alma Talent.
- BOYLE, Susan 2011. Teaching Toolkit: An introduction to Games based learning. [Viitattu 2020-01-12.] Saatavissa: <https://www.ucd.ie/t4cms/UCDTLT0044.pdf.pdf>
- CSÍKSZENTMIHÁLYI, Mihály 1990. Flow: The Psychology of Optimal Experience. [Viitattu 2020-01-12] Saatavilla: https://www.researchgate.net/publication/224927532_Flow_The_Psychology_of_Optimal_Experience
- HAAGA-HELIA 2019. Haaga-Helian Pasilan kampuksella opiskellaan taloushallintoa pakohuoneessa. [Viitattu 2020-01-10.] Saatavissa: <http://www.haaga-helia.fi/fi/uutiset/haaga-helian-pasilan-kampuksella-opiskellaan-taloushallintoa-pakohuoneessa#.XhrdS0czZPZ>
- HALONEN, Jukka ja KARVINEN, Sanna 2019-10-25. Palvelujohtajat Accountorilla. [luento.] Kuopio: Savonia-ammattikorkeakoulu. Liiketalouden ala.
- HAMARI, Juho 2013. Pelikasvattajan käsikirja. Tampere: Tammerprint.
- HAMARI, Juho 2018. Vierailija: Juho Hamari: Pelillistäminen tekee ihmisistä pystyvämpiä. Tekijäteollisuusliittolaisen lehti [digilehti.], [Viitattu: 2019-10-15.] Saatavissa: <https://tekijalehti.fi/2018/08/07/vierailija-juho-hamari-pelillistaminen-tekee-ihmisista-pystyvampia/>
- HARJU, Vilhelmiina ja MULTISILTA, Jari 2014. Leikkien mutta tosissaan: leikillä iloa oppimisympäristöön. Teoksessa Oppiminen pelissä: pelit, pelillisuus ja leikillisuus opetuksessa. Tampere: Vastapaino, 165.
- HIILA, Ilona, TUKIAINEN, Maaretta ja HAKOLA, Ida 2019. Tiimiäly. Otavan Kirjapaino Oy: Keuruu
- HIRSJÄRVI Sirkka ja HURME Helena 2018. Tutkimushaastattelu: teemahaastattelun teoria ja käytäntö. Gaudeamus: Helsinki.
- HIRSJÄRVI, Sirkka, REMES, Pirkko ja SAJAVAARA Paula 2009. Tutki ja kirjoita. 15. painos. Helsinki: Tammi.
- HOLVIKIVI, Jaana, JOENSUU, Joel, NUORTEVA, Maija ja SUUTARI, Sinikka 2017-10-16. Hyötypelit Suomessa, tilanne vuonna 2017. [Viitattu 2020-01-10.] Saatavissa: <https://www.metropolia.fi/sites/default/files/images/content/content-files/Hyo%CC%88typelit.pdf>
- JÄRVENSIVU, Anu 2017. Aikuiskasvatus [digilehti] 256, 4/2017. [Viitattu 2019-09-21.] Saatavissa: <http://elektra.helsinki.fi.ezproxy.savonia.fi/se/a/0358-6197/37/4/pelillis.pdf>
- KALLUNKI, Elisa 2019. Opettajat Ylen kyselyssä: lasten keskittymiskyky on huonontunut selvästi – Keskittymistä pitää harjoitella, asiantuntija neuvoo miten. [Viitattu 2019-10-03.] Saatavissa: <https://yle.fi/uutiset/3-10569143>
- KANGAS, Marjaana 2014. Leikillisyyttä peliin: näkökulmia leikillisyyteen ja leikilliseen oppimiseen. Teoksessa Oppiminen pelissä: pelit, pelillisuus ja leikillisuus opetuksessa. Tampere: Vastapaino, 87.
- KANGAS, Marjaana, VESTERINEN, Olli ja KROKFORS, Leena 2014. Oppimispelit lapsen maailman, pelitutkimuksen ja osallistavan pedagogiikan risteyskohdassa. Teoksessa Oppiminen pelissä: pelit, pelillisuus ja leikillisuus opetuksessa. Tampere: Vastapaino, 15.
- KOIRANEN, Joonas 2019a. Hiiltä ja timanttia. ”Roolipelaa” ammattilaista – pakopelit oppimisen välineinä ammattikorkeakoulussa. [Viitattu 2020-01-12.] Saatavissa: https://blogit.metropolia.fi/hiilta-ja-timanttia/2019/05/23/roolipelaa-ammattilaista-pakopelit-oppimisen-valineina-ammattikorkeakoulussa/?fbclid=IwAR0Cgb4ssT13FDYemDuAQn22Xz4-ZYk01d94YldD_VcMyihtWrZZ-H7r4Vs
- KOIRANEN, Joonas 2019b. Pedagogiset pakopelit. Ääres EduEscape: Helsinki
- KOPONEN, Heikki, TARMIA, Mikko ja TURUNEN, Samuli 2015. Futura [digilehti] 55, 2/2015. [Viitattu 2019-09-21.]
- KORTESUO, Katleena 2018. Pakohuone: Suunnittele, Toteuta, Pakene. Hämeenlinna: Karisto

KROKFORS, Leena, KANGAS, Marjaana ja HYVÄRINEN, Reetta 2014. Oppimispelit rajoja ylittävinä ja osallistavina oppimisympäristöinä. Teoksessa Oppiminen pelissä: pelit, pelillisuus ja leikillisuus opetuksessa. Tampere: Vastapaino, 71.

KUN KOULU LOPPUU 2020. Taloustaitoja pelillisyyden avulla. [Viitattu 2020-04-08.] Saatavissa: <https://www.kunkoululoppuu.fi/uutiset/taloustaitoja-pelillisyyden-avulla/>

LONKA, Kirsti 2015. Oivaltava oppiminen. Helsinki: Otava.

MANNINEN, Olli 2017. Aika uudistua. Tilitoimistossa [digilehti] 8, 1/17. [Viitattu 2020-03-05.] Saatavissa: <https://docplayer.fi/34159079-Tulevaisuuden-asiantuntijat-talouhallintoliiton-uusi-toimitus-johtaja-antti-soro-kannustaa-tilitoimistoja-saamaan-osaamiseen.html>

MONCADA, Susan ja MONCADA, Thomas 2014. Gamification of Learning in Accounting Education. Journal of Higher Education Theory and Practice vol. 14 (3). [Viitattu 2019-10-09.] Saatavissa: http://digitalcommons.www.na-businesspress.com/JHETP/MoncadaSM_Web14_3_.pdf

NICHOLSON, Scott 2015. Peeking Behind the Locked Door: A Survey of Escape Room Facilities. [Viitattu 2020-01-10.] Saatavissa: <http://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf>

OLANDER, Ilkka 2013. Pelillistäminen ja työ: voiko ihminen muuttua? [Viitattu: 2019-10-15.] Saatavissa: <https://sometek.fi/pelillistaminen-ja-tyo-voiko-ihminen-muuttua/>

OPETUSHALLITUS 2019. Ennakointituloksia. [Viitattu 2019-12-02.] Saatavissa: <https://www.oph.fi/fi/palvelut/ennakointituloksia> ; https://www.oph.fi/sites/default/files/documents/er2_osaamiskortti_2.pdf

PEDA s.a. Kahoot. [Viitattu 2019-10-22.] Saatavissa: <https://peda.net/hankkeet/tvt-tietopankki/kahoot2>

PUOLAKKA, Lassi 2017-11-16. Mitä hyötypelit ovat? [Viitattu 2019-09-20.] Saatavissa: <https://nordicedu.com/blogi/mita-hyotypelit-ovat>

SAARENPÄÄ, Hannamari 2009. Johdatusta oppimispelien ja pelaamalla oppimisen maailmoihin. [Viitattu 2019-10-03.] Saatavissa: <https://pelitieto.net/oppimispelit-ja-hyotypelaaminen/>

SALAVUO, Miikka 2013-01-14. Pelillistäminen työssä. [Viitattu 2019-09-20.] Saatavissa: <http://miikkasalavuo.fi/2013/01/14/pelillistaminen-yrityksissa/>

SALONEN Kari 2013. Näkökulmia tutkimukselliseen ja toiminnalliseen opinnäytetyöhön. [Viitattu 2020-04-13.] Saatavissa: <http://julkaisut.turkuamk.fi/isbn9789522163738.pdf>

SAMIEDU 2018. Ennennäkemäton pakopeli valmistuu Ammattiopisto SAMIEdun, ActivityMakerin ja Luola Eventsin yhteistyönä Punkaharjulla. [Viitattu 2019-01-07.] Saatavissa: <https://www.samiedu.fi/ennennakematon-pakopeli-valmistuu-ammattiopisto-samiedun-activitymakerin-ja-luola-eventsin-yhteistyona-punkaharjulla/>

SANTTI, Heikki ja VIRTANEN, Mari 2018-11-19. Hyötypelit opetuksen uudistajina? [Viitattu 2019-10-03.] Saatavissa: <https://blogit.metropolia.fi/hiilta-ja-timanttia/2018/11/19/hyotypelit-opetuksen-uudistajina/>

SAVONIA 2019. Tradenomi (AMK), liiketalous, päivätoteutus. [Viitattu 2019-10-18.] Saatavissa: <https://portal.savonia.fi/amk/fi/hakijalle/amk-ja-yamk-tutkinnot/kevaan-yhteishaku/tradenomi-amk-liiketalous-paivatoteutus>

SUSI, Tarja, JOHANNESSON, Mikael ja BACKLUND, Per 2007-05-02. Serious Games - An Overview [Viitattu 2019-09-25.] Saatavissa: https://www.researchgate.net/publication/220017759_Serious_Games_-_An_Overview

SUVA-KUVAT: ENNEN VUOTTA 2019 ALOITTANEET 2020. Sijainti: Kuopio: Savonia-ammattikorkeakoulun Reppu [intranet]. Koulutusalat. Liiketalous. HOPS ja opintojen ohjaus.

SVÄRD, Sami 2016. Ymmärretäänkö tilitoimistoissa vuorovaikutustaitojen tärkeyttä? [Viitattu 2020-01-12.] Saatavissa: <https://www.talousterkko.fi/vuorovaikutustaidot-tilitoimistossa/>

- TUOMI, Jouni ja SARAJÄRVI, Anneli 2018. Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi [e-kirja]. [Viitattu 2020-04-09.]
- VALLI, Raine 2018. Ikkunoita tutkimusmetodeihin 1. Jyväskylä: PS-Kustannus.
- VALTIONNEUVOSTON ASETUS TUTKINTOJEN JA MUIDEN OSAAMISKOKONAISUUKSIEN VIITEKEHYKSESTÄ. A 120/2107. Finlex. Lainsäädäntö. [Viitattu 2020-03-30.] Saatavissa: <https://www.finlex.fi/fi/laki/alkup/2017/20170120>
- VESTERINEN, Olli ja MYLLÄRI, Jarkko 2014. Peleistä pelillisyyteen. Teoksessa Oppiminen pelissä: pelit, pelillisuus ja leikillisuus opetuksessa. Tampere: Vastapaino, 56–64.
- VIITA, Aija ja ALKIO, Riku 2014. Pelilautana koko kaupunki. Teoksessa Oppiminen pelissä: pelit, pelillisuus ja leikillisuus opetuksessa. Tampere: Vastapaino, 220–223.
- VILKKA, Hanna 2015. Tutki ja kehitä. 4. painos. Jyväskylä: PS-kustannus.
- WORKMAN, Robert 2013-05-24. What is gamification? [Viitattu 2019-09-25.] Saatavissa: <https://www.businessnewsdaily.com/4541-gamification.html>
- ZIRAWAGA, Victor Samuel, OLUSANYA, Adeleye Idowu ja MADUKU, Tinovimbanashe 2017. Gaming in Education: Using Games as a Support Tool to Teach History. [Viitattu 2019-11-20.] Saatavissa: <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1143830.pdf>
- ÄNGESLEVÄ, Sonja 2014. Level up: Työrutiinit peliksi. Helsinki: Talentum.
- ÄÄRESEDUESCAPE 2019. Lisenssit ja ohjatut pakopelit. [Viitattu 2019-11-20.] Saatavissa: <https://www.aaresedu.com/>

LIITE 1: PELIRUNKO

1. Salkku (työvuorolista ja palapelin pala)

Työvuorolistassa muistilappu: muista Pentin syntymäpäivä. Pöydällä Pentin kuva, jonka takana lukee syntymäpäivä, joka on koodi tietokoneeseen.

2. Tietokone (excel-taulukko)

Excel-taulukossa on kysymys: milloin toimisto on vapaana? Kysymys viittaa aiemmin löytyneeseen työvuorolistaan. Työvuorolistasta näkee, että keskiviikkona klo 12–13 toimisto on tyhjä. Excel-taulukossa on tämän ajan kohdalla numerosarja 494, joka käy käsilaukun numerolukkoon.

3. Käsilaukku (tiliristikkotehtävä ja palapelin paloja)

Käsilaukussa on tiliristikkotehtävä, jonka ratkaisemalla saa tuloksen 181, joka käy laatikossa olevaan numerolukkoon.

4. Laatikko (nuolitehtävä ja palapelin pala)

Liitutaululla on kirjaintaulukko, josta nuolia seuraamalla muodostuu sana luottokorttisaamiset. Tämä sana löytyy pöydällä olevasta tililuettelosta.

5. Tililuettelo

Tililuettelossa luottokorttisaamisten kohdalla on tilinumero 1711. Tämä on puhelimen PIN-koodi.

6. Puhelin

Puhelimessa viesti: voimmeko keskustella vielä kirjanpidon arvonlisäverotuksen kirjaamisperusteista? Viesti ohjaa Kilan yleisohjeeseen.

7. Kilan yleisohje

Arvonlisäverotuksen kirjaamisperusteiden kohdalla tekstiä on muutettu niin, että osa kirjaimista on suuria. Poikkeavat kirjaimet yhdistelemällä saa kolme sanaa, kuusi, kaksi ja kolme. Tämä koodi käy seuraavassa laatikossa olevaan numerolukkoon.

8. Laatikko (koukku ja palapelin paloja)

Laatikosta löytyvän koukun avulla saadaan huoneessa olevasta muovilaatikosta ongittua avain. Avain käy kassalippaaseen.

9. Kassalipas (verotustehtävä ja viimeiset palapelin palat)

Kassalippaasta löytyvillä viimeisillä paloilla palapelin saa viimeisteltyä. Palapelistä paljastuu valtion tuloveroasteikko, jonka avulla lippaasta löytyneen verotustehtävän saa ratkaistua. Tehtävästä saatu tulos 7006 on koodi repusta löytyvään viimeisen numerolukkoon.

10. Reppu (avain postilaatikkoon)

Repusta löytyy postilaatikon avain, jolla saa viimeisen lukon auki.

11. Postilaatikko (kadonnut tilinpäätös)

Postilaatikosta löytyy kadonnut tilinpäätös, jonka kannessa lukee: arvoitus on ratkaistu.

LIITE 2: HAASTATTELURUNKO

Taustatietoa:

- aikaisempi kokemus pakohuonepeleistä
- ryhmän jäsenten tunteminen

Ammatillinen:

- opiskeltavan alan esillä olo
- opiskelun hyödyt käytännössä
- uuden oppiminen
- miten tässä pelissä tuli opiskeltava ala esille, koettiin jo opiskelemasta olleen hyötyä pelissä

Ryhmäytyminen ja vuorovaikutus:

- ryhmän toimivuus
- ystävyysuhteet
- kommunikointi
- pelin vaikutus ryhmähenkeen
- roolit: johtaja, seuraaja

Pelillistäminen:

- Selitä pelillistäminen*
- toimivuus kouluympäristössä
- toiveet pelillisyydestä
- tuntemukset pelin ennen/jälkeen

Ongelmanratkaisutaidot ja motivaatio:

- pelillisyyden tuominen oppimisympäristöön

LIITE 3: KYSELYLOMAKE**Kyselylomakepohja**

Millä luokalla olet?

Olitko pelannut pakopeliä ennen?

Oliko ryhmäsi pelaajat tuttuja ennestään?

Mikä oli pelissä hyvää?

Entä missä näit parantamisen varaa?

Olitko kaivannut alkuinfoon jotain lisää, mitä se olisi ollut?

Toimiko pakopeli tiimityöskentelyn välineenä?

Oliko peliryhmä sopivan kokoinen?

Minkälaisia työelämätaitoja uskot pakopelin kehittävän?

Miten kokisit pelillisyyden toimivan opiskeluissa?