

[www.humak.fi](http://www.humak.fi)

# Opinnäytetyö

## Pedagoginen pakopeli kokemuksellisen oppimisen välineenä

Case: liikenneturvallisuus

*Sonja Hämäläinen*

Kansalaistoiminnan ja nuorisotyön koulutusohjelma  
(210 op)

12/2020



HUMANISTINEN  
AMMATTIKORKEAKOULU

## TIIVISTELMÄ

Humanistinen ammattikorkeakoulu  
Kansalaistoiminnan ja nuorisotyön koulutusohjelma

---

Tekijät: Sonja Hämäläinen  
Opinnäytetyön nimi: Pedagoginen pakopeli kokemuksellisen oppimisen välineenä  
Sivumäärä: 43 ja 22 liitesivua  
Työn ohjaaja(t): Sari Höylä  
Työn tilaaja(t): Nuorten Akatemia

---

Nuorten Akatemia ja Liikenneturva kehittivät yhteisessä pedagogisen pakopelin kehittämishankkeessaan (2019-2020) Tutkintaryhmä-pakopelin. Peli on pulmatehtäviä sisältävä elämyksellinen tosielämän pakopeli liikuteltavassa paketissa. Pelin avulla käsitellään liikenneturvallisuuteen liittyviä teemoja ammattioppilaitoksissa opiskelevien nuorten kanssa.

Opinnäytetyön tilaajana toimi Nuorten Akatemia. Nuorten Akatemia on nuorten osallisuutta edistävä yhteistyöorganisaatio, joka kehittää menetelmiä ja malleja nuorten kanssa toimivien ammattilaisten, asiantuntijoiden ja yhteisöjen tueksi, sekä pyrkii lisäämään nuorten vaikutusmahdollisuuksia. Nuorten Akatemian toiminta tapahtuu hankkeiden ja projektien puitteissa.

Tutkintaryhmä-pakopeli on ensimmäinen Nuorten Akatemian suunnittelema pedagoginen pakopeli. Opinnäytetyön tavoitteena oli koota yhteen pelinkehittämishankkeessa koottu tieto, havaitut hyvät käytännöt ja pedagogisen pakopelin suunnittelun vaiheet. Työn pyrkimyksenä on lisätä nuoriso- ja järjestöalan toimijoiden ymmärrystä pelipedagogiikasta sekä madaltaa kynnystä lähteä suunnittelemaan pakopelejä ja muita pedagogisia pelejä.

Opinnäytetyössä kuvaan pelin kehittämisen prosessia ja valmiin pakopelikonseptin sisältöä. Työn tietoperusta koostuu pelipedagogiikasta ja pelioppimisesta, pakopeleistä ja kokemuksellisesta oppimisesta. Pakopelikonseptin suunnittelua toteutin yhteistyössä Liikenneturvan, pakopelihankkeeseen kootun kehittämistiimin sekä hankkeen projektipäällikön kanssa. Peliä kehitettiin vaiheittain prototyyppien ja pelitestaamisen kautta. Hyödynsin tutkimuksellisia kehittämistyön menetelmiä kerätäkseni aineistoa testipeleistä kehittämistyön tueksi ja tulosten arviointia varten.

Testipelien tulokset osoittavat, että pedagoginen pakopeli on soveltuva väline kokemuksellisen oppimisen menetelmäksi. Testipeleihin osallistuneet nuoret kokivat pelin tarinan kiinnostavaksi ja tehtävät innostaviksi. He saivat oppitunneilla uusia ajatuksia liikenneturvallisuudesta. Nuoret ovat kiinnostuneita oppimiseen tarkoitettujen pelien hyödyntämisestä osana opintojaan ammattioppilaitoksissa.

Opinnäytetyön tuotos on tilaajalle tuotettu opas pedagogisten pakopelien suunnitteluun. Oppaan sisältö koostuu pakopelin ja sen eri elementtien kuvauksesta, suunnittelun vaiheiden kuvauksesta sekä neuvoista pakopelin ohjaamiseen. Opas tukee vastaavanlaisten projektien toteuttamista jatkossa.

---

Asiasanat: kokemusoppiminen, pakopelit, pelillistäminen, pedagogiikka, toiminnalliset menetelmät

## ABSTRACT

Humak University of Applied Sciences  
Name of the Degree Programme

---

Author: Sonja Hämäläinen  
Title: Pedagogical escape game as a method of experiential learning  
Number of Pages: 43 and 22 attachment pages  
Supervisor(s): Sari Höylä  
Subscriber(s): Youth Academy

---

In their joint pedagogical escape game development project (2019-2020), Youth Academy and Liikenneturva developed an escape game called 'Tutkintaryhmä'. The game is an experiential real-life escape game containing puzzles, in a moveable package. The game is applied to discuss themes of traffic safety with young people studying in vocational schools.

This thesis was commissioned by Youth Academy. Youth Academy is a collaborative organization that promotes the inclusion of young people, develops methods and models to support professionals, experts and communities working with young people, and aims to increase young people's opportunities to influence. The operations of Youth Academy take place within the framework of projects.

Tutkintaryhmä escape game is the first pedagogical escape game designed by Youth Academy. The aim of this thesis was to collect the information gathered in the game development project, the observed good practices and the stages of pedagogical escape game design. The aim of the thesis is to increase the understanding of youthworkers and organizational actors about game pedagogy and to lower the threshold of planning escape games and other pedagogical games.

The thesis describes the game development process and the content of the finished escape game concept. The knowledge base of the thesis consists of game pedagogy and game based learning, escape games and experiential learning. I designed the escape game concept in collaboration with Liikenneturva, the development team assembled for the escape game project and the project manager. The game was developed in stages through prototyping and game testing. I used research based development methods to gather data from the gametests to support the development work and to evaluate the results.

The results of the gametests indicate that a pedagogical escape game is a suitable tool for a method of experiential learning. The young people who took part in the gametests found the story of the game interesting and the puzzles inspiring. During the lessons, they formed new ideas about traffic safety. Young people are interested in using learning games as part of their studies in vocational schools.

The product of the thesis is a guide produced for Youth Academy about designing pedagogical escape games. The content of the guide consists of a description of the escape game and its various elements, a description of the design phases and tips for facilitating an escape game. The guide will support the implementation of similar projects in the future.

---

Keywords: experiential learning, escape games, gamification, pedagogy, activity-based methods

# SISÄLLYS

## TIIVISTELMÄ

## ABSTRACT

1	JOHDANTO .....	5
2	TAUSTAORGANISAATIOT JA HANKKEEN LÄHTÖKOHDAT .....	6
3	TIETOPERUSTA.....	8
3.1	Pakopelit .....	8
3.2	Kokemuksellinen oppiminen .....	10
3.3	Pelipedagogiikka ja oppiminen peleissä .....	13
3.3.1	Flow.....	15
4	PEDAGOGISEN PAKOPELIN KEHITTÄMINEN .....	17
4.1	Kehittämistiimin työskentely ja tarinan suunnittelu.....	17
4.2	Pelitehtävien suunnittelu .....	19
4.3	Purkukeskustelu .....	21
4.4	Pelin lisäelementit .....	22
4.5	Pelinvetäjän käsikirja .....	23
5	PELIN TESTAAMINEN JA AINEISTO.....	24
5.1	Palautekyselyt .....	25
5.2	Palautekeskustelut.....	27
5.3	Havainnointi.....	30
5.4	Opettajien palaute .....	32
6	TULOKSET .....	34
6.1	Opas pedagogisten pelien kehittämiseen.....	37
7	POHDINTA.....	39
	LÄHTEET .....	41
	LIITTEET .....	44

## 1 JOHDANTO

Nuorten Akatemian ja Liikenneturvan pakopelihanke käynnistyi vuonna 2019. Kaksi-vuotisen hankkeen tavoitteena on kehittää Liikenneturvalle ammattioppilaitosten kanssa tehtävää liikennekasvatustyötä varten pedagoginen pakopeli. Kehitettävän pakopelin avulla ammattioppilaitoksissa opiskelevat nuoret pääsevät käsittelemään liikumiseen liittyviä riskejä ja valintoja toiminnallisesti ja vuorovaikutteisesti. Pelin suunnittelusta ja hankkeen muista käytännön toteutuksista vastaa Nuorten Akatemia. Pelin kehitystä on toteutettu yhteistyössä Liikenneturvan asiantuntijoista koostuvan ohjausryhmän kanssa. (Nuorten Akatemia 2019)

Opinnäytetyössä tarkastelen Nuorten Akatemian ja Liikenneturvan hankkeessa toteutetun Tutkintaryhmä-pakopelin kehittämisprosessia. Hankkeessa kehitetty peli on ensimmäinen Nuorten Akatemian toteuttama pakopeli. Ensimmäisen hankevuoden 2019 toiminnot keskittyivät pakopelin suunnitteluun sekä pelin testaamiseen ammattioppilaitoksissa opiskelevien nuorten kanssa. Opinnäytetyössä kuvaan pakopelin suunnittelun vaiheita, pelin elementtejä sekä pelin pedagogiikkaa. Esitän ja arvioin myös testipelien tuloksia ja pelikonseptista saatua palautetta. Toisena vuotena 2020 hankkeessa käynnistettiin pakopelin levitystä, koulutettiin pakopelin ohjaajia sekä viimeisteltiin pelikokonaisuutta. Covid19-pandemia lykkäsi pelin varsinaista levitystä kouluvierailukäyttöön vuodelle 2021, mutta levitystä ja markkinointia suunniteltiin valmiiksi toisena hankevuotena. Pelikonseptiin ja peliohjaajien tukimateriaaleihin tehdään myös joitakin pieniä lisäyksiä ja muutoksia alkuvuodesta 2021. Opinnäytetyöni tuotoksena tein työn tilaajalle Nuorten Akatemialle oppaan pedagogisten pakopelien suunnitteluun. Oppaan sisältö perustuu pakopeli-hankkeen aikana havaittuihin pedagogisten pakopelien suunnittelun hyviin käytäntöihin.

Opinnäytetyön tavoitteena alan kehittämisen näkökulmasta on avata pakopelien suunnitteluprosessia ja pelien elementtejä kolmannen sektorin toimijoille tavalla, joka on helposti omaksuttavissa, lisää ymmärrystä pelipedagogiikasta sekä madaltaa kynnystä lähteä suunnittelemaan pakopelejä sekä muita pedagogisia pelejä. Opinnäytetyö pyrkii myös lisäämään kolmannen sektorin toimijoiden ymmärrystä pelien ja erityisesti pedagogisen pakopelin hyödyntämisestä kokemuksellisen oppimisen menetelmänä. Tilauksen osalta tavoitteena on vahvistaa Nuorten Akatemian osaamista pedagogisten

pelien kehittämisessä kokoamalla tietoa, työkaluja ja hyviä käytäntöjä tulevia pelipedagogisia hankkeita varten.

Kiinnostukseni pelien avulla tapahtuvaa oppimista ja pelikehittämistä kohtaan on herännyt jo ennen korkeakouluopintojani. Opintojen aikana olen etsinyt sopivia tilaisuuksia perehtyä näihin aiheisiin. Tilaisuus opinnäytetyölle tuli eteeni sattumalta, kun kuulin Pelikasvattajien verkoston tapaamisessa joulukuussa 2018 Nuorten Akatemian uudesta pakopelihankkeesta. Nuorten Akatemia haki pakopelin kehittämistiimiin ulkopuolisia asiantuntijoita ja opinnäytetyöntekijöitä, sekä korkeakouluharjoittelijoita kevätlukukaudelle. Hain molempiin tehtäviin ja aloitin harjoitteluni pakopelihankkeessa ja opinnäytetyöni suunnittelun helmikuussa 2019. Harjoitteluni päätyttyä työllistyin Nuorten Akatemialle, jossa työskentelen edelleen tämän opinnäytetyön valmistamisen aikaan. Toukokuussa 2019 myös vastuu pakopelin kehittämisestä ja muista hankkeen käytännön toiminnoista siirtyi minulle. Olen siis saanut toteuttaa tätä hanketta ja kehittää pakopeliä hankkeen käynnistymisestä sen loppuun asti alun perin suunnitellun muutaman kuukauden sijaan.

## 2 TAUSTAORGANISAATIOT JA HANKKEEN LÄHTÖKOHDAT

Nuorten Akatemia on asiantuntijaorganisaatio, jonka tavoitteena on edistää nuorten osallisuutta. Osallisuuden edistäminen merkitsee Nuorten Akatemialle nuorten vaikutusmahdollisuuksien lisäämistä sekä toiminnan, mielipiteiden ilmaisun ja merkitykselliseen yhteisöön kuulumisen tukemista. Nuorten Akatemia pyrkii parantamaan nuorten kykyä ja halua toimia käsitellen heidän kanssaan yhteiskunnallisia aiheita toiminnallisilla ja luovilla menetelmillä ja kehittäen nuorten kanssa toimivien aikuisten vuorovaikutustaitoja. Toiminnan pääkohderyhmiä ovat yhteisöt, haavoittuvassa elämäntilanteessa olevien nuorten ohjaajat sekä opettajat ja oppilaanohjaajat. (Nuorten Akatemia 2020a)

Nuorten Akatemian jäsenjärjestöihin kuuluu 15 merkittävää liikunta- ja nuorisotalan järjestöä. Järjestön päärahoittajat ovat opetus- ja kulttuuriministeriö ja STEA. Rahoitukset hankkeiden toteuttamiseen tulevat julkisilta rahoittajilta, säätiöiltä ja yrityksiltä. (Nuorten Akatemia 2020b)

Nuorten Akatemian toiminta koostuu erilaisista sektorirajoja ylittävistä yhteistyöhankkeista. Vuoden 2020 lopulla Nuorten Akatemialla on käynnissä 20 erilaista hanketta (Nuorten Akatemia 2020c). Projektiluonteisuuden takia organisaatiolla ei ole varsinaista vakiintunutta toimintaa. Joidenkin pitkään jatkuneiden hankkeiden tai yhteistyösuhteiden sekä tiettyjen useammassa hankkeissa käytettyjen toimintatapojen kautta Nuorten Akatemialla voidaan kuitenkin katsoa olevan tiettyjä vakiintuneita toimintamuotoja. Esimerkiksi haavoittuvassa elämäntilanteessa olevia nuoria ja heidän ohjaajiaan tukevaa Mahis-toimintaa on vuonna 2020 toteutettu jo 22 vuoden ajan (Nuorten Akatemia 2020d). Nuorten Akatemialla on useita pitkiä kumppanuuksia ja asiakassuhteita muiden toimijoiden kanssa. Vakiintuneisiin toimintamuotoihin kuuluvat muun muassa toiminnalliset oppitunnit sekä yhteiskehittämisen työpajat.

Nuorten Akatemia ja Liikenneturva ovat tehneet yhteistyötä jo pitkään, esimerkiksi Liikkuva -hankkeessa 2012-2013, jossa toteutettiin nuorille draamatyöpajoja (Nuorten Akatemia 2020e) sekä Päätä itse!-hankkeessa, jossa tuettiin nuorten omia liikenneturvallisuutta edistäviä projekteja (Nuorten Akatemia 2020f).

Liikenneturva on tieliikenteen turvallisuutta edistävä julkisoikeudellinen yhdistys. Valtakunnallisesti toimivalla yhdistyksellä on 55 jäsenyhteisöä ja sen toimintaa rahoitetaan valtionavustuksin. Liikenneturvan toiminta perustuu lakiin Liikenneturvasta. (Liikenneturva 2020a)

Liikenneturva pyrkii riippumattomana asiantuntijana vaikuttamaan ihmisten liikenteeseen liittyviin arvoihin ja asenteisiin sekä liikennekäyttäytymiseen ja lisäämään tietoa liikenneturvallisuudesta (Liikenneturva 2020b). Liikenneturvan toiminta koostuu viestinnästä ja kampanjoinnista, liikennekasvatuksesta, koulutuksesta ja tutkimuksesta. Kasvatustyön kohderyhminä ovat kaiken ikäiset ja Liikenneturva pyrkii lisäämään erilaisten ihmisten ja yhteisöjen kanssa toimivien ammattilaisten liikennekasvatusosaamista. (Liikenneturva 2020 c)

Liikenneturvan uuden strategian 2021-2023 yhtenä painopisteenä ovat nuoret kuljettajat. Yhtenevänä strategisena tavoitteena Nuorten Akatemialla ja Liikenneturvalla on nuorten osallisuuden korostuminen toiminnassa. Nuorten kuljettajien kohderyhmälle suunnatussa työssä huomioidaan esimerkiksi moninaiset nuoret ja nuorten hyvinvointiin vaikuttavat yhteiskunnalliset ilmiöt. (Liikenneturva 2020d.)

Nuorten Akatemia esitti Liikenneturvalle ajatuksen pakopelin hyödyntämisestä liikennekasvatuksen välineenä. Liikenneturva oli halukas kokeilemaan uudenlaista toiminnallista menetelmää riskialttiin kohderyhmän kanssa. 15-24-vuotiaat ovat tilastoissa suurimmassa onnettomuusriskissä muihin ikäluokkiin nähden. Vaikka nuorten liikennekuolemien ja -loukkaantumisten määrä on vähentynyt viimeisen kymmenen vuoden aikana, ovat nuoret silti yliedustettuina liikenneonnettomuustilastoissa. Melkein joka kolmas liikenteessä vahingoittunut on tähän ikäryhmään kuuluva nuori (Liikenneturva 2020e). Myös nuorten kuljettajien riski joutua kuolemaan johtavaan onnettomuuteen on muuhun väestöön nähden kolminkertainen. Nuorten liikenneonnettomuuksissa menehtyneiden nuorten miesten osuus on vuosina 2017-2019 ollut huomattavasti naisia suurempi. Nuorille tapahtuvassa liikenneonnettomuudessa ovat tyypillisiä ajankohtana kesäviikonloppu ja onnettomuuden tyyppinä suistuminen tieltä, ja rattijuopumukseen liittyvissä onnettomuuksissa loukkaantuneista tai menehtyneistä vuosina 2017-2019 oli nuoria 38 %. (Liikenneturva 2020f.)

### 3 TIETOPERUSTA

#### 3.1 Pakopelit

Pakopeli on tarinallinen ryhmässä pelattava ongelmanratkaisupeli. Perinteisesti pakopeli toteutetaan lavastettuun huoneeseen, jossa pelaajaryhmä ratkaisee vihjeiden johdattelemana sarjan pulmia. Peli päättyy loppuhuipennukseen, esimerkiksi mysteerin ratkeamiseen tai huoneen lukitun oven avaamiseen. Pakopeleillä on aina jokin selkeä teema, johon pelin pulmatehtävät, lavastus ja rekvisiitta on sovitettu, ja usein peliä siivittää myös taustatarina (Kortesuo 2018; Koironen 2019).

Pakopeligenreen luettavia tietokoneella pelattavia pelejä on ollut olemassa jo paljon ennen nykyään yleisesti pakohuonepeleiksi kutsuttavia tosielämän pakopelejä, mutta molempien pelityyppien perusideana on edetä pelissä pulmia ratkomalla ja päästä pakenemaan eristetystä paikasta (Kortesuo 2018, 12). Ensimmäiset oikean elämän pakopelit saivat lähtönsä Japanista vuonna 2007 SCRAP-nimisen yrityksen rakennettua ensimmäisen pakohuoneen, josta ryhmän pelaajia oli päästävä ulos ratkomalla pulmatehtäviä tietyn aikarajan puitteissa (Lock Academy Paris 2020). Tämän jälkeen tosielä-



män pakopelit levisivät hiljalleen maailmanlaajuisesti ja nykyään monissa maissa toimii useita eri pakopeliyrityksiä. Suomeen ensimmäiset pakopelit on tuonut peliyritys Insideout Escape Game, nykyinen InsideOut Productions, vuonna 2014 (InsideOut Productions 2020).

Pakopeli koostuu niin sanotuista pulmapoluista. Polku voi edetä täysin lineaarisesti, jolloin tehtävät on ratkottava tietyssä järjestyksessä. Pulmapolku voi myös välillä haarautua, tai peli voi koostua useammista poluista. Tällöin huoneessa saattaa olla useita tehtäviä, joita pelaajat voivat ratkoa saman aikaisesti, tai he voivat ratkaista ensin yhden polun ja sitten toisen. Pulmatehtävien tulisi tukea pelin tarinaa vieden sitä eteenpäin, eikä olla tarinasta irrallisia tehtäviä. Pelin vaikeustasoa voi säätää pulmien määrällä tai yksittäisten pulmien vaikeusasteella. Perinteisiä pulmatehtävätyyppejä pakopeleissä ovat erilaiset lukot, vimpaimet ja vekottimet, aakkoset ja merkit, aisteihin perustuvat tehtävät, matemaattiset ja loogiset tehtävät, piilotetut vihjeet ja esineet, fyysiset tehtävät sekä perinteiset aivopähkinät ja puzzlet. (Kortesuo 2018.)

Hyvä pakopeli ei vaadi pelaajalta sellaista erityistä tietoa tai taitoa, mikä ei kuulu yleisivistykseen. Tieto- ja taitovaatimusten kohdalla on huomioitava pääkohderyhmän lähtökohdat, esimerkiksi pelaajien ikä ja kielitaito. Pakopelillä aina ohjaaja, joka ohjeistaa pelin, seuraa pelin etenemistä ja jolta pelaajat voivat pyytää vinkkejä tehtävien ratkaisemiseen. Immersion, eli uppoutumisen, flow-kokemuksen ja elämyksen luominen on tosielämän pakopelien konseptille olennaista. Tärkeitä asioita pakopeleissä immersion luomiseksi ovat tunnelmaa luovat elementit, kuten lavastus, musiikki ja äänimaailma, sekä pelin tarina. (Mt.)

Pakopeleille on ominaista, että pelin läpäiseminen onnistuu vain ratkaisemalla kaikki pelin pulmatehtävät. Digitaalisten pakopelien tapaan myös tosielämän pakopeleissä pyritään usein pakenemaan pois jostakin paikasta, mutta pelin loppuhuipennus voi olla myös jonkin muunlainen, kuten mysteerin ratkeaminen. Pakopeli voidaan toteuttaa lähes minkälaiseen tilaan tahansa sisätiloihin tai ulos, ja se voi koostua yhdestä tai useammasta tilasta. Roolipeleistä pakopeli eroaa siten, että vaikka pelin lähtöasetelmissä pelaajat voidaan asettaa jonkinlaiseen rooliin tarinan näkökulmasta, ei pelin tarkoituksena ole, että pelaajat lähtisivät eläytymään roolihahmoihin tai näyttelämään. Tosielämän pakopelit genrenä kehittyvät koko ajan eteenpäin ja uusimmissa

pakopeleissä hyödynnetään jo paljon teknologiaa, virtuaalisia elementtejä ja lisättyä todellisuutta sekä luovia miljööratkaisuja. (Koiranen 2019, 14-17.)

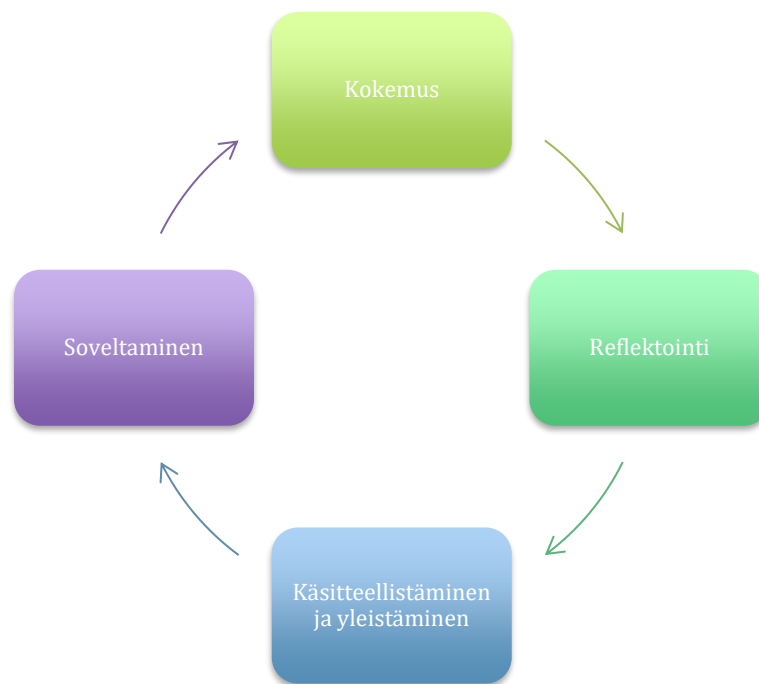
### 3.2 Kokemuksellinen oppiminen

Nuorten Akatemian ja Liikenneturvan yhteishankkeessa kehitettävän pakopelin pedagogiikka perustuu kokemuksellisen oppimisen teoriaan. Kokemuksellisen oppimisen ideologia on, että ilmiöitä tarkastellaan kokemukseen tai elämykseen perustuvan pohdinnan, havaintojen ja tutkinnan kautta.

Kokemuksellisessa oppimisessa aiheita ja ilmiöitä tutkitaan useista eri näkökulmista kriittisesti uusien oivallusten saavuttamiseksi. Aiheista haetaan syvempää ymmärrystä ja pohditaan, millaisia merkityksiä ilmiöillä on oman elämän ja esimerkiksi yhteiskunnan kannalta. Vuorovaikutteinen aiheen käsittely oppimisprosessissa auttaa oppijaa uusien näkökulmien etsimisessä. Kokemuksellisessa oppimisessä oivallusten herättämisen ja näkökulmien esittämisen menetelmänä käytetään jonkin sellaisen kokemuksen tai elämyksen tarjoamista, joka on jollain lailla etäännytetty tavallisesta elämästä, joka pyrkii herättämään tunteita tai jossa oppija voi esimerkiksi omaksua jonkin itselleen uuden roolin.

Kehittämistyön pohjalla soveltamani teoria on David Kolbin teoria kokemuksellisesta oppimisesta. Kolb esittää kokemuksellisen oppimisen kokonaisvaltaisena prosessina, joka yhdistää kokemusta, havaintoja, kognitiivista prosessia ja käyttäytymistä. Kolb perustaa oman teoriansa Kurt Lewinin, John Deweyn ja Jean Piagetin teorioihin oppimisesta. Kolb kuvaa kokemuksellisen oppimisen painottavan tulosten sijaan oppimisen prosessia, jossa oppijan käsityksiä ei nähdä muuttumattomana asiana, vaan kokemusten kautta uudelleen muotoiltavina. (Kolb 1984, 20-26)

Tunnettu Kolbin teoriaa kiteyttävä kaava, Kolbin kehä (kuvio 1.), perustuu alun perin Kolbin tiivistämään malliin Kurt Lewinin teoriasta. Kolbin mukaan Lewinin mallin kulmakivi on konkreettinen kokemus, jonka kautta oppija kykenee liittämään monimutkaisiin konsepteihin henkilökohtaisia merkityksiä. Oleellista on myös kokemuksen jakaminen, jolloin ihmiset voivat liittää oppimaansa jaettuun kokemukseen. (em. 20-21.)



Kuvio 1: Kolbin kehä (Kolb 1984)

Suunnittelin pakopelikonseptin pedagogista kaarta Kolbin kehää mukaillen. Kolbin kehässä kokemuksellisen oppimisen vaiheet toistuvat seuraavasti:

1. Kokemus tai elämys. Tutkittavaa aihetta lähestytään sellaisen kokemuksen, elämyksen tai harjoitteen kautta, jonka tarkoituksena on herättää ajatuksia ja tunteita sekä esitellä näkökulmia. Tarinallinen ja elämyksellinen pakopeli on potentiaalinen väline tällaisen kokemuksen luomiseen.
2. Reflektio. Kokemuksen kautta tehtyjä havaintoja ja siitä nousseita ajatuksia ja kokemuksia jaetaan muiden kanssa. Tätä kautta tarkasteltavaan aiheeseen tai ilmiöön haetaan uusia näkökulmia ja uutta ymmärrystä. Oppiminen tapahtuu, kun pelkän uuden tiedon omaksumisen sijasta oppijat pureutuvat aiheeseen tutkivalla ja reflektiivisellä otteella.
3. Yleistäminen ja käsitteellistäminen. Havaittuja asioita ja ilmiöitä käsitteellistetään ja tutkitaan, millaisia vastineita niille löytyy oikeasta elämästä, maailmasta ja yhteiskunnasta sekä pohditaan niiden merkityksiä.
4. Soveltaminen. Prosessin aikana syntyneitä uusia ajatuksia, toimintamalleja ja ratkaisuja kokeillaan joko ohjatusti tai oikean elämän luonnollisissa tilanteissa ja ympäristöissä.

Kolbin mukaan oppiminen on jatkuva kokemukseen perustuva prosessi, joka sisältää konflikteja oppijan vanhan tiedon ja uusien käsitysten välillä. Oppimistilanteen ei tulisi pyrkiä ainoastaan hiomaan oppijan vanhoja käsityksiä, vaan synnyttämään uusia ajatuksia. Kyetäkseen omaksumaan uutta tietoa, taitoja ja asenteita, oppijan on suhtauduttava kokemukseen avoimesti ja ennakkoluulottomasti sekä kyettävä tarkastelemaan ja havainnoimaan kokemuksia useista näkökulmista. Oppiminen ei kytkeydy ainoastaan ihmisen kognitiivisiin toimintoihin ja havainnointiin, vaan koskettaa ihmistä kokonaisuutena ajattelun, tunteiden, havainnoinnin ja käyttäytymisen kautta. Kolb kuvaa oppimisen olevan sopeutumista, jota tapahtuu kaikissa ympäristöissä ja kaiken ikäisenä. Näin ollen se kattaa sisälleen myös rajatumpia keinoja sopeutua, kuten luovuuden, ongelmanratkonnan, päätöksen teon ja asenteiden muutoksen. Perinteisemmät käsitykset oppimisprosessista näkevät sen henkilön sisäisenä prosessina, josta oikean elämän ympäristöt jäävät syrjään. Kokemuksellinen oppiminen sen sijaan näkee oppimisen tapahtuvan ihmisen ja ympäristön välisenä tapahtumana. (Kolb 1984, 29-38.)

Kolbin kokemuksellisen oppimisen teoriassa on paljon yhteneväisiä ajatuksia ilmiöoppimisen kanssa, joten päätin perehtyä hieman myös siihen, millaisiin ajatuksiin ilmiöoppiminen kouluissa perustuu. Ilmiöoppiminen näkyy jo vahvana oppimiskäsityksenä peruskoulun puolella vuoden 2016 opetussuunnitelmauudistuksessa. Irmeli Halisen ja Liisa Jääskeläisen mukaan uudistuksen kattava käsitys oppimisesta korostaa oppijan kokemusta oppimisen mielekkyydestä ja opiskeltavien asioiden merkityksistä elämässä. Uudistuksen kautta korostuvat myös kouluyhteisön ja yhdessä opiskelun merkitykset, sillä osallisuus yhteisössä vahvistaa motivaatiota ja yhteinen oppiminen edistää kriittistä ajattelua, ongelmien ratkontaa ja näkökulmien jakamista. Opetuksessa tulisi pyrkiä herättämään opiskelijoiden kiinnostusta ja mahdollistamaan yhteisen tiedon rakentamista ja reflektointia. Ymmärryksen ja ajatusten herättämiseksi oppimisprosessin tulisi tähdätä tulkintojen ja päätelmien muodostamiseen. Opetuksen järjestyksen haasteena on oppilaiden aktiivisen roolin mahdollistaminen. (Halinen & Jääskeläinen 2015.)

Ilmiölähtöisen oppimisen tavoitteena on oppia esimerkiksi ongelmanratkaisukykyä, tiedon jakamista, vuorovaikutustaitoja sekä muita työelämässä ja yhteiskunnassa tarpeellisia taitoja rakentamalla tietoa yhdessä. Oppiminen on tutkiva, luova ja uutta ke-

hittävä ryhmäprosessi. Myös ilmiöoppimiselle on ominaista opiskelijan aiemman kokemuksen ja uusien ajatusten kohtaaminen oppimisprosessissa. Ilmiöoppiminen yhdistää eri tieteenaloja ja niiden tarjoama tieto auttaa oppijaa havaintojen käsitteellistämässä. (Hietajärvi ym. 2015.)

Oppimisen motivaatioita ja opetuksen omakohtaistamista tulisi myös tarkastella suomalaisissa kouluissa. Opetuksen tulisi pyrkiä siihen, että käytetyt opiskelun tavat ja sisällöt eivät perustuisi ainoastaan tiedonalan vaatimuksiin, vaan että ne sidottaisiin oppijan omaan elämänkenttään ja heidän omiin kiinnostuksen kohteisiinsa sekä heidän tavoitteisiinsa. Muutoin oppija ei ehkä ymmärrä opiskeltavien asioiden merkitystä omassa elämässään. (Hilppö ym. 2015.)

### 3.3 Pelipedagogiikka ja oppiminen peleissä

Pelejä ja pelillistämistä on mahdollista käyttää hyödylliseen tarkoitukseen tai oppimisen välineeksi ja tueksi monin eri tavoin. Pelejä voidaan kehittää lähtökohtaisesti hyötypeleiksi, jolloin niiden tavoitteena ei ole ainoastaan viihteellisen sisällön tai ajanvietteen tarjoaminen pelaajalle, vaan niiden tarkoituksena voi olla joidenkin pelaajan taitojen kehittäminen tai tietyn tiedon tai asenteiden välittäminen (Puolakka 2019). Pelejä hyödynnetään nykyään hyvin monenlaisiin käyttötarkoituksiin. Pelaaminen on levinnyt marginaalikulttuurista laajemmaksi osaksi ihmisten arkea erilaisten digitaalisten alustojen ja uusien pelin muotojen myötä ja niiden tarjoamia hyötyjä ymmärretään jo laajasti opetuksessa ja työelämässä, joten myös hyötypelit, oppimispelit ja pelillistäminen ovat vahvasti yleistyneet (Ängeslevä 2014, 33-39). Pelaaminen on ihmisille tuttua toimintaa. Kaikilla on jonkinlainen suhde peleihin. Kun ihmiselle esitellään peli ja peliohjeet, hän tietää, mitä lähteä tekemään. Pelejä helppo sisällyttää opetukseen ja ohjaukseen siltä osin, että kynnys toiminnan aloittamiseen ei ole korkea.

Pelit tuovat sääntöjä ja rakennetta sellaisienkin asioiden käsittelyyn, jotka muutoin ovat hyvin kompleksisia aivoille jäsennettäväksi tai joista ihmisten saattaa olla haasteellista puhua tai jakaa kokemuksia. Tämä voi helpottaa monien aiheiden käsittelyä opetuksessa ja ohjauksessa. Pelien rakenteissa on useita elementtejä, jotka tukevat oppimista sekä motivoivat toimintaan. (Ängeslevä 2014, 13-14, 19.)

Pelit asettavat toiminnalle selkeät tavoitteet, jotka ohjaavat pelaajan toimintaa, ja peli ilmaisee myös selkeästi tavoitteen saavuttamisen. Peleissä tavoitteet voivat olla huomattavasti selkeämpiä, kuin esimerkiksi oppimiselle asetetut tavoitteet ja tämä voi lisätä motivaatiota opiskelutilanteeseen. Tavoitteet myös asettavat pelaajalle haasteen ja tavoitteiden saavuttaminen on palkitsevaa, ja siksi tavoitteet ovat vahva motivaatiota luova tekijä peleissä (Koiranen 2019, 22-23; Puolakka 2019).

Pelit tekevät myös etenemisen näkyväksi konkreettisemmin keinoin, kuin mihin monissa muissa prosesseissa kyetään. Esimerkiksi tässä tarkoituksessa pelillistämistä hyödynnetään tuomaan jonkinlaista edistystä näkyväksi erilaisilla pistesysteemeillä, taulukoilla ja tasoilla. Näillä keinoin peli voi tuoda näkyväksi myös opittuja asioita (Harviainen & Soanjärvi 2019, 139). Pakopeleissä edistyminen ketjutetulla tehtäväpölyllä havainnollistaa pelaajalle etenemistä ja luo onnistumisen kokemuksia (Koiranen 2019). Pakopeleissä selkeä merkki etenemisestä ja palaute pelaajan onnistuneesta toiminnasta on esimerkiksi lukon aukeaminen tai piilotetun esineen löytyminen.

Pelit kannustavat kokeilevaan toimintaan ja epäonnistuminen ovat luonnollinen osa pelejä. Koska epäonnistuminen kuuluu pelien luonteeseen, se tekee peleistä turvallisen paikan epäonnistua ja harjoitella suhtautumista epäonnistumisiin. Pelit opettavat pelaajaa oppimaan tekemällä ja haastamaan itseään. (Puolakka 2019; Ängeslevä 2014.)

Pakopeli opettaa erityisesti pelinä vuorovaikutus- ja ryhmätyöskentelytaitoja, sillä sen toimintamekaniikka pohjautuu vahvasti pelaajien väliseen vuorovaikutukseen. Joidenkin pakopelien tehtävien suorittamiseen voidaan jopa tarvita useampaa henkilöä. Pelissä onnistuminen ryhmänä voi parantaa ryhmän keskinäistä vuorovaikutusta myös pelin ulkopuolella. Pelaajat saattavat pelissä omaksua myös itselleen arkielämän tilanteista poikkeavia rooleja. Ryhmän on opittava kommunikoida keskenään, jotta voivat onnistua pakopelissä. (Koiranen 2019, 34-36.)

Pakopeleille hyvin ominainen elementti on pelin tarina. Pedagogisessa pakopelissä tarinan rooli on merkityksellinen. Tarinan avulla on mahdollisuus lisätä motivaatiota opittavaa aihetta kohtaan, jos pedagogiset teemat on kirjoitettu luontevasti sisälle tarinaan (Harviainen & Soanjärvi 2019, 139).

Tarinallisuuden ja elämyksellisyyden ansiosta pakopeli toimii hyvin simulaationa oikean elämän tapahtumista tai ilmiöoppimisen välineenä ja mahdollisuutena tuoda

esiin erilaisia näkökulmia käsiteltävästä aiheesta (Koiranen 2019, 37). Pakopelin pelaaminen pohjustaa myös hyvin reflektiivisen pedagogisen keskustelun käymistä, koska pakopeli itsessään on hyvin vuorovaikutteinen pelin muoto. Pelin toimintamekaniikka perustuu ryhmädynamiikalle ja kommunikaatiolle. Eri ratkaisuvaihtoehtoja pulmatehtäviin prosessoidaan ääneen ryhmässä ja jaetaan havaintoja. Kun tällaista keskustelua on käyty jo pelaamisen aikana, on mahdollista, että tutkiva ja keskusteleva toimintaote siirtyy luontevammin pelistä myös purkukeskusteluun.

### 3.3.1 Flow

Pelit ovat omiaan edistämään flow-tilaan pääsemistä. Flow on intensiivinen tila, jossa mieli on täysin keskittynyt käsillä olevan tehtävän suorittamiseen. Flow-tilassa motivaatio tekemistä kohtaan on myös korkea. Tila on optimaalinen uuden oppimiselle, uusien asioiden käsittelylle ja luovalle työlle. Siksi työssä ja opiskelussa flow on tavoiteltua, ja tästä syystä myös pelit ovat suosittu oppimismenetelmä ja myös työtä ja erilaisia prosesseja pelillistetään nykyään paljon.

Mihaly Csikszentmihalyin flow-teorian mukaan flow-tilaan pääsemisen mahdollistavat selkeät tavoitteet, säännöt ja yksiselitteinen palaute. Flow-tilan edellytyksenä on myös tasapaino tehtävän vaativuuden ja yksilön taitojen välillä. Toiminnan on oltava tarpeeksi yksilön taitoja haastavaa, mutta sen on vastattava taitoja myös riittävästi, jotta hän kokee tehtävän mahdolliseksi hallita. Kun tekeminen haastaa ihmisen taitoja niiden rajoille asti, hän laittaa kaiken keskittymisensä toimintaan, eikä se tällöin kiinnity epäolennaisiin asioihin. Tällä tavoin flow-tila mahdollistaa intensiivisen keskittymisen. Flow ja läsnäolon kokemus kulkevat käsi kädessä, sillä intensiivinen keskittyminen pitää huomion nykyhetkessä ja siirtää ajatukset menneestä ja tulevasta pois käsittelystä. On myös yleistä, että flow-tilaan päästessään ihmiseltä katoaa ajan taju. (Csikszentmihalyi 1993, 233-243.)

Aina palaute toiminnasta ei ole välitöntä. Mikäli palaute, eli selvä näyttö onnistuneesta toiminnasta, ilmenee vasta pitkän ajan kuluttua, on tavoitteen oltava ehdottomasti selkeä. Pelien luonteeseen kuuluu tarjota pelaajalle välitöntä ja selkeää palautetta. Esimerkiksi tästä syystä pelit ovat omiaan pitämään flow-tilaa yllä. Csikszentmihalyin

mukaan flow-tilassa itsetietoisuus katoaa, mikä voi edesauttaa myös sitä, että ylenmääräisen itsetietoisuuden ja itsekriittisyyden tuomat esteet voivat poistua toiminnan ajaksi. Pohdin siis, että onnistuessaan tällainen tila olisi omiaan tukemaan yhdessä tapahtuvaa vuorovaikutteista oppimista ja osallisuuden edistämistä oppimistilanteissa, sillä se voisi mahdollistaa osallistujille esimerkiksi itsensä ilmaisua matalammalla kynnyksellä. Flow-tilassa tekemisestä tulee autoteelista, eli se on palkitsevaa tekemisen itsensä takia, eikä vain lopullisen tavoitteen. Jos opiskellessa siis käytetään tapoja tai menetelmiä, jotka tukevat flow-tilaan pääsemistä, opiskelusta itsestään tulee motivoiva tilanne eikä ainoastaan sen lopputulemasta, esimerkiksi kokeen läpäisemisestä. Tästä syystä toiminnan autoteelisuuden saavuttaminen on tavoiteltavaa arkisessa toiminnassa, jotta siitä tulee houkuttelevaa, miellyttävää ja palkitsevaa. (Csikszentmihalyi 1993, 233-243)

Csikszentmihalyi esittää flow-kokemukselle useita vaikutuksia, joista mielestäni olennaisimpia tämän pedagogisen pakopelikonseptin kannalta ovat mahdollisuus lahjojen kehittämiseen ja itseluottamuksen kasvaminen. Hän pohtii, että flow-teoriaa tulisi hyödyntää juuri kouluissa lisäämään mielihyvän kokemuksia oppimisprosessiin, sillä sen on jo tutkittu tukevan niiden koululaisten opiskelua, jotka ovat tunnistaneeet lahjakkuutensa jossakin tietyssä asiassa. Mielestäni flow-tilalle suotuisampien puitteiden tarjoaminen tukisi kaikenlaisia oppijoita sekä voisi tukea omien vahvuuksien ja intohimon kohteiden etsimisessä. Csikszentmihalyin mukaan on flow'ta kokeneiden on tutkittu myös kokeneen itseluottamuksen kohentumista. Vaikka itsetietoisuus heikkenee flow'n aikana, voi toiminnan reflektointi jälkeenpäin auttaa havaitsemaan onnistumisia toiminnan aikana ja kasvattaa itseluottamusta. Uskon, että sen lisäksi, että henkilön itseluottamus suhteessa omiin taitoihinsa voi kasvaa flow-kokemuksen mukana, myös hänen kokemuksensa omista vaikutusmahdollisuuksistaan sekä hallinnan tunteensa suhteessa toiminnan pedagogisiin tavoitteisiin voi kohentua. Tällaisen mahdollisuuden luominen on tavoitteeni liikenneturvallisuutta käsittelevän pakopelin kohdalla. (Csikszentmihalyi 1993, 251-253)



## 4 PEDAGOGISEN PAKOPELIN KEHITTÄMINEN

### 4.1 Kehittämistiimin työskentely ja tarinan suunnittelu

Pakopelien ollessa Nuorten Akatemialle uusi menetelmä, kehittämistyölle varattiin reilusti aikaa ja resursseja haluttiin hakea myös organisaation ulkopuolelta. Nuorten Akatemia päätyi kokoamaan pelikonseptin suunnittelua varten moniammatillisen pelikehittämistiimin. Tiimiin koottiin asiantuntemusta palvelumuotoilusta, pelikehittämisestä, pakohuonepeleistä, draamakasvatuksesta ja nuorisotyöstä sekä pedagogista osaamista. Keväällä 2019 hankkeen alkupuolella pelikehittämistiimi kokoontui kerran kuukaudessa suunnittelemaan pelin taustatarinaa, pulmantehtäviä ja pedagogisten tavoitteiden sisällyttämistä peliin. Koska toimin korkeakouluharjoittelijana pakopeli-hankkeessa, olin osa kehittämistiimiä ja tehtävänäni oli koordinoida tiimin toimintaa. Suunnittelin tapaamisten sisältöjä, asetin tiimille välitavoitteita, fasilitoin suunnittelutyötä ja viestin tiimin jäsenten kanssa. Tapaamisten välillä edistin pelin suunnittelutyötä kehittämistiimin tekemän työn pohjalta yhdessä projektipäällikön kanssa. Pelikehittämistiimiin kuuluivat lisäksi hankkeen projektipäällikkö Nuorten Akatemialta, pedagogisiin pakopeleihin ja draamakasvatukseen perehtynyt äidinkielenopettaja sekä pelisuunnittelun maisteriopiskelija.

Pelikehittämistiimin perehdyttivät Liikenneturvan suunnittelija projektin lähtökoh-tien ja tavoitteiden osalta sekä liikennepsykologi nuorten liikennekäyttäytymisen osalta. Molemmat perehdyttäjäistä kuuluvat pakopeli-hankkeen ohjausryhmään. He osallistuivat myös projektin alkuideointiin kehittämistiimin tukena. Aluksi tiimi hah-motteli pelin tarinan kehyksiä ja sitä, mikä on pelin aihe ja se mysteeri, jota pelaajat ratkaisevat. Tiimi teki päätöksen, että peli käsittelee aiheeltaan onnettomuustutkintaa. Seuraavana pelin tarinaan kirjoitettiin pääpiirteittäin, mikä oli tapahtumien alku-asetelma, mitä onnettomuudessa tapahtui, mitkä olivat onnettomuuden seuraukset ja keitä henkilöitä tarinaan kuuluu. Teimme viestinnällisen ratkaisun kutsua kehi-tettävää peliä pakohuonepelin sijasta pakopeliksi, sillä konseptin tähdennyttä liiku-teltavaksi peliksi tila ei ollut enää oleellinen pelikonseptin elementti.

Peliä on kehitetty vuorovaikutuksessa pakopeli-hankkeen ohjausryhmän kanssa. Ra-portoimme kehittämistiimin ja myöhemmin työntekijöiden toteuttaman suunnittelun etenemisestä ja pelitestausten tuloksista ohjausryhmälle, joka on kommentoinut suun-nitelmia ja tuotoksia sekä antanut kehittämisehdotuksia ja -toiveita pelikonseptiin.

Projektin alkupuolella oli tärkeää määritellä pelin pedagogiset teemat, sillä pelin tarina, tehtävät ja purkukeskustelu rakennettiin näiden ympärille. Pakopelioppitunnille määritellyt pedagogiset teemat ovat:

1. Elämänhallinnan taidot – Kuinka ne vaikuttavat liikennekäyttäytymiseen?
2. Rohkeus – ottaa tilanne haltuun ja ilmaista tunteensa ja mielipiteensä.
3. Yhteinen vastuu matkanteosta – niin kuskilla ja kuin matkustajilla.
4. Valintojen tekeminen – Mihin kaikkeen voin oikeasti vaikuttaa?
5. Ryhmään kuuluminen – Miten vaikutan porukkaani? Miten he vaikuttavat minuun?

Myöhemmin hankkeen pelikehittämisosion aikana päätettiin myös, että pelin purkukeskustelussa painotetaan erityisesti ennakoinnin merkitystä liikenneturvallisuuden kannalta.

Pakopeliä suunnitellessa on pohdittava sitä, mikä pelaajien rooli pelissä on. Toisaalta pelaaja voi myös täyttää omalla päättelyllään ja mielikuvituksellaan aukkoja pelin alkuasetelmasta, mutta pelin alkuasetelma on uskottavampi ja leikkiin on helpompi lähteä mukaan, jos pelaajalle kerrotaan, mihin rooliin hänen tulisi eläytyä. Pohdimme esimerkiksi mahdollisuutta siitä, että peliä ratkaisevat pienryhmät edustaisivat erilaisia asiantuntija- ja virkamiestahoja, jotka todellisessakin elämässä tekevät oman osuutensa ja tuovat omat havaintonsa osaksi onnettomuustutkintaa. Päädyimme kuitenkin päätökseen, että pelaajat eivät omaksu roolia vaan pelaavat peliä omana itsenään, mutta saavat viestin asiantuntijoilta, että heidän apuaan tarvitaan nuorina, koska onnettomuustutkinnassa ei ollut onnistuttu päättämään, miksi nuoret olivat liikenteessä ja päätyivät tekemään tiettyjä ratkaisuja. Onnettomuustutkinnan idea kuitenkin säilytettiin niin, että kukin peliä ratkovista ryhmistä tuo omat havaintonsa ja löydöksensä osaksi tutkintaa, ja yhdessä koko ryhmänä luodaan kokonaiskuva tapahtumien kulusta ja syistä tapahtuneeseen.

Viittä pedagogista teemaa päätettiin käsitellä tarinassa niin, että kukin teema tulee ilmi erityisesti yhden henkilöhahmon kautta, vaikka toisaalta osa teemoista on myös kattavammin osana tarinaa. Pelin tarina sijoittuu nuorten illanviettoon mökillä viikonloppuna kesäloman alussa. Ajankohta valittiin siten, että se vastaa tilastojen tietoja siitä, millaisena ajankohtana nuorten liikenneonnettomuudet usein tapahtuvat. Nuoret lähtevät ajamaan autolla mökiltä ja joutuvat matkalla onnettomuuteen.

Tarinassa on neljä keskeistä nuorta henkilöä, joiden kautta pelaajat tutkivat tapahtumia: Katja toimii auton kuskina. Mökkireissulla on nautittu alkoholia, mutta Katja ajaa autoa selvin päin. Katja on saanut ajokortin hiljattain, joten hän on kokematon kuski, ja alue on hänelle täysin tuntematon. Katjan vieressä automatkalla istuu Kasper. Kasper on viettänyt villiä iltaa ja lähtenyt humalaisena mukaan automatkalle. Katjan keskittymistä ajoon hankaloittaa huoli siitä, että Kasper saattaisi oksentaa lainassa olevaan autoon, eikä Kasper jätä autoradion volyyminappulaa rauhaan. Takapenkillä istuva Kimmo yrittää ehtiä viimeiseen bussiin, jolla hän ehtii ennen aamua kotiin ja aikaiseen kesätyövuoroon. Bussille ehtiminen on siis automatkan syy. Kimmo alkaa hermostua myöhästymisen pelossa ja hoputtaa Katjaa ajamaan lujempaa. Takapenkillä on mukana myös Pihla. Automatkan aikana hän tekstailee kaverilleen, että pelkää holtitonta ajotyylää ja autossa vireilläään oleva riita ahdistaa häntä. Hän ei kuitenkaan uskalla ilmaista huoltaan matkatovereille.

Kunkin nuoren pulmapolusta pelaajat löytävät yksittäisiä vihjeitä ja johtolankoja tapahtumien kulusta. Tarinan kokonaiskuva selviää heille vasta, kun jokainen ryhmä tuo omat johtolankansa yhteiseen purkukaavioon. Pohdimme kehittämistiimin kanssa, kuinka saamme 20 opiskelijan ryhmille riittävästi tekemistä peliin. Tämä haaste tulee varmasti eteen jokaiselle, joka tekee yli 10 hengen ryhmälle pakopeliä. Tarinan ja neljän erillisen pulmapolun hahmotuttua löysimme kuitenkin johtolangoiksi niin suuren määrän oleellisia faktoja tarinasta, että saimme koottua niistä riittävästi tekemistä ja erilaiset tehtävät jokaiseen pulmapolkuun.

Koimme tärkeäksi pyrkiä suunnittelemaan pedagogisen sisältöä, tarinaa ja pulmia selkeäksi yhteneväiseksi kokonaisuudeksi niin, ettei mikään näistä kolmesta osiosta tunnu toisiinsa nähden irralliselta. Tarina rakennettiin pedagogisten tavoitteiden ympärille ja pulmat tarinan yksityiskohtien mukaan. Otimme kuitenkin jonkin aiemmin suunnitellun osion uudelleen tarkastelun alle, mikäli saimme uusia ajatuksia esimerkiksi tarinasta tehtävien suunnittelun myötä.

#### 4.2 Pelitehtävien suunnittelu

Pakopelin tarinan hahmottelun jälkeen pelikehittämistiimi suunnitteli pelin pulmia. Pulmia lähdimme pohtimaan sitä kautta, millaisia pulmia pakopeleissä perinteisesti

on, mitkä olivat mielestämme hauskoja ja kiinnostavia pulmia, sekä millaista temaatista rekvisiittaa pelissä voisi hyödyntää ja millaisia pulmia niiden ympärille voisi rakentaa. Näitä rekvisiittaideoita ja pulmaideoita yhdistelimme sopiviin kohtiin tarinassa.

Tutustuimme myös pakopelien eri pulmatyyppeihin, haimme niistä ideoita tehtäviin ja pyrimme rakentamaan kokonaisuutta, jossa olisi mahdollisimman paljon erityyppisiä pulmia, jotta eri vahvuuksia omaavat pelaajat pääsisivät loistamaan ja saamaan onnistumisen kokemuksia pelin aikana. Määrittelimme tarinasta sellaisia oleellisia faktoja, jotka pelaajien täytyy löytää pelin aikana, jotta pystyvät rakentamaan selkeän kokonaiskuvan tapahtumien kulusta. Päätimme, ettemme halua lisätä tarinaa erillisinä tekstipätkinä peliin, vaan että mielestämme luontevin tapa tuoda tarinan palaset osaksi peliä on sisällyttää ne pulmatehtäviin ja vihjeisiin itseensä. Esimerkkinä tästä voi toimia tehtävä, jossa pelaajat löytävät tarinan hahmon Instagram-tililtä valokuvan promilletestistä. Valokuvan kuvatekstissä nuori kertoo, että promilletesti näyttää nolaa, ja että hän toimii tänään kuskina. Promilletestissä on neljä värillistä viivaa. Tämä neljän värin sarja toimii vihjeenä numerolukon koodiin ja toisaalta antaa pelaajille tarinallisen vihjeen siitä, että kuski oli ajamaan lähtiessään selvin päin.

Pulmatehtävien toimivuutta testattiin prototyypeillä testipeleissä. Testipelien tuloksia käsittelen luvussa 5. Kunkin testipelin jälkeen arvioimme tuloksia, havaintoja ja opiskelijoiden palautetta ja kehitimme prototyyppiä niiden pohjalta eteenpäin. Kolme ensimmäistä testipeliä keskittyivät pulmien perusideoiden, teknisen toteutuksen sekä pelin käytännön järjestelyjen testaukseen. Jokaiselle pelitestauskerralle tehtiin erillinen testaus suunnitelma, jossa määriteltiin testauksen käytännön järjestelyt sekä tavoitteet testaukselle. Tavoitteissa lueteltiin testaukseen liittyvät erityiset havainnoinnin kohteet ja se, millaisia asioita nuorilta kysyttiin testauksen jälkeisessä palautekeskustelussa.

Pelitestaukset aloitimme hyvin varhaisessa vaiheessa. Ensimmäisessä testissä käytimme niin kutsuttuja paperiprototyyppejä. Lukot eivät olleet aitoja ja tehtävät oli askarreltu materiaaleista, joita löytyi Nuorten Akatemian toimistolta. Näin pystyimme kokeilemaan erilaisten pulmatyyppeiden toimivuutta lähtökohtaisesti, ennen kuin teimme hankintoja peliin. Pulmatehtävien osalta arvioimme tehtävätyyppien monipuolisuutta, tehtävien teknistä toimivuutta ja haastavuustasoa. Testauksissa pyrimme

havainnoimaan sitä, kuinka ryhmät työskentelevät, kuinka opiskelijat reagoivat peliin ja millaisia kommentteja he antavat testauksen aikana. Pyrimme myös selvittämään, toimiiko konsepti, jossa pelaajat ratkovat pulmapolkuja neljässä eri pienryhmässä. Pelissä oli oltava riittävästi tehtävää kaikille pelaajille, mutta ei myöskään liikaa tehtäviä tai liian haastavia tehtäviä, jotta peli on pelattavissa läpi 40 minuutissa. Testausten avulla pystyimme hahmottamaan myös, minkä kokoinen pienryhmä on sopivan kokoinen yhden pulmapolon ratkaisemiseen. Tarinan ja pedagogisten sisältöjen osalta ensimmäisissä testeissä arvioimme, kuinka hyvin tarina avautuu pelaajille pelitehtävien kautta ja osaavatko pelaajat jo ennen purkukeskustelun testaamista hahmottaa, millaisia liikenneturvallisuuteen liittyviä teemoja pelin tarina pyrkii nostamaan esiin.

#### 4.3 Purkukeskustelu

Pakopeli on pelin muoto, joka kannustaa pelaajaa keskittymään pulmatehtävien ratkaisemiseen ja mahdollinen aikapaine tuo peliin tempoa. Pakopeliin itseensä on siis luonnostaan haasteellista suunnitella reflektion paikkoja tai suvantokohtia temaattiselle keskustelulle. Mikäli pakopeliä siis suunnittelee käytettäväksi kokemuksellisenä oppimismenetelmänä, jonka teemat vaativat omakohtaista reflektiota, on pakopeli-konseptin osaksi hyvä suunnitella purkukeskustelu.

Tutkintaryhmä-pakopelissä tämä keskustelu on olennainen osa konseptia, eikä peli toimi ilman sitä pedagogisena menetelmänä. Keskustelun aikana pelaajat käyvät läpi pelin tarinaa ja pohtivat siinä ilmenneiden asioiden yhteyttä pedagogisiin teemoihin. Keskustelu kannustaa pelaajia jakamaan omia ajatuksiaan ja kokemuksiaan aiheesta. Purkukeskustelun rakenne on suunniteltu Kolbin kokemuksellisen oppimisen teoriaa soveltaen: siinä toteutetaan pelin tarinan reflektointia, käsitteellistetään ja yleistetään oikeaan elämään pelin kautta ilmeneviä turvalliseen liikennekäyttäytymiseen liittyviä seikkoja, sekä annetaan opitun sovellutusehdotuksia oikean elämän tilanteita varten. Purkukeskustelu koostuu neljästä osiosta.

1. Purku alkaa digitaalisen tutkintakaavion täyttämällä (liite 1.). Opinnäytetyön liitteenä on tutkintakaavion printattava luonnosversio, jota hyödynsin testipeleissä. Lopullinen alkuvuonna 2021 valmistuva digitaalinen versio tutkintakaaviosta hyödyntää kuvakerrontaa. Sen avulla käydään läpi tarina vaihe vaiheelta edeten alkuasetelmasta

tapahtumiin autossa, siitä onnettomuuteen ja lopuksi seurauksiin. Kukin kuva tutkintakaaviossa edustaa yhtä oleellista pelin pulmatehtävistä löytyvää faktaa tarinasta. Peli-ohjaaja pyytää pelaajia kertomaan yksi kerrallaan pelin aikana tarinasta löytämänsä faktat ja paljastaa näiden kuvien kuvatekstit. Tämän jälkeen käydään vielä kertaalleen läpi tarina alusta loppuun. Tämän osion tarkoituksena on koota tarina yhteen järkeväksi kokonaisuudeksi ja varmistaa, että sen olennaisimmat kohdat tulevat selkeiksi kaikille.

2. Seuraavaksi ohjaaja pyytää pelaajia kertomaan, mitkä tekijät tarinassa vaikuttivat siihen, että onnettomuus tapahtui. Nämä kohdat merkitään tutkintakaavioon ruksilla. Tämän osion tavoitteena on alustaa purkukeskustelun viimeistä kohtaa ja tuoda pelaajille selkeästi näkyviin tarinasta mahdolliset ennakoinnin paikat.

3. Tämän jälkeen siirrytään keskustelemaan omassa pienryhmässä. Kukin pienryhmä saa oman keskustelukortin, jossa on kolme kysymystä. Jokaisen ryhmän keskustelukortin kysymykset pureutuvat syvemmälle yhteen pelin pedagogisista teemoista. Korttien aiheina ovat tarkkaavaisuus, yhteinen vastuu, ryhmään kuuluminen ja kommunikointi. Kysymykset ohjaavat pelaajia pohtimaan, mitä merkitystä aiheella on turvallisen liikkumisen kannalta sekä kannustavat jakamaan aiheeseen liittyviä oikean elämän kokemuksiaan liikenteestä. Keskustelun jälkeen ohjaaja pyytää pienryhmiä jakamaan päällimmäisiä ajatuksia keskustelustaan koko ryhmälle.

4. Viimeisenä palataan tarkastelemaan uudelleen tutkintakaaviota. Ohjaaja pyytää pelaajia kertomaan yksi kerrallaan aiemmin merkityistä onnettomuuteen vaikuttaneista kohdista ne, joihin olisi jollakin lailla ollut mahdollista vaikuttaa. Ohjaaja pyytää myös jokaisen vastauksen kohdalla vastaajaa kertomaan, kuinka hän voisi toimia tällaisessa tilanteessa oikeassa elämässä. Nuori antaa siis itselleen ja muille ehdotuksen siitä, kuinka soveltaa pelioppitunnin oivalluksia ja toimia ennakoivasti oikean elämän tilanteissa.

#### 4.4 Pelin lisäelementit

Pakohuonepeleissä elämyksellisyyttä ja jännitystä luovat erilaiset elementit, kuten huoneen lavastus, tunnelmallinen valaistus, taustamusiikki, ääniefektit ja kellotaulu, jossa peliaika kulkee. Nämä elementit myös auttavat pelaajia heittäytymään pelin

ajaksi fiktion ja pääsemään flow-tilaan. Halusimme luoda pakopelikonseptiimme samanlaista elämyksellisyyttä ja kokemuksellisuutta, kuin kaupallisissa pakohuonepeleissä, mutta kouluvierailumallina toteutettavissa pakopelioppitunneissa mahdollisuudet tähän olivat rajalliset. Mikäli pelin rakentamiseen käytettäisiin jokaisella kerralla paljon aikaa ja rekvisiittaa, saattaisi tämä nostaa oppilaitoksille pelin tilaamisen kynnystä sopivan tilan puutteessa ja pelin kasaamiseen ja purkuun kuluisi jokaisella kerralla paljon aikaa. Oli siis pohdittava, mitä tällaisia elementtejä voitaisiin tuoda pakopelikonseptiin, jonka tulisi olla mahdollisimman helposti ja nopeasti kasattavissa ja liikuteltavissa lähes mihin hyvänsä oppilaitoksen tilaan.

Pakopeliin päätettiin tuottaa pelin teemaan ja yleistunnelmaan sopiva musiikkiraita, joka soi taustalla koko pelin ajan. Pelin musiikkiraidan haluttiin olevan jännittävä ja mysteerinen, mutta ei liian intensiivinen ja nopeatempoinen. Pelin musiikki toteutettiin ammattioppilaitos Ekamin Rannikkopajojen ATK- ja mediapajalla. Pajalta tilattiin myös pelin äänitehtävien äänitys ja editointi.

Pelikonseptista puuttui myös se perinteisten pakopelien kokemuksellinen vaihe, jossa pelaaja astuu sisään huoneeseen ja saa ympäristön ja ilmapiirin kautta selkeän viestin siitä, että on siirtynyt hetkeksi arkipäivästä johonkin toiseen tilaan fiktion vietäväksi. Tätä kokemusta pyrimme pakopelikonseptissa jäljentämään sillä, että luokan valaistusta hämärretään ja peli alkaa videolla, jossa oikean elämän liikennepsykologi avaa pakopelin. Psykologi kertoo videolla onnettomuustutkinnasta ja pelin lähtöasetelmasta. Hän puhuttelee suoraan pelaajia kertoen tarvitsevansa heidän apuaan onnettomuuden tutkinnassa ja heittää pelaajille haasteen selvittää, miksi onnettomuus tapahtui. Peli lähtee käyntiin suoraan videon päätyttyä. Videoinserttejä päätettiin käyttää myös virittämään purkukeskustelun eri osioita. Oppitunti päättyy videopätkään, jossa psykologi painottaa vielä kertaalleen ennakoinnin merkitystä turvallisen liikkumisen kannalta.

#### 4.5 Pelinvetäjän käsikirja

Pelin ohjaajien tueksi, taustamateriaaliksi ja pelioppitunnin ohjausrungoksi koottiin pelinvetäjän käsikirja. Pelin ohjaajina toimivat Liikenneturvan kouluttajat, jotka toteuttavat myös muita kouluvierailuja ja työpajoja oppilaitoksissa Liikenneturvan

kautta. Ammattitaitausta ja kokemus peleistä ja niiden hyödyntämisestä opetuskäytössä ovat kouluttajilla vaihtelevia. Pakopeli on myös monien erilaisten tehtäviensä ja fyysisten komponenttiansa puolesta ohjaajalle laaja pelikonsepti omaksua. Tästä syystä pyrin kokoamaan kouluttajille mahdollisimman kattavan tukimateriaalin.

Pelinvetäjän käsikirja sisältää tietopohjaa kokemuksellisesta oppimisesta ja pakopeleistä sekä ohjaajan, opettajan ja opiskelijan roolista pakopelioppitunnilla. Oppaassa käydään läpi pelioppitunnin sisältö sekä ohjaus vaihe vaiheelta. Opas tarjoaa myös esimerkkivinkkejä pulmatehtäviin sekä havaintoja yleisistä ongelmatilanteista pakopelioppitunnilla ja ratkaisuehdotuksia niihin. Oppaasta löytyy käytännön työkaluja pakopelin ohjaamisen ja kasaamisen tueksi, kuten pelin materiaalilistan ja pulmapolkujen mallikaaviot (liite 2.). Liikenneturva on koonnut oppaaseen taustatietoa nuorten liikennekäyttäytymisestä.

## 5 PELIN TESTAAMINEN JA AINEISTO

Pakopeliä testattiin huhtikuun 2019 ja maaliskuun 2020 välillä yhteensä 7 kertaa. Testipeleihin osallistui yhteensä 108 nuorta. Testeihin osallistuneet nuoret olivat ammattioppilaitosten opiskelijoita logistiikka-alalta, autoalalta, sosiaali- ja terveystieteiden alalta sekä ympäristöalalta, VALMA-koulutuksen ja 10. luokan opiskelijoita sekä nuorten työpajatoiminnassa työskenteleviä nuoria. Testauksissa mukana olleet oppilaitokset olivat Hyria, Omnia, Turun ammatti-instituutti ja Stadin ammattiopisto.

Ensimmäisissä testipeleissä keskityimme testaamaan, kuinka hyvin pulmatehtävät toimivat perusidealtaan ja kuinka hyvin pelin tarina tuli tehtävien kautta esiin. Palautetta kysyimme pelaajilta siitä, millaisena he kokivat tarinan, mitä mieltä he olivat tehtävistä ja millaisia teemoja pelistä heidän mielestään nousi esiin. Testipeleissä neljännessä seitsemäntenä oli jo mukana pelin purkukeskustelu ja arvioinnin fokus alkoi tässä kohdalla painottumaan pelin pedagogiikkaan. Näissä testauksissa kysyimme palautetta yksityiskohtaisemmilla kysymyksillä tarinasta, tehtävistä ja pelin pedagogisista teemoista sekä aiheen käsittelystä pelin kautta.

Pakopelin kehittämistyön tueksi hyödynsimme testipeleissä tutkimuksellisia kehittämistyön menetelmiä. Keräsimme testipeleistä aineistoa palautekyselyjen, palautekeskustelujen ja havainnoinnin avulla, ja kehitimme aina se tulosten pohjalta seuraavan



pelin prototyypin. Kuhunkin testipeliin tein erillisen testaussuunnitelman, jossa määrittelin, mitä asioita erityisesti testaamme tällä kerralla ja millaisia asioita pyrimme havainnoimaan. Aineistoa testipeleistä kertyi paljon. Valitsin opinnäytetyössä käsiteltäväksi aineistoa niistä testipeleistä, joissa kehittämisen fokus ei ollut enää pelin teknisessä ja mekaanisessa puolessa tai tarinan raameissa, vaan testauksen ja tarkastelun kohteena oli jo jonkinlainen versio kokonaisesta pakopelioppitunnin konseptista neljällä pulmapolulla ja purkukeskustelulla.

### 5.1 Palautekyselyt

Kyselylomakkeilla kysyimme palautetta jokaisessa seitsemässä testipelissä. Ensimmäisissä testeissä palautelomake sisälsi vain avokysymyksiä. Luovuimme tästä mallista kolmannen testipelin kohdalla, sillä totesimme, että emme saaneet lomakkeisiin juurikaan vastauksia. Päättelimme, että pelin pelaaminen itsessään vaatii niin paljon ajatustyötä ja vuorovaikutusta, että energiaa ajatteluun ei ehkä riitä enää palautteen antamisen kohdalla. Muutimme kyselylomakkeet sisältämään pääosin arviointiasteikkokysymyksiä, mikä kannatti. Lähes kaikki opiskelijat täyttivät kyselylomakkeen kokonaan seuraavissa testipeleissä. Jätimme lomakkeille vielä avokysymyksiä, joissa opiskelijat pystyivät tähdentämään esimerkiksi sitä, mitkä tehtävät kokivat erityisen helpoksi, vaikeiksi tai innostaviksi, ja mikä olisi pakopelille hyvä nimi. Näihin avokysymyksiin ei kuitenkaan tullut kuin satunnaisia vastauksia.

Tässä osiossa esitelty aineisto on koottu vastauksista niihin palautelomakkeiden kysymyksiin, jotka olivat useamman kuin yhden testipelin kyselylomakkeissa yhteneviä. Kussakin testauksessa palautelomakkeilla oli myös muita tarkentavia kysymyksiä, joihin halusimme erityisesti vastauksia pelin eri kehitysvaiheissa. Kaikissa palautekyselyjen arviointiasteikkokysymyksissä käytimme standardia arviointiasteikkoa (5= täysin samaa mieltä, 4= hieman samaa mieltä, 3= en osaa sanoa, 2= hieman eri mieltä, 1= täysin eri mieltä). Kaavioissa opiskelijoiden vastaukset on esitetty numeraalisen arviointiasteikon mukaisten vastausten keskiarvona. Ensimmäisen kaavion (kuvio 2.) vastaukset edustavat 98 % prosenttia näihin kolmeen testipeliin osallistuneista opiskelijoista (n=54) ja 50 % kaikista testipeleihin osallistuneista opiskelijoista. Toisen kaavion (kuvio 3.) vastaukset edustavat 96 % kahteen testipeliin osallistuneista opiskelijoista (n=27) ja 25 % kaikista testipeleihin osallistuneista opiskelijoista. Testipelien 1.,

2., 4. ja 7. palautetta ei esitellä tässä osiossa. Testipelien 1. ja 2. kyselylomakkeissa ei arvioitu vielä pakopelioppitunnin kokonaiskonseptia, testipelistä 4. ei kerätty palautetta kyselylomakkeella ja testipelien 7. palautekyselyn kysymykset poikkesivat täysin muista, sillä kyselylomake oli asiakkaan (Liikenneturva) muotoilema ja perustui heidän mittaristoonsa.

Vastausten esittelyä varten olen luokitellut kysymykset numeroilla sen mukaan, mitä vastausten perusteella pyrittiin arvioimaan:

1. Pelin tarina
2. Pelin pulmatehtävät ja kokonaisuus
3. Purkukeskustelu sekä oppiminen ja pedagogisen sisällön välittyminen



Kuvio 2: Opiskelijoiden palautekyselyjen arviointiasteikkokysymysten vastaukset testeistä 3., 5. ja 6.



Kuvio 3: Opiskelijoiden palautekyselyjen arviointiasteikkokysymysten vastaukset testeistä 5. ja 6.

## 5.2 Palautekeskustelut

Kahdessa pelitestauksessa päätin käydä muutaman vapaaehtoisen nuoren kanssa suulliset palautekeskustelut, jotka taltioin äänittämällä. Kysyimme ensimmäisissä testeissä palautelomakkeiden täyttämisen jälkeen nuorilta vapaamuotoisesti joitakin kysymyksiä, joiden vastauksia kirjassimme ylös. Kun pelikehitys eteni vaiheeseen, jossa suunnittelin purkukeskustelun rakennetta ja sisältöä, koin keskustelujen käymisen ja paremman taltioinnin merkityksellisemmäksi, sillä niissä nousi esiin yksityiskohtaisempia ja enemmän nuorten näkemyksiin ja kokemuksiin perustuvia seikkoja, kuin palautelomakkeiden kautta. Näin pystyin suunnittelemaan pelin pedagogista rakennetta huomioiden nuorten omat näkemykset aiheesta paremmin. Tavoitteenani oli pitää kolme palautekeskustelua neljännessä, viidennessä ja kuudennessa testauksessa. Yhdessä testauksista ryhmä vaikutti kuitenkin jo kaipaavan niin kovasti taukoa pelin,

purkukeskustelun ja palautelomakkeen täytön jälkeen, että hylkäsin ajatuksen lennosta.

Kahteen palautekeskusteluun osallistui yhteensä kuusi nuorta, jotka opiskelivat VALMA-koulutuksessa tai ammatillisessa koulutuksessa, tai työskentelivät nuorten työpajoilla. En kerännyt nuorilta henkilöiviä tietoja. Kysyin heiltä luvan keskustelun äänittämiseen ja kerroin keskustelun ja äänityksen tarkoituksesta. Ilmoitin nuorille myös, että käsittelen opinnäytetyössä keskustelujen sisältöä tavalla, jolla heidän kertomiaan asioita tai suoria lainauksia ei ole mahdollista yhdistää henkilöön tai ryhmään, johon he kuuluivat, ja että poistan äänitteet kirjattuani niiden sisällön tekstimuotoon.

Aineiston käsittelyn helpottamiseksi litteroin palautekeskustelujen äänitteet. Halusin kirjata nuorten palautteen ylös tavalla, jolla he itse asian sanoittivat, joten litteroin keskustelun sanatarkasti, mutta koska kyseessä ei ollut tutkimushaastattelu vaan epämuodollisempi palautekeskustelu, en kirjannut asiakirjoihin jokaista äännähdystä tai käyttänyt litterointimerkkejä (Puusniekka & Saaranen-Kauppinen 2006a). Aineisto on määrällisesti suppea, joten tarvetta varsinaiselle teemoittelulle ei ollut. Esitin molemmissa keskusteluissa nuorille pääosin samoja kysymyksiä ja joitakin eriäviä tarkentavia kysymyksiä, mutta esitin kysymykset eri järjestyksessä, joten käsittelyn helpottamiseksi ja selkeyttämiseksi värikoodasin kahdesta eri litteroidusta tekstistä kohtia löytääkseni nuorten vastaukset samoihin kysymyksiin.

Molemmissa keskusteluissa kysyin nuorilta, mitä he pitivät pelistä. Suurin osa nuorista kommentoi pelin olevan haastava, mutta ei liian vaikea tai liikaa turhautumista aiheuttava. Nuoret vastasivat heti ensimmäiseen kysymykseen monilla kehitysehdotuksilla heille mieleen jääneisiin pulmatehtäviin, jotka olivat tuntuneet heistä turhan haastavilta tai joissa oli sisällöllisesti vielä jotakin epäselvää. Kysyin, kokivatko nuoret tarinan realistiseksi ja sen tapahtumat sellaisiksi, joita voisi tapahtua oikeassa elämässä, ja lähes jokainen nuori vastasi myöntävästi.

”Miltä tilanteelt ei oikee voi vältyä et eihän sitä ikin tiiä et mitä tapahtuu. Et sä voi niinku olettaa et niinku et mitä tuleman pitää. Et siin voi oikeest tulla ihan mitä vaa. Loppujen lopuks ku miettii.”

Kysyessäni, kiinnostaisiko nuoria tämän tyyppisten aiheiden käsittely koulussa pelin keinoin toistekin, kaikki nuoret vastasivat myöntävästi.

”Siis ainahan siis pelin kautta on kivempi kaikkee melkeen tehdä.”

”Nii jää paremmin mielee.”

Suurin osa nuorista koki, että liikenneturvallisuuteen liittyvistä asioista on tärkeää keskustella. Kaksi nuorista totesi, ettei liikenneturvallisuuteen liittyviä asioita tule erityisesti pohdittua, ellei joku avaa aiheesta keskustelua. Yksi nuorista kertoi keskustellevansa aiheesta kavereidensa kanssa paljon, sillä useat ovat hankkineet hiljattain ajokortin, ja että aiheesta keskusteleminen on helppoa. Neljän nuoren ryhmältä kysyin, kiinnostaako heitä lähestyä liikenneturvallisuuden aihetta ja keskustella siitä enemminkin pelin ja tarinan kautta vai perinteisen oppitunnin tavoin. Kaksi nuorista vastasi, että peli on kiinnostavampi tapa lähestyä aihetta, sillä siihen on helpompi keskittyä. Kahden nuoren keskustelussa kysyin nuorilta, tulisiko koulussa keskustella liikenneturvallisuudesta enemmän ja tulisiko aiheesta keskustellessa puhua esimerkiksi tunteiden tunnistamisesta ja hallinnasta. Nuoret vastasivat molempiin myöntävästi.

Kysyin kaikilta nuorilta, kokevatko he pystyvänsä havaitsemaan riskejä liikenteessä ja osaavatko he ennakoida niitä. Kolme nuorista koki, että kykenee havaitsemaan riskejä ja osaa ennakoida.

”Tottakai. Yks tärkein asia mikä pitää osaa et sun pitää ennakoida. Ethän sä ny ketään päihtyneenä voi päästää rattiin. Tai ketää ihmistä semmoses mielentilas et se on vähä ehkä aggressiivinen tai jotain muuta vastaavaa ni.”

”Siis, omalta osaltaan niinku voi vaikuttaa, en tiedä ymmärsinkö mä kysymystä oikein mutta, siis tavallaan niinku voin tunnistaa – sen oman tontin.”

Neljä nuorista oli sitä mieltä, että he tietäisivät, kuinka toimia, jos pelin tarinan kaltainen tilanne tulisi oikeassa elämässä eteen. Kaksi nuorista totesi, että heidän omat valintansa riippuisivat siitä, millainen rooli heille muodostuisi tilanteessa tai millainen kemia ryhmässä on.

”Riippuu ihan ryhmäkemiasta. Ja kuinka tavallaan hyvin sä tunnet et sä voit olla niinkun avoin ja ilmasta itseäsi. Ni se riippuu ihan siitä mun mielestä, ei sillä tavallaan – tai nii, koolla on ainoastaan siinä mielessä merkistystä että, et vaik kemia voi olla vähä hatarampi suuremmissa porukoissa.”

Viimeisenä kysyin, millaiset asiat nuoria itseään huolestuttavat liikenteessä. Osa nuorista vastasi ensin, ettei heitä huolestuta mikään liikenteessä. Tähdensin, että kysymys kattaa kaikenlaisen liikkumisen, myös jalankulkemisen, pyöräilyn ja julkisten kulkuneuvojen käytön. Suurin osa nuorista mainitsi tämän jälkeen muiden, moottoriajoneuvoilla liikkuvien ihmisten liikennekäyttäytymisen huolettavan heitä. Kaksi nuorista totesi oman ennakkoinnin olevan haastavaa muiden arvaamattoman toiminnan vuoksi. Kaksi nuorista ilmaisi huolestuttavimmaksi asiaksi ylinopeuden ajamisen, ja yksi oli erityisesti huolissaan huolimattomasta ajamisesta alueilla, joilla liikkuu lapsia. Kysyin, mitä näille asioille nuorten mielestä tulisi tehdä. Yksi nuori vastasi, että hänen mielestään olisi käytävä ihmisten kanssa rajusti läpi seurauksia, joita huolimattomasta liikennekäyttäytymisestä voi tulla.

### 5.3 Havainnointi

Toteutimme testipelien arviointia myös havainnoinnin kautta. Havainnointi osoittautui tärkeäksi työkaluksi pelikehittämisessä, sillä pelin suunnittelijoina kiinnitimme usein huomiota erilaisiin tai yksityiskohtaisempiin asioihin, kuin mihin palautteiden sisältö keskittyi. On mahdollista, että pelin aikana tapahtuvan intensiivisen keskittymisen vuoksi pelaajat eivät huomioi tai jälkeenpäin muista kaikkea pelin aikana tapahtunutta, tai eivät halua kirjoittaa kaikkea palautekyselyyn. Ilman havainnointimuistioita myös testipelin ohjaajille olisi ollut haastavaa muistaa kaikkea pelin aikana tapahtunutta ja kiinnittää huomiota esimerkiksi toistuviin havaintoihin testipeleissä. Toteutimme havainnointia strukturoimattomasti, eli emme sitoneet havaintoja laajempaan tutkimuskysymykseen emmekä hyödyntäneet vakioitua havainnointilomaketta (Puusniekka & Saaranen-Kauppinen 2006b). Havainnoinnin kohteet määrittelimme testipelikohtaisesti pelin kehittämisvaiheen, testaussuunnitelman sekä edellisen testipelin tulosten ja havaintojen mukaan. Yleiskatsauksena havainnoinnin kohteisiin testipeleissä pyrimme havainnoimaan ja kirjasimme muistioon seuraavanlaisia asioita:

- Mitkä tehtävät vaikuttivat erityisen haastavilta tai erityisen helpoilta?
- Pelaajien kommentit pelin aikana.
- Toimivatko pulmien perusideat? Tarvitseeko pelaajan tehdä tehtävän ratkaistakseen liian pitkiä loogisia hyppyjä?
- Pysyikö pelaajien fokus pelissä? Millaiset asiat rikkoivat fokusta?

- Kuinka ryhmä toimi pelatessaan?
- Onko pulmatehtävissä teknisiä vikoja?
- Millaisiin asioihin pelaajien huomio keskittyi? Onko pelin komponenteissa tai tehtävissä harhaan johtavia kohtia?
- Kuinka kauan pulmien ratkaisemiseen suurin piirtein kului aikaa?
- Missä kohdissa peliä ryhmälle annettiin vihjeitä? Auttoiko annettu vihje ryhmää etenemään?
- Millaiset asiat innostivat pelaajia? Millaisista asioista pelaajat yllättyivät?

Testipelien muistioista koostuva aineisto on hyvin laajaa ja turhan yksityiskohtaista käsiteltäväksi laajemmin opinnäytetyössä. Nostan tässä osiossa esiin muutamia havaintoja, jotka olivat merkityksellisiä opinnäytetyön tuotoksen ja pelinvetäjän käsikirjan kannalta tai toistuivat useammassa testipeleissä. Testipelejä pitämään kannattaa lähteä useamman, kuin yhden henkilön. Näin toinen voi keskittyä pelin ohjaamiseen ja toinen havainnointiin. Pelikonseptissa voi myös olla paljon materiaalia, joten kun konsepti on pelin ohjaajallekin melko uusi ja harjoiteltava asia, useammasta käsiparista pelin valmistelussa ja muussa fasilitoinnissa on hyötyä. Ohjeistus on hyvin tärkeä osa pakopeliä, mutta sen yksityiskohdat voivat unohtua pelaajilta herkästi pelin aikana. Ohjeistuksesta onkin sitä enemmän hyötyä, mitä tiiviimpi se on, ja voi olla hyvä ratkaisu antaa pelaajille lyhyt muistio peliohjeistuksesta myös pelin ajaksi.

Pelaajille on hyvä esitellä ennen peliä tai heti pelin käynnistyttyä, mikä heidän roolinsa pelin fiktiivisellä tasolla on. Jos rooli on epäselvä tai jätetään täysin tulkinnanvaraiseksi, pelaajan voi olla haastavaa heittäytyä mukaan peliin. Pelaajien keskittymisen hetkittäinen herpaantuminen pelin aikana on yleistä, eikä se ole haitallista, jos fokus palaa jossakin kohtaa tehtäviin. Ratkaisun keksiminen haastavaan tehtävään antaa pelaajille uutta intoa jatkaa pelaamista. Peliohjaajan on oltava valppaana, sillä sopivan vihjeen antaminen on ratkaisevaa pelaajien jäätyä jumiin. Liian haastavat vihjeet eivät auta ja liian helpot eivät jätä pelaajille tilaa ratkaista pulmaa itse ja saada onnistumisen kokemusta. Ohjaajalla on hyvä olla lista esimerkkivihjeistä mukana ensimmäisissä peleissä. Esimerkkivihjeitä saa koottaa hyvin jo testipelien pohjalta. Pelin vaikeusastetta on mahdollista säätää monin keinoin, esimerkiksi tehtävien määrää ja yksittäisten tehtävien haastavuutta mukauttamalla, sekä sillä, kuinka paljon erilaisia vihjeitä ja pelin

komponentteja pelaajilla voi olla käsiteltävänä saman aikaisesti. Aukot ja epäloogisuudet pelin tarinassa varastavat pelaajien huomiota. Näillä ei välttämättä ole ratkaisevasti tekemistä pelin pedagogisen sisällön tai pulmatehtävien kanssa, mutta siitä huolimatta virheet on hyvä korjata ennen pelin julkaisua ja levitystä. Itse pelin pelaaminen vie huomattavasti energiaa aivoilta. Tästä syystä mahdollinen pelin jälkeisen purkukeskustelun ei kannata olla kovin pitkä ja monimutkainen. Testipelien purkukeskusteluissa pelin teemoihin liittyvä knoppitieto ja oikean elämän esimerkit toimivat hyvin mielenkiinnon ja keskustelun herättäjänä, jos opiskelijoiden keskittyminen alkoi jo hieman karkailemaan purkukeskustelun aikana.

#### 5.4 Opettajien palaute

Pyysimme testipeleissä palautetta myös ryhmien opettajilta ja ohjaajilta. Kehittämisvaiheen testauksissa kyselylomakkeiden sisältö keskittyi opettajien toiveisiin ja tarpeisiin pakopelioppituntia koskien sekä heidän ajatuksiinsa nuorten liikenneturvallisuuden liittyen. Kyselyjen vastauksia hyödynnettiin kehittämistyön tukena. Viimeisessä testipelissä kysyttiin varsinaista palautetta oppitunnista ja menetelmästä. Tarkastelen tässä osiossa kuuden kyselyyn vastanneen opettajan antamia vastauksia.

Seuraaviin aiheisiin palautelomakkeella vastasi neljä opettajaa, joista kolme opettivat ammatillista opiskelijaryhmää ja yksi 10. luokkaa. Ennakkotietona pakopelioppitunnista opettajat toivoivat tietoa pakopelin perusideasta, oppitunnin vaiheista, selkeää ohjeistusta opiskelijaryhmälle sekä tietoa käytännön järjestelyistä kuten tilaan liittyvistä tarpeista ja oppitunnin kestosta. Pelin saavutettavuuteen liittyen kysyimme, mistä opettajat ja ohjaajat haluaisivat tilata peliä ja missä peliä kannattaisi markkinoida ammattioppilaitosten henkilökunnalle. Opettajat ehdottivat tiedotusta ja markkinointia paikan päällä oppilaitoksessa, sähköpostitse suoraan opettajille, somefoorumeilla ja Educa-messuilla sekä markkinoinnin kohdentamista oppilaitosten koulutuspäälliköille. Yksi opettajista pohti, että pakopelioppitunti sopisi myös lisäopetukseen, kuten yhteiskuntaopin, matematiikan ja kielten opetukseen. Kysyimme, millaiset asiat opettajia mietityttävät nuorten liikenneturvallisuuden liittyen ja millaisia asioita heidän mieleensä nousi testipelien aikana. Opettajia pohdituttivatkin monet asiat. Seuraavat ovat suoria lainauksia opettajien vastauksista tähän kysymykseen:



”Itseäni mietityttää, miten paljon nuoret luottavat liikennesääntöihin hyvässä ja pahassa. Moni luottaa suojatien turvallisuuteen. Moni luottaa osavansa ajaa kovaa.”

”Teema on teini-ikäisille tärkeä. Useat opiskelijat tulevat kouluun autoilla tai mopoilla ja ovat hyvin väsyneen oloisia koulussa. Epäilen, etteivät nuoret ymmärrä, kuinka väsymys vaikuttaa ajokykyyn. Vahvat nuoret pystyvät manipuloimaan epävarmempia nuoria myös liikennekäyttäytymisessä.”

”Ylinopeudet, piittaamattomuus, asenteet, koulutuksen, varsinkin teorian vähäisyys. Pelin aikana vinkkien tarkempi antaminen, varsinkin niille, kenellä on vaikeuksia ja turhautuneisuutta.”

”Miten liikenneturvallisuuden merkityksen saa konkretisoitua muksuille niin että ne oikeasti tajuu.”

Kahdessa pelitestauksessa kysyimme opettajilta, hyödynnetäänkö oppilaitoksessa kokenuksellisia oppimismenetelmiä, hyötypelejä tai pelillistettyjä menetelmiä, ja mitä mieltä he ovat näistä. Kaksi opettajaa vastasi kysymykseen menetelmistä. Toisen opettajan mukaan tällaisia menetelmiä hyödynnetään vain erityispäivinä ja arjessa hän ei ole kuullut niitä hyödynnettävän. Hänen mielestään niitä hyödynnetään liian vähän. Toinen opettaja vastasi, että hoitotyön koulutuksessa simulaatio-oppimiseen on panostettu ja se lisääntyy toisen asteen koulutuksessa. Toisaalta hänen mukaansa pelillistetyt menetelmiä käytetään vähän siksi, että ne vaativat paljon valmistelua, ja itse kehitetyt pelimenetelmät ovat monesti yksinkertaisia.

Viimeisestä testipelistä keräsimme jälleen palautteen Liikenneturvan kanssa muotoillulla digitaalisella kyselylomakkeella, joka koostui arvoasteikkokysymyksistä (1 = Täysin eri mieltä, 5 = Täysin samaa mieltä) sekä kahdesta avokysymyksestä. Kyselylomaketta tullaan käyttämään, kun peli otetaan Liikenneturvan kouluttajien käyttöön ammatillisten oppilaitosten vierailuilla. Testipelissä kyselyyn vastasivat ryhmän kaksi opettajaa. Kaaviosta käyvät ilmi opettajien vastausten keskiarvo arvoasteikkokysymyksiin (Kuvio 4).



Kuvio 4: Opettajien arvoasteikkokysymysten vastauksen viimeisen testipelin opettajien palautekyselystä.

Avokysymyksissä kysyttiin, mikä opettajia mietityttää nuorten liikennekäyttäytymisessä ja mitä muita terveisiä heillä on Liikenneturvalle ja Nuorten Akatemialle. Toinen opettajista vastasi, että liikennekäyttäytymisessä huolettavat kännykät. Toinen vastasi avoimiin terveisiin, että pakopeli oli innostava ja hyvin rakennettu, ja että kaikille opiskelijoille vaikutti riittävän tekemistä ja pelin ratkomiseen oli innostusta, mutta kokonaisuus oli hieman liian pitkä. Hän piti tehtyä työtä hyvänä ja aihetta tärkeänä.

## 6 TULOKSET

Pedagogisen pakopelin suunnittelu kokonaisuudessaan henkilökohtaista reflektiota vaativan aiheen käsittelyyn on haastava ja monitasoinen prosessi. Jotta pelimekaniikat, tehtävät, tarina ja pedagoginen sisältö saadaan suunniteltua eheäksi kokonaisuudeksi, on suunnittelijan jatkuvasti otettava askel taaksepäin ja tarkasteltava kokonaisuutta melko kriittisesti. Tämän prosessin aikana olen ymmärtänyt hyvin, miksi viihdeellisten pelien kehittämiseen kuuluu niin paljon testaamista. Kaikkien liikkuvien

osien kanssa itseni oli hyvin hankalaa hahmottaa muuten, kuin testaamalla peliä pelaajien kanssa, toimiiko kokonaisuus ollenkaan.

Testipelien tuloksia oli toisinaan hankala tulkita. Yleensä nuorten palaute ja tekemämme havainnot pulmatehtävien kohdalla antoivat selkeintä viestiä siitä, mikä niissä toimii ja mikä ei. Oppimisen ja purkukeskustelun sisällön arviointiin tarkoitettut kysymykset kyselylomakkeissa ja palautekeskusteluissa antoivat kaikissa kehittämissä loppupuolen vaiheissa hyvin vaihtelevia vastauksia. Jotkut eivät olleet lainkaan sitä mieltä, että peli herätti ajatuksia ja käsitteli tavoittelemiamme pedagogisia teemoja ja toiset olivat täysin sitä mieltä, että olimme päässeet liikenneturvallisuuden ydinteemojen äärelle. Suurin osa opiskelijoista koki, että pelioppitunti käsitteli tavoittelemiamme teemoja jokseenkin hyvin. Pelisuunnittelijana tuloksista oli hankalaa päätellä, mihin suuntaan kehittää seuraavaa versiota pakopelioppitunnista.

Palautekyselyistä ja keskusteluista käy kuitenkin ilmi, että opiskelijat kokevat pelien kautta oppimisen kiinnostavana. Tarina koettiin kiinnostavaksi ja pelin tehtävät innostaviksi. Havainnoidessamme testipelejä näimme useita onnistumisen hetkiä, yllätyksellisiä ilmeitä ja intensiivistä ryhmätyöskentelyä. Neljän nuoren pienryhmäkeskustelussa nuoret palailivat jatkuvasti puhumaan tarinan ja tehtävien yksityiskohdista, vaikka esittämäni kysymys liittyivät jo pedagogisiin teemoihin. Pelin tarina ja pulmatehtävät vaikuttavat jäävän mieleen.

Palautekyselyissä ja palautekeskustelussa kysyimme nuorilta useita oppimiseen ja pedagogisten teemojen käsittelyyn liittyviä kysymyksiä. Mielestäni näistä kysymyksistä ratkaisevimpia ovat ne, joissa kysyttiin, kokevatko nuoret saaneensa pakopelioppitunnilla uusia ajatuksia liikenneturvallisuudesta, uskovatko he pystyvänsä vaikuttamaan liikenneturvallisuuteen liittyviin asioihin ja kokevatko he tietävänsä, kuinka toimisivat tarinan kaltaisessa oikean elämän tilanteessa. Viimeisen päälle hiotuillakaan menetelmillä ei ole mahdollista vaikuttaa siihen, millaisia valintoja toinen ihminen tekee. Mielestäni on ensisijaisen tärkeää, että pakopelioppitunnin jälkeen nuorilla onkin kokemus siitä, että he kykenevät havaitsemaan mahdollisuutensa vaikuttaa ja että heillä on konkreettisia toimintaehdotuksia itselleen oikean elämän tilanteiden tullessa eteen. Vastaukset näihin kysymyksiin palautteissa ovat positiivisen puolella ja tällä perusteella arvioin Tutkintaryhmä-pakopelin olevan toimiva pedagoginen menetelmä.

Testipelien kautta voin todeta pakopelin toimivan menetelmänä hyvin monenlaisten nuortenryhmien kanssa ammattioppilaitoksissa, VALMA-koulutuksessa sekä nuorten työpajalla. Kuitenkaan ainakaan kehittämämme Tutkintaryhmä-pakopelikonseptia ei voi suositella hyödynnettäväksi ryhmäytymisvälineenä, vaan ennemmin sellaisten ryhmien kanssa, jotka ovat jo jonkin aikaa toimineet yhdessä. Yksi testipeleistämme toteutettiin kaksi viikkoa ryhmän aloitettua koulutuksessa ja vähäisen osanottajamäärän vuoksi jouduimme yhdistämään kaksi ryhmää, jotka eivät olleet toisilleen kovin tuttuja. Testin havaintojen ja tulosten perusteella arvioimme, että uusi ryhmä saattoi olla syynä siihen, että monet eivät osallistuneet aktiivisesti pelin pelaamiseen tai purkukeskusteluun. Pakopelin pelaaminen saattoi olla liian vieras konsepti, jotta siihen olisi voinut heittäytyä uusien ihmisten kanssa.

Pakopelit, tai mahdollisesti kyseessä oleva Tutkintaryhmä-pakopeli, ei välttämättä sovi kaikille. Jotkin palautekyselyjen vastauksista viestivät, ettei opiskelija ollut kiinnostunut pelistä tai ymmärtänyt sen yhteyttä liikenneturvallisuuteen. Testipeleistämme oli myös joitakin pienryhmiä, joiden jotkut opiskelijat eivät osallistuneet toimintaan rohkaisuista huolimatta. Opettaja tai ohjaaja voi varmasti vaikuttaa tällaisiin haasteisiin pohtimalla tarkkaan, millaisia pedagogisia pelejä hyödyntää ryhmän kanssa ja milloin. Pelit eivät kuitenkaan välttämättä ole sopiva tai riittävä ratkaisu kaikkiin tilanteisiin.

Haasteena pakopelikonseptin kanssa on myös se, että opiskelijoiden kiinnostus tapasi testipeleissä usein hieman lopahtaa purkukeskustelun aikana. Pelin pelaaminen on varmasti monille innostavampaa, kuin pienryhmäkeskustelut. Tutkintaryhmä-pakopelin kohdalla olisikin pitänyt ehkä aikaisemmassa vaiheessa pohtia tarkemmin, kuinka innostusta voitaisiin paremmin pitää yllä purkukeskustelun aikana. En koe, että oma peliosaamiseni olisi kuitenkaan ollut tähän vielä riittävää, joten oikea ratkaisu olisi ehkä ollut konsultoida pelikehittämisen kriittisimmissä pisteissä jotakuta pelikehittämisen asiantuntijaa.

Vaikka pakopelikonseptiimme kuuluu purkuosuus, jossa pelin teemoja käsitellään ja reflektoidaan, koen kuitenkin, että tämän kaltaiset kokemukselliset ja pelimenetelmät toimivat paremmin osana kokonaisuutta. Myös Nuorten Akatemian muiden koulutoiminnan menetelmien kohdalla asia on pohdituttanut minua. Mietin, kuinka paljon vaikuttavuutta yksittäisellä oppitunnilla voi olla syvemmän oppimisen saavuttamiseksi ja ymmärryksen löytämiseksi. Kokemuksellinen oppimisen teoria ei kuitenkaan perustu

kertaluontoiseen asian tarkasteluun ja Kolbin teoria ei ole kaari, joka alkaa ja päättyy, vaan kehä, jossa käsiteltyyn aiheeseen tai ilmiöön palataan tietyin ajanjaksoin uusien näkökulmien kautta. Tähän ajatukseen perustuen kannustaisin Tutkintaryhmä-pakopelivierailun tilaavia opettajia sitomaan oppitunnin osaksi laajempaa kokonaisuutta, jossa käsitellään esimerkiksi liikenneturvallisuuksi, terveyttä ja hyvinvointia tai elämänhallintaa. Pelioppitunnin viimeisessä osassa pelaajat antavat toisilleen ja itselleen konkreettisia ehdotuksia siitä, kuinka voisivat toimia oikean elämän ennakkoinnin paikoissa. Sovellutusehdotuksena voisin suositella antamaan opiskelijoille esimerkiksi jatkotehtävän kokeilla jotakin annetuista ehdotuksista omassa arjessaan ja kirjata ajatuksensa kokeilusta sekä havaintoja liikenteestä. Näitä voitaisiin jälleen käsitellä seuraavalla oppitunnilla toiminnallisilla menetelmin. Jatkossa aion pohtia tällaisia jatkosovellutusideoita myös tuleviin menetelmiin, joita suunnittelen.

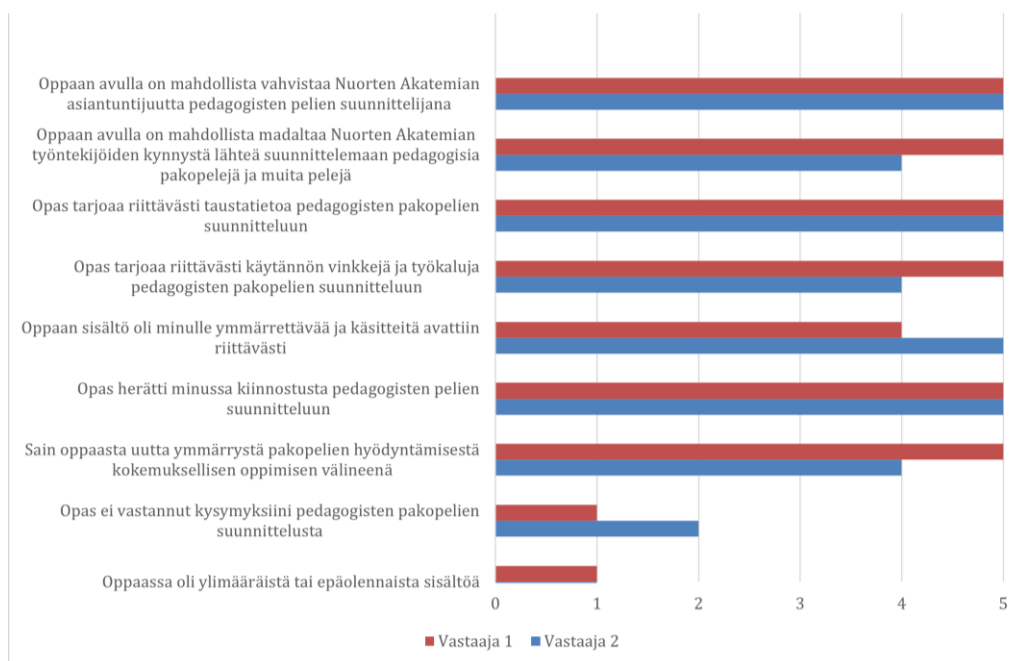
### 6.1 Opas pedagogisten pelien kehittämiseen

Opinnäytetyön tuotoksena toteutin Nuorten Akatemialle oppaan pedagogisten pakopelien suunnitteluun (liite 3.). Oppaan sisältö perustuu pakopeli-hankkeen aikana havaittuihin hyviin pedagogisen pakopelin suunnittelun ja ohjauksen käytäntöihin sekä kehittämistyötä ja opinnäytetyötä varten kartoittamaani tietoperustaan. Oppaan tarkoituksena on pilottihankkeessa kertyneen osaamisen jakaminen, jotta Nuorten Akatemian tulevissa pakopeli-hankkeissa kehittämisprosessi olisi kevyempi. Opas on kirjoitettu kohderyhmänä Nuorten Akatemian henkilökunta, joten oletamus on, että lukijalla on jonkinlaista pedagogista sekä fasilitointiosaamista ja hän on tottunut oppimis- ja ryhmäytymismenetelmien suunnitteluun ja kehittämiseen työssään.

Oppaan sisältö koostuu pakopelin ja sen eri elementtien kuvaamisesta, suunnittelun vaiheiden kuvauksesta pedagogisten teemojen suunnittelusta purkukeskusteluun asti sekä neuvoista pakopelin ohjaamiseen. Lisäsin oppaaseen sisältöä elävöittämään ja toiminnallisuutta lisäämään tehtäviä, joiden avulla voi huvia vuoksi tai pakopeli-projektin ideointia varten ideoida nopean pakopelikonseptin. Oppaan lopusta löytyy myös muutama lukuvinkki pakopelin suunnittelijalle. Oppaan alkuun lisäsin huomion siitä, että osa oppaan sisällöstä soveltuu mielestäni hyvin myös muun tyyppisten pelien suunnitteluun.

Opasta arvioimaan pyysin Nuorten Akatemialta kahta työntekijää, jotka toteuttavat suunnittelutyötä erilaisissa hankkeissa. He vastaavat 10 % Nuorten Akatemian henkilöstöstä. Kiireisenä ajankohtana vuodesta arvioin määrän olevan riittävän edustava ja vastaajien pystyvän arvioimaan työtä Nuorten Akatemian tarpeiden näkökulmasta. Arvioijat lukivat oppaan ja vastasivat digitaaliseen kyselylomakkeeseen. Kyselylomakkeen sisältö koostuu arviointiasteikkokysymyksistä, jotka perustuvat opinnäytetyön tavoitteisiin, sekä avokysymyksestä, johon oli mahdollisuus jättää avoimia kommentteja oppaasta.

Kyselyn ensimmäinen kysymys oli ”Pohjatietoni ja välineeni pedagogisten pakopelien suunnitteluun ennen oppaan lukemista olivat”. Ensimmäisen arviointiasteikon kysymykselle asetin laajemman asteikon, jotta saisin paremman kuvan vastaajien lähtötasosta (1= erittäin heikot, 10= erittäin hyvät). Toinen vastaajista arvioi lähtötasoaan numerolla 6 ja toinen vastaajista numerolla 8. Kuvioista 5. käyvät ilmi vastaukset muihin arviointiasteikkokysymyksiin suppeammalla asteikolla (1= täysin eri mieltä, 5 = täysin samaa mieltä).



Kuvio 5: Lukijoiden vastaukset palautekyselyyn pedagogisen pakopelien suunnitteluoppaasta.

Molemmat oppaan lukijat vastasivat myös avoimeen kohtaan, jonka otsikkona oli ”Avoimet kommentit”. Lukijat kokivat oppaan olevan hyvin jäsennelty, selkokielineen ja käytännöllinen. Heidän mielestään se on konkreettinen katsaus pedagogisiin pakopeleihin, ja tekee osaamisen näkyväksi ja sovellettavaksi muissa projekteissa. Se koostaa hyvin ensimmäisessä pakopelihankkeessa saadut opit yhteen. Lukijat olisivat toivoneet oppaaseen lisää kuvia esimerkiksi lukoista ja muista mahdollisista pelien komponenteista sekä esittelyä erilaisista lukkotyypeistä. Lisäksi he toivoivat tiivistelmää koko pelin suunnitteluprosessista ja kuvia erilaisista oppaassa mainituista työkaluista. Toinen lukijoista muisti myös, että Tutkintaryhmä-pakopeliä kehittäessämme huomasimme aiheen saattavan olla joillekin henkilökohtainen ja herkkä, ja että tällaisten asioiden käsittelyyn on syytä varautua. Hän toivoi huomiota tästä oppaaseen. Tämä aihe tuli myös opinnäytetyön tietopohjassa ilmi. Kaiken kaikkiaan lukijat kuvasivat tehdyn työn hyväksi ja tilaajan tarpeisiin sopivaksi.

Jotta pedagogisen pakopelin suunnitteluopas palvelisi Nuorten Akatemian tarpeita, tulen tekemään siihen lukijoiden ehdottamat muutokset myöhemmin. Opinnäytetyön liitteenä (liite 3.) on se versio oppaasta, jonka lukijat arvioivat. Näiden arvioiden pohjalta osaan kuitenkin jo päätellä, että opinnäytetyön tuotos vastaa tilaajan kanssa sille asetettuja tavoitteita ja tilaajan tarpeita. Työskenneltyäni Nuorten Akatemialla peleihin liittyviä hankkeita toteuttaen olen havainnut, että organisaatiossa on tarve konkreettisille projektityökaluille ja oppaille ja hyvien oppien valjastamiselle toteutetuista hankkeista selkeään, helposti omaksuttavaan muotoon. Useissa henkilökunnan kesken käydyissä keskusteluissa on noussut esiin toiveita hiljaisen tiedon ja osaamisen jakamisesta Nuorten Akatemian sisällä. Erityisesti peliosaamiselle on tällä hetkellä paljon kysyntää nykyisissä ja tulevaisissa hankkeissa ja henkilöstö kaipaa lisää osaamista aiheesta. Pedagogisten pakopelien suunnitteluopas on tilaajan näköinen ja onnistunut tuotos.

## 7 POHDINTA

Opinnäytetyöprosessini on ollut pitkä ja tulee päätökseensä samaan aikaan, kun pedagogisen pakopelin kehittämishankkeen piti tulla päätökseensä. Covid19-pandemian vuoksi joitakin hankkeen toimintoja on jouduttu lykkäämään vielä tulevalle vuodelle

2021. Toivon, että pandemiatilanteen helpottaessa ihmiset kaipaavat digitaalisten työkalujen sijasta konkreettista ja käsin kosketeltavaa tekemistä yhdessä muiden kanssa. Ehkä pystymme tätä kautta näkemään pakopelin levittämisen lykkääntymisen myös mahdollisuutena.

Opinnäytetyön tekeminen on herättänyt minussa paljon ajatuksia siitä, kuinka arvioida Nuorten Akatemian pelimenetelmien laatua ja kehittää pelimenetelmiä ja näihin liittyviä palveluja eteenpäin. Uskon, että opinnäytetyön ansiosta minulla on myös enemmän rohkeutta ja valmiuksia tarttua näihin asioihin asiantuntijana. Liikenneturvallisuus oli haastava pedagoginen teema, jonka käsittelyyn suunnitella peliä, mutta myös hyvin mielenkiintoinen. Projekti on ruokkinut kiinnostustani käyttäytymistä kohtaan ja sitä, kuinka käyttäytymiseen ja käyttäytymismallien muodostumiseen on mahdollista vaikuttaa.

Työni jatkuvat Nuorten Akatemialla ja pelihankkeiden määrä vaikuttaa olevan kasvusuunnassa. Opinnäytetyötä tehdessäni ja Tutkintaryhmä-pakopeliä suunnitellessani olen saanut huikean määrän kokemusta ja uutta tietoa pelien pedagogisesta ja hyötykäytöstä. Olen kiitollinen, että saan viedä oppini suoraan käyttöön työelämään organisaatiossa, jossa olen löytänyt oman paikkani ja jonka visioon uskon. Pedagogisia pelejä ja pakopelejä kohtaan on kiinnostusta kaikilla sektoreilla, joten uutta tietoa, hyviä käytäntöjä ja aiheen ympärille muodostuneita verkostoja syntyy koko ajan. Tiedän siis myös, että pääsen jatkuvasti oppimaan uutta aiheen parissa.



## LÄHTEET

- Csikszentmihalyi, Mihaly 1993. Kehittyvä minuus. Visioita kolmannelle vuosituhannelle. Suomentanut Sari Hellsten. Helsinki: Rasalas Kustannus
- Halinen, Irmeli & Jääskeläinen, Liisa 2015. Opetussuunnitelmauudistus 2016. Teoksessa Cantell, Hannele (toim.) Näin rakennat monialaisia oppimiskokonaisuuksia. Jyväskylä: PS-kustannus, 19–35.
- Harviainen, J. Tuomas & Soanjärvi, Nuppu 2019. Pelaamalla oppiminen ja pelien opetuskäyttö. Teoksessa Tossavainen, Tommi (päätoim.) Pelikasvattajan käsikirja 2. Ensimmäinen painos. Helsinki: Kansallinen audiovisuaalinen instituutti, 139–146.
- Hietajärvi, Lauri & Hohti, Riikka & Lonka, Kirsti & Nuorteva, Maija & Rainio, Anna Pauliina & Sandström, Niclas & Vaara, Lauri & Westling, Suvi Krista 2015. Ilmiölähtöisesti kohti innostavaa oppimista. Teoksessa Cantell, Hannele (toim.) Näin rakennat monialaisia oppimiskokonaisuuksia. Jyväskylä: PS-kustannus, 49–72.
- Hilppö, Jaakko & Mäki, Laura & Rajala, Antti & Stenberg, Katariina & Suvanto, Tiina-Elina 2015. Opetuksen omakohtaistaminen ja osallistava pedagogiikka. Teoksessa Cantell, Hannele (toim.) Näin rakennat monialaisia oppimiskokonaisuuksia. Jyväskylä: PS-kustannus, 97–105.
- InsideOut Production 2020. History of the first escape game company in Finland. Viitattu 2.12.2020 <https://www.iop.games/escape-games>
- Koiranen, Joonas 2019. Pedagogiset pakopelit. Helsinki: Ääres eduEscape
- Kolb, David A. 1984. Experiential learning: experience as the source of learning and development. Eaglewood Cliffs: Prentice Hall
- Kortesuo, Katleena 2018. Pakohuone. Suunnittele, toteuta, pakene. Hämeenlinna: Karisto oy
- Liikenneturva 2020a. Hallinto. Viitattu 3.12.2020 <https://www.liikenneturva.fi/fi/liikenneturva/liikenneturva-hallinto#288cd2aa>
- Liikenneturva 2020b. Toimintamme perusta. Viitattu 3.12.2020 <https://www.liikenneturva.fi/fi/liikenneturva/toimintamme-perusta#288cd2aa>

Liikenneturva 2020c. Toiminta. Viitattu 3.12.2020 <https://www.liikenneturva.fi/fi/liikenneturva/toiminta-1#288cd2aa>

Liikenneturva 2020d. Liikenneturvan strategia 2021-2025. Viitattu 3.12.2020 [https://www.liikenneturva.fi/sites/default/files/liikenneturvan\\_strategia\\_2021-2025\\_id\\_28819.pdf](https://www.liikenneturva.fi/sites/default/files/liikenneturvan_strategia_2021-2025_id_28819.pdf)

Liikenneturva 2020e. Nuoret (15-24) liikenteessä. Viitattu 4.12.2020 <https://www.liikenneturva.fi/fi/eri-ikaisena/nuoret-15-24-liikenteessa#288cd2aa>

Liikenneturva 2020f. Tilastokatsaus. Nuorten henkilövahingot liikenteessä. 31.8.2020 [https://www.liikenneturva.fi/sites/default/files/materiaalit/Tutkittua/Tilastot/tilastokatsaukset/tilastokatsaus\\_nuoret.pdf](https://www.liikenneturva.fi/sites/default/files/materiaalit/Tutkittua/Tilastot/tilastokatsaukset/tilastokatsaus_nuoret.pdf)

Lock Academy Paris 2020. History and origin of escape games. Viitattu 2.12.2020 <https://lockacademy.com/en/history-and-origin-of-escape-games/>

Nuorten Akatemia 2019. Pakopelihanke. Raportti 2019. Ei julkaistu.

Nuorten Akatemia 2020a. Nuorten Akatemian strategia 2020. Viitattu 3.12.2020 [https://www.nuortenakatemia.fi/wp-content/uploads/2020/02/NuortenAkademian\\_strategiatiiivistelm%C3%A4nettiin.pdf](https://www.nuortenakatemia.fi/wp-content/uploads/2020/02/NuortenAkademian_strategiatiiivistelm%C3%A4nettiin.pdf)

Nuorten Akatemia 2020b. Mikä Nuorten Akatemia? Viitattu 10.12.2020 <https://www.nuortenakatemia.fi/mika-nuorten-akatemia/>

Nuorten Akatemia 2020c. Hankkeet. Viitattu 10.12.2020 <https://www.nuortenakatemia.fi/hankkeet/>

Nuorten Akatemia 2020d. Mahis. Viitattu 3.12.2020 <https://www.mahis.info/>

Nuorten Akatemia 2020e. Liikkuva draamatyöpajat. Viitattu 3.12.2020 <https://www.nuortenakatemia.fi/hankkeet/liikkuva-2012-2013/>

Nuorten Akatemia 2020f. Päätä itse! – nuorten liikenneturvallisuusprojektit. Viitattu 3.12.2020 <https://www.nuortenakatemia.fi/hankkeet/paata-itse/>

Puolakka, Lassi 2019. Hyötypelit – pelaamista hovin ja hyödyn vuoksi. Teoksessa Tos-savainen, Tommi (päätoim.) Pelikasvattajan käsikirja 2. Ensimmäinen painos. Helsinki: Kansallinen audiovisuaalinen instituutti, 147–153.

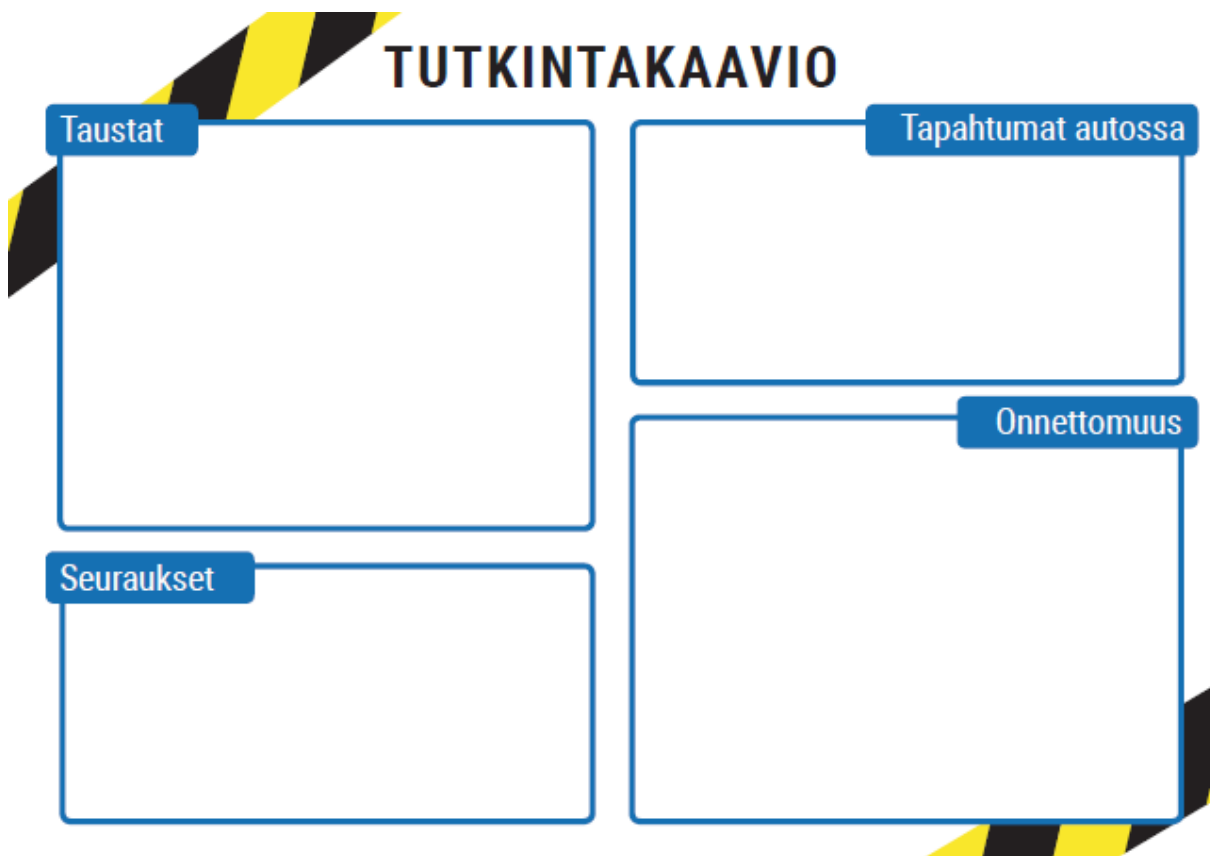
Puusniekka, Anna & Saaranen-Kauppinen, Anita 2006. 7.2.1 Litterointi. KvaliMOTV – Menetelmäopetuksen tietovaranto. Verkkojulkaisu. Tampere: Yhteiskuntatieteellinen tietoarkisto. Viitattu 13.12.2020 [https://www.fsd.tuni.fi/menetelmaopetus/kvali/L7\\_2\\_1.html](https://www.fsd.tuni.fi/menetelmaopetus/kvali/L7_2_1.html)

Puusniekka, Anna & Saaranen-Kauppinen, Anita 2006. 6.4 Havainnointi. KvaliMOTV – Menetelmäopetuksen tietovaranto. Verkkojulkaisu. Tampere: Yhteiskuntatieteellinen tietoarkisto. Viitattu 13.12.2020 [https://www.fsd.tuni.fi/menetelmaopetus/kvali/L6\\_4.html](https://www.fsd.tuni.fi/menetelmaopetus/kvali/L6_4.html)

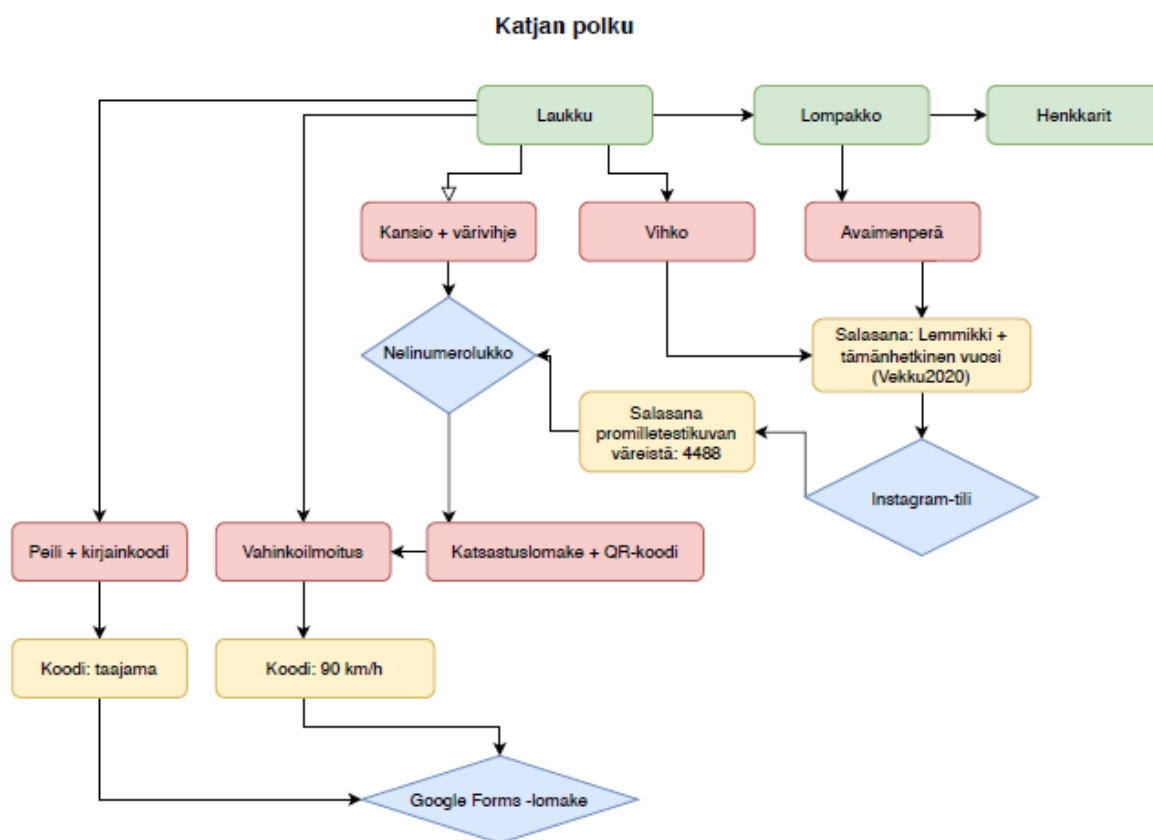
Ängeslevä, Sonja 2014. Level up: Työrutiinit peliksi. Helsinki: Talentum

## LIITTEET

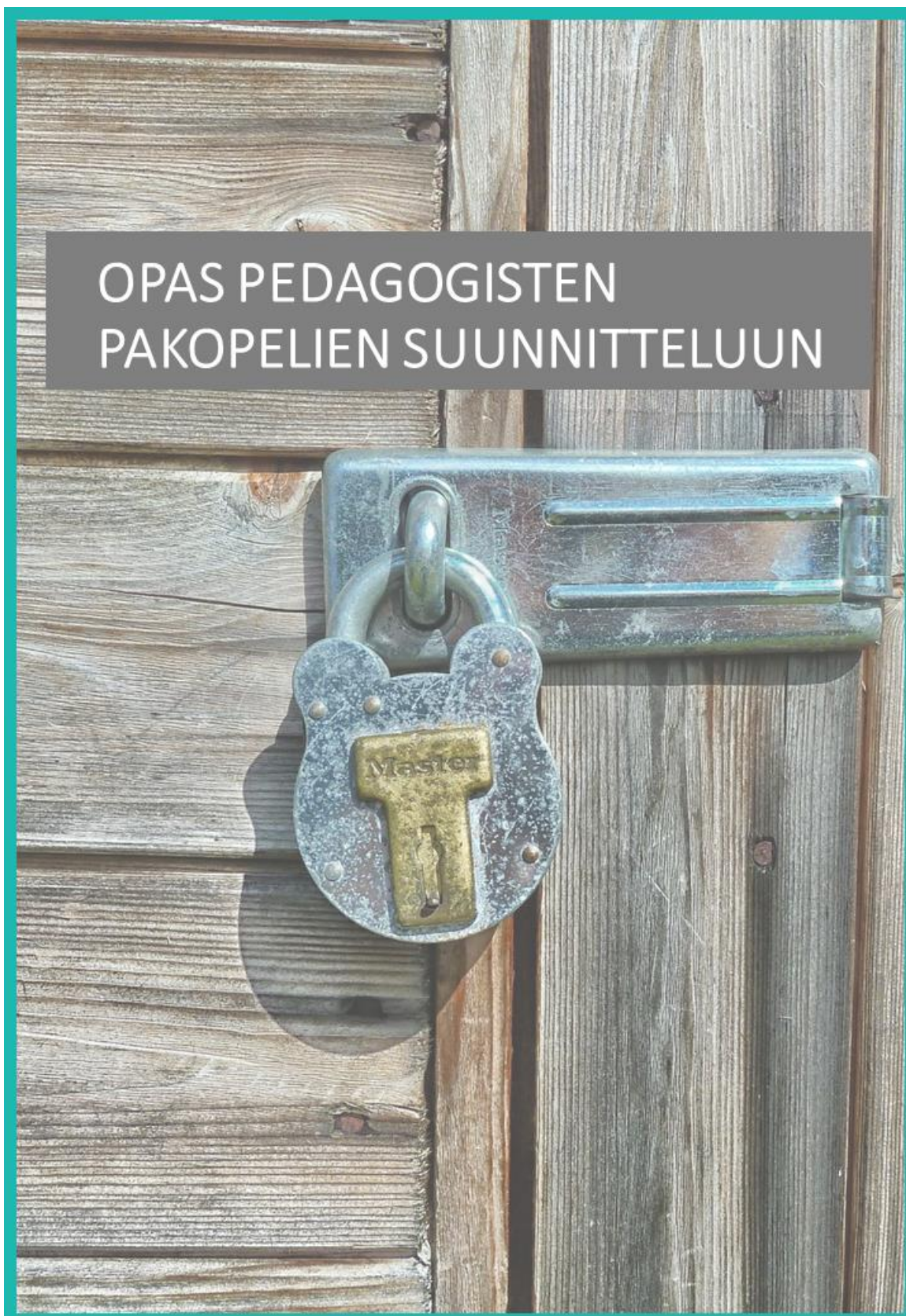
## Liite 1: Tutkintakaavion luonnos



## Liite 2: Pulmapolun mallikaavio yhdestä pakopelin pulmapoluista



Liite 3: Opas pedagogisten pakopeliin suunnitteluun



# Sisällys

- 1 Pakopelit
- 2 Pelin pedagogiset tavoitteet
- 2 Teema ja aihe
- 4 Tarina
- 6 Suunnittelun työkalut
- 7 Monialainen yhteistyö
- 8 Pulmatehtävät
- 10 Pelin komponentit
- 10 Tila
- 11 Lisäelementit
- 12 Esteettömyys
- 13 Purkukeskustelu
- 14 Pelin ohjeistus
- 15 Pelin ohjaaminen
- 16 Vinkit pakopelissä
- 17 Testaaminen
- 18 Lukuvinkit

Tämä opas on suunniteltu osana Humanistisen ammattikorkeakoulun kansalaistoiminnan ja nuorisotyön koulutusohjelman opinnäytetyötä ”Pedagogiset pakopelit kokemuksellisen oppimisen menetelmänä, Case: liikenneturvallisuus”, 2020. Opinnäytetyön tilaajana toimi Nuorten Akatemia. Opas perustuu Nuorten Akatemian ja Liikenneturvan yhteisen pedagogisen pakopelin kehittämishankkeen (”Tutkintaryhmä – Pakopeli liikenneturvallisuudesta”) toteuttamisen aikana havaittuihin hyviin käytänteisiin sekä teoriapohjaan.

Sonja Hämäläinen

2019-2020

### *Lukijalle*

Tämä opas on tarkoitettu tueksi pedagogisten pakopelien suunnitteluun ja pyrkii tarjoamaan tähän tarkoitukseen näkökulmia ja vinkkejä. Oppaassa ei mennä pintaa syvemmälle yleiseen peliteoriaan tai kokemukselliseen ja epämuodolliseen oppimiseen. Mikäli olet suunnittelemassa jonkin muun tyyppistä peliä kuin pakopeliä, löytyy joistakin oppaan osiosta hyviä yleisiä vinkkejä pelisuunnitteluun (esim. pedagogiset tavoitteet, teema ja aihe sekä testaaminen). Toivottavasti opas auttaa sinua pääsemään alkuun pedagogisten pakopelien suunnittelussa ja vastaa joihinkin kysymyksiisi aiheesta!

## Pakopeli

Pakopeli on pulmanratkontapeli, jota pelataan ryhmässä. Pakopeliä siivittää aina tarina tai sillä on jokin vahva teema. Pelimuotona se on hyvin vuorovaikutteinen, sillä pulmien ratkaisuja prosessoidaan yhdessä. Peli rakentuu yhdestä tai useammista pulmapoluista, joissa tehtävät seuraavat toinen toistaan päättyen jonkinlaiseen loppuhuipennukseen tai mysteerin ratkeamiseen. Perinteisissä pakohuonepeleissä tämä tarkoittaa useimmiten ulospääsyreitin löytämistä huoneesta, esimerkiksi avaimen löytämistä viimeiseen lukittuun oveen. Pakopeleissä on yleensä myös aikaraja, jonka puitteissa tehtävät tulee suorittaa, mikä luo jännitettä peliin. Vuorovaikutus- ja ryhmätyötaitojen lisäksi peli haastaa pelaajien loogista päättelykykyä ja luovia ongelmanratkaisutaitoja.

Pakopelit soveltuvat monien erilaisten teemojen käsittelyyn ja niitä voi rakentaa lähes mihin tahansa. Pakopelejä on tehty myös pöytäpeleiksi, joiden materiaalit löytyvät lautapelien tapaan laatikosta, sekä digitaalisiksi peleiksi. Totta puhuen, pakopelien ensimmäiset muodot olivat digitaalisia pulmanratkontapelejä, joita oli olemassa jo 80-luvun lopulla. Pakopeli kattavampana genrenä tai pelin muotona määriteltiin sen vasta myöhemmin, kun ensimmäiset oikean elämän pakohuonepelit kehitettiin 2010-luvun alulla. Digitaalisista pulmanratkontapeleistä löytyy kuitenkin todella paljon hyviä ideoita ja inspiraationlähteitä erilaisiin pakopeleihin. Aiemmin mainittujen lisäksi olemassa on monia muita pakopelien alagenrejä, esimerkiksi luonnossa tai kaupungilla pelattavat pakopelin perusrakennetta noudattavat seikkailupelit.





## Pelin pedagogiset tavoitteet

Pedagogiset tavoitteet on hyvä määritellä heti prosessin alkuun, koska pelin eri elementtien suunnittelu rakentuu niiden ympärille. Pedagogisia teemoja on helpointa käsitellä tarinan kautta. Myös pelin varsinaiset tehtävät kuitenkin soveltuvat tähän tarkoitukseen. Esimerkki: jos pelin teemana on luonnonsuojelu kaupunkiympäristössä ja pedagogisena tavoitteena on 1. lisätä ymmärrystä yksilön mahdollisuuksista vaikuttaa arkisella toiminnalla ja 2. tuoda esiin, miten erilaiset puulajikkeet ovat tärkeitä eläimille kaupunkiympäristössä, tavoitteen 1. kannattaa nousta esiin tarinan ja purkukeskustelun kautta, sillä sen käsittely kaipaa reflektoivaa pohdintaa ja keskustelua, ja tavoitteen 2. voi tuoda esiin tehtävien kautta, sillä se on informatiivinen. Tämä myös sitoo pulmatehtäviä koko pelin kattavaan yläteemaan ja näin peliin valitut pulmatehtävät tuntuvat harkitummilta ja perustellummilta.

Tavoitteiden kanssa kannattaa tehdä tiukka raja-alue alussa ja pohtia, mitkä ovat tärkeimmät käsiteltävät asiat. Jos tavoitteita on liikaa, käsillä saattaa loppujen lopuksi olla sekava ja poukkoileva kokonaisuus, joka tuo esiin paljon asioita, mutta hipaisee kaikkia asioita pintapuolisesti eikä auta pelaajaa syventymään mihinkään. Jos vaikuttaa, että muille käsiteltäville asioille on konseptissa tilaa, niitä voidaan lisätä myöhemmin. Pedagogisten ydinteemojen täytyy nousta esiin pelistä ja purkukeskustelusta vahvasti ja niiden täytyy pelata yhteen pelin tarinan ja tehtäväpolun kanssa. Mikäli vaikuttaa siltä, että pedagogisia tavoitteita on liian monta ja niistä ei voida joustaa, on harkittava, olisiko pakopelin oltava esimerkiksi osa työpajakokonaisuutta, jossa ensimmäisellä kerralla pelataan pakopeli ja käydään sen purkukeskustelu, ja toisilla kerroilla syvennytään muihin pedagogisiin tavoitteisiin.

## Teema ja aihe

Teeman ja aiheen määrittelyä on useita riippuen siitä, mitä teosta tarkastellaan. Pelien osalta määrittäisin, että pelin teema on se yleismaailmallinen, yhteiskunnallinen tai inhimillinen asia tai ilmiö, jota peli käsittelee, ja aihe on se tapahtuma tai tapahtumien sarja, jonka kautta peli tarkastelee teemaa. Esimerkiksi Tutkintaryhmä-pakopelin teema on liikenneturvallisuus ja aihe on onnettomuustutkinta.

Viihdekäyttöön soveltuviissa peleissä aihe voidaan hahmotella ennen teemaa, mutta pedagogisen pelin suunnittelussa teema on syy lähteä suunnittelemaan koko peliä. Voi toki olla, että suunnittelija keksii kiinnostavan pelin aiheen ja vasta myöhemmin hahmottuu, minkä teeman käsittelyyn peli-idea voisi sopia. Näitä ideoita kannattaakin kirjoittaa ylös pöytälaatikkoon.

Aiheen ja teeman ei tarvitse aina niin ilmeisesti kytkeytyä toisiinsa, kuin Tutkintaryhmä-pakopelissämme. Pedagogisissa peleissä teema on sellainen asia, joka jollakin olennaisella tavalla liittyy pelin pelaajan elämään ja on yleissivistävää tai ihmisille yleisesti hyväksi pohtia teeman merkityksiä omalle elämälleen. Aiheen sen sijaan ei tarvitse välttämättä millään tavoin liittyä ihmisten tavanomaisen elämän tai arjen tilanteisiin, mutta se voi soveltua silti hyvin valitun teeman käsittelemiseen. Purkukeskustelun kautta pelin teemoja sitten tarkastellaan oikean elämän kontekstissa. Etäännyttäminen voi myös olla hyödyksi, jos pelin teemat ovat hankalia käsitellä tai niihin liittyy yhteiskunnassa jonkinlaista vastakkainasettelua. Toisaalta taas joillekin teemoille on haitaksi, jos niitä etäännytetään liikaa oikean elämän tilanteista ja realismista. Tutkintaryhmä-pakopelin teemoja olisi ollut haasteellista edes purkukeskustelun avulla tuoda lähelle pelaajan todellista elämää, jos autotiellä tapahtuneen auton ja mopon onnettomuuden sijasta pelaajat olisivatkin tutkineet toisiinsa törmänneiden avaruusaluusten onnettomuutta. Aihetta suunniteltaessa onkin hyvä käydä keskustelua siitä, onko pelin pedagogisille tavoitteille eduksi vai haitaksi, jos aihe on etäännytetty. Keskustelu kannattaa käydä erityisesti siinä kohdassa, jos keksitään sellainen aihe, josta saataisiin hauska ja mielenkiintoinen peli, sillä miksi tehdä peliä ollenkaan, jos siitä ei ole tulossa hauska ja mielenkiintoinen. Ideointivaiheessa voikin lähteä listaamaan enemmän liikaa ja hyvin kaukaa haettujakin aiheideoita pelille ja sitten pohtia, mitkä niistä voisivat oikeasti olla järkeviä ja realistisia toteuttaa.

### Tehtävä

Pohdi ja kirjoita ylös 10 eri *teemaa* ja 10 eri *aihetta*. Tämän jälkeen kokeile yhdistellä ei teemoja ja aiheita toisiinsa. Millainen yhdistelmä olisi hauska? Mitkä yhdistelmät voisivat oikeasti toimia pelikonseptina? Voisiko luottamukseen liittyviä kysymyksiä käsitellä kummitelevassa talossa tai kulttuurien moninaisuutta sukellusvenematalla?

## Tarina

Viihteellisissä pakopeleissä saattaa olla riittävä, että pelillä on vahva teema, eikä tarinan tarvitse välttämättä olla kovin vaikeikas tai narratiivinen, jotta peli on tarpeeksi viihdyttävä ja houkuttelee pelaajia. Pedagogiselle pelille tarina on kuitenkin usein tarpeellinen pedagogisten tavoitteiden käsittelyä varten. Hyvä tarina lisää pelin innostavuutta ja pelaajien motivaatiota pelin ratkaisemista kohtaan ja kutkuttavaa mysteeriä on jännittävää ratkaista. Pelin tarina on hyvä kirjoittaa sellaiseksi, että sen voi välittää pelissä pieninä informaation palasina, vihjeinä sekä muuten kuin sanallisesti, esimerkiksi kuvien ja rekvisiitan avulla sekä pulmatehtävien kautta.



Sekä tarinan kerronnassa että pedagogisten sisältöjen välittämisessä suosittelisin välttämään kiusausta sisällyttää pitkiä tekstisisältöjä peliin. Pakopelissä nämä eivät juuri koskaan toimi, sillä pelaajat ovat pelin luonteen takia niin kiireisessä ja virittyneessä tilassa, että tekstin sisältö ei jää mieleen. Jopa tämän kappaleen mittainen teksti pakopelissä on aivan liian pitkä. Sellaisissa pulmatehtävissä, jotka perustuvat esim. kieleen tai kirjallisuuteen, voi hyödyntää pitkiäkin tekstejä, mikäli tekstin sisällössä ei ole tarinan tai pedagogisten tavoitteiden kannalta mitään erityisen oleellista.

Tarinan toimivuutta on hyvä testata mekaniikkojen ja pedagogisen sisällön lisäksi. Pelitestausten ja tarinan luetuttamisen kautta tarinasta voi ilmetä aukkoja tai ristiriitaisuuksia, joita suunnittelija ei itse aina huomaa. Vaikka tuntuisi, että jotkin epäloogisuudet tarinassa eivät haittaa, jos ne eivät ole oleellisia pedagogisten tavoitteiden kannalta, kannattaa niitä silti aina kartoittaa ja korjata ne ennen valmiin pelin lanseerausta. Pelaajan havaitsemat aukot tai epäloogisuudet tarinassa voivat jäädä niin pahasti mielen päälle, että se voi haitata tärkeän tiedon omaksumista pelissä ja purkukeskustelussa, hajottaa pelin uskottavuutta sekä rikkoa illuusion ja flow-tilan.

Tarinan suunnittelussa auttaa se, että ensin hahmotellaan, millaisia ilmiöitä pelin teemaan liittyy tai millaiset näkökulmat teemaan liittyen voisivat olla oleellisia ja kiinnostavia tuoda esiin. Tällaisia asioita voi kartoittaa esimerkiksi kutsumalla pelin kohderyhmään kuuluvia henkilöitä tai muun ryhmän ihmisiä käymään keskustelua aiheesta tai osallistumaan teeman purkamiseen suunniteltuun työpajaan. Keskustelun kautta teeman purkua voi toteuttaa erilaisin dialogimenetelmin, jolloin keskustelu kannattaa äänittää tai tehdä siitä yksityiskohtainen muistio. Tämän jälkeen keskustelusta hahmotetaan keskeisimmät puheenaiheet tai näkökulmat, ja näiden pohjalta voidaan lähteä kirjoittamaan tarinaa. Toinen vaihtoehto voisi olla järjestää game jam -tapahtuma. Game jamien ideana pelisuunnittelun maailmassa on suunnitella perinteisesti noin viikonlopun mittaisena sprinttinä mahdollisimman valmis peli. Pelin tarinaa hahmoteltaessa tavoitteena ei tarvitse olla edes kehitellä valmista peli-ideaa, vaan tuottaa mahdollisimman paljon näkökulmia ja ajatuksia teemasta sekä hahmotella pelin tarinasta, jota voidaan lähteä kehittämään eteenpäin. Game jamissa voidaan esimerkiksi hyödyntää teemaan liittyvää lähdemateriaalia herättämään ajatuksia ja keskustelua sekä käyttää erilaisia luovia harjoitteita tarinaidean synnyttämiseen.

Tarinaa suunniteltaessa on myös pohdittava, missä roolissa pelaajat ovat pelissä, sekä missä roolissa pelinvetäjä on, mikäli hän on näkyvässä tai läsnä huoneessa. Pelin uskottavuutta ja illuusiota voi rikkoa se, jos pelaaja ei ymmärrä, mikä rooli hänen tulisi omaksua suhteessa pelin tarinaan. Samoin näitä asioita rikko se, mikäli pelaajia pyydetään eläytymään rooliin ja tarinaan ja pelissä luodaan illuusiota muuten lukuisilla elementeillä, mutta peliohjaaja on tilassa läsnä aivan omana itsenään.

### Tehtävä

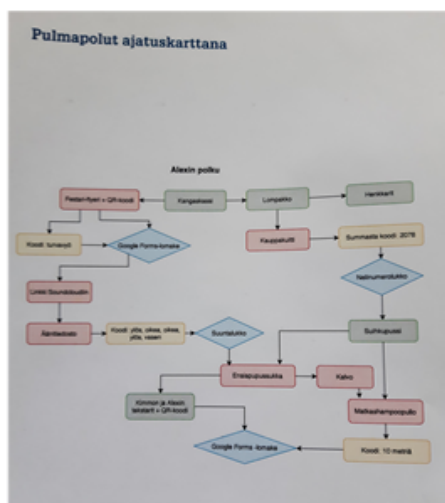
Valitse jokin aikaisemmassa tehtävässä tekemistäsi teeman ja aiheen yhdistelmistä. Kokeile kirjoittaa pelin tarina kolmella lauseella: mistä tarina alkaa, mikä käännekohta tarinassa tapahtuu, ja mikä on tarinan loppuhuipennus.

## Suunnittelun työkalut

Pakopelin suunnittelussa on paljon liikkuvia osia. Suunnittelutyön ja projektihallinnan työkalut ovat siis erityisen hyödyllisiä, jotta kaikista pelikonseptiin liittyvistä seikoista pysytään kartalla ja jotta kaikkia edistetään sopivassa suhteessa.

Liikenneturvallisuuspakopelin suunnittelussa hyödynnettiin Moscow-taulukkoa, joka auttoi tiimiä hahmottamaan, miten pelin eri elementtejä priorisoidaan: mitä asioita pelissä on ehdottomasti oltava, mitä siinä olisi hyvä olla, ja mitkä asiat ovat niin sanottua ekstrapaa. Näin suunnitteluprosessin aikana pysyttiin kartalla siitä, mitkä elementit ovat ensisijaisen tärkeitä suunnitella, testata ja hioa toimiviksi, ja mitä elementtejä voi tarvittaessa jättää kokonaan pois.

Pelisuunnittelucanvas (Game Design Canvas) voi auttaa pelikonseptin kokonaisuuden hahmottamisessa ja esittelyssä esimerkiksi kumppaneille. Netistä löytää useita esimerkkejä erilaisista pelisuunnittelucanvaksista, joita voi käyttää esimerkkinä pakopelin suunnittelucanvaksen tekoon. Eri osioita pakopelin suunnittelucanvaksessa voivat olla esimerkiksi: pedagogiset tavoitteet, teema ja aihe, tarinan pääkohdat, kohderyhmä, tila, lisäelementit, pelin ohjaajat, testaussuunnitelma, markkinointi ja levitys.



Pakopelin kulkua on helpompi suunnitella ja rakentaa pala palalta, kun pulmapolusta rakentaa karttaa heti suunnittelun alusta asti. Pulmapolun kartta on ajatuskartta, josta käy ilmi, kuinka vihjeet linkittyvät tehtäviin, mistä vihjeet ja tehtävät löytyvät ja kuinka ne johtavat seuraavaan tehtävään. Polkua on päivitettävä jatkuvasti pelin kehittämisen edetessä. Polkua tarkastelemalla on helpompi käydä läpi pelin progressiota, onko pulmatyyppejä riittävästi erilaisia ja miltä peli alkaa kokonaisuutena näyttää. Polusta on myös esimerkiksi helppoa tarkistaa, millaisia fyysisiä komponentteja peliin on hankittava ja mitkä ovat lukkojen koodit.

Palvelupolun tekeminen auttaa hahmottamaan pelikokonaisuutta pelaajan näkökulmasta. Palvelupolussa kannattaa käydä läpi pelaajan kokemus siitä, kun hän saa ensimmäisen kerran tietoa pelistä siihen, kun pelikokemuksesta on jo hetki aikaa. Palvelupolku on tyypillinen palvelumuotoilun työväline. Myös näihin löytyy hyviä esimerkkejä netistä.

## Monialainen yhteistyö

Pedagoginen pakopeli, lukuun ottaen kokonaisuuteen myös alku- ja purkukeskustelun, on moninainen kokonaisuus. Pakopeli pelien muotona on roolipelien ohella pelimuodoista lähimpänä draaman omaista toimintaa sen pyrkiessä tarjoamaan ihmiselle mahdollisuus heittäytyä ja eläytyä fiktion tunniksi. Teeman, tarinan ja pulmatehtävien rakentaminen dynaamiseksi, eheäksi kokonaisuudeksi, joka haastaa pelaajaa sopivassa määrin, voi olla haasteellista. Liikenneturvallisuuspakopelin suunnittelussa koimme, että suunnittelutyön starttaaminen monialaisen tiimin avulla oli näistä syistä hyödyksi. Omaan tiimiimme kokosimme osaamista ja asiantuntijuutta pelisuunnittelusta, pedagogiikasta, draamakasvatuksesta, pakopeleistä ja palvelumuotoilusta. On helpompi työstää kokonaisuutta, kun eri osaajat huolehtivat kehittämisen aikana pelin laadusta ja toimivuudesta oman osaamisalansa näkökulmasta. Vuorovaikutus kumppanin tai asiakkaan kanssa on myös tärkeää pelin kehittämisen aikana. Joskus heidän substanssiosaamistaan tarvitaan siihen, että tehtäväideat saadaan toimimaan käsiteltävän teeman kanssa.

### Aivopähkinä

Mikä luku on peitetty?

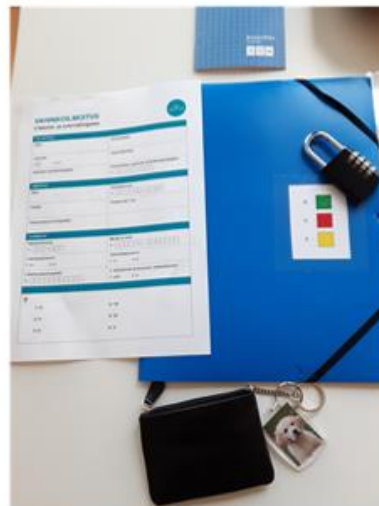
16 06 68 88 ■ 98

## Pulmatehtävät

Pakopelien pulmatehtävät testaavat yleensä pelaajan loogista päättelykykyä, luovaa ongelmanratkaisukykyä, hahmotuskykyä tai jonkinlaista suorituskykyä. Pulmatehtävät voivat siis olla hyvin monenlaisia, ja peliin sopivat tehtävät määrittyvät usein pelin teeman ja käytettävissä olevien puitteiden mukaan. Hyvän pakopelin pulmatehtävät eivät vaadi pelaajilta mitään erityistietoja tai -taitoja, vaan tehtävien olisi hyvä perustua ihmisen luontaisen päättely- ja hahmotuskyvyn haastamiseen sekä yleissivistykseen kohderyhmän huomioon ottaen.

### Erilaisia pulmatyyppejä:

- Lukot (avainlukot, numerot, suunnat, rasialukot)
- Gadgetit (vimpaimet ja vekottimet, jotka on rakennettu tai muunneltu tavanomaisista esineistä kyseistä peliä varten)
- Aakkoset ja merkit
- Kirjalliset tehtävät
- Matemaattiset tehtävät
- Aistitehtävät (ääni, tunto, hajuu)
- Värit, muodot, kuvat ja kuviot
- Etsimistehtävät (piilotettu avain, salaluukku tms.)
- Ketteryys ja kädentaidot (kurottaminen, heittäminen, nopeus)
- Työkalut
- Klassiset pulmatehtävät ja puzzlet (palapelit, sudokut, Einsteinin arvoitus jne.)
- Fyysiset, pari- ja ryhmätehtävät
- Digitaaliset tehtävät



Peliin on hyvä valita mahdollisimman monipuolisesti eri pulmatyyppejä. Näin eri vahvuuksia omaavilla pelaajilla on mahdollisuus saada onnistumisen kokemuksia pelin aikana, eikä ryhmän peli kaadu tyystin siihen, jos suurin osa pelin tehtävistä perustuu esimerkiksi kielelliseen hahmottamiseen, eikä tiimissä satukaan olemaan ketään tältä osin nokkelaa pelaajaa.

Voi olla, että jotkin pelin pulmatehtävistä ovat ratkaistavissa sellaisenaan ja kaikki ratkaisuun tarvittava informaatio on yhdessä paikassa selkeästi esitettyinä. Pakopeleille on kuitenkin myös ominaista, että suurin osa tehtävistä ei ole ratkaistavissa sellaisenaan, vaan pelaajien on hoksattava tai löydettävä vihje, joka on avain pulman ratkaisemiseen. Yksi pakopelin haasteista on siis loogisesti päätellä, mistä pulmaan sopiva vihje löytyy tai mikä pelaajien löytämistä vihjeistä kuuluu mihinkin pulmaan. Toisaalta pelin haastavuustasoa voi helpottaa tekemällä pulmia sellaisia, että pelaajan ei tarvitse yhdistellä vihjeitä pulmiin. Tämä on kuitenkin jossain määrin oleellinen osa pakopelin mekaniikkaa, joten suosittelen hyödyntämään sitä ainakin joissakin tehtävissä.

Pakopeli koostuu niin sanotuista pulmapoluista, joissa pulmatehtävät seuraavat toinen toistaan vieden pelaajia askel askeleelta kohti loppuratkaisua. Pakopeli voi olla lineaarinen, jolloin se koostuu yhdestä suorasta polusta, jossa tehtävät seuraavat toinen toistaan. Pelissä voi olla myös rinnakkaisia pulmapolkuja. Tällöin polkuja on usein mahdollista ratkoa saman aikaisesti tai sillä ei ole merkitystä, kumman polun pelaajat päättävät ratkaista ensin.

### Tehtävä

Valitse jokin aikaisemmassa tehtävässä tekemistäsi teeman ja aiheen yhdistelmistä. Keksi yksi esine tai vekotin, joka tällaisesta pakohuoneesta voisi löytyä. Kehitä idea pulmatehtävälle, jossa tätä esinettä voitaisiin hyödyntää.



## Pelin komponentit

Pelin fyysisillä komponenteilla käsitetään kaikki se tavara, josta pakopelin pulmat rakentuvat sekä kaikki muu rekvisiitta ja lavastus. Pelissä voi olla myös digitaalisia komponentteja, esimerkiksi digitaaliset tehtävät, musiikki- ja ääniraidat sekä videot. Kaikkien näiden hankinta, kokoaminen ja askartelu sekä listaaminen vievät paljon aikaa. Pelkästään näille tehtäville on siis hyvä varata riittävästi työaikaa sekä aikaa ennen pelitestauksia ja varsinaisten pelien vetämistä tai pelin lanseerausta. Kustannusarvioon kannattaa mahdollisuuksien mukaan laittaa kustannuksia, joita voi tulla ulkopuolisten palvelujen hankinnasta, mikäli joitakin pelin komponentteja tai lisäelementtejä täytyykin teettää muualla.

Materiaalilistaa on hyvä pitää sekä fyysisistä että digitaalisista komponenteista alusta asti ja pitää lista ajan tasalla. Pohdi, kuinka digitaaliset elementit ovat pakopelihoajaan saatavilla. Kun hankit fyysisiä komponentteja, kirjaa aina ylös oleelliset yksityiskohdat niistä: esimerkiksi, että peliin ei sovi mikä tahansa reppu vaan sellainen, jonka vetoketjuun on mahdollista laittaa lukko. Mikäli jotkin komponentit vaikuttavat olevan hankalasti saatavilla (esimerkiksi suuntalukot ovat oppaan kirjoitushetkellä sellaisia), kirjoita tarkkaan ylös tuotteen valmistajan käyttämä tuotenimi ja oleelliset tuotetiedot, jotta tuotteen vaihtoehtoisia myyjiä olisi mahdollista etsiä netistä myöhemmin. Pohdi myös, kannattaako herkästi hajoavia, katoavia tai hankalasti askarreltavia komponentteja hankkia tai valmistaa muutama varalle hajoamisten ja katoamisten varalta. Näiden tilanteiden varalta kannattaa myös pohtia, onko pulmatehtävän alkuperäinen toteutusidea ainut mahdollinen, vai onko toteutus korvattavissa jollain sellaisilla komponenteilla, joita on helpompaa hankkia tai helpompaa askarrella uudelleen, muuttamatta pulmatehtävän perusideaa.

## Tila

Perinteiset pakopelit on usein rakennettu sisätilaan yhteen huoneeseen tai huoneistoon. Mikäli peli rakennetaan pysyvästi johonkin tilaan, silloin tilan tarjoamia mahdollisuuksia ja rajoitteita hyödynnetään vahvasti yhtenä pelin elementtinä. Toisaalta pakopelejä voi tehdä lähes millaiseen tilaan tahansa, sisä- tai ulkotiloihin tai liikuteltavaksi.

Tärkeimpiä asioita lienevät tilan turvallisuus ja se, että ennen suunnittelua on määritelty tietty tila, johon peli rakennetaan tai jossa sitä pelataan, tai että peli ei ole mitenkään tilasta riippuvainen vaan liikuteltava konsepti. Jos konsepti on liikuteltava ja se viedään tilaan, joka on ryhmälle hyvin tuttu tai muuten todella arkinen tila, on hyvä pohtia, millä erilaisilla elementeillä tilaan voitaisiin vaikuttaa, jotta tilan tunnelma muuttuisi pelin ajaksi arkisesta poikkeavaksi. Sisätilojen osalta yksi hyvä yleissääntö lienee myös, että tilan on oltava rauhoitettu pelin ajaksi pelille, eikä sen läpi voi esimerkiksi tapahtua pelin ulkopuolisten henkilöiden kulkua toiseen tilaan. Pakopelejä on niin paljon erityyppisiä, mikäli pöytäpelit ja digitaaliset pelit lasketaan mukaan, että on hankalaa sanoa, onko tila täysin välttämätön osa pakopelikonseptia. Omien kokemusteni mukaan sanoisin kuitenkin, että pelin on vähintään luotava selkeä mielikuva tilasta.

### Tehtävä

Kirjoita viisi eri tilaa, joihin voisi suunnitella pakopelin. Sen sijaan, että kirjoittaisit "huone" tai "pihalle", keksi jotakin yksityiskohtaisempaa, kuten "kansallisoopperan takahuone" tai "päiväkodin piha".

## Lisäelementit

Pakohuonepelin on tarkoitus olla kokemus, jossa pelaajan on helppoa heittäytyä ja eläytyä pelin tunnelmaan, tarinaan ja teemaan sekä päästä flow-tilaan. Perinteisissä pakopeleissä tunnelmaa luovia ja teemaa vahvistavia elementtejä on paljon. Pakopeleille olennaisin ja yleisin tällainen elementti on tilan lavastaminen ja rekvisiitan lisääminen. Myös tehtävien fyysiset komponentit suunnitellaan useimmiten teemaan sopiviksi. Pakohuoneista löytyy usein teemaan sopiva musiikki, joka vahvistaa peliin suunniteltua tunnelmaa. Ääniefektejä peleissä voi olla joko silloin, jos ne sopivat teemaan, tai ne voivat liittyä olennaisesti johonkin pulmatehtävään. Samalla tavoin pelissä voidaan käyttää myös videoita. Tutkintaryhmä-pakopelissä videoita käytettiin pelin alussa, pelin lopussa ja purkukeskustelun siivittämiseen.



Koska Tutkintaryhmä on luokkahuoneeseen vietävä pakopeli, jonka toteutuksessa luokkahuonetta ei ole mahdollista lavastuksen ja rekvisiitan avulla luoda toisen tilan tuntuiseksi, haluttiin pelin aloitusvideolla mahdollistaa pelaajille sisäistä kokemusta siitä, että he ovat siirtyneet hetkeksi toiseen tilaan; tämä ei ole tavanomainen oppitunti, vaan pelin ajan

liikutaan fiktion tasolla. Samoin pelin lopetusvideon tarkoituksena oli luoda tunnetta siitä, että teeman käsittely jatkuu, mutta peli on päättynyt. Myös valaistus vaikuttaa tilan tunnelmaan paljon, joten on hyvä miettiä, miten valoja voitaisiin hyödyntää kaikenlaisissa tiloissa: sisällä, ulkona, rakennettavassa tilassa, luokkahuoneessa ja ehkä jopa tilassa tilan sisällä (esimerkiksi komerossa tai laatikossa).

### Aivopähkinä

Mitä ihmeen pelejä nämä ovat?

- Jatketaan Belgian portilla
- Massakulttuurin kiuas sielulle
- EU-keinojen etikettiä

## Esteettömyys

Pakopeleissä voi olla monia sellaisia kohtia eri pulmatyypeistä tilaan ja fyysisiin komponentteihin, jotka voivat olla ihmisille jollain tavoin esteellisiä. On lähes mahdotonta suunnitella pelikonseptia, joka on esteetön jokaiselle mahdolliselle pelaajalle. Suunnittelun aikana pelin tilaa, pulmia ja komponentteja kannattaa kuitenkin välillä käydä läpi esteettömyyden näkökulmasta ja pohtia, onko esimerkiksi olemassa kevyttä tapaa tehdä joistakin pulmista vähemmän esteellisiä ilman, että niiden perusidea muuttuu, ja kuinka esteettömyyttä voitaisiin edistää esimerkiksi tilavalinnan kohdalla.

Mikäli on mahdollista, että peliä jossakin kohtaa pelaavat esimerkiksi muut kuin suomea äidinkielenään puhuvat henkilöt tai että pelistä tehdään jossakin kohtaa käänösversio, tällöin kieleen perustuvat tehtävät eivät tule pelissä toimimaan. En mene oppaassa syvemmälle esteettömyyden aiheeseen, mutta pelille lienee hyvä tehdä suunnittelun alkuvaiheilla kartoitus siitä, ketkä peliä mahdollisesti tulevat sen valmistuttua pelaamaan, pohtia esteettömyysnäkökulmaa ja tarvittaessa konsultoida muita asiantuntijoita aiheesta.

## Purkukeskustelu

Pakopeli on pelin muoto, joka kannustaa pelaajaa keskittymään pulmatehtävien ratkaisemiseen ja mahdollinen aikapaine tuo peliin tempoa. Pakopeliin itseensä on siis luonnostaan haasteellista suunnitella reflektion paikkoja tai suvantokohtia temaattiselle keskustelulle. Mikäli pakopeliä siis suunnittelee käytettäväksi kokemuksellisenä oppimismenetelmänä, jonka teemat vaativat omakohtaista reflektiota, on pakopelikonseptin osaksi hyvä suunnitella purkukeskustelu. Purkukeskustelu voi koostua kokemuksellisen oppimisen kaavaan pohjaten esimerkiksi seuraavista osioista:

- Pelin reflektointi: Mitä pelissä tapahtui? Mistä pelin tarina kertoi? Millaisia näkökulmia peli tarjoaa opittavaan aiheeseen?
- Käsitteellistäminen ja yleistäminen: Mikä merkitys pelin käsittelemillä teemoilla on? Mitä esimerkkejä näistä kohdataan oikeassa elämässä? Mitä ajatuksia ja kokemuksia pelaajilla itsellään on näihin liittyen? (Tähän osioon voi olla hyvä sisällyttää tietopohjaa aiheesta, jos se on tavoitteena.)
- Soveltaminen: Kuinka pelaajat voisivat toimia kohdatessaan näitä ongelmakohtia oikeassa elämässä?

Purkukeskustelun osioihin voidaan soveltaa erilaisia keskustelu- ja työpajamenetelmiä, jotka voi valita teemojen käsittelyyn sopivista vaihtoehdoista. Pelin pelaaminen itsessään on jo melko energiaa vievää ja aivoja työllistävää. Purkukeskusteluun kannattaa siis valita ”vähemmän on enemmän” ajatuksella melko vähän erilaisia osioita ja menetelmiä, mutta valita ne harkitusti ja perustellusti, sekä testata myös purkukeskustelua muutamaan otteeseen pelitestauksissa.

Riippuen siitä, millaisia pelin teema ja tavoitteet ovat ja kuinka paljon henkilökohtaista reflektiota niiden käsitteleminen vaatii, purkukeskustelun ei välttämättä tarvitse aina olla edes kovin pitkä ja strukturoitu. Lyhyemmässä purkukeskustelussa voidaan toteuttaa esimerkiksi kokemuksen reflektointia ja käsitteellistämistä saman aikaisesti, ja opitun soveltaminen voi tapahtua luonnostaan myöhemmin

## Pelin ohjeistus

Peliohjeistukseen riittää yleensä noin 10-15 minuuttia aikaa, riippuen siitä, kerrotaanko pelille jotakin aloitustarinaa. Peliohjeet on hyvä usein kertoa ennen varsinaiseen pelitilaan menemistä, mikäli se on mahdollista, tai vaihtoehtoisesti pyytää pelaajia koskemaan asioihin tilassa vasta, kun siihen annetaan lupa. Voit esitellä erilaiset lukkotyyppit, jos lukkoja on ylimääräisiä tai kertoa, että niistä löytyy aina jonkinlainen viiva tai merkki, joka osoittaa, mihin kohtaan koodi laitetaan. Tässä esimerkkilistaus mahdollisista pelisäännöistä ja -ohjeistuksesta:

- Pakopeli on looginen pulmanratkontapeli, jossa tarvitaan päättelykykyä, luovuutta, vuorovaikutustaitoja ja ryhmätyöskentelytaitoja.
- Ratkaisemalla pulmia pääsette etenemään pelissä askel askeleelta. Pulmien ratkaisemiseen on X minuuttia aikaa.
- *Kerro, kuinka peli on rajattu: onko huoneessa merkittynä kohtia, jotka eivät kuulu peliin, vai ovatko kaikki pelivälineet esimerkiksi yhdessä pöydässä.*
- Tutkikaa ympäristöä tarkasti. *Mikäli kukin vihje auttaa peliä vain yhden tehtävän ratkaisemiseen, tästä on hyvä mainita.*
- *Kerro, mitä pelaajat tarvitsevat pelin aikana, ja mitä ei saa käyttää. Esimerkiksi saako puhelinta käyttää vai onko sen käyttö jopa välttämätöntä.*
- Kohdelkaa pelin materiaaleja varoen. Älkää käyttäkö voimaa mihinkään.
- On hyvä sanoa ääneen pelikavereille kaikki ideat pulmien ratkaisemiseksi ja kertoa kaikesta, mitä on löytänyt.
- Pyytäkää peliohjaajalta vihjeitä tai apua tarvittaessa. *Kerro, kuinka vinkkejä pyydetään ja kuinka niitä annetaan.*
- *Mikäli pelissä on rajattu aika ja se on nähtävillä kerro, mistä pelaajat näkevät peliajan.*

Pelin jälkeen on hyvä pyytää, että pelaajat tarkistavat, etteivät ole ajatuksissaan laittaneet mitään peliin liittyvää taskuihinsa sekä ajan salliessa tarkistaa materiaalilistan kanssa, että kaikki pelin komponentit ovat tallella



## Pelin ohjaaminen

Kun pedagogista pakopeliä hyödynnetään kokemuksellisen ja epämuodollisen oppimisen välineenä, peliohjaajan tarkoituksena on toimia toiminnan ohjaajana, pelin vetäjänä ja fasilitaattorina. Ohjaajan tavoitteena on siis viedä toimintaa eteenpäin. Pelinvetäjä tai ohjaaja ei pyri pelin aikana tai purkukeskustelussa antamaan pelaajalle vastauksia vaan esittämään ratkaisua kohti vieviä kysymyksiä ja auttaa pelaajaa itseään tulemaan johonkin päätelmään. Erityisesti pelin purkukeskustelun aikana ohjaajan näkökulmasta jokainen osallistujan antama vastaus tai esittämä kysymys on mahdollisuus tarttua johonkin sellaiseen, minkä osallistuja on kokenut tarpeeksi merkitykselliseksi ilmaista ääneen.

Peliohjaajan rooli muuttuu jonkun verran siirryttäessä pelistä purkukeskusteluun, etenkin jos pelin tarina ja illuusio vaatii ohjaajaa eläytymään johonkin tietynlaiseen rooliin pelin aikana. Yksi menettelytapa voi olla erottaa nämä roolit kokonaan toisistaan ja jakaa työ niin, että yksi ohjaaja toimii pelinvetäjänä ja toinen antaa peliohjeistuksen



ja ohjaa purkukeskustelun. Pelin aikana ohjaajan tarkoitus on antaa vinkkejä eteenpäin ja olla pelaajien tukena jos jotakin menee pieleen sekä huomauttaa, mikäli pelaajat rikkovat pelisääntöjä. Pelin flowta, illuusiota ja jännitettä voi rikkoa se, jos peliohjaaja käy pelin aikana jutustelemaan pelaajien kanssa ylimääräisiä.

Vaikka pelaajat kävisivätkin hyvää keskustelua, heittäisivät kysymyksiä tai kiinnostavia näkökulmia pelin teemasta pelin aikana, ei näihin kannata pelin aikana osallistua vaan kirjata ne esimerkiksi ylös ja palata niihin purkukeskustelussa. Ohjaajan kannattaa olla valmis ottamaan vastaan muuttuvia tilanteita sekä pelin että purkukeskustelun aikana, sillä vastaan voi tulla niin pelitekniisiä kuin esimerkiksi ryhmän ohjaamiseen liittyviä ongelmakohtia.

## Vinkit pakopelissä

Pakopeleille on ominaista, että pelaajilla on mahdollisuus pyytää ohjaajalta vinkkejä pulmien ratkaisuun pelin aikana. Mahdollisuus pyytää vinkkejä auttaa pelaajia pysymään pelin imussa, vaikka pelaajat voivat joskus kokea vinkin pyytämisen epäonnistumisena. Jos pelaajat kuitenkin jäävät kovin pitkäksi ajaksi jumiin johonkin tehtävään, se voi olla turhauttavaa, laskea pelaajien motivaatiota jatkaa ja rikkoa flow-tilan. Hyvä vihje ei paljasta ratkaisua, vaan ohjaa pelaajia oikeaan suuntaan ratkaisun kanssa. Tällöin heillä on vielä itsellään mahdollisuus saada onnistumisen kokemus ratkaisun oivaltamisesta.



Peleistä on hyvä listata ylös esimerkkivihjeitä ohjaajaa varten. Kun peliä on ohjannut useita kertoja, ohjaaja keksii näitä varmasti myös helposti lennosta, mutta alkuun niistä on suuri apu. Esimerkkivihjeitä kannattaa kirjoittaa esimerkiksi testauksen jälkeen sen perusteella, missä kohdissa pelaajilla oli useimmin testipeleissä haasteita.

Pelin ensimmäisen 10 minuutin sisällä ei kannata antaa pelaajille vihjeitä. Aivotkin ovat lihas, jonka on lämmentävä, ennen kuin se voi toimia parhaalla teholla. Jos pelaajat eivät heti pelin alussa pääse vauhtiin pulmien ratkonnassa, se on luonnollista alkukankeutta. Vihjeiden antamisesta voi sopia myös pelaajien kanssa. Voidaan esimerkiksi sopia, että peliohjaaja kysyy ”Haluaisitteko vinkin?” ennen vinkin antamista. Monissa pedagogissa peleissä voi olla oleellista, että kaikki pelaajat ehtivät pelaamaan pelin loppuun asti vinkkien avulla tai ilman. Vinkikäytännöt kannattaa siis pohtia tästä näkökulmasta.

## Testaaminen

Pelejä kehitetään kokeilemalla kehittäen – ja hyvästä syystä. Pelimekaniikkojen toimivuuden testaaminen on oma työnsä pedagogisen testaamisen lisäksi. Pelitestaaminen kannattaa aloittaa mahdollisimman varhaisessa vaiheessa. Ensimmäiset prototyypit pelistä voivat olla niin sanottuja paperiprototyyppejä. Jopa lukot voi tehdä askartelemalla, eikä budjettia tai aikaa kannata laittaa sellaisen pulman rakentamiseen, jonka teknistä toimivuutta ei ole kokeillut.

Jokaiselle testaukselle on hyvä myös tehdä erillinen testaussuunnitelma ja päättää, mitä asioita kussakin testauksessa arvioidaan. Näitä voivat olla esimerkiksi tietyt uudet tai parannellut pulmatehtävät, ryhmien toiminta pelissä, pulmien ratkomiseen kuluva aika, pelin haastavuustaso tai kuinka hyvin pedagogiset teemat välittyvät pelissä. Voi myös olla hyvä idea painottaa arviointi joissakin testauksissa pelin tekniseen ja mekaniikkojen testaukseen, ja toisissa testauksissa pedagogiikkaan. On haastavaa pyrkiä tekemään havaintoja ja arvioida molempia saman aikaisesti.

Testaaminen kohderyhmän kanssa on aina suotavaa, mutta teknisiä testauksia voi välillä pitää kenelle tahansa. Mikäli omilla työkavereilla on valtavia haasteita saada piilotettua paperilappua ulos putkilosta tai löytää piilotettua koodia kirjeestä, voi olettaa, että vika on tekninen ja tehtävä ei tule toimimaan minkään pelaajaryhmän kanssa.

Pelin ohjaaminen, ryhmän seuraaminen ja vinkkien antaminen pelaajille pitävät pelinvetäjän kiireisenä. Tästä syystä testauksia kannattaa lähteä pitämään työparin kanssa. Toinen voi keskittyä pelin ohjaamiseen ja toinen havainnointiin.

### Aivopähkinä

Kuvittele olevasi pelastusveneessä keskellä avomerta. Ympärillesi veteen ilmestyy nälkäinen hai, joka hetkittäin tökkii venettäsi uhkaavasti. Haikaloja tulee koko ajan enemmän, yksi toisensa jälkeen. Kuinka pistät lopun tälle?



## Lukuvinkkejä

- Nuorten Akatemian peleihin liittyvät blogit. Käy lukemassa kollegojen parhaat vinkit pelisuunnitteluun sekä TET-harjoittelijoiden ja muiden nuorten kokemuksia pedagogisista peleistä!
- Pedagogiset pakopelit. *Joona Koiranen*
- Pakohuone. Suunnittele, toteuta, pakene. *Katleena Korteso*
- Pelisuunnittelijan peruskirja. *Jaakko Kemppainen*
- Pelikasvattajan käsikirja. *Harviainen & Meriläinen & Tossavainen*
- Pelikasvattajan käsikirja 2. *Tommi Tossavainen (toim.)*
- Level up: Työrutiinit peliksi. *Sonja Ängeslevä*

### Tehtävät:

Oletko säilyttänyt vastauksesi oppaan tehtäviin? Voit nyt tarkastella, onko niistä syntynyt sellainen pelikonsepti, jonka voisi kenties oikeasti toteuttaa. Tai ehkä niistä syntynyt peli-idea on aivan liian levoton koskaan toteutuakseen. Se ei haittaa, tehtävät on tarkoitettu hovin vuoksi ja harjoituksen kannalta tehtäviksi. Vaihtoehtoisesti voit myös hyödyntää tehtäviä joskus uudelleen peli-ideoiden synnyttämiseen tai aivoja herättelemään.



### Ratkaisut aivopähkinöihin:

Sivu 7: 87 (katso lukuja ylösalaisin, niin ymmärrät ratkaisun)  
 Sivut 12: Nämä ovat tietysti Nuorten Akatemian pelejä, mutta anagrammeina: Globaalit pelinrakentajat, Sukellus saamelaiskulttuuriin ja Tie tekijänoikeuteen.  
 Sivut 17: Lakkaa kuvittelemasta.