

OPINNÄYTETYÖ

Nuorten yhteisöllinen ja osallistava toiminta Kuopion 4H-yhdistys ry:ssä. Pakohuonepelin rakentaminen

Jesse Siukola

Yhteisöpedagogi (AMK)

Järjestö- ja nuorisotyö

210 op

11/2021

TIIVISTELMÄ

Humanistinen ammattikorkeakoulu
Yhteisöpedagogi (AMK), Järjestö- ja nuorisotyö (210 op)

Tekijä: Jesse Siukola

Opinnäytetyön nimi: Nuorten yhteisöllinen ja osallistava toiminta Kuopion 4H-yhdistys ry:ssä. Pakohuonepelin rakentaminen

Sivumäärä: 51 ja 24 liitesivua

Työn ohjaaja: Kristiina Vesama

Työn tilaaja: Kuopion 4H-yhdistys ry

Kehittämistyön tilaajana oli Kuopion 4H-yhdistys ry. Yhdistyksen toiminnan pääpaino on lasten ja nuorten toiminnan tuottaminen, joka keskittyy pohjois-Savon alueelle. Kuopion 4H on osa 4H-liittoa, jonka toiminta vaikuttaa ympäri Suomea.

Yhdistys oli aikaisemmin toteuttanut pakohuonepelin vuoden 2020 syksyllä/loppuvuodesta yhdessä Humanistisen ammattikorkeakoulun Kuopion alueyksikön opiskelijoiden kanssa. Sen onnistumisen perusteella Kuopion 4H halusi toteuttaa pakohuonepelin uudestaan, tällä kertaa omien työntekijöidensä kanssa. Kehittämistyö keskittyy tähän kesällä 2021 rakennettuun pakohuonepeliin.

Keskeisessä roolissa kehittämistyössä olivat pakohuonepelin suunnitelleet ja toteuttaneet nuoret, sekä asiakkaat. Nuorten kohdalla selvitettiin heidän kokemuksiaan lyhytaikaisemmassa projektissa, mikä voi auttaa yhdistystä sitouttamaan nuoret paremmin heidän toimintaansa tulevaisuudessa. Asiakkaiden mielipiteillä selvitettiin heidän näkökulmaansa pakohuonepelin onnistumisesta. Yhteiskehittämisen tarkoituksena oli laajentaa pakohuonepelin onnistumista useista perspektiiveistä.

Kehittämistyössä oli kaksi tavoitetta. Ensimmäisenä tavoitteena oli kerätä informaatiota pakohuonepeliprojektin toteuttamisen käytänteistä Kuopion 4H:lle. Toisena tavoitteena oli selvittää, miten suunnittelijat kokivat pakohuonepelin suunnittelemisen, rakentamisen ja ohjaamisen osallisuuden ja yhteisöllisyyden näkökulmista järjestötoiminnan kentässä. Näihin tavoitteisiin pääsemiseksi käytettiin menetelminä kyselyitä, haastattelua ja benchmarkkausta eli vertailukehittämistä. Pakohuonepelin asiakkaiden ja suunnittelijoiden mielipiteitä ja kokemuksia kartoitettiin kyselyillä. Pakohuonepelin asiakkailta oli mahdollisuus täyttää kysely pelin jälkeen. Pakohuonepelin suunnittelijoille tehtiin kaksi kyselyä, kesän alussa ja lopussa. Suunnittelijoiden kyselyiden vastauksien perusteella heille järjestettiin haastattelu. Vertailukehittämisessä vertailtiin muitten 4H-yhdistysten toteuttamia pakohuonepelejä.

Kehittämistyön tuloksena valmistui järjestöä auttava konkreettinen tuotos: pakohuonepelien suunnitteluopas. Se kasattiin teorian ja menetelmien tulosten pohjalta. Tuotosta hyödyntämällä tulevat pakohuonepelin suunnittelijaryhmät voivat rakentaa ja purkaa pakohuoneen, ohjata ryhmiä, sekä ymmärtää kaikki muut projektiin kuuluvat osa-alueet. Se helpottaa Kuopion 4H-yhdistys ry:tä pakohuonepelien rakentamisessa tulevaisuudessa.

Asiasanat: Pakopeli, osallisuus, yhteisöllisyys, järjestötoiminta, yhteiskehittäminen

ABSTRACT

Humak University of Applied Sciences
Community Educator, NGO and Youth Work

Author: Jesse Siukola

Title: Community and participatory activities for young people at the Kuopio 4H Association. Building an escape room

Number of Pages: 51 and 24 attachment pages

Supervisor: Kristiina Vesama

Commissioned by: Kuopion 4H association ry

Kuopio 4H association ry is an association that is mainly focused on producing activities for children and youths on the North Savo-area. The association wants to improve their services, so they asked me to my thesis to them. The topic of my improvement work was the communal and participatory activities of young people in the Kuopio 4H Association. Building an escape game. The youths of Kuopio 4H designed and executed the escape room in summer 2021. They had a central role in the improvement work along with the customers.

The improvement work had two goals. The first goal was to collect information of the best practices of building an escape room for Kuopio 4H. The other goal was to find out how the designers felt about the experience of designing, building, and guiding an escape room game from the point of view of communality and involvement in the field of organizational activities. The methods used in order to achieve these goals were questionnaires, interviews and benchmarking. The experiences of the designers and customers were surveyed via questionnaires.

A concrete product to help the association was made as a result of the improvement work: a handbook for designing escape rooms. It was built on the basis of the theory and the results of the methods that were used. Future escape room designer groups can utilize the product to assemble and disassemble an escape room, guide groups, and understand all other facets of the project. The handbook makes it easier for the Kuopio 4H association ry to build escape rooms in the future.

Keywords: Escape game, inclusion, communality, organizational activities, co-development

SISÄLLYS

TIIVISTELMÄ

ABSTRACT

1	JOHDANTO.....	6
2	TILAAJA.....	8
3	KEHITTÄMISTYÖN TARVE, TAVOITE JA METODI	10
	3.1 Tarve	10
	3.2 Tavoite	11
	3.3 Tutkimusmalli	12
4	PAKOHUONEPELI.....	14
	4.1 Pakohuonepelin lähtökohdat.....	14
	4.2 Pakohuonepelin rakentaminen	15
	4.3 Muita huomioon otettavia asioita.....	16
	4.4 Kuopion 4H:n historiaa pakohuonepeleistä	17
5	YHTEISÖLLISYYS JA OSALLISUUS	19
	5.1 Yhteisöllisyys.....	19
	5.2 Osallisuus.....	20
	5.3 Pakohuonepeliprojekti edistämään osallisuutta ja yhteisöllisyyttä.....	21
6	MENETELMÄT	23
	6.1 Kyselyiden periaatteita	23
	6.2 Kyselyiden toteutus.....	24
	6.3 Teemahaastattelu	25
	6.4 Benchmarkkaus.....	27
7	TULOKSET	29

7.1 Kysely asiakkaille	29
7.2 Kyselyt suunnittelijoille	31
7.3 Suunnittelijoiden haastattelu	36
7.4 Vertailukehittäminen	40
8 POHDINNAT JA LOPPUTULOS.....	42
8.1 Kehittämisehdotukset.....	42
8.2 Eettinen pohdinta ja luotettavuus.....	44
8.3 Oman prosessin arviointi ja ammatillinen kasvaminen	45
8.4 Tuotos	47
LÄHTEET	49
LIITTEET	52

1 JOHDANTO

Kehittämistyössäni kirjoittaessani suunnittelijoista tarkoitan nuoria, jotka suunnittelivat, rakensivat ja ohjasivat pakohuonepelejä kesällä 2021. Kirjoittaessani nuorista tarkoitan 13–28-vuotiaita. Kuopion 4H-yhdistys ry:stä käytän lyhennettä Kuopion 4H.

Järjestöt ovat iso osa Suomen kansalaistoimintaa. Järjestöt ovat yhdistyksiä ja niiden erot ovat kansankielessä niistä puhuttaessa. Yhdistys on hallinnollinen termi, kun taas järjestöllä yleisesti viitataan kansalaisyhteiskunnan toimijoihin. Yhteiskunnallisesti taloudellisesta näkökulmasta Suomi on jaettu neljään sektoriin. Yhdistykset kuuluvat kolmanteen yhteiskunnalliseen sektoriin, jonka tunnusomaisia merkkejä ovat kansalaistoiminta, voittoa tavoittelematon talous ja vapaaehtoisuus. Esimerkiksi säätiöt, osuuskunnat ja yhdistykset kuuluvat kolmanteen sektoriin ja niiden toiminnan koko vaihtelee hyvin paljon. (peda.net 2021.) Yhdistyksiä taas voi olla kahdenlaisia. Yhdistys voi olla rekisteröity (ry) tai rekisteröimätön yhdistys. Niiden erona on, että rekisteröity yhdistys kuuluu patenti- ja rekisterihallituksen yhdistysrekisteriin ja sen toimintaa määrittää yhdistyslaki. Rekisteröimätön yhdistys ei ole ilmoittanut itseään rekisteriin, jolloin se on vapaamuotoisempi ryhmä ja yhdistys ei ole oikeuskelpoinen. (järjestöautomato 2021.)

Pakohuonepeli (escape room) on muiden ihmisten kanssa pelattava peli. Siinä heidän tehtävänä on päästä ulos huoneesta, huoneista tai tilasta, joka on yleisesti rakennettu teeman ja juonen varaan. Pelaajilla on tietty aika selvittää ja ratkaista huoneessa olevat pulmat avaamalla lukkoja. Jos pelaajat eivät selvitä kaikkia huoneessa olevia lukkoja ennen ajan loppumista he häviävät pelin. Pakohuonepeli voidaan rakentaa ulos tai sisälle ja ne voivat olla hyvin monenlaisia ja niitä voidaan rakentaa minne tahansa. Siihen osallistuessa pelaajan ei tarvitse näytellä toista hahmoa, vaan hän toimii pelissä omana itsenään.

Kehittämistyöni tilaajana oli Kuopion 4H. Sen toiminta keskittyy lasten ja nuorten toiminnan kehittämiseen ja ylläpitämiseen ja toiminta-alue levittäytyy ympäri Pohjois-Savoa. Laajalla toiminta-alueellaan yhdistys pystyy tavoittamaan mahdollisimman paljon lapsia ja nuoria omaan toimintaansa ja tarjoamaan heille paikan, jossa he voivat toteuttaa itseään harrastustoiminnan, hankkeiden, 4H-yritysten ja muun toiminnan kautta. Kuopion 4H kuuluu osaksi 4H-liittoa, jonka muita yhdistyksiä on ympäri Suomea. Liiton ja jokaisen yhdistyksen toimintaa ohjaa yhteiset arvot, jota 4H tarkoittaa. Ne ovat Head, Hands, Heart and Health ja ne suomennetaan Harkinta, Harjaannus, Hyvyys ja Hyvinvointi (Kuopion 4H-yhdistys ry 2021a, 2). Kuopion 4H saa

rahaa toiminnalleen avustuksina, jäsenmaksuina, rahoituksina ja omatoimisesta varainhankinnasta.

Kehittämistyössäni otin mukaan myös yhteiskehittämisen näkökulmaa. Tein kyselyn myös asiakkaille, jotta sain heidänkin mielipiteitänsä ja näkökulmia mukaan pakohuonepelin onnistumisesta. Heiltä saatavalla kyselypalautteella pyrin kehittämään tulevaisuuden Kuopion 4H:n pakohuonepelejä, jotta ne vastaisivat paremmin asiakkaiden näkökulmia. Yhteiskehittämisessä asiakkaat ovat vertaisia ammattilaisten eli suunnittelijoiden kanssa. Se mahdollistaa ammattilaisten ja asiakkaiden oppimista ja toimijuutta ja se on lupaus sovittaa yhteen asiakkaiden ja ammattilaisten logiikat ja toiminnot. (Hietala 2017, 2.) Saamalla asiakkaidenkin näkemykset mukaan pystytään paremmin saamaan selville pakohuonepelin onnistumista. Ulkoisen kokemuksen ja mielipiteiden selvittäminen on tärkeää, koska usein suunnittelijoilla ei ole tietoa, miten asiakas itse kokee tai näkee lopullisen tuotteen/palvelun (oppariapu 2020). Muina menetelminä käytin haastattelua ja vertailukehittämistä. Niitä ja teoriapohjaa hyödyntämällä rakensin tuotokseni eli suunnitteluoppaan. Sen avulla tulevien pakohuonepelejä suunnittelevien ja rakentavien ryhmien on helpompaa aloittaa projekti tulevaisuudessa.

Kehittämistyöni tarkoituksena oli selvittää pienemmissä piireissä nuorten kokemuksia osallisuudesta ja yhteisöllisyydestä, sekä pakohuonepelin rakentamisesta. Näitä kahta tavoitetta sitoo Kuopion 4H, joka halusi kehittää järjestötoimintaansa. Yhdistys halusi saada paremmin selville nuorten kokemuksia ja tunteita lyhytaikaisesta projektista. Tulevaisuudessa tulosten perusteella järjestössä voisi paremmin sitouttaa nuoret heidän toimintaansa mukaan.

2 TILAAJA

Kuopion 4H on Kuopiossa sijaitseva lasten, nuorten ja aikuisten kerhotoimintaa, leirejä, koulutuksia ja muuta toimintaa järjestävä yhdistys, jonka pääpaino on lasten- ja nuorisotoiminnan tuottaminen (Kuopio 4H-yhdistys ry 2021b). Se kuuluu jäsenyhdistyksenä osaksi isompaa Suomessa vaikuttavaa 4H-liittoa. Liiton toimintaa ohjaa sen neljä kansainvälistä arvoperustaa Head, Hands, Heart and Health, jotka suomennetaan Harkinta, Harjaannus, Hyvyys ja Hyvinvointi (Kuopion 4H-yhdistys ry 2021a, 2). Nämä samat arvot ovat yhteisiä kaikissa liiton yhdistyksessä. Niillä taataan, että jokaisella yhdistyksellä on yhtenäinen linja, jonka mukaan toimitaan. Arvoperusta sisältää idean lapsen ajattelun, taitojen ja tunne-elämän tasapainoisesta kehityksestä ja niiden kautta rakentuvasta hyvinvoinnista (Kuopion 4H-yhdistys ry 2021a, 2). Hyvinvointia edistävän alustan pohjalta 4H-liitto tukee terveellistä ja tasapainoista lapsen ja nuoren kasvua.

Kuopion 4H rakentaa kolmen vuoden välein strategiasuunnitelman oman toiminnan pääpainon ja yhteisten 4H-liiton arvojen mukaan. Uusimman strategiasuunnitelman mukaan seuraavalla kaudella vuosina 2020–2022 nuorten työllistymisessä erityinen kohderyhmä on alle 18-vuotiaat (Kuopion 4H-yhdistys ry 2021a, 3). Yhdistys pyrkii edistämään nuorten varhaista osallisuutta yhteiskuntaan. Siellä lapsille ja nuorille taataan turvallinen työympäristö, jossa he pääsevät työskentelemään ja kehittämään itseään. Yhdistyksessä heille tarjotaan harvinaislaatuisia tilaisuuksia työelämään. Yhdistyksen kautta jo 13-vuotiaan on mahdollista saada ensimmäinen työkokeilu ja päästä kokeilemaan yrittäjyyttä ohjatusti (Kuopion 4H-yhdistys 2021a; Kuopion 4H-yhdistys ry 2020, 2). Lapset ja nuoret pääsevät helposti kehittämään omaa itseohjautuvuuttaan, omatoimisuuttaan, sekä muita yrittämiseen ja työelämään liittyviä taitoja. Yhdistyksellä on oma kolmen askeleen toimintamalli työelämään, joka sisältää 4H:n-nuorisotyö avaintuotteet: Ryhmätoiminta, 4H-akatemia ja 4H-yritys (Kuopion 4H-yhdistys ry 2021a, 2). Toimintamallin tarkoituksena on rakentaa selkeä polku lapsille ja nuorille, jotka haluavat kehittää itseään työelämään jo varhaisessa vaiheessa.

Kuopion 4H toimii ympäri Pohjois-Savo. Sen toiminta-alueeseen kuuluvat Karttula, Riistavesi, Vehmersalmi, sekä Kuopion kaupunkialueet ja Etelä-Kuopion maaseutualueet. (Kuopion 4H-yhdistys ry 2020, 2.) Laajalle jakautunut toiminta-alue takaa paremman nuorten saavutettavuuden ja nuorten omien ympäristöjen kehittämisen. Tavoitteena on, että nuorten ei tarvitsisi

liikkua täysin tuntemattomiin ympäristöihin. Silloin heidät on helpompi osallistuttaa heidän kotipaikkansa lähellä tapahtuvaan toimintaan.

Toiminta on laajentunut ja muuttanut muotoaan vuosien saatossa. Esimerkiksi 1990-luvulla toiminta oli enemmän maatalouspuolella painottuen maatalouteen, yritteliäisyyteen ja luontoon (Korhonen 2021a, 6). Kaupungistumisen myötä Kuopion 4H on kehittänyt uusia toimintamuotoja. Yhtenä muotona ovat hankkeet, joita vuonna 2020 oli Hevosvoimia luonnosta-hanke, Hautomahanke, sekä askelia työelämään ja yrittäjyyteen (Kuopion 4H-yhdistys 2020, 3). Hankkeiden avulla yhdistys kokeilee ja laajentaa toimintaansa. Liitto takaa monipuolisen mahdollisuuden toteuttaa toimintoja liiton sisällä ja antaa hyvin vapaat kädet tehdä hankkeita ja muuta toimintaan.

Kuopion 4H saa rahaa kahdella eri tavalla. Ensimmäinen on yhdistyksen omat varainhankinnat ja toinen on rahoitus. Rahoituksella taataan mahdollisuus lapsille ja nuorille osallistua toimintaan halvemmalla hinnalla. Ilman rahoitusta toimintaan osallistuminen tulisi paljon kalliimmaksi. Kuopion 4H-yhdistys on saanut rahoitusta 4H-liiton välittämänä valtionavustuksena, Kuopion kunnan myöntämänä kuntarahoituksena ja aluehallinnon myöntämänä vuosittaisena avustuksena lasten ja nuorten paikalliseen harrastustoimintaan. Muuten Kuopion 4H saa rahoitusta ja tuottoa palvelutoiminnasta (erityisesti kotipalvelusta), hankerahoituksesta (Leader, Kake)), jäsenmaksuista ja muusta omatoimisesta varainhankinnasta. (Kuopion 4H-yhdistys ry 2020, 4; Kuopion 4H-yhdistys 2021a, 3.) Ylimääräinen ja tienattu raha ovat voittoa. Sillä voidaan parantaa olemassa olevia välineitä, palkata lisää työntekijöitä tai parantaa olosuhteita.

3 KEHITTÄMISTYÖN TARVE, TAVOITE JA METODI

3.1 Tarve

Kehittämistyöni pakohuonepeleistä oli näkökulmaltaan uusi järjestötoiminnan kentässä. Pakohuonepeleistä kirjoitetut opinnäytetyöt ovat keskittyneet yhden pakohuonepelin järjestämiseen kerran yksittäiselle ihmisjoukolle. Lisäksi järjestötoiminnan kentässä erityisesti pakohuonepeleiden toteuttamista ei ole tutkittu paljon.

Nuorten osallisuus ja yhteisöllisyyden tunteen kokemista ei ole tarpeeksi selvitetty pienemmissä ympyröissä. Esimerkiksi nuorisobarometrissä mitataan kaikkien 15–29-vuotiaita nuorien arvoja ja asenteita. (Valtion nuorisoneuvosto 2021). Nuorisobarometreissä mitataan hyvin isoja kokonaisuuksia ja nuorten määrät ovat paljon laajempia, kuin tässä kehittämistyössä oli tarkoitus olla. Esimerkiksi vuonna 2020 nuorisobarometrissä haastateltiin 1 938:aa nuorta (Nuorisobarometri 2020, 11). Kehittämistyöni kaltaisessa työssä päästään hahmottamaan paljon pienempien kokonaisuuksien vaikutuksia pienissä ryhmissä.

Pakohuonepelit ovat uusia toiminnallisia mahdollisuuksia järjestölle. Niitä hyödyntämällä järjestö pystyy tulevaisuudessa edistämään nuorten yhteisöllisyyttä ja osallisuutta. Pakohuonepelin toteuttaminen oli suoraan Kuopion 4H:n toimintasuunnitelman mukainen. Sen mukaan ”toimintamenetelmämme on tekemällä oppiminen” (Kuopion 4H-yhdistys ry 2021a, 2). Pakohuoneen toteuttaminen oli suunnittelijoille hyvä paikka oppia tekemällä. Tukemalla tekemällä oppimista, kehittämistyöstäni lopputuloksena valmistuvan suunnitteluoppaan tarkoituksena oli auttaa Kuopion 4H:ta kokeilemaan pakohuonepeleiden toteuttamista enemmän tulevaisuudessa.

Kehittämistyöni tarve nousi viime keväänä Kuopion 4H:ssa, kun yhdistys aloitti toteuttamaan kesällä 2021 seuraavaa pakohuonepeliään. Uutta pakohuonepeliä oli suunnittelemassa ja tekemässä Kuopion 4H:lta kolme työntekijää, toiminnanohjaaja ja kaksi palkattua kesätyöntekijää, jotka tuurasivat suunnittelijoita tarpeen vaatiessa. Yhdistys halusi paremmin saada selville sen vaikutuksista nuoriin, sekä parantaa palvelua tulevaisuutta varten. Kehittämistyön tarkempaa suuntaa hahmoteltiin yhdessä Kuopion 4H:n toiminnanohjaajan kanssa, joka oli mukana avustamassa talven 2020 ja kesän 2021 pakohuonepeleiden rakentamista. Tämä oli toinen Kuopion 4H:n toteuttama pakohuonepeli yhden vuoden aikana. Suunnittelijoiden rakentama pakohuonepeli järjestettiin yhteiskumppanin Puijo Peak Oy:n tiloissa Puijon majan yhteydessä sijaitse-

vassa entisessä hylätyssä hotellissa. Samassa paikassa oli rakennettu edeltäväkin pakohuonepelejä, mutta mahdollisesti tulevaisuudessa niitä rakennettaisiin muuallekin. Yhdistyksen tarkoituksena on toteuttaa enemmän pakohuoneita tulevaisuudessa. Tästä syystä kehittämistyöni suuntautui selvittämään kesän pakohuonepelejä vaikutuksia nuoriin ja suunnitteluoppaan rakentamiseen.

3.2 Tavoite

Kehittämistyöni ja valmistuva suunnitteluopas olivat työelämälähtöisiä. Niillä kehitettiin järjestön olemassa olevaa toimintaa ja luotiin uutta aktiiviteettia. Kehittämistyöni keskittyi tarkastelemaan 7.6-8.8.2021 Puijolla toteutettua pakohuonepelejä nuorten yhteisöllisen ja osallistavan toiminnan näkökulmasta, sekä pakohuonepelejä rakentamista kokonaisuutena. Kehittämistyöni tavoitteena oli tuoda nuorten näkökulmia Kuopion 4H:n toimintaan ja selvittää pakohuonepelejä pilareita ryhmän kokoamisesta pakohuonepelejä purkamiseen.

Kehittämistyössäni keräsin aineistoa Kuopion 4H pakohuonepelejä suunnittelijoilta ja asiakailta, jotka antavat pohjaa kehittämisehdotuksille ja tuotokselle. Kehittämistyöni pyrki valaistamaan lisää näkökulmia ja tuomaan ilmi niiden suunnittelijoiden kokemuksia, jotka keväällä ja kesällä 2021 suunnittelivat ja toteuttivat pakohuonepelejä. Asiakkailta kerätyillä palautteilla pystyin saamaan heidänkin näkökulmaansa pakohuonepelejä onnistumiseen.

Keräsin myös vertailukehittämällä aineistoa, jonka otin mukaan suunnitteluoppaaseen. Vertailemalla muiden yhdistysten pakohuonepelejä sain muitakin näkökulmia, mitä sellaisen rakentamisessa täytyy ottaa huomioon. Vaikka kehittämistyössäni keskityin Kuopion 4H:n nuoriin, niin sen tuloksia voidaan käyttää muissakin 4H-liiton alle kuuluvissa yhdistyksissä.

Tilaaajan työ Kuopion 4H:lle oli suunnitteluopas, jota yhdistys voi hyödyntää kaikissa tulevissa pakohuonepelejäprojekteissaan. Suunnitteluopas sisältää ohjeita, kuvia, kokemuksia ja tietoa, miten rakentaa pakohuonepelejä Kuopion 4H:lle. Siinä otetaan huomioon pakohuonepelejä toteuttaminen muissakin sijainneissa, kuin siellä missä yhdistys oli ne tähän mennessä toteuttanut. Suunnitteluoppaassa avataan kaikki vaiheet asiakkaiden vastaanottamisesta heidän poistumiseensa. Se on mahdollisimman kattava ja selkeä, jotta jokainen pystyy sitä käyttämään.

Kehittämistyössäni keskityin kehittämään nuorisotyötä järjestötoiminnan kentässä, sekä kehittämään pakohuonetta tulevaisuutta varten Kuopion 4H:lle. Täten tutkimuskysymykseni olivat:

1. Miten nuoret kokivat pakohuonepelin osallisuuden ja yhteisöllisyyden näkökulmasta?
2. Millainen on pakohuonepelin kehittämisprosessi kokonaisuudessaan?
3. Miten pakohuonepelejä pystytään kehittämään jatkossa?

Näiden kolmen tutkimuskysymyksen pohjalta lähdin selvittämään parhaimmat menetelmät, tutkimustavan, tiedonkeruun ja aineistonkeruun, joiden avulla vastaan kaikkiin edellä mainittuihin tutkimuskysymyksiin.

3.3 Tutkimusmalli

Kehittämistyöni oli laadultaan kvalitatiivinen eli laadullinen tutkimus. Kehittämistyössäni oli tarkoitus perehtyä tarkemmin tutkittavaan ilmiöön, jotta sen vaikutusta ymmärretään mahdollisimman syvällisesti. Laadullisessa tutkimuksessa pyritään selvittämään tutkimuskohteen käyttäytymisen ja päätöksen syitä, pyritään analysoimaan mahdollisimman tarkasti ja syvällisesti, ei pyritä tilastollisiin yleistyksiin ja tietoa ei yleistetä (Heikkilä 2014, 15; Ojasalo, Moilanen & Ritalahti 2015, 121). Määrällisesti pienimuotoisemmassa tutkimuksessa tutkittavien joukko ei ole suuri. Kehittämistyössäni tutkittavien joukko oli vain kolme nuorta. Pienemmässä mittakaavassa tapahtuvia kokemuksia ei voida näin yleistää koskemaan koko perusjoukkoa, joka voisi olla esimerkiksi 17–19-vuotiaat nuoret. Kohderyhmällä on tämänkaltaisessa tutkimuksessa mahdollisuus hyvinkin vapaamuotoisesti kertoa omista kokemuksistaan ja mielipiteistään, esimerkiksi syvähaastattelussa tai ryhmätilanteissa (Tilastokeskus 2021). Kokemuksia ja mielipiteitä selvittäessä menetelmiksi sopivat avoin haastattelu ja kysely. Kummassakaan kysymykset eivät saa olla johdattelevia, vaan enemmän avoimempia, jotta saadaan parempi ja syvällisempi kuva vastaajien kokemuksista, mielipiteistä ja tunteista.

Kehittämistyöni aiheena oli kehittää pakohuonepelin rakentamisprosessia ja selvittää nuorten kokemuksia. Kehittämistyöhöni ei sovellu yhtä hyvin määrällinen tutkimus, koska se edellyttää suurta ja edustavaa otosta (Heikkilä 2014, 15). Kehittämistyössäni nuorten määrä oli hyvin pieni, vain kolme nuorta. Heikkilän (2014,15) mukaan määrällisessä tutkimuksessa pyritään

kartoittamaan olemassa oleva tilanne, eikä selvittää asioiden syitä. Kehittämistyössäni oli tarkoituksena selvittää olemassa olevia syitä. Näistä syistä laadullinen tutkimus oli parempi vaihtoehtona verrattuna kvantitatiiviseen eli määrälliseen tutkimukseen.

Laadullinen tutkimus eroaa paljon määrällisestä tutkimuksesta, mikä vaikuttaa myös validiteettiin ja reliabiliteettiin. Validiteetilla tarkoitetaan pätevyyttä eli selvitetään sitä, mitä oli tarkoituskin selvittää. Mitattavat käsitteet ja muuttujat pitää tarkoin määritellä etukäteen, muuten mitaustulokset eivät ole päteviä. (Heikkilä 2014, 27.) Selvitettävä tai tutkittava asia täytyy olla hyvin suunniteltu etukäteen. Silloin lopulliset tulokset eivät vääristy. Lopulliseen tulokseen vaikuttaa myös tutkittavan otannan määrä. Reliabiliteetilla eli luottavuudella tarkoitetaan tulosten luotettavuutta. Luotettavasti toteutettu selvitys voidaan toistaa samoin tuloksin. (Heikkilä 2014, 28.) Määrällisessä tutkimuksessa tarkistetaan jotain ilmiötä yleisesti ja isoissa määrissä, jolloin se on helpommin yleistettävissä. Laadullisessa tutkimuksessa taas puhutaan syvällisemmästä tutkimuksesta, jolloin sitä ei voida yleistää koskemaan kaikkia ryhmään kuuluvia, koska otantajoukko on hyvin pieni. Tutkimuksen tekijän pitää olla tietoinen, että ” määrällisen tutkimuksen pätevyyttä ja luotettavuutta ei voida arvioida täysin samalla tavalla, kuin laadullisen” (Saaranen-Kauppinen, Puusniekka, Kuula, Rissanen & Karvinen 2009, 25).

4 PAKOHUONEPELI

4.1 Pakohuonepelin lähtökohdat

Pakohuonepelin idea ja juuret ovat alun perin video- ja tietokonepeleistä, joissa hahmo on lukittuna esimerkiksi mielisairaalaan tai tyrmään. Hahmon tehtävä on päästä sieltä pois ratkaisemalla pulmia ja tehtäviä, etsimällä kätkettyjä työkaluja ja avaamalla tusinoittain lukkoja. (Korteso 2018, 12.) Nykyaikainen pakohuonepeli on puolestaan ryhmäpeli, jossa pitää päästä pois huoneesta tai huoneista ja mahdollisesti samalla selvittää jokin tehtävä käyttämällä luovuutta ongelmanratkaisutehtäviä ratkaistessa (Koiranen 2019, 14). Pakohuonepeli voi sijoittua pelkääntään yhteen huoneeseen tai useampaan. Ennätys maailmalla on ollut yhdeksän osastoa vuonna 2016, mutta Suomessa isoimmassa huoneessa on ollut vain viisi osastoa (Korteso 2018, 14). Niistä ulos pääseminen ja pulmien ratkaiseminen tapahtuu selvittämällä huoneessa tai huoneissa olevia lukkoja ja pulmia (Wiemker, Elumir & Clare 2015, 2). Ratkaisut lukkoihin ja pulmiin löytyvät pakohuoneesta. Pelaajien ei tarvitse käyttää puhelimiaan tai muita heidän mukanaan olevia välineitä.

Pakohuonepeleissä toimitaan parina tai ryhmänä. Pelin aikana yhteistyö on hyvin tärkeää. Pakohuonepelin pelaaminen on sosiaalista toimintaa ystävien, kavereiden ja tuntemattomien ihmisten kanssa. Niitä voidaan pelata samassa paikassa tai verkossa. Osa pakohuonepelin tehtävistä suunnitellaan erityisesti yhteistyötehtäviksi, että niitä ei voi ratkaista yksin. (Koiranen 2019, 23, 34.) Hyvässä yhteistyössä toimiva pari tai ryhmä ei jää ihmettelemään, mitkä pulmista ja niihin huoneesta löytyvistä vihjeistä on jo ratkaistu ja mitkä ei. Kommunikaation rooli korostuu lukkoja ratkaistaessa ja pakohuonepeliä selvittäessä. Ilman kommunikaatiota on vaarana pysähtyä pitkäksi aikaa yksittäiseen pulmaan. Se hidastaa kaikkien pelaajien etenemistä.

Pakohuonepelin juoneen osallistuminen ei vaadi näyttelemistä asiakkaalta, vaan immersiota eli pelaajan uppoutumista peliin mukaan. Pelaajan on tarkoitus saada kokemus, jossa hän unohtaa kokonaan pelin ulkopuolisen elämän. Tähän yhdistetään pakohuonepeleissä flow-tunne eli pelaaja kokee etenevänsä virran lailla tehtävästä toiseen. (Korteso 2018, 39.) Pelaajan on tarkoitus uppoutua peliin täysin ja antaa juonen viedä mukanaan. Pakohuonepeliä pelatessa pelaajan ei pidä tai tarvitse esittää toista ihmistä immersion aikaansaamiseksi. Huonetta suorittaessa pelaaja on ihan oma itsensä, joka on joutunut outoon tilanteeseen. Pelaaja ei näyttele. (Korteso 2018, 40; Koiranen 2019, 16.)

Ensimmäinen nykyaikainen pakohuonepeli rakennettiin Japanin Kiotoon vuonna 2007, josta se levisi muualle Aasiaan, Yhdysvaltoihin ja Eurooppaan. Ensimmäinen pakohuonepeli Suomessa rakennettiin vuonna 2014. Siitä seurasi isompi pakohuonepelien leviämisaalto. (Kortesuo 2018, 13; Koironen 2019, 17; The escape game 2021.) Aallon myötä pakohuonepelit ovat levinneet ympäri Suomea. Nykyään pakohuonepelejä voi löytää melkeinpä jokaisesta isosta kaupungista. Osassa isoja kaupunkeja on useita yrityksiä, joiden toiminta perustuu pelkästään pakohuonepeleihin. Pakohuonepeli-yritysten määrä nousi 20-kertaiseksi vuodesta 2014 vuoteen 2018 (Kortesuo 2018, 21). Yritysten lisäksi nykyään pakohuonepelejä toteuttavat muutkin toimijat, kuten 4H-liiton yhdistykset, yksittäiset henkilöt tai muut pienet ryhmät.

4.2 Pakohuonepelin rakentaminen

Pakohuonepeli kannattaa rakentaa teeman ja juonen varaan, jotta kokonaisuudesta tulee yhtäläinen ja selkeä. Tilan valinta vaikuttaa teeman päättämiseen. Pakohuonepelin teemalla ei tarkoiteta tarinaa. Teemalla tarkoitetaan miljöötä, johon pakohuonepeli rakennetaan eli pelkkää kehystä, ympäristöä tai aikakautta (Kortesuo 2018, 37). Esimerkiksi keskiaikainen tyrmä tai antiikin kreikkalainen temppele voi toimia pakohuonepelin teemana. Pakohuonepelejä voi rakentaa sekä ulos että sisälle.

Teeman päättämisen jälkeen rakennetaan juoni. Juonen on oltava lyhyt ja selkeä, jotta pelaajat pääsevät helposti mukaan ideaan, josta pakohuonepelissä on kyse. Juoni voi olla yksinkertaisimmillaan ”Olet ollut juhlimassa edellisenä iltana ja heräät kellarista. Selvitä, miten olet sinne joutunut ja pakene sieltä” tai ”Olet etsivä, joka on löytänyt uuden ruumiin. Selvitä kuka hänet tappoi ja millä aseella käyttämällä huoneesta löytyviä vihjeitä.” Juoni voi olla käytännössä mil-lainen tahansa.

Juonen ja teeman päättämisen jälkeen alkaa pakohuonepelin rakentaminen. Juonen ja teeman mukaan rakennetaan lavasteet, rekvisiitta ja kootaan huoneeseen muu välineistö, jonka päälle tehtävät rakennetaan. Pulmien ja rekvisiitan tulee tukea juonta ja kuljettaa sitä eteenpäin. (Koironen 2019, 14; Kortesuo 2018, 38.) Esimerkiksi 1800-luvulle perustuvassa pakohuonepelissä ei kannata olla mukana laserosoitinta. Tehtävillä ja rekvisiitalla luodaan lisää autenttisuutta pe-liin. Pulmia ratkaisemalla pelaajat pääsevät pelissä eteenpäin avaamalla lukkoja ja saavat rat-

kaisu kerrallaan selvää, mistä pakohuonepelissä on kyse. Lukkoja on monenlaisia, kuten perinteisiä avaimella toimivia, numerolukkoja, suuntalukkoja ja yhdistelmälukkoja. Kaikista mainituista on olemassa lisäksi monenlaisia variaatioita.

Pakohuoneessa voi olla käytössä teknisiä laitteita vinkkien antamiseen, asiakkaiden valvomiin, juonen tai teeman tukemiseen, vinkkien antamiseen tai pulmien ratkaisemiseen. Teknisiä laitteita voivat olla hätäpoistumispainikkeet, kamerat, näytöt tai propit eli sisustuksen pikkutavarat (Kortesuo 2018, 34). Teknisten laitteiden määrä ja käyttäminen ovat eniten budjetista ja lopullisesta valmistuvasta pakohuonepelin versiosta kiinni. Teknisten laitteiden suojaamista pitää miettiä pakohuonepelin sijoituessa ulos. Riippuen huoneen juonesta tai teemasta, ei ole välttämättä tarpeellista täyttää huonetta liikaa teknisillä laitteilla.

Pakohuonepelissä on yleensä aikaraja, jonka aikana on tarkoitus saada suoritettua huoneessa olevat tehtävät. Viimeinen tehtävä on yleensä aukaista huoneen ovi. Useimmiten pelin aikaraja on 60 minuuttia, mutta se voi olla enemmän tai vähemmän. Pakohuonepeliä rakentaessa ajan määrittelyssä auttaa miettiä tehtävien määrä, esimerkiksi puolen tunnin peliin menee noin 4–5 pulmaa ja 7–10 pulmaa tunnin peliin. Tähän vaikuttaa myös tehtävien kesto eli pidemmissä tehtävissä menee enemmän aikaa. (Koiranen 2019, 137.) Pakohuonepelin suorittamiseen tarvittavan ajan määrittely on helpointa testaamalla pakohuonetta koeryhmällä ennen sen avaamista asiakkaille. Testaus kannattaa suorittaa vähintään yhdellä, mutta mieluummin useammalla koeryhmällä ja katsoa kauanko heillä menee aikaa. Oma käsitys pakohuoneen haastavuudesta voi olla hyvin erilainen kuin asiakkaiden mielestä. Testiryhmällä suunnittelijaryhmä pystyy paremmin määrittämään ajan asiakasryhmille. Useammalla testiryhmällä saa paremman kuvan pakohuonepelin haastavuudesta, kuin yhdellä ryhmällä.

4.3 Muita huomioon otettavia asioita

Pakohuonepelin ohjaaja voi antaa asiakkaille tarvittaessa vinkkejä, jotta ryhmä pääsee eteenpäin. Vinkki eli vihje on pelin ohjaajan kertoma apukeino pelaajille. Vinkkejä voi olla monen tasoisia vaihdellen hyvin epäselvästä suoraan kertovaan vastaukseen. Ne ovat ohjaajien etukäteen suunniteltavia. Vinkkejä voidaan antaa pelaajien pyytäessä tai pelin ohjaajan nähdessä sen tarpeelliseksi. Vinkkien antamiseen on olemassa monia keinoja, kuten puhumalla radiopuheli-

meen, puhumalla kaiuttimen kautta, tai tietokoneen ruudulla näkyvänä tekstinä. Vinkkien antaminen on hyvä sopia ennen pelin aloittamista, jotta jokainen pelaaja tietää, miten saada niitä tarvittaessa.

Henkilöstön pitää tietää kaikesta pakohuonepelin aikana tapahtuvasta pelaajien toiminnasta. Valvonnan pystyy toteuttamaan esimerkiksi etänä kameralla. Ohjaajat voivat seurata pelaajia kulkemalla heidän perässään tai olemalla mukana pelissä roolihahmoina tai nukkeina. Valvonnalla taataan huoneen turvallisuus asiakkaille. Onnettomuuden sattuessa henkilöstön pitää tietää missä ovat ensiaputarvikkeet, hätäpoistumispainikkeet ja kokoontumispaikka, jos sellainen on sovittu etukäteen.

Asiakkaille täytyy mainostaa pakohuonepeliä, että sille saadaan näkyvyyttä. Mainostus ja näkyvyys muodostuvat brändäyksestä, nettisivuista, selkeästä varauskalenterista, helposti löytyvistä yhteystiedoista, huoneiden esittelystä ja vaikeusasteen ilmoittamisesta. Pakohuonepelit ovat yleensä tietyn teemaisia, kuten kauhu, elokuva, joulukuusi, pääsiäinen ja niin edelleen. Mainostamalla nettisivuilla huoneen teemaa voidaan saada enemmän siitä kiinnostuneita asiakkaita. Ilmoittamalla huoneen teema vältetään negatiiviset palautteet asiakkailta, jotka eivät tullessaan tienneet minne ovat menossa. Vaikeusaste on tärkeää ilmoittaa, koska aloittelijan ei kannata lähteä kokeilemaan liian vaikeaa pakohuonetta. Ensimmäisestä liian haastavasta pelistä aloittelijalle voi jäädä huono maku pelistä, jolloin innostus koko lajia kohtaan kuolee alkuunsa.

4.4 Kuopion 4H:n historiaa pakohuonepeleistä

Kuopion 4H oli kerran aikaisemmin toteuttanut pakohuonepelin vuoden 2020 syksyllä/vuoden lopussa ennen kesällä 2021 rakennettua pakohuonepeliä. Silloin tekijöinä olivat kolme Humanistisen ammattikorkeakoulun Kuopion alueyksikön opiskelijaa. Tämä oli kokeilu Kuopion 4H:lta pakohuonepelien kannattavuudesta. Kokeilu tuotti tulosta ja asiakkaita kävi hyvin siihen nähden, että pakohuonepeli oli auki ainoastaan vähän yli kuukauden. Pakohuonepeliä varten yhdistyksen piti hankkia paljon lukkoja ja muuta tavaraa. Näillä tavaroilla pakohuonepeleistä saatiin elävän ja uskottavan näköinen. Näitä samoja välineitä pystyi käyttämään uudestaan tulevassa pakohuonepelissä.

Vuoden 2020 syksynä/jouluna toteutetun pakohuonepelin jälkeen kaikki tekijät olisivat kiinnostuneita toteuttamaan samanlaisen projektin uudestaan. Suullisesti saatuna tietona kaikki kertoivat osallistuvansa uudestaan pakohuonepelin toteutukseen, jos saisivat työstä palkkaa (Pulkkinen 2021; Pitkänen 2021). Viime syksynä ryhmällä korvauksena oli palkkaa vastaavat opinnot. Kaikki kumminkin kokivat pakohuonepelin rakentamisen hyvin mieluisana vuodenkin päästä.

Kuopion 4H kokeili uudestaan vuoden 2021 kesällä toteuttaa pakohuonepelin. Tällä kertaa mukana oli ennestään Kuopion 4H:lla työskenteleviä nuoria. Heitä oli mukana kolme ja lisäksi pakohuoneiden toteuttamiseen tuli mukaan kaksi kesätyöntekijää, jotka tuurasivat pakohuonepelin suunnittelijoita tarpeen vaatiessa. Nämä kesätyöntekijät oli palkattu Kuopion 4H:n ulkopuolelta. Pakohuonepelin rakentajilla eli suunnittelijoilla ei ollut aikaisempaa kokemusta pakohuonepelin rakentamisesta ja vain osa oli käynyt aikaisemmin itse asiakkaana pakohuonepelissä. Kehittämistyöni keskittyy tähän vuoden 2021 kesällä toteutettuun pakohuonepeliin.

5 YHTEISÖLLISYYS JA OSALLISUUS

5.1 Yhteisöllisyys

Yhteisö on kokonaisuus, joka rakentuu yksittäisten ihmisten asettamien tavoitteiden, pyrkimysten, asenteiden ja ideoiden pohjalle. Yhteisö voi olla valmis ryhmä, johon yksilöt liittyvät, tai he voivat muodostaa sellaisen. Yhteisön muodostumiseen ei ole määritelty mitään tarkkoja ehtoja, mutta yleensä ihmiset viehättyvät toisistaan, kun heillä on samat asenteet ja he haluavat olla vuorovaikutuksessa näiden samoista asioista kiinnostuneiden ihmisten kanssa. (Heinonen 2008, 95; Aro 2011, 54). Ihmiset todennäköisemmin myös viihtyvät paremmin samankaltaistensa ihmisten seurassa. Tämä näkyy esimerkiksi työpaikan, koulutuksen, harrastuksen ja ajanviettopaikkojen valinnassa. Ihmiset pyrkimään toteuttamaan itseään parhaiten näkemällään tavalla, mutta heidän viihtymiseensä vaikuttaa muiden ihmisten käyttäminen, hyväksyntä ja muu olemassaolo. Vaikka yhteisö muodostuisi ja siellä toimisi erilaisia ihmisiä, niin se ei tarkoita, että he kokisivat keskinäistä yhteisöllisyyttä (Heinonen 2008, 14).

Sosiaalinen sentimentti eli yhteenkuuluvuuden tunne ja emotionaalinen kokemus kuulumisesta yhteisöön on tärkeää yhteisöllisyydessä (Aro 2011, 38). Ilman emotionaalista yhteyttä ihmisellä ei synny syvempää yhteyttä paikkaan ja yhteisöön, jossa hän toimii. Yhteisöllisyys on tunteina syntyvä kokemus, joka muodostuu sosiaalisista suhteista (Heinonen 2008, 14). Sosiaalista suhteista syntyvien kokemuksen kautta ihmiset kokevat olevansa hyväksytyjä ympäristössään. Niiden myötä he haluavat olla osa kyseistä ympäristöä. Mukana oleminen ja hyväksynnän kokeminen synnyttää parempaa yhteyttä muihin samassa ympäristössä toimiviin yksilöihin. Yhteisöllisyyden tunne on aaltoilevaa, muokkaantuvaa ja vaihtelevaa, kuten kaikki muutkin ihmisten kokemat tunteet. Se voi heiketä tai voimistua ja sitä säätelevät yksilön omat arvot ja ihanteet, joihin taas vaikuttavat muun muassa avoimuus ja luottamus (Heinonen 2008, 94–95). Ihmisen omat arvot ja ihanteet voivat muuttua ajan kuluessa, jolloin myös omat tunteet yhteisön arvoista ja ihanteista voivat muuttua. Yhteisö aletaan näkemään turhana ja tarpeettomana, jolloin henkilön tunteet ja siteet siihen heikkenevät. Toisaalta yhteisö pystyy vahvistamaan näitä tekijöitä, jolloin yksilö yhteenkuuluvuuden tunteet voivat vahvistua entisestään.

Yksilö voi kokea kuuluvansa esimerkiksi paikalliseen järjestöön, kotikuntaansa, perheeseensä, ystäväpiiriinsä, harrastusporukkaan tai johonkin muuhun ryhmään, jossa hän voi kokea ole-

vansa hyväksyty. Hyväksymisen tunnettakin on monen tasoista ja laatuista. Aktiivisesti ympäristössään toimiva yksilö voi kokea syvempää yhteisöllisyyden tunnetta, kuin vähemmän toimiva. Tärkeämpää onkin hahmottaa yhteisöllisyyden tunteen kokemista yksilöllisesti, kuin isommassa porukassa, koska silloin saadaan parempi ymmärrys yksilön kokemuksista. Yksilön omaan kokemukseen taas vaikuttaa hyvinkin moni asia, kuten aikaisemmat kokemukset ryhmässä toimimisesta.

Yhteisöön kuulumisen perustuu vapaaehtoisuuteen, sitoutumiseen ja yksilön omaan valintaan (Heinonen 2008, 94–95). Pakottamalla toista kuulumaan johonkin vastentahtoisesti häntä ei saa panostamaan asiaan 100 prosenttisesti. Vapaaehtoisuudella ja yksilön omalla valinnalla hänet saa paremmin sitoutumaan asiaan. Yksilöllä on silloin oma halu ja motivaatio olla mukana yhteisössä.

5.2 Osallisuus

Osallisuus tarkoittaa montaa asiaa, muun muassa liittymistä, vaikuttamista, kuulumista, osallistumista, yhteisyyttä ja tekemistä (Isola, Kaartinen, Leemann, Lääperi, Schneider, Valtari, Keto-Tokoi 2017, 3). Se on kuuluvuutta johonkin, esimerkiksi omaan paikalliseen järjestöön tai harrastusporukkaan, jossa yksilö kokee voivansa vaikuttaa asioihin. Osallisuus on itsensä toteuttamista yksilön parhaiten kokemalla tavalla, jolla edistää omaa hyvinvointiaan ja kuuluvuuttaan yhteiskuntaan. Osallisuutta pystyy toteuttamaan monella tavalla ja jokaisen on valittava itselleen paras tapa.

Osallisuutta voidaan mitata koettavaksi aaltomaisina liikkeinä, joita voi kokea osallisuudesta omaan elämään, osallisuudesta vaikuttamisprosesseihin palveluissa, lähipiirissä, yhteiskunnassa ja elinympäristössä, sekä paikallisesti (Isola ym. 2017, 23). Varsinkin paikallisesti toteutettuna osallisuus voi luoda vastavuoroisia suhteita, joissa voidaan vastata yksilöllisen tunnistamisen tarpeeseen eli merkityksellisyyden ja arvokkuuden kokemiseen (Isola ym. 2017, 38). Se tuo merkitystä ja halua toteuttaa itseään ja löytää keinoja viedä itseään eteenpäin. Lisäämällä ja jatkamalla merkityksellisyyden ja arvokkuuden kokemuksia nuorelle tulee positiivisia kokemuksia, jolloin hän haluaa lisää samanlaisia kokemuksia ja yrittää lisää. Osallisuuteen ei kannata pakottaa toista, koska haluttomalla osallistumisella hän ei panosta asiaan niin paljon kuin pystyisi, jolloin osallisuus ei ole täysin puhdasta ja haluttua. Nuoren osallisuutta voi edistää

hyvin monilla tavoilla ja monen tahon kautta. Nuoret ja lapset voivat edistää omaa osallisuuttaan jo kouluissa olemalla mukana koulun eduskunnassa tai vapaa-ajalla osallistumalla harrastuksiin. Nykyään myös netissä toimimista voidaan pitää osallisuutena, jos se edistää heidän hyvinvointiaan, muiden ihmisten kanssa toimimista tai heidän aktiivisuuttaan yhteiskunnassa.

Kehittämistyössäni käsittelen osallisuutta järjestöjen ja nuorisotyön näkökulmasta. Molemista näkökulmista toimintaa ohjaa laki, esimerkiksi nuorisolaki. Lain tarkoituksena ja tavoitteena on muun muassa edistää nuorten osallisuutta, tukea nuorten kasvua, tukea nuorten toimintaa kansalaisyhteiskunnassa ja nuoren yhdenvertaisuuden ja oikeuksien toteutumisen (Nuorisolaki 21.12.2016/1285). Kuopion 4H:n toiminnan alla osallisuuden edistäminen onnistuu, kun tarkoituksena on kehittää toimintaa eteenpäin edistäen nuorten työllisyyttä, osallistumista, yhteiskuntaan kuulumista, taitojen kehitystä, yhteen kuulumista ja järjestötoimintaan kiinnittymistä. Nuorten täytyy saada kokea kuuluvansa johonkin, jotta he kokevat pystyvänsä oikeasti vaikuttamaan tekemäänsä asiaan. Kuopion 4H:ssa pystytään paikallisesti luomaan tiloja ja toimintaa, jossa hänellä on tilaisuus näyttää osaamistaan, vaikuttaa resurssien hallintaan ja panostaa yhteiseen hyvään (Isola ym.iso 2017, 38). Pakohuonepelissä toimimalla suunnittelijana nuori pääsee itse näyttämään omia taitojaan, tekemään yhteistä hyvää, toteuttamaan itseään ja osallistumaan ryhmässä toimintaan.

5.3 Pakohuonepeliprojekti edistämään osallisuutta ja yhteisöllisyyttä

Pakohuonepeleä rakentaessa nuoret pääsevät itse toteuttamaan projektia, johon ei tule yleensä mahdollisuutta. Edistämällä nuorten mahdollisuutta päästä osallistumaan järjestötoiminnan projektiin. Tämän projektin kautta nuorille voi herätä lisää halua tehdä samankaltaisia projekteja uudestaan, löytää samoja tavoitteita haluava ryhmä tai osallistua jatkossa enemmänkin yhdistyksen toimintaan, kun he huomaavat sen positiiviset vaikutukset.

Pakohuonepelein rakentaminen yhdistää nuoria. Se on todella hyvä tapa jokaiselle päästä toteuttamaan pienemmällä kynnyksellä isompaa projektia, johon vaaditaan ryhmätyötaitoja. Se on hyvä tapa saada yhteen ihmiset, joilla on samankaltainen kiinnostus erityiseen toimintaan. Ryhmässä toimiminen painottaa kokonaisuuden kasaamisessa. Pelkästään yhden ihmisen näkemys asiasta tekee kokonaisuudesta vajavaisen ja yksi äänisen, kun toteuttamisessa on mahdollista käyttää moniäänisyyttä. Ryhmän hyvänlaatuisen toiminnan kannalta jokaista täytyy kuunnella.

Pakohuonepelin rakentamiseen vaaditaan hyviä ryhmätaitoja, jotta kaikki ryhmässä tulevat kuulluksi ja jokainen uskaltaa sanoa omia mielipiteitään ja toiveitaan. Varsinkin ihmiselle, jolla on vaikeuksia toimia ryhmässä, pakohuonepelin rakentaminen on hyvä mahdollisuus harjoitella näitä taitoja.

Kokonaisuus pakohuonepelin suunnittelun aloittamisesta purkamiseen voi olla hyvin pitkään prosessi. Ainakin alussa kasaaminen ja ideointi vaatii paljon tekemistä, mikä ehkäisee syrjäytymistä. Rakentamisvaiheessa nuorella on mahdollisuus näyttää taitonsa ja osallistui paikallisesti järjestön tai muun toimijan toimintaan, jonka kautta hän voi kokea olevansa merkityksellinen ja arvokas.

6 MENETELMÄT

6.1 Kyselyiden periaatteita

Kyselyiden toteuttamisessa sähköisesti on etuna tavoitettavuus ja saavutettavuus. Yleisesti jokaisella on puhelin, jossa on verkkoyhteys. Asiakkaalla on mahdollisuus päästä puhelimen kautta kyselyyn kuluttamatta paperia, jolloin säästetään luontoa. Sähköisellä kyselyllä pystyin tavoittamaan suunnittelijat helposti. Molempien vastaukset myös tallentuivat kätevästi samaan paikkaan, josta pystyn tarkastelemaan niitä helposti.

Kokonaisuuden kehittämiseksi oli tärkeää selvittää myös pakohuonepelin asiakkaiden näkökulmia. Ilman tätä toisen puolen näkökulmaa kokonaisuus olisi jäänyt vajaaksi, eikä olisi saatu realistista kuvaa siitä mitkä asiat onnistuivat ja mitkä kaipasivat vielä kehittämistä. Kyselyn avulla asiakkaat olisivat yhteiskehittämisen periaatteiden mukaisesti osallisena pakohuonepelin jatkokehittämisessä. Tarkoituksena oli, että asiakkaan rooli ei olisi vain passiivinen vastaanottaja vaan myös aktiivinen toimija. (Pöyry-Lassila 2017, 25).

Sähköisten kyselyiden käyttö on lisääntynyt, mutta ne soveltuvat kohderyhmän tutkimiseen vain, jos kohderyhmällä on mahdollisuus internetin käyttöön (Heikkilä 2014, 17). Kehittämistyötäni varten tein oletuksen verkkoyhteyden käyttämisen mahdollisuudesta sekä asiakkaiden, että pakohuonepelin suunnittelijoiden kohdalla. Olettamukseni asiakkaiden kohdalla perustui tietoon verkossa tapahtuvasta pakohuonepelin ajankohdan varaamisesta. Jokaisessa ryhmässä oli ainakin yksi ajanvarauksen tehnyt henkilö, jolla oli mahdollisuus käyttää internetiä. Ainakin tällä henkilöllä oli mahdollisuus päästä vastaamaan. Pakohuoneen suunnittelijoiden kohdalla oletamus perustui tietoon, että jokainen suunnittelija oli kommunikoinut Kuopion 4H:n toiminnanohjaajan kanssa verkossa.

Kyselyiden käyttämisessä menetelmänä on muutamia haittapuolia. Vastaukset saattavat jäädä pinnallisiksi, koska vastaaja ei ole ollut tarpeeksi kiinnostunut vastaamaan vakavasti. Vastausvaihtoehdot voivat olla vastaajan mielestä riittämättömät. Avoimet vastaukset jäävät usein tyhjiksi. Ei ole mahdollisuutta saada selville vastaajaa, eikä ole mahdollisuutta tehdä lisähavainnotoja. (Ojasalo ym. 2015, 121; Heikkilä 2014, 17.) Varsinkin asiakkaiden kohdalla oli hankala sanoa, jäikö heille tarpeeksi hyvä ymmärrys kyselystä. Ohjeistin pakohuonepelin ohjaajia kertomaan kehittämistyöstäni. En kuitenkaan itse ollut paikalla pelien aikaan, niin ohjaajat eivät

välttämättä osanneet vastata asiakkaiden tarkentaviin kysymyksiin. Tämä mahdollisesti heikensi asiakkaiden mielenkiintoa vastata kyselyyn. Pakohuonepelin suunnittelijoilla oli mahdollisesti myös rajallisesti ymmärrystä kehittämistyöni tarkoituksesta. Heillä oli kumminkin mahdollisuus kysyä täsmentäviä kysymyksiä, jos heitä jää vaivaamaan jokin asia kyselyissä.

Sähköisen kyselyn käyttämisessä menetelmänä on muutama ongelma. Onnistumiseen vaikuttaa hyvin paljon teknologian toimivuus, kyselyn kohdentaminen kohderyhmälle, sekä miten esittää kohderyhmälle tutkimuksen tarkoitus ja miten estää kohderyhmään kuulumattomien henkilöiden vastaaminen (Heikkilä 2014, 17). Teknologian toimivuuden varmistaminen oli iso haaste kerätessä asiakkaiden vastauksia, koska pakohuonepelin sijainnissa oli ollut ongelmia verkko-yhteyden toimivuudessa. Kyselyiden vastauspaikat sijaitsivat pakohuonepelin odotustilassa ja sisääntuloaulassa, jolloin paikalle pääsivät ainoastaan peliin osallistujat. Pystyin näin estämään kohderyhmään kuulumattomien vastaamisen. Muut ongelmat ratkaisin ohjeistamalla ohjaajia kertomaan asiakkaille kyselyiden tarkoituksen ja pyytämään heitä vastaamaan kyselyyn. Saman toiminnan tein myös pakohuonepelin suunnittelijoiden kanssa. Suunnittelijoiden kohdalla en voi olla täysin varma, että ovatko he itse vastanneet vai onko joku muu täyttänyt kyselyn heidän puolestaan. Näen vastausmääristä, jos kyselyyn on vastannut enemmän ihmisiä, kuin suunnittelijoita on, jolloin voidaan päätellä, että kyselyä oli jaettu eteenpäin. Suunnittelijoilla oli mahdollisuus täyttää kyselyt muualla kuin pakohuonepelin sijainnissa, jolloin verkossa vastaaminen huonon yhteyden takia ei ollut ongelma.

6.2 Kyselyiden toteutus

Pakohuonepelin suunnittelijoille toteutettiin sähköiset kyselyt kaksi kertaa kesän aikana. Ensimmäisen kerran kesän alussa ja toisen kerran kesän lopussa. Kyselyiden tarkoituksena oli selvittää suunnittelijoiden kokemuksia pakohuoneen onnistumisesta, ryhmädynamiikan toimivuudesta, yhteisöllisyyden ja osallisuuden tunteesta projektin aikana, heidän tietonsa Kuopion 4H:sta, sekä haluista toteuttaa samankaltaisia projekteja tulevaisuudessa. Kysymyksissä oli vaihtoehtoisia vastauksia täysin eri mieltä, jokseenkin eri mieltä, ei samaa eikä eri mieltä, jokseenkin samaa mieltä ja täysin samaa mieltä. Lisäksi osassa kysymyksiä on kyllä ja ei vaihtoehdot, sekä pari muuta erilaisempaa vastauskohtaa. Vastauskohtia oli yhteensä 24, joihin oli tarkoitus vastata jokaiseen. En merkinnyt kyselyssä tiettyjä kysymyksiä, jotka olisivat olleet pakollisia. Jokainen vastaaja pystyi vastaamaan kysymyksiin, joihin haluaa. Kysely toteutettiin

jaettuna sähköpostiin, joten pystyin tarkastamaan jälkikäteen jokaisen henkilökohtaisia vastauksia. Tuloksissa analysoin kaikkien vastauksia yhtensä ryhmänä. Viimeinen kysymys oli avoin vastaus, johon jokaisella suunnittelijalla oli mahdollisuus kertoa syvemmin omia kokemuksiaan. Kyselyt toteutettiin webropool ohjelmalla.

Asiakkaille kyselyt toteutettiin QR-koodin takaa löytyvällä lyhyellä sähköisellä lomakkeella, joka koostui neljästä kysymyksestä ja yhdestä avoimesta vastauksesta. Avoimessa vastauksessa asiakkaat pystyivät perustelevaan avoimesti heidän kokemuksiaan. Kyselyllä selvitettiin asiakkaiden kokemuksia ja mielipiteitä pakohuonepelin onnistumisesta. Siihen vastaaminen oli heille vapaaehtoista. Pakohuonepelin ohjaajat opastivat sen täyttämiseen pelin jälkeen. Asiakkaita ohjeistettiin vastaamaan yksilöinä eli ryhmässä jokainen asiakas vastaisi kerran. Yksittäisellä asiakkaalla voi olla hyvin erilainen kokemus, kuin muilla ryhmän jäsenillä. Ryhmänä vastatessa ei saada realistista kuvaa kaikkien kokemuksista. Kyselyyn vastaavia QR-koodeja löytyi kahdesta paikasta pakohuonepelin alueelta, odotusaulasta ja eteisestä. Paikkojen valintaan vaikutti asiakkaiden mahdollinen kiire lähteä pois, jolloin osa voi mennä jo eteiseen tekemään lähtöä ja samalla täyttämään kyselyn. Kyselyn tuloksilla keräsin vertailua, jolla sain sisältöä kehittämistyöhöni ja lopulliseen Kuopion 4H:lle valmistuvaan tuotokseen. Asiakkaille toteutettava kysely tehtiin myös webropool ohjelmalla.

6.3 Teemahaastattelu

Haastattelu on hyvä tapa kerätä informaatiota haastatettavilta, kunhan haastattelijalle on selvää, mitä haluaa saada selville. Haastattelussa on etuna joustavuus, kysymysten toistaminen, kyky oikaista väärinkäsityksiä ja käydä keskustelua tiedonantajan kanssa, kysyä lisää tarvittaessa ja selventää ilmaisuiden sanamuotoa (Tuomi & Sarajarvi 2002, s.85). Tämä pätee, kun haastattelu tehdään kasvotusten joko paikan päällä tai verkkoyhteyden välityksellä. Tutkija voi myös kysyä kysymyksensä siinä järjestyksessä kuin itse haluaa ja tärkeimpänä tekijänä on saada halutusta asiasta mahdollisimman paljon irti (Tuomi & Sarajarvi 2002, s.85). Haastattelijan on mahdollista tarvittaessa muuttaa kysymysten järjestystä, jos se näyttää haastattelutilanteeseen sopivalta. Haastattelun onnistumiseksi haastattelijan täytyy muistaa korostaa yksilöä aineiston subjektina, jolla on mahdollisuus mahdollisimman vapaasti kertoa itseään koskevia asioita (Ojasalo ym. 2015, 106). Haastateltavalla on mahdollisuus olla vastaamatta kysymyksiin, eikä haastattelija saa pakottaa vastaamaan.

Teemahaastattelussa haastattelijalla on takanaan jokin teema, jonka ympärille haastattelu rakentuu. Siinä edetään etukäteen valittujen teemojen ja niihin liittyvien tarkentavien kysymysten varassa. Kysymykset ovat tiettyjä ja keskeisiä haastattelun teeman kannalta. (Tuomi & Sarajärvi 2002, s.87.) Haastattelijan tehtävänä on pitää haastattelutilaisuus ja sen kysymykset kaassa, jotta haastattelu pysyy aiheessa ja tutkija saa haastateltavista mahdollisimman paljon irti. Teemahaastattelu eli puolistrukturoitu haastattelu on luonteeltaan avoin, mikä tekee siitä samankaltaisen syvähaastattelun kanssa (Tuomi & Sarajärvi 2002, s.87). Haastattelutilanteessa niiden erona on haastattelun joustavuus, kuten kysymysten järjestyksen vaihtaminen, jos se näyttää haastattelun kannalta järkevältä.

Haastateltavat eivät välttämättä tiedä, mistä haastattelussa on kyse. He eivät pysty antamaan tarpeeksi laajoja vastauksia, jos eivät tiedä, mistä on kyse. On täten perusteltua selventää tiedonantajille aihetta, kysymyksiä tai teemaa. (Tuomi & Sarajärvi 2002, s.85) Lomakkeella tehtävällä haastattelulla on vaikeampaa saada laajempia vastauksia. Tiedon jakaminen kannattaa tehdä etukäteen, jotta haastateltavat pystyvät valmistautumaan tilanteeseen etukäteen ja haastattelijaa saa heiltä laajempia vastauksia. Haastattelun kysymyksistä on näin mahdollista myös saada paljon enemmän irti ja haastattelijaa voi esittää lisäkysymyksiä tarvittaessa.

Haastattelutilanteessa voi olla paikalla yksi tai useampi henkilö haastattelijan lisäksi. Haastattelijan tehtävänä on pitää haastattelu raiteillaan ja asiassa. Haastatteluissa onkin tyypillistä molempiin osapuoliin vaikuttava vuorovaikutus (Heikkilä 2014, 16). Pelkkä haastattelijaa ei vaikuta toiminnallaan haastateltavaan/haastateltaviin, vaan myös heidän käytöksensä vaikuttaa haastattelijaan. Haastattelijoiden käytöksestä riippuu hyvin paljon, mitä haastattelijaa saa heistä irti. Jos he vaikuttavat hiljaisilta, eivätkä kiinnostuneilta kyselyä kohtaan, voi haastattelijaa turhautua. Toisaalta myös haastattelijan innokkuus voi levitä haastateltaviin, jolloin he ovat avoimempia vastaamaan.

Teemahaastattelu järjestettiin kerran kesän lopussa. Haastattelun kysymykset perustuivat osittain kyselyiden vastauksiin ja tuloksiin. Haastatteluun pyrin saamaan paikalle kaikki pakohuonepelin suunnittelijat. Tavoitin heidät WhatsAppin välityksellä ja muistutin heitä useampaan kertaan osallistumisesta haastatteluun. Toteutin teemahaastattelun, koska se oli avoimempi ja minulla oli mahdollisuus muuttaa kysymysten järjestystä tarvittaessa. Tarkoitukseni haastattelussa oli saada pidempiä ja laajempia vastauksia, kuin mitä kyselyillä olisin voinut saada.

Haastattelun jälkeen litteroin haastatteluiden vastaukset ja käytin niitä tulokset -osiossa. Arvioin vastauksia kokonaisuuksina, enkä eritellyt vastauksia sukupuolen tai iän mukaan. Kaikki suunnittelijat olivat suunnilleen saman ikäisiä, noin 18-vuotiaita kuukausien ikäerolla.

6.4 Benchmarkkaus

Benchmarkkaus eli vertailukehittäminen, esikuva-analyysi, vertailuanalyysi tai vertaiskehittäminen on tapa hahmottaa ja lainata hyväksi todettuja toimintatapoja oman tuotteen, palvelun tai muun konseptin kehittämiseen, ja kehittää niitä edelleen omiin käyttötarkoituksiin (Kielitohtori 2021). Kehitystä tekevä taho pystyy hahmottamaan paremmin vahvuudet ja heikkoudet omasta kehittämisprojektistään, jos samankaltaisia projekteja on tehty aikaisemminkin. Vertailukehittämisellä verrataan omassa yrityksessä laatua, tuottavuutta, sekä työtapoja ja prosessien tehokkuutta muihin vastaaviin (Pelttari 2014, 7). Tällöin kehittäjä pystyy myös huomaamaan erot ja samankaltaisuudet tuotteiden tai palveluiden välillä. Ei tietenkään ole kannattavaa tehdä täysin samanlaista tuotetta uudestaan, koska se on pelkästään kopiointia. Se on tehokas menetelmä löytää oman tuotteensa parannettavat ja ei-parannettavat asiat, jotta seuraavalla kerralla tuote on paljon parempi.

Pelttarin (2014, 10) mukaan vertailukehittämisen tavoitteita ovat parempien toimintatapojen tunnistaminen, oikean tavoitetaso määrittäminen, uusien menetelmien ja ideoiden löytäminen, ennakkoluulojen poistaminen ja parhaiden käytäntöjen oppiminen. Toimijan ei tarvitse aina kehittää tuotteensa tai palvelunsa kaikkia osa-alueita, joten hänen tarvitsee hahmottaa oikeat kehitettävät näkökulmat tarpeisiinsa. Tutkimalla samankaltaisia toimijoita, jotka tekevät tietyt asiat eri tavalla kehittäjä pystyy paremmin näkemään oman toimintansa toisesta näkökulmasta. Tarkastelemalla uusia toimintatapoja, menetelmiä ja ideoita voi löytää näkökulmia, joita ei ole itse edes ajatellut.

Vertailukehittäminen tuo henkistä tyydytystä. Uudella toteuttavalla yrityksellä, yhdistyksellä tai muulla tuotetta tai palvelua kehittäväällä toimijalla voi olla epävarmuutta, epäilyksiä, pelkoa tai epäonnistumisen tunnetta omasta toiminnastaan. Vertailemalla omia palveluita tai tuotteita aikaisemmin toteutettujen samankaltaisten palveluiden tai tuotteiden kanssa toteuttaja voi saada

enemmän varmuutta omasta yrityksestään. Näkemällä aikaisempia epäonnistumisia ja onnistumisia kehittäjä voi kokea onnistumisen, toiveikkuuden ja ilon tunteita. Ne vahvistavat hänen toiveitaan ja haluaan toteuttaa asetetut tavoitteet.

Vertailussa kannattaa ottaa huomioon myös vertailtava kohde. Esimerkkinä kehittämistyöni kannalta ei ole järkevää vertailla yritysten suunnittelemissa pakohuonepeleillä. Heillä on isompi budjetti, isommat tilat ja paremmat mahdollisuudet rakentaa pakohuonepelejä. Vertailemalla aikaisemmin tehtyjä samankaltaisia pakohuoneita pystyn saamaan kehittämistyöhöni uusia näkökulmia ja hahmottamaan paremmin, mitä on jo tehty ja millä tavoin pakohuonepelit on toteutettu. Selväpiirteisesti määritellyt vertailukohteet soveltuvat hyvin benchmarkattavaksi (Ojasalo ym. 2015, 186). Tällöin Kuopion 4H voi toteuttaa niitä jatkossa paremmin ja tuottaa parempaa palvelua.

Vertailukehittämisen olin rajannut iän mukaan 13–28-vuotiaisiin, koska tarkoituksena oli selvittää nuorten kokemuksia järjestötyön parissa. Käydessäni läpi materiaalia löysin, että 4H-liiton alla oli aikaisemmin tehty pakohuonepelejä toisten kaupunkien 4H-yhdistyksissä ja 4H-yrityksissä. Muuallakin pakohuonepelit olivat hyvin uusia. Ensimmäiset oli toteutettu vuosina 2018–2019 ja uusimmat tänä vuonna. 4H-yhdistyksillä ei ole siis kovin paljon kokemusta pakohuonepelien toteuttamisesta. Suunnitteluopas on hyvä työkalu korvaamaan tätä kokemuksen puutetta tulevia projekteja rakentaessa.

Pakohuonepelien vertailua varten lähetin sähköpostia viidelle 4H:n yhdistykselle, jotka olivat aikaisemmin toteuttaneet pakohuonepelin. Sähköpostikysely koostui seitsemästä kysymyksestä. Siinä kysyin tarkempia tietoja pakohuonepelin budjetista, nuorten ja asiakasryhmien määristä, pakohuonepelin aukioloajasta ja nuorten osallistumisesta 4H:n toimintaan. Kaikkiin kysymyksiin en olettanut saavani vastauksia, koska en onnistunut yhteystietojen puutteessa löytämään mukana olleiden nuorten yhteystietoja. Laitoin sähköpostia toiminnanjohtajille tai -ohjaajille toivossa tavoittaa ainakin osan edellisiin pakohuoneisiin osallistuneista nuorista. Tavoitin sähköpostiviesteilläni neljä viidestä yhdistyksestä, joille sen lähetin.

7 TULOKSET

7.1 Kysely asiakkaille

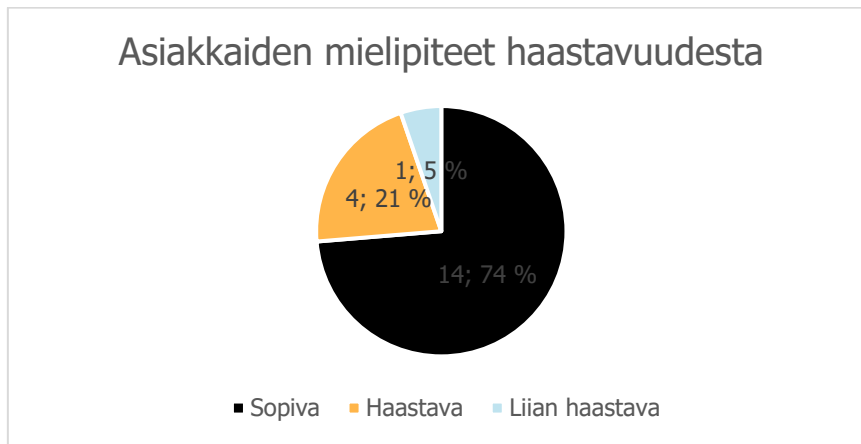
Pakohuonepelin kyselyt asiakkaille julkaistiin 14.6.2021, jolloin pakohuonepeli oli ollut auki viikon ajan. Vain muutama ryhmä oli käynyt, joten kaikkia mahdollisia vastauksia en saanut pakohuonepelin kävijöiltä. Asiakasryhmiä kävi kesän aikana yhteensä 27 ja niiden henkilömäärät vaihtelivat 2–6 hengen välillä. Asiakkaina pakohuonepeleihin osallistuivat perheet, isovanhemmat lasten kanssa ja nuoret. (Korhonen 2021b.) Kyselyyn vastasi 19 henkilöä, joiden ikiä ei voida määrittää, eikä ovatko kaikki vastaajat eri asiakasryhmistä. Ensimmäiseen kysymykseen vastasi 18 asiakasta, 2–4 kysymykseen 19 asiakasta ja 16 oli vastannut avoimeen kysymykseen.

Pakohuonepelistä rakennettiin tarpeeksi haasteellinen asiakkaille, että kaikki asiakasryhmät eivät suorittaneet huonetta ennen ajan loppumista. Pakohuonepelin pelanneista 27 asiakasryhmästä neljä ei ratkaissut kaikkia tehtäviä ajoissa. Haasteellisuutta tukee asiakkaiden avoin vastaus: ”lapset 10 v ja 12 v mukana, niin heille vähän liian vaikea.” Vaikka huone oli tarkoitettu kaikenikäisille, niin osalle se ei soveltunut. Pakohuonepeli oli rakennettu tarpeeksi helpoksi, että suurin osa asiakasryhmistä pääsi huoneesta pois ennen ajan loppumista. Ajallaan suoriutuneiden prosenttimäärä oli 85,19 %. Ulospääsyprosentin eli UPP:n mukaan se on vaikeustasoltaan parhaiten sopiva tarhaikäisille ja varman päälle pelaaville aloittelijoille (Kortesuo 2018, 61).

Sain tarpeeksi vinkkejä: Kaikki asiakkaat olivat kokeneet saaneensa tarpeeksi vinkkejä. Asiakkailla oli mahdollisuus kysyä pelin ohjaajilta tarvittaessa vinkkejä, kun he itse halusivat. Asiakkaiden vastauksien mukaan he olivat tyytyväisiä tähän mahdollisuuteen kysyä itse vinkkejä halutessaan. Yksi kyselyyn vastanneista oli jättänyt vastaamatta tähän kysymykseen. Yhtäkään ei-vaihtoehtoa ei ollut vastattu.

Koin pakohuonepelin haastavaksi: Kukaan asiakkaista ei kokenut pakohuonepelin olevan helppo tai liian helppo. Suurin osa asiakkaista (14 / 73,7 %) koki huoneen olevan sopiva, neljä koki sen haastavaksi (21 %) ja yksi asiakas oli kokenut sen liian haastavaksi (5,3 %). Hajontaan oli voinut vaikuttaa asiakkaiden kokemattomuus, ryhmätyöskentelytaidot tai pelaajien iät. Asiakkailla oli mahdollisuus saada vinkkejä ohjaajilta, jolloin huoneen suorittaminen ei ollut jäänyt vihjeiden varaan. Asiakkaiden avoimet vastaukset tukevat pakohuoneen haastavuutta. Kolme

asiakasta oli kirjoittanut avoimiin vastauksiin; ”miellyttävän haastava”, ”sopiva vaikeustaso ja ”haastavampi kuin miltä huone näytti ensisilmäykseltä. Kuitenkin juuri sopivan vaikea.”



Kuva 1 Asiakkaiden mielipiteet haastavuudesta

Sain selkeän ohjeistuksen ennen peliä: Vastausvaihtoehdot olivat 1–5 välillä, joista 1 tarkoitti ”en saanut kunnon ohjeistusta ennen peliä” ja 5 tarkoitti ”ohjeistus oli selkeä ja hyvä.” Asiakkaat olivat enimmäkseen tyytyväisiä ohjeistukseen. Yksi oli antanut kolmosen, kahdeksan oli antanut nelosen ja 10 oli antanut vitosen. Vastauksien hajautumiseen oli voinut vaikuttaa ohjaajien erilaiset tavat ohjeistaa, mikä ei ole täysin toiminut kaikille asiakkaille. Ohjeistus oli ollut suurimman osan mielestä selkeä ja hyvä, eikä kenenkään mielestä ohjeistus ollut huono. Ohjaajien antamat ohjeet olivat pääasiassa selkeitä, mutta niihin olisi jatkossa hyvä saada jollaiselle selvyyttä, miten ne kannattaa tehdä. Tuloksia ei voida yleistää koskemaan kaikkia asiakasryhmiä pienen otannan vuoksi. Niistä voidaan saada suuntaan ohjeiden onnistumisesta

Yhteistyö lukkojen avauksessa: Asiakkailta olivat vastausvaihtoehdot 1–5 välillä, joista 1 tarkoitti ”Toimin yksin” ja 5 ”Toimimme tiiminä.” 11 vastaajista oli vastannut 5 (58,9 %), 5 henkilöä oli vastannut 4 (26,3 %) ja kolme vastaajaa oli vastannut kolme (15,8 %). Hajontaan oli voinut vaikuttaa pulmien laatu, että osan ratkaiseminen onnistuu yksinkin. Ryhmänä työskentely jää silloin sivuun ja yksilötyöskentely painottuu enemmän. Ryhmätoimintaan oli voinut myös vaikuttaa, miten hyvin tuntee muut ihmiset. Tuntemattomien ihmisten kanssa työskennellessä ryhmätyöskentely oli haasteellisempaa, koska heitä ei tunne yhtä hyvin. Lasten kanssa suorittaessa tehtäviä työskentely oli vähemmän ryhmätyötä ja enemmän lasten ohjeistamista ja valvomista. Asiakkaan avoin kommentti: ”pakohuoneet ovat hyviä ryhmäytykseen ja niiden avulla voidaan pohtia yksilöiden roolia ryhmässä toimiessaan”, tukee myös ryhmässä toimimista pakohuonepelin pulmien ratkaisemiseksi.

Avoimet vastaukset olivat pääasiassa positiivisia (14 / 16) muutamaa poikkeusta lukuun ottamatta. Negatiivisempaan sävyyn kirjoitetuissa kommentteissa asiakkaat olivat kirjoittaneet.

”Emme päässeet kartasta eteenpäin, koska saimme väärän vinkin. Emme olleet saaneet matkalaukkua auki, josta olisi löytynyt vinkki kartanlukuun suuntalukkoa varten. Tässä meni todella paljon aikaa, ja siksi emme päässeet peliä läpi. Lopulta suuntalukkoa aukesi säkällä”

”Eka vinkki turha, kun se oli jo paperissa. lapset 10 v ja 12 v mukana, niin heille vähän liian vaikea. Kynä ja paperia voisi olla pöydällä ilmansuunta varten. Kirkkaat värit yliviivauksissa ja kirjan vinkeistä; ekakertalainen ja ikänäkö jää kärsivä eivät huomanneet vinkkejä.”

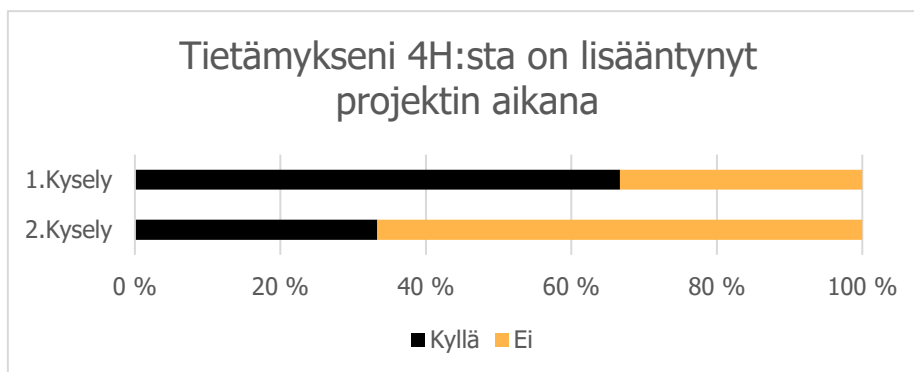
Osa asiakkaista oli kokenut osan tehtävistä liian haastaviksi, minkä huomaa myös heidän vastauksissaan koin pakohuoneen liian haastavaksi -kohdassa. Huone oli suunniteltu kaikenikäisille, mutta vastauksista huomaa sen olleen liian haastava ainakin yhdelle ryhmälle, jossa oli lapsia.

7.2 Kyselyt suunnittelijoille

Toteutin pakohuonepelin suunnittelijoille suunnatun kyselyn kahdesti kesän aikana, alussa ja lopussa. Ensimmäisen kyselyn lähetin 19.6 ja toisen 7.8. Ensimmäinen kysely lähetettiin suunnitteluvaiheen jälkeen ja pakohuonepeli oli jo avattu asiakkaille. Jälkimmäinen kysely lähetettiin pakohuonepelin sulkemista edeltävänä päivänä. Kaikki suunnittelijat vastasivat molempiin kyselyihin heti samana tai seuraavana päivänä kyselyn lähettämisestä. Molemmat kyselyt koostuivat 24 kohdasta, joista viimeinen oli avoin vastaus. Ensimmäisellä kerralla avoimeen vastaukseen vastasi yksi henkilö ja toisella kerralla kaksi henkilöä. Kyselyt olivat samanlaisia keskenään yhtä eroa lukuun ottamatta. Ensimmäisessä kyselyssä kolmas kysymys oli ”pakohuoneen alussa” ja jälkimmäisessä kyselyssä ”pakohuoneen lopussa.” Kyselyissä olin itse hakenut suunnittelijoiden kokemuksia koko ajalta, mutta he olivat voineet ajatella kyselyiden ajankohden koskevan kahta eri ajanjaksoa projektissa; alkua ja loppua tilanteena. Kyselyt olivat rakentuneet samanlaisiksi, jotta pystyin analysoimaan ja käsittelemään vastauksien muutoksia. Käsitteelin näitä muutoksia tulevissa kappaleissa.

Jaoin kyselyiden tulokset osa-alueitten mukaan koskemaan Kuopion 4H:ta, yhteisöllisyyttä, osallisuutta ja motivaatiota. Jakamalla kysely pystyin tehokkaammin analysoimaan tuloksia ja saamaan selvyyttä nuorten kokemuksista

Ensimmäisessä kysymyksessä koskien Kuopion 4H:ta ei ollut vastauksissa eroja. Kaikki suunnittelijat olivat olleet ennen projektia mukana 4H:n toiminnassa, eikä vastauksen muuttuminen projektin aikana pitäisi olla mahdollista. Toisessa kysymyksessä jälkimmäisessä kyselyssä vain 1/3 oli vastannut ”Kyllä”, kun taas ensimmäisessä 2/3 oli vastannut ”kyllä.” Nuorten tietämys Kuopion 4H:sta oli voinut muuttua kesän aikana ja joku kokikin, että ei tiennytäkään, niin paljon kuin luuli.



Kuva 2 Tietämykseni 4H:sta on lisääntynyt projektin aikana

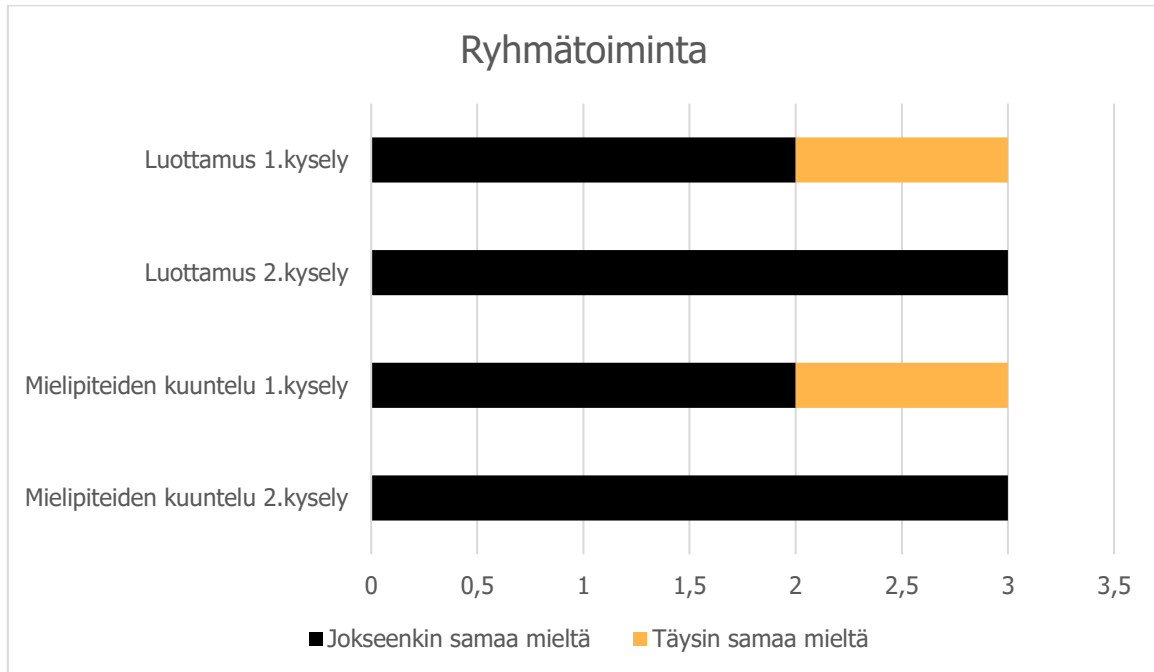
Kysymyksissä 3–12 koskien yhteisöllisyyttä oli vaihtelua yksittäisten kysymyksien vastauksissa kyselyiden välillä. Kysymyksissä 3–5 ja 8–9 ensimmäisen ja jälkimmäisen kyselyiden välillä vastauksissa ei ollut muutosta. 6, 10 ja 11 vastaukset olivat muuttuneet positiivisempaan suunta ja 7 ja 12 vastaukset olivat negatiivisempia.

Vastauksien mukaan suunnittelijat kokivat, ettei ryhmän sisäinen yhteistyö, eikä yhteisöllisyyden tunne kehittynyt kesän aikana ollenkaan. Ryhmän sisäinen yhteistyö -kysymykseen ensimmäisessä kyselyssä suunnittelijoista 1/3 vastasi ”ei samaa eikä eri mieltä”, 2/3 vastasi ”täysin samaa mieltä”, mutta jälkimmäisessä kyselyssä 1/3 vastasi ”ei samaa eikä eri mieltä” ja 2/3 vastasi ”jokseenkin samaa mieltä”. Yhteisöllisyyden tunteesta ensimmäisessä kyselyssä suunnittelijat olivat vastanneet 1/3 ”ei samaa eikä eri mieltä” ja 2/3 täysin samaa mieltä” ja jälkimmäisessä 2/3 vastasi ”ei samaa eikä eri mieltä” ja 1/3 ”jokseenkin samaa mieltä”. Vastauksia tukee suunnittelijan jälkimmäisen kyselyn avoimessa kohdassa kirjoittama teksti: ”Pakohuonepelejä ohjattiin yksin, joten en ole kesän aikana nähnyt pakohuoneryhmän muita jäseniä. Näin

kesän aikana yhteistyötä ei oikeastaan ole ollut.” Pakohuonepelin rakentamisen jälkeen suunnittelijoilla ei ollut samalla tavalla yhteistä tekemistä, kuten heillä oli suunnitteluvaiheessa, joten kehittymistä ei voinut tapahtua. Sama koskee myös ryhmään kuulumista ja ryhmän sisäisen yhteistyön, sekä omien ryhmätyöskentelytaitojen kehittymistä koskeneet kysymykset.

Ensimmäisessä kyselyssä kaikki suunnittelijat olivat vastanneet 6. kysymykseen: koen kuuluvani itselleni tärkeään ryhmään tai yhteisöön ”ei samaa eikä eri mieltä”. Jälkimmäisessä 2/3 vastasi ”ei samaa eikä eri mieltä” ja 1/3 suunnittelijoista oli ”jokseenkin samaa mieltä” asiasta. Työtä tehdessä suunnittelijat olivat kokeneet tekevänsä jotain tärkeää, jonka takia he kokivat enemmän kuuluvansa itselle tärkeään yhteisöön. Kukaan nuorista ei kumminkaan ollut asiasta täysin samaa mieltä, koska heidän kokemuksensa jäi asiakkaiden puutteen takia vähäisemmäksi. He eivät olleet yhtä paljon mukana ja tekemässä projektin eteen töitä ryhmänä. Todennäköisesti samasta syystä nuorten uskosta pystyä vaikuttamaan prosessin onnistumiseen ei ollut kehitystä projektin aikana. Mielenkiintoista oli huomata, että nuorten usko onnistumiseen ei heikentynyt kesän aikana, vaikka asiakasmäärät jäivät odotettua vähäisemmäksi. Suunnittelijat olivat tyytyväisiä rakentamaansa, ja asiakkaiden kiinnostus pakohuonepelejä kohtaan ei vaikuttanut heidän uskoonsa onnistua. Pakohuonepelejä varten heille oli annettu tietyt pelivälineet, joihin kaikkiin niistä he eivät pystyneet vaikuttamaan.

Ryhmänä suunnittelijat olivat parantaneet välejäan luomalla ympäristön, jossa luottamus kehittyi ja jokainen nuori pystyi kertomaan omat mielipiteensä ja häntä kuunneltiin. Projektin alussa 2/3 suunnittelijoista oli ”jokseenkin samaa mieltä” ja 1/3 oli ”täysin samaa mieltä”, että heihin luotetaan ja heidän mielipiteitään oli kuunneltu, mutta lopussa kaikki olivat molemmista väitteistä ”täysin samaa mieltä.” Ryhmä oli pystynyt kehittymään ja antamaan toisilleen tilaa, vaikka kesän aikana he eivät olleet yhtä tiiviissä yhteistyössä.



Kuva 3 Ryhmätoiminta

Kysymyksissä 13–21 koskien osallisuutta oli myös samankaltaista vaihtelevuutta vastauksissa: kysymyksien 13, 19 ja 21 vastauksissa ei ollut muutosta, kysymyksissä 14 ja 16 vastaukset olivat positiivisempaan suuntaan ja kysymyksien 15, 17, 20 ja 22 vastaukset olivat negatiivisempaan suuntaan. Kysymyksistä koskien suunnittelijoiden osallistumista ja ohjausvuorojen jakoa voidaan tehdä mielenkiintoisia huomioita kesän kulusta. Kesän alussa yksi suunnittelijoista oli kokenut, että kaikki ryhmässä eivät osallistuneet yhtä paljon kuin muut. Kyselyn perusteella ei pystynyt sanomaan puhuuko hän itsestään vai jostain muusta ohjaajasta. Kesän lopussa kumminkin kaikki nuoret kokivat kaikkien osallistuneen yhtä paljon. Projektin alussa joku suunnittelijoista ei osallistunut yhtä paljon kesän alussa, mutta lopussa osallistui. Tarkempaa syytä ei pysty sanomaan kyselyiden perusteella.

Projektin alussa ohjausvuorot eivät menneet tasan kaikkien mielestä. Ensimmäisessä kyselyssä 2/3 suunnittelijoista oli ”jokseenkin samaa mieltä” ja 1/3 ”täysin samaa mieltä”, että ohjausvuorot jakautuivat tasaisesti. Lopussa 1/3 suunnittelijoista oli ”ei samaa eikä eri mieltä” ja 2/3 olivat ”jokseenkin samaa mieltä” asiasta. Ensimmäisessä kyselyssä 2/3 suunnittelijoista olivat mielestään saaneet ohjata pakohuonepelejä niin paljon kuin halusivat, mutta jälkimmäisessä kyselyssä kaikki suunnittelijat olivat mielestään saaneet ohjata pelejä niin paljon kuin halusivat. Kaikilla suunnittelijoilla ei enää ollut projektin aikana yhtä paljon motivaatiota ohjata pelejä, jolloin he myös olivat tyytyväisiä ohjauskertojen määrään. Väitettä tukee myös tulos jokaisen

osallistumisesta. Jokainen oli jälkimmäisessä kyselyssä sitä mieltä, että kaikki osallistuivat yhtä paljon. Se on ihan hyväksyttävää ja normaalia, että kaikilla suunnittelijoilla ei ollut projektiin yhtä suurta innostusta. Sen ei pitäisi kuitenkaan vaikuttaa ryhmän toimintaan ja lisätä muiden työmäärää, mitä tässä tapauksessa ryhmäläiset eivät kokeneet.

Pakuhuonepelien ohjaamisessa suunnittelijat eivät kokeneet osallistuneensa yhteiskunnallisella tasolla enemmän projektin alussa kuin lopussa. Molemmissa kyselyissä suunnittelijat olivat vastanneet ”ei samaa eikä eri mieltä.” Pakuhuonepeli oli lopulta yhteiskunnallisessa mittakaavassa hyvin pieni osa, jolloin todennäköisesti kukaan suunnittelijoistakaan ei kokenut yhteiskunnallisella tasolla osallistuneensa projektin aikana. Suunnittelijat eivät myöskään kokeneet järjestötoimintaan osallistumisessa kehitystä tai kasvamista. Kysymys itsessään oli johdatteleva. Ensimmäisessä kyselyssä 1/3 suunnittelijoista ”ei ollut samaa eikä eri mieltä” ja 2/3 suunnittelijoista oli ”jokseenkin samaa mieltä.” Jälkimmäisessä kyselyssä 2/3 suunnittelijaa ”ei ollut samaa eikä eri mieltä” ja vain 1/3 oli ”jokseenkin samaa mieltä.” Suunnittelijat pääsivät osallistumaan paremmin projektin alussa kuin lopussa, koska asiakasryhmiä ohjatessa heidän ei tarvinnut enää yhtä lailla panostaa projektiin. Vastaus oli muuttunut vain yhden suunnittelijan kohdalla. Hän oli saattanut osallistua vähemmän pelien ohjaamiseen kesän aikana, jolloin hänen kokemuksensa järjestötoiminnassa on voinut heikentyä.

Eniten vaihtelevuutta vastauksissa tuli kysymyksessä: ”Koen olevani osallisena tärkeään asiaan.” Ensimmäisessä kyselyssä kaikki suunnittelijat olivat vastanneet ”jokseenkin samaa mieltä.” Jälkimmäisessä kyselyssä yksi suunnittelijoista vastasi ”ei samaa eikä eri mieltä”, yksi oli ”jokseenkin samaa mieltä” ja yksi ”täysin samaa mieltä.” Yhdellä suunnittelijoista tärkeän tekemisen kokemus oli heikentynyt kesän aikana, kun toinen oli kokenut tunteen voimistuneen kesän aikana. Kyseiset suunnittelijat saattoivat osallistua enemmän ja vähemmän kuin muut, jolloin kokemus oli ollut vähäisempi tai suurempi kuin muilla. Tätä tukee kysymys 17 nuorten osallistumisesta pakuhuoneen kokonaisuuden osa-alueisiin. Ensimmäisessä kyselyssä kaikki suunnittelijat olivat valinneet neljä ensimmäistä laatikkoa, kun taas jälkimmäisessä kyselyssä vain 2/3 suunnittelijoista oli valinnut kyseiset laatikot. Molemmissa kyselyissä 2/3 suunnittelijoista oli vastannut ohjanneensa pelejä, joten yksi suunnittelija ei osallistunut ollenkaan pelien ohjaamiseen. Tämän takia joku ryhmäläisistä oli voinut kokea, että kaikki eivät ole osallistuneet yhtä paljon ja ohjausvuorot eivät jakautuneet tasaisesti. Kaikki pääsivät kuitenkin ohjaamaan pelejä yhtä paljon kuin halusivat, mikä kertoo myös yksittäisen suunnittelijan omasta motivaatiosta ohjata ryhmiä.

Motivaatiota koskevilla kysymyksillä 22 ja 23 oli vähän vaihtelua. Väitteessä 22 mediaani oli ensimmäisessä kyselyssä 7 ja korkein arvo 9, kun taas jälkimmäisessä kyselyssä mediaani ja korkein arvo olivat 8. Keskiarvoisesti suunnittelijoiden motivaatio tulevaisuudessa tehdä samankaltaisia projekteja oli noussut, mutta henkilökohtaisesti yhdellä suunnittelijalla motivaatio oli noussut ja toisella laskenut. Tuloksista pystyin saamaan selville, keistä oli kyse. Tarkempia syitä en pystynyt kyselyllä saamaan selville, eivätkä suunnittelijat avanneet avoimissa vastauksissa syitä motivaation muuttumiselle. Syynä olisi voinut olla asiakkaiden vähäisyys, kuten yksi suunnittelijoista kommentoi avoimeen kohtaan: ”kävijämäärät jäi odotettua vähemmäksi.” Suunnittelija ei ollut päässyt tekemään kesän aikana niin paljon ohjaamista, kuin olisi halunnut, mikä oli voinut vaikuttaa hänen motivaatioonsa tehdä samanlaisia projekteja tulevaisuudessa.

Suunnittelijoiden kokemuksissa ja tunteissa oli kaikissa osa-alueissa jonkin verran vaihtelua, mutta ei kaikkien kysymysten kohdalla. Pakohuonepeli pyöri omalla painollaan ja ainakaan yksi ohjaajista ei osallistunut ollenkaan ohjaamiseen kesän aikana. Parempaa osallisuutta ja yhteisöllisyyttä olisi voinut kehittyä, jos suunnittelijat olisivat olleet enemmän yhteydessä toisiinsa kesän aikana ja ohjanneet pelejä yhdessä. Ohjaamisen luonteen vuoksi se ei välttämättä kannattavaa, mutta sillä pystyttäisiin edistämään paremmin yhteisöllisyyttä ja osallisuutta.

7.3 Suunnittelijoiden haastattelu

Haastattelu toteutettiin kerran pakohuonepelin purkamisen jälkeen 17.8 samassa paikassa, jossa pakohuonepeliä järjestettiin asiakkaille. Tähän olivat syynä paikan hiljaisuus ja oma rauha. Paikalle saapuivat kaikki pakohuonepelin suunnittelijat. Olin ilmoittanut haastattelusta heille aikaisemmin, viimeisimmän kerran päivää ennen haastattelua. Haastattelussa käytin apuna kahta eri nauhoitustapaa, puhelimella ja kannettavalla tietokoneella. Tein sen turvatoimena verkkoyhteyden katkeamiselle kannettavasta tietokoneesta, jotta minulla olisi edelleen keino varmistaa suunnittelijoiden vastaukset. Haastattelun aikana verkkoyhteys katosi ja osa haastattelun tallentamisesta ja tiedon keräämisestä epäonnistui. Puhelimen nauhoitus kumminkin onnistui, joten onnistuin tallentamaan suunnittelijoiden vastaukset. Haastattelun jälkeen litteroin vastaukset. Lisäksi kirjoitin haastattelun aikana muistiinpanoja.

Haastattelut tukivat osittain kyselyiden tuloksia ja lisäsivät niihin sisältöä. Suunnittelijoiden vastaukset eivät olleet kovin pitkiä, mikä oli odotettavissa ottaen huomioon heidän ikänsä ja

haastattelutilanteen. Kerroin suunnittelijoille mahdollisuudesta täydentää vastauksiaan jälkikäteen, jos halusivat. Kukaan suunnittelijoista ei kuitenkaan ottanut yhteyttä haastattelun jälkeen, joten kaikki vastaukset kehittämistehtävässäni olivat haastattelusta. Haastattelu koostui 10 kysymyksestä, joista osaan kysyin lisäkysymyksiä täydentämään vastauksia. Vastauksien osalta en käyttänyt suunnittelijoiden oikeita nimiä taatakseni anonymiteetin. Käytin sen sijaan tuloksia analysoidessa termejä nuori1, nuori2 ja nuori3. Vastaajista yksi oli nainen ja kaksi miestä. Kaikilla suunnittelijoilla oli mahdollisuus olla vastaamatta tai vastata, jos niin kokivat. Kaikkiin kysymyksiin en saanut jokaiselta vastausta, mutta suurimpaan osaan kysymyksistä sain. Muutamien jatkokysymysten kohdalla sain vain kahdelta tai yhdeltä vastauksen, mikä oli oletettavaa lisäkysymysten muodon takia.

Selvitin haastattelussa tarkemmin suunnittelijoiden motivaatiota osallistua projektiin alussa ja muuttuiko se projektin aikana. Kaikkien suunnittelijoiden vastaukset olivat hyvin samanlaisia pakohuonepelin aloittamisen suhteen, vaikka vastauksissa oli muutamia eroja:

”No jos määhän aloitan, nii kyllä mulla oli aika innostunut sillee ku oli just kirjutukset just loppunu eikä kalenterissa nyt ollu hirveen kaikkee, semmonen innostunut” (Nuori1)

”Nii mullakin just se just ku tavallaan et kirjutukset on loppunut nii sit oli tavallaan se huhti-toukokuu oli vähän tyhjä, nii sit oli sit kiva ku se alko jo sillo toukokuussa nii oli vähän semmosta niiku jotakin tekemistä.” (Nuori3)

”Ja mun mielestä se niiku tavallaan projektina kuulosti semmoselta kivalta, mihinkä mielellään lähtee mukkaan.” (Nuori2)

Kaikilla suunnittelijoilla oli aikaa toteuttaa projekti ja he halusivat täyttää tyhjää aikaa elämänsä keväältä. Tähän täsmensin lisäkysymyksellä; ”näyttikö projekti erilaiselta, kuin mitä yleensä oli päässyt tekemään”, johon yksi suunnittelijoista vastasi: ”siis kyllä.” Tämä täydentää hänen vastaustaan, joka oli aikaisemmin ”kuulosti semmoselta kivalta.” Pakohuonepelin rakentaminen oli hyvin erilainen projekti, jonka rakentamiseen tulee harvoin tilaisuuksia, mikä houkuttelee sen tekemiseen. Tätä tukee suunnittelijoiden vastaukset haastattelu kysymykseen: ”Lähtisittekö vastaavanlaiseen tämmöiseen projektiin/juttuun uudestaan ja jos lähtisitte, niin miksi lähtisitte tai miksi ette lähtisi.” Suunnittelijat vastasivat kysymykseen ”tavallaan mielekästä, kun sai ite niiku rakentaa tommosen täysin nolista nii tavallaan siinä nii vahvasti oman työnjälki”, ”ihan mukavaa vaihtelua sillei tämmöset hommat” ja ”mun mielestä siis kyllä.”

Kaikkia suunnittelijoita kiinnosti työn erilaisuus, mikä motivoi jokaista heistä eri tavoin. Suunnittelijoilta kysytyssä, miltä tämä pakohuonepeli heistä tuntui, he kertoivat sen kuulostaneen hyvältä idealta ja pakohuonepeli konseptina kuulosti mielenkiintoiselta. Sen erilaisuus ja tarve saada sisältöä elämään toimivat pääasiallisina syinä heille olla mukana projektissa.

Suunnittelijoiden motivaatio muuttui projektin aikana, mikä oli odotettavissa. Suunnittelijat eivät halunneet jättää projektia kesken, vaan halusivat tehdä sen loppuun asti. Syinä olivat halu olla mukana, halu tehdä pakohuonepelistä hyvä ja toimiva, halu nähdä oma kädenjälki ja halu saada asiakkaille hyvä mieli pelistä, jotta he kertoisivat positiivisia kokemuksia eteenpäin. Lopullinen motivaation syy muuttui kaikilla mukana olevilla suunnittelijoilla matkan aikana tekemisen puutteesta haluun näyttää omat taitonsa ja tehdä kokonaisuudesta mahdollisimman hyvä.

Haastattelussa selvisi suunnittelijoiden ryhmätoimintaan vaikuttaneen, että suunnittelijat tunsivat toisensa ennen projektia. Se vaikutti paljon heidän yhteenkuuluvuuteensa ja yhteisöllisyyteensä. He kertoivat haastattelussa kokeneensa olevansa hyväksytyjä ja kuuluvansa ryhmään, johon vaikutti muiden ennalta tunteminen ja pieni ryhmä.

”Kyllä, kyllä, varmaan niiku tavallaan tunnetaan toisemme jokseenkin hyvin, nii se vaikuttaa siihen ja sitten kun on niin pieni ryhmä” (Nuori2)

”Nii kumminkin aika pieni ryhmä sullei ja ainakin mää oon ite tavannu jokaisen meistä niiku aiemmin niin kyl mää sanoisin et joo” (Nuori1)

”Ja munkin mielestä, ku pieni ryhmä niin pystyy hyvin toimimaan, ei ongelmaa.” (Nuori3)

Pienemmissä ryhmissä on helpompi tutustua toisiin ryhmäläisiin, mutta samalla on riski muodostaa herkimmin paremmat yhteydet tiettyihin, jolloin joku voi jäädä ulkopuolelle. Ryhmän jäsenien tunteminen etukäteen voi olla myös ongelma, jos toisilla on jo parempi suhde, kuin toisilla. Kysyttäessä ryhmän sisäisiä haasteita suunnittelijat eivät kertoneet tuollaisista ongelmista, vaan he kokivat ryhmän alussa ongelmaksi aikatauluttamisen kaikkien menojen takia, työn suunnittelun etänä tekemisen ja välillä kommentoimatta jättämisen WhatsAppissa yhteisistä asioista puhuttaessa. Tämä ongelma olisi voitu ratkaista esimerkiksi Kuopion 4H:n ohjaajan isommalla osallistumisella toimintaan ja suunnittelijoiden ohjaamiseen. Yksittäiset suunnittelijat eivät välttämättä kokeneet vastailemista yhtä tärkeäksi, kuin muut suunnittelijat, jolloin se on jäänyt tarvittavaa vähäisemmäksi. Samalla tavalla olisi voitu ratkaista myös muut

ongelmat, ja tarjota nuorille tila, jossa he olisivat pystyneet suunnittelemaan tarvittaessa paikan päällä.

Suunnittelijoiden ryhmän yhteisöllisyys ei kehittynyt kesän aikana, koska he eivät toimineet yhdessä suunnittelun jälkeen. Yhteisöllisyyden kasvamiseksi ryhmän jäsenten olisi pitänyt toimia enemmän ryhmänä kesälläkin ja ohjata pakohuoneita ryhmänä tai ainakin pareittain. Pakohuonepelin vetäminen ei toisaalta vaadi välttämättä muita ohjaajia, ja kokonaisuuden pystyy ohjaamaan yksinkin.

”Se vähän semmonen, ku siinä ei ollu tavallaan mitään kasvamista, koska meillä oli siis mitä me tehtiin yhdessä oli silloin toukokuussa-kesäkuun alussa ja se meni hyvin silloin ja sit ei me oikeestaan olla tehty mitään sitten tossa kesäaikana hirveesti yhdessä mittään nii sit siinä ei oikeestaan oo mittään mikä ois voinu muuttaa” (Nuori3)

”Se homma niiku pyöri tolallaan sanotaanko näin, ettei siinä alussa tarvinnu muutakun sitä panostusta tietysti sit pyöri ihan” (Nuori1)

Ilman yhteistä tekemistä suunnittelijat eivät pitäneet toisiinsa enempää yhteyttä, minkä takia yhteisöllisyyden tunne ei kehittynyt enempää ryhmänä. Suunnittelijoiden omat henkilökohtaiset elämät veivät enemmän heitä mukaansa, kuin pakohuonepeliprojekti. Näin kävi johtuen osittain asiakkaiden vähäisestä määrästä, joten tilanne olisi voinut välttyä, jos asiakkaita olisi käynyt kesän aikana enemmän. Tähän nuorista riippumattomaan syyhyn ei voida täysin vaikuttaa, mutta paremmalla mainostamisella asiakkaita olisi voitu houkuttaa enemmän. Kesällä mainostaminen keskittyi puskaradion lisäksi verkkoon, kuten Instagramiin ja Kuopion 4H:n omille sivuille. Varmaksi ei voida sanoa, kuinka paljon kesän aikana käyneet asiakkaat kertoivat pakohuoneesta eteenpäin muille, joten sen vaikutusta ei voida suoraan sanoa.

Nuorten osallistumisen aktiivisuudessa oli muutoksia projektin aikana, mutta syyt eivät kumminkaan olleet edellä mainitut, joita he kokivat ryhmässä toimimisen ongelmiksi. Nuoret kertoivat omien aktiivisuuden muutoksien johtuneen ulkoisista syistä, joita olivat asiakasmäärien vähäisyys, lomat ja omat muut työt.

”No mää vastaan siihen no ihan vaan just kesälomat ja sillei lomat” (Nuori1)

”Itellä vaikutti ehkä ne muut työt sit se että niissä ei ollu minkäänlaista ruuhkaa niissä varauksissa nii sit mun ei tarvinnu pakko tehdä niitä pelien ohjauksia ollenkaan” (Nuori2)

”Ja mulla nyt oikeestaan sillo no alussa oli tietysti enemmän sit se meni sit se kesäkuu oli se et ku ei ollu tavallaan paljon niiku joku ehkä muutama peli kävin ohjaamassa ja sitte taas niiku loppu heinäkuussa oli ehkä enemmän et se niiku ihan vaan se vaikutti että kuinka paljon niitä pelejä varattiin” (Nuori3)

Täsmensin vielä kysymällä, olisivatko nuoret osallistuneet enemmän, jos pelejä olisi ollut enemmän, johon yksi nuori vastasi; ” Tarpeen vaatiessa se kyllä ois varmaan ollu sillo mahdollista.” Muut nuoret eivät jakaneet mielipidettään, jonka takia jäi epäselväksi, mitä mieltä he asiasta olivat. Pelien vetäminen on hankalaa, jos ei ole asiakkaita pelaamassa. Se vaikuttaa nuorten motivaatioon ja sen kautta osallisuuteen vetää pelejä ja osallistua toimintaan.

7.4 Vertailukehittäminen

Vertailua varten lähetin sähköpostikyselyn, johon kaikki tavoittelemani yhdistykset eivät vastanneet. Sain kuitenkin neljä vastausta, joissa kaikissa oli vastattu kaikkiin kysymyksiin. Eettisten periaatteiden mukaisesti varmistin yhdistyksiltä voinko käyttää yhdistyksien omia nimiä kehittämistyössäni. Kaikki vastaajat eivät halunneet heidän nimiään käytettäväksi, joten kehittämistehtäväni tuloksissa puhun kaikista vastaajista anonymisti erittelemättä, kenestä on kyse.

Pakohuonepelin budjetista yhdistykset kertoivat käyttäneensä sadasta eurosta joihinkin satasiin, suurimmillaan 500 euroa. Suurin osa budjetista kului materiaalikuluihin (Kamerat, kassakappit, lukot ja muut tavarat). Tila oli ollut osalle ilmainen, eivätkä kaikki käyttäneet koko budjetia. Esimerkiksi yhdellä yhdistyksellä oli mennyt 70 euroa kokonaisuudessaan kustannuksiin: ”Tavaroiden hankintaan ja tilan vuokraan meni yllättävän paljon rahaa alussa, mutta tavaroiden hankinnan jälkeen seuraavan huoneen rakentaminen tulee olemaan halvempaa”, yksi yhdistyksistä kirjoitti. ”Tämän jälkeen uusiin huoneisiin ei ole mennyt enää kuin muutamia kympejä.” Toinen yhdistys kommentoi, että heidän budjettistaan meni rahaa vain lukkojen ja laatikoiden hankintaan. Aikaisempia välineitä kannattaa käyttää ja hyödyntää uudestaan, jos se on mahdollista.

Suunnittelevien nuorten määrä oli vaihdellut yhdistyksissä yhdestä viiteen per huone. Keskimäärin mukana oli ollut mukana kolme nuorta per huone. Vastauksista ei selviä, kuinka paljon aikuinen yhdistyksen työntekijä oli ollut mukana auttamassa nuoria pakohuonepelin rakentamisessa. Aikuinen kannattaa kumminkin olla mukana, kuten yksi vastaajista kertoi. Hän voi

auttaa huoneen rakentamisessa ja ylläpidossa, valvoa budjetin käyttöä ja olla tukena ongelmatilanteissa. Nuorille kannatti antaa mahdollisimman paljon omaa tilaa toteuttaa huoneesta itsensä näköinen ja antaa heidän mielikuvituksensa lentää. Tärkeintä on, että kokonaisuus pysyy kasassa.

Asiakasmääristä oli hankala sanoa tarkkaa määrää, koska pakohuonepelit olivat olleet eri mittaisia aikoja auki. Pakohuonepelit olivat olleet auki yhdestä illasta 1–2 kuukauteen tai ovat edelleen auki yli vuoden jälkeen, joten asiakasmääriä oli hankala tarkalleen arvioida. Vertailussa yksi yhdistyksistä kertoi kesäisin käyneen noin viisi asiakasryhmää viikossa. Kaksi iltaa auki olleessa pakohuonepelissä kävi kahdeksan asiakasryhmää ja 1–2 kuukautta avoinna olleissa pakohuoneissa kävi 27 ja 50 asiakasryhmää. Asiakasryhmien määrät riippuvat enemmän muun muassa muusta kilpailusta, omasta mainonnasta, asiakkaiden tavoittamisesta, asiakkaiden tyytyväisyydestä, pakohuonepelin sijainnista ja ajankohdasta. Kesällä ihmiset liikkuvat enemmän, jolloin uusien asiakkaiden käyntimahdollisuus on todennäköisempää. Ihmisten liikkuminen toisaalta vie heidän aikansa ja rahansa pakohuonepeliltä muihin kohteisiin.

Suurimmaksi osaksi pakohuonepelejä suunnittelemassa olleet nuoret olivat ennestään mukana 4H:n toiminnassa. Mukana oli ollut myös ulkopuolelta tulleita työntekijöitä, jotka olivat projektin jälkeen jääneet mukaan 4H:n toimintaan. Nuoret suunnittelijat olivat suurimmaksi osaksi kiinnostuneita toteuttamaan pakohuoneita uudestaan. Yksi aikaisemmin pakohuonepelejä suunnittelemassa ollut nuori ohjaa nykyään pakohuonepelejä suunnittelevaa ryhmää.

Vertailukehittämisestä sain parempaa ymmärrystä yhdistyksien toteuttamista pakohuonepeleistä. Yhdistysten toteuttama niitä on vielä hyvin vähän, eikä ollut mahdollista saada suurta otantaa. Kyselyiden osoittaminen yhdistysten toiminnanohjaajille ei haitannut faktojen selvittämisessä, mutta en saanut nuorten näkökulmaa kyselyihin ollenkaan. Muodostin kyselyn etsiessäni yhdistysten yhteystietoja, jonka takia nuoriin henkilökohtaisesti kohdistuvat kysymykset pois. Toiminnanohjaajat kumminkin antoivat näkökulmaa yhdistyksen suunnalta, mikä antoi lisää näkökulmia pakohuonepelien toteuttamisesta.

8 POHDINNAT JA LOPPUTULOS

8.1 Kehittämisehdotukset

Kyselyiden rakentamista varten selvitin kehittämistyöni aiheeseen liittyviä teemoja, joiden avulla selvitin suunnittelijoiden omia kokemuksia ja tunteita pakohuonepelin toteuttamisesta. Vertailukehittämisessä selvisi muidenkin 4H-liiton yhdistysten toteuttaneen pakohuonepelejä heidän omien yhdistysten nuorten kanssa erimittaisilla aikaväleillä. Vertailukehittämisessä jäi epäselväksi, miten muissa yhdistyksissä nuorten ryhmät toimivat pakohuonepelin suunnittelun aikana. Tämän selventämiseksi olisi pitänyt saada yhteys pakohuonepelin suunnitelleisiin nuoriin ja lähettää kyselyt heille, eikä yhdistysten toiminnanohjaajiin. Se ei kumminkaan onnistunut yhteystietojen puutteen vuoksi, jolloin sähköpostikyselyiden vastaukset jäivät toiminnanohjaajien ja -johtajien varaan. Sain osassa vastauksista selville nuorten jatkaneen toimintaa yhdistysten alla, mutta niistä ei saanut selville, kuinka yhteisöllisenä tai osallistavana nuoret ovat kokeneet pakohuonepelin rakentamisen, mikä oli heidän aikaisempi tietonsa pakohuonepeleistä ja kuinka suuri motivaatio heillä olisi toteuttaa samankaltaisia projekteja uudestaan. Parantaakseni tulosteni reliabiliteettia eli luotettavuutta, minun olisi pitänyt tavoittaa kaikkien yhdistysten pakohuonepelejä suunnitelleet nuoret ja osoittaa kyselyt heille. Siinä on ongelmana haluavatko he tulla tavoitetuiksi, oliko järjestöillä enää nuorien yhteystietoja tallella tai vastaisivatko he sähköpostikyselyyn. Luotettavampaa ja laadukkaampaa kehittämistyötä varten 4H-liiton yhdistykset ja yhdistykset voisivat toimia yhdessä ja kerätä samankaltaisella kyselyllä nuorten kokemuksia heidän toteuttaessaan pakohuonepelejä. Tuloksia voisi kerätä hyvin pitkällä aikavälillä useista eri pakohuonepeleistä, jolloin saataisiin varmempaa ja enemmän vertailukelpoisempaa aineistoa.

Asiakkaiden palautteen kerääminen jäi hyvin alhaiseksi minulle epäselvistä syistä. Pakohuonepelien ohjaajia oli ohjeistettu pyytämään asiakkaita täyttämään kyselyt, josta muistutin itsekin heitä pariin kertaan kesän aikana. Asiakkaat eivät jälkikäteen kertoneet, miksi eivät vastanneet siihen eikä ohjaajista kukaan kertonut asiakkaiden kommentteja, miksi he eivät olisi täyttäneet kyselyä. Asiakkaat eivät ehkä ole kokeneet vastaamisen tärkeäksi tai huonon verkkoyhteyden takia eivät ole pystyneet vastaamaan. Pystyin tarkistamaan webropoolista, että kyselyä oli avattu enemmän kertoja, kuin siihen on vastattu. Osa oli ollut minun avauksiani, kun olin tarkistanut kyselyn muotoa. Kaikki avaukset eivät kumminkaan olleet minun, joten oli mahdollista asiakkaiden avanneen sitä, mutta jättäneen vastaamatta. Vastauksia olisi ehkä saanut enemmän,

jos asiakkailla olisi ollut toinen mahdollinen tapa vastata kyselyyn, esimerkiksi mahdollisuus kirjoittaa vastauksensa paperille kynällä. Tulevaisuudessa asiakkaiden vastauksien keräämiseen olisi hyvä olla useampi vaihtoehto. Asiakkaiden vastausprosentti oli heikko, jolloin vastauksia ei voida yleistää koskemaan kaikkia. Tämä heikentää vastauksien luotettavuutta ja yleistävyyttä. Kysely olisi kumminkin helppo toistaa tulevaisuudessa, jos pakohuonepelistä halutaan tulevaisuudessakin kerätä palautetta asiakkailta. Onneksi vastauksissa tuli molemminpuolista palautetta, jolloin pystytään näkemään myös kehitettäviä puolia pakohuonepelistä. Mahdollisesti vastauksia olisi tullut enemmän myös, jos olisin henkilökohtaisesti ollut paikalla jokaisessa pelissä kertomassa asiakkailla kehittämistyöstäni. Silloin asiakkaat olisivat mahdollisesti ymmärtäneet paremmin, mihin heidän vastauksiaan käytetään ja olisivat vastanneet enemmän. Tätä ei kumminkaan ollut mahdollista omien aikataulujeni takia toteuttaa, jolloin ohjeistaminen jäi pakohuonepelin ohjaajien vastuulle.

Haastattelun järjestäminen jokaiselle suunnittelijalle erikseen olisi ollut mahdollisesti myös vaihtoehto. Silloin olisi ehkä saanut avoimempia vastauksia, kun ei olisi ollut muita paikalla. Teemahaastattelun järjestäminen, jossa kaikki olivat paikalla, oli aikataulujen järjestämisen kannalta järkevämpää. Haastattelun olisi mahdollisesti kannattanut järjestää kaksi kertaa, jotta olisi pystynyt samalla tavalla vertailemaan suunnittelijoiden vastauksia, kuin kyselyissä. Sillä olisi saanut vastauksista enemmän luotettavimpia, kun vastauksille olisi saanut vertailuarvoa. Haastattelutilanne olisi helppo toistaa muidenkin pienten ryhmien kanssa. Kumminkaan yhden pienen ryhmän vastauksia ei voida yleistää koskemaan kaikkia pienryhmiä. Pienellä ryhmällä saadaan kumminkin syvempää tietoa yksittäisten ihmisten kokemuksista,

Nuorten kanssa tehdessä yhteistyötä Kuopion 4H:n ohjaajan kannattaa olla helposti tavoitettavissa ja mukana ohjaamassa nuoria ainakin alkuvaiheessa. Ohjaaja varmistaa ryhmän toiminnan olemassa saavutettavissa ja läsnä nuorille, jotta voi olla apuna heille tarvittaessa. Hänen pitäisi olla tuki ja turva nuorille, jos heille tulee ongelma. Tätä ongelmaa ei ollut kesän 2021 pakohuonepelin toteutuksessa, ainakaan se ei selvinnyt nuorten kommentteista. Sitä ei saa kumminkaan unohtaa.

Kuopion 4H voisi hyötyä palvelumuotoilun ja design-ajattelun näkökulmista. Hyvälle designille on joitain yleisiä periaatteita, kuten avointa ja rehellistä, luontevaa, tuloksellista, innovatiivista, käytännöllistä ja helppokäyttöistä, kestäväää ja vastuullista, laadukasta viimeistä yksityiskohtaa myöten ja esteettistä, jonka kriteerit voivat myös vaihtua riippuen onko kyseessä

tuote, palvelu tai vaikka strategian muutos (Maula & Maula 2019, 24). Se myös soveltuu palvelua tai tuotetta kehittävän toimijan kaikille tasoille kaikissa vaiheissa sen elinkaarelle (Ojasalo ym. 2015, 38). Pakohuonepeliä valmistaessa kyseessä on palvelu, mutta noita ominaisuuksia tarvitaan, jotta palvelusta saataisiin mahdollisimman asiakasystävällinen. Ilman avointa ja rehellistä työskentelyä suunnittelijoiden ideat eivät pysty tehokkaasti lentämään suunnitteluvaiheessa. Työn pitää olla tuloksellista, laadukasta, käytännöllistä ja innovatiivista, jotta asiakkaita saataisiin ostamaan tarjottava palvelu. Sen keskeisenä tavoitteena onkin kehittää palvelua käyttäjälähtöisesti, jotta se vastaa palveluntarjoajan liiketoiminnallisia tavoitteita ja asiakkaan tarpeita. Lisäksi palvelun on taloudellisesti kannattava palveluntarjoajalle, kilpailuetua rakentavaa tai toiminnan vaikuttavuutta lisäävää palveluntarjoajan näkökulmasta. (Maula & Maula 2019, 34.) Palvelumuotoilussa korostetaan myös asiakkaiden näkökulmaa ja yhteiskehittämistä. Siinäkin korostetaan tasa-arvoisuutta ja yhdenvertaisuutta, jossa luotetaan demokratiaan ja vaikuttamisen mahdollisuuksiin. Asiakkaiden ja työntekijöiden yhteinen osallistuminen palveluprosessiin, sekä heidän mielipiteidensä, toiveidensa ja ideoidensa ottaminen kehittämisessä huomioon nähdään luonnollisena asiana. (Koivisto, Säynäjäkangas & Forsberg 2019, 33.) Koikeilemalla uudestaan asiakkaiden mielipiteiden selvittämistä pakohuonepeliä olisi mahdollista kehittää tulevaisuudessa vielä enemmän tai ainakin laajentamaan näkemyksiä sen onnistumisesta.

8.2 Eettinen pohdinta ja luotettavuus

Kehittämistyössäni otin huomioon myös eettisiä näkökulmia menetelmiä käyttäessä ja kehittäminen on rakennettu noudattaen tieteellisiä käytäntöjä. Näitä toimintatapoja olivat rehellisyys ja yleinen huolellisuus ja tarkkuus (Tutkimustieteellinen neuvottelukunta 2012). Kerron suunnittelijoille rehellisesti ja suoraan, mitä aion kehittämistyössäni tehdä ja miten käytän heidän vastauksiaan.

Kaikki suunnittelijat eivät ehkä halunneet haastattelussa vastata kaikkiin kysymyksiin, joten tarjosin heille yhtäläistä mahdollisuutta täydentää vastauksia jälkikäteen. Kukaan ei kumminkaan tehnyt niin. Osa haastatteluiden kysymyksistä oli henkilökohtaisia ja muiden suunnittelijoiden paikallaolo saattoi vaikuttaa vastaamiseen. Vastaukset jäivät hyvin lyhyiksi osalla eivätkä jokainen vastanneet kaikkiin kysymyksiin.

Kyselyissä jokaisella oli mahdollisuus vastata ilman muiden vastausten tietoa. Jos joku olisi kysynyt muiden vastauksia jälkikäteen, niin en olisi kertonut niitä. Taaten jokaiselle vastaajalle henkilökohtaisen anonymiteetin turvallisuuden. Vertailukehittämisessä kysyin jokaiselta vastanneelta yhdistykseltä, saanko käyttää heidän nimiään puhuttaessa yhdistyksistä. Yksi yhdistyksistä ei halunnut nimeään julkaistavan, joten en käyttänyt kenenkään yhdistyksen nimiä vastauksissa. Kerroin sähköpostikyselyssä kyselyn tarkoituksen rehellisesti ja avoimesti, jotta vastaajille tulisi hyvä ja turvallinen käsitys heidän vastauksiaan käyttämisestä. Yhdistyksillä oli mahdollista olla yhteydessä minuun, jos niin kokivat. Yhdistykset eivät ottaneet yhteyttä sähköpostin välityksellä, jolloin kaikki kontaktit olivat minun aloitteestani. Asiakkaiden kyselyissä heillä oli mahdollisuus vastata anonyymisti, enkä pystynyt jälkikäteen selvittämään kuka oli vastannut mihinkään.

Kehittämistyöni reliabiliteettia eli luotettavuuteen vaikuttaa paljon suunnittelijoiden omat kokemukset pakohuonepelin rakentamisesta. Pakohuonepelin pystyy rakentamaan uudestaan ja asiakkaille ja nuorille pystyy toistamaan kyselyt, mutta tuloksien luotettavuutta ja vastaavuutta on vaikeampaa sanoa. Pakohuonepelejä pitäisi järjestää enemmän, jotta tuloksia saataisiin luotettavimmiksi.

8.3 Oman prosessin arviointi ja ammatillinen kasvaminen

Kehittämistyöni aloittaminen ei sujunut täysin suunnitelmien mukaan. Minulla oli vajaa kaksi viikkoa aikaa suunnitella kehittämistyöni idea ja tehdä ideapaperi. Olin samaan aikaan työharjoittelussa kaikki arkipäivät ja viikonloput olin muissa töissä, jolloin minulle ei jäänyt paljon vapaa-aikaa kirjoittaa suunnitelmaa ja aloittaa kehittämistyön prosessia. Samoista syistä en ehtinyt tekemään asiakkaiden kyselyä ennen pakohuonepelin avausta. Kävin alun perin viemässä kyselyt ainoastaan odotusaulaan, mutta kehittämistyöni ohjaajan kehittämis ehdotuksesta kävin viemässä sen myös eteiseen.

Rakensin suunnittelijoiden kyselyt selvittämään heidän kokemuksiaan osallisuudesta ja yhteisöllisyydestä, mutta en pakohuonepelin rakentamisesta itsestään. Lopullinen kehittämistehtäväni tulosta eli pakohuonepelin suunnitteluopasta kyselyt eivät hyödyttäneet tarpeeksi, jolloin kehittämistyössäni saattaa tuntua olevan kaksi aihetta yhtä aikaa. Kyselyt kumminkin vastasivat hyvin osallisuuden ja yhteisöllisyyden kokemuksista pakohuonepeleistä, joka varmasti auttaa

Kuopion 4H:ta tai mahdollisesti nuorten kokemuksista kiinnostuneita toimijoita lyhyt aikaisissa projekteissa. Haastatteluiden kysymykset olivat myöskin lähinnä täydentämään haastatteluiden vastauksia, jonka takia niidenkin hyödyntäminen lopullisessa suunnitteluoppaassa jäivät hyvin vajaiksi. Haastatteluun olisi voinut lisätä kysymyksiä pakohuonepelin rakentamisen ideoista, esimerkiksi ”Mistä saitte idean kesän 2021 pakohuonepeliin?”, ”Mistä hankitte tavarat pakohuonetta varten?” tai ”Miten koitti asiakkaiden kohtaamisen pakohuonepelin aikana?” Tämänkaltaisilla kysymyksillä olisin saanut haastattelulla enemmän arvoa suunnitteluoppaaseen. Lopullinen versio siitä ja siihen kirjattavista asioista hahmottui liian myöhään minulle. Jos sen olisi suunnitellut aikaisemmin niin olisi välttänyt näiltä ongelmilta.

En ollut aikaisemmin toteuttanut kyselyitä tai haastattelua. Kyselyiden kasaaminen aihealueeseeni tuntui aluksi hyvin haasteelliselta kokemattomuuteni takia. Välillä olen miettinyt, mitä jos minulla olisi ollut enemmän ja paremmin aikaa suunnitella niitä, niin miten lopputulos kaikkien tuloksieni kannalta olisi ollut. Olisinko onnistunut luomaan selvemmän kokonaisuuden? Kuinka paljon tuloksieni olisivat muuttuneet? Olisinko pystynyt rakentamaan vankemman pohjan työlleni? Samanlaisia ajatuksia pyöri myös haastattelua suunnitellessa ja sen jälkeen. Pohdin myös, miten käyttäytymiseni vaikuttaa suunnittelijoihin? Vaikuttaako kehonkieleni heihin? Puhunko liikaa tai liian vähän? Jos tulevaisuudessa tulen tekemään haastattelua tai kyselyä, niin osaan toteuttaa sen paljon paremmin ja ymmärtämään, mitä siinä pitää ottaa huomioon.

Nuorten kohtaamisessa en kokenut, että minulla olisi ollut ongelmia. Nuoret suunnittelijat ottivat minut hyvin vastaan ja olivat hyvin yhteistyöhaluisia työtäni kohtaan. Heidän tavoittamisensa oli välillä ongelma, josta puhuin myös tilaajani kanssa. Yhteistyön muuten sujuessa se ei ollut iso ongelma. Nuorien kanssa työskennellessä erilaisemmassa roolissa saatoin tuntua heistä vähän etäiseltä. Omalla avoimuudella ja rehellisyydellä yritin luoda luottamuksen ilmapiiriä, jotta heille ei tullut haluttomuutta tai pahaa oloa minun olemassaolostani ja työn tekemisestä. Tarjosin heille mahdollisuutta olla minuun yhteydessä, jos haluavat tiedustella minulta enemmän kehittämistyöstäni tai tutustua minuun paremmin. Tätä ei tapahtunut ja kaikki viestittely ja kohtaamiset jäivät virallisista asioista puhumiseen. Silti koin, että tutkijan roolissa toimiminen oli hyvin opettavaista, koska en ollut päässyt tekemään sitä koskaan aikaisemmin. Pystyin löytämään itsestäni uusia heikkouksia ja vahvuuksia, joita pystyn vahvistamaan tulevaisuudessa.

Kehittämistehtävän aikana koin pystyväni hyödyntämään Humakin opiskelun aikana oppimiani asioita. Opiskellessa saamani tieto ja harjoitteluissa opitut käytännön taidot kulminoituivat tämän työn tekemiseen. Pystyin näkemään paljon selvemmin, mitä halusin saavuttaa ja mitä voisin kehittämistyöni tuloksilla löytää. Onneksi minulla oli vankka pohjatieto, mistä löytäisin teoriaa ja miten saisin sillä kasattua kehittämistyöni. Sitä varten käytin monipuolisesti teoriaa täydentämään siihen sisältöä, jolla tuin omia väitteitäni ja aikaisempaa tietämystä. Käyttämällä kirjoja, verkkosivuja ja suullista tietoa kokosin selkeän kokonaisuuden, jonka luettuaan kuka tahansa lukija ymmärtää paremmin kehittämistyöni aihealuetta.

Koen kehittämistyöni aiheen hyödyntäneen Kuopion 4H:ta ja heidän toimintaansa. Nyt heillä on paljon parempi alusta ja keino rakentaa ja kehittää pakohuonepelejä jatkossa. Tällä hetkellä seuraavan pakohuonepelin rakentamista ei ole päätetty, joten mahdollisesti yhdistys odottaa kehittämistyöni valmistumista. He voisivat heti päästä hyödyntämään tekemääni suunnitteluopasta seuraavassa projektissaan.

8.4 Tuotos

Kehittämistyöni teorian ja tuloksien hyödyntämällä suunnittelen ja toteutan Kuopion 4H:lle suunnitteluoppaan pakohuonepelin rakentamista varten. Suunnitteluopasta hyödyntämällä kuka tahansa järjestön jäsen pystyy ottamaan huomioon pakohuonepelin rakentamisen palaset ja toteuttamaan sen. Ottaen huomioon nuorten ryhmätyöskentelyn lyhytaikaisessa projektissa. Suunnitteluoppaassa on huomioitu kaikki pakohuonepelin rakentamisen osat sen rakentamista purkamiseen. Suunnitteluopas sisältää:

- Selittää, mikä on pakohuone
- Pakohuonepeliprojektin vaiheet alusta loppuun
 - Ryhmän kasaaminen.
 - Työ-/vapaaehtoisopimuksen allekirjoittaminen toiminnanohjaajan ja yhdistyksen työntekijän kanssa.
 - Pakohuonepelin suunnittelu. Ei kannata liian tiukkaan noudattaa ensimmäistä versiota, vaan ryhmänä jokainen on valmis joustamaan.
 - Pakohuonepelin budjetin päättäminen.
 - Tavaroiden hankkiminen ja pakohuonepelin rakentaminen.

- Vihjeiden suunnitteleminen ja kirjoittaminen.
 - Sääntöjen kirjoittaminen.
 - Vähintään yksi testiryhmä ennen asiakkaille avaamista, jonka jälkeen tarvittavat muutokset huoneeseen.
 - Mainostaminen. Kannattaa aloittaa mahdollisimman nopeasti, kun pystytte ryhmänä päättämään deadline, milloin huone aukeaa ensimmäisen kerran.
 - Asiakasryhmien vastaanottaminen.
 - Pakohuonepelin purkaminen ja lopettaminen.
- Esimerkkejä joihinkin osioihin
 - Kuvia
 - Kommentteja asiakkailta ja pakohuonepelin suunnittelijoilta
 - Vertailukehittämisen tuloksia.

Lähetin ensimmäisen version suunnitteluoppaasta kehittämistyön tilaajalle, johon hän kirjoitti korjaus- ja täydennyspyynnöt. Tein hänen pyytämänsä asiat ja kirjoitin itsekin muutamia lisäyksiä, jotka koin tarpeellisiksi. Lähetin vielä yhden version, jonka jälkeen tilaaja ehdotti lisätä 4H-kuvion tilalle 4H Kuopion virallisen logon. Tilaajan kommentti suunnitteluoppaan viimeisestä versiosta:

”Suunnitteluopas on hyvä ja tulee tarpeeseen Kuopion 4H-yhdistyksen toiminnassa. Siitä on apua, kun opastetaan nuorten ryhmiä pakohuonepeli-projektin toteuttamiseen. Nuorten aloittaessa ja toteuttaessa pakohuonepeli-projektia opas on kirjallisena aineistona tukena ja apuna. Kun kirjallinen on joka nuorten ryhmällä sama, tuo se tasavertaisuutta ryhmien välille. Kokonaisuutena hyvä ja käytännöllinen työkalu meille arkityöhön pakohuonepeli-projektin kanssa. (Korhonen 2021b)”

LÄHTEET

- Aro, Jari 2011. Yksilöllinen yhteisöllisyys: Avaimia yhteisöllisyyden muutoksen ymmärtämiseen. Teoksessa Kangaspunta, Seppo (toim.) 2011. Yksilöllinen yhteisöllisyys: Avaimia yhteisöllisyyden muutoksen ymmärtämiseen. Kirja. Tampereen yliopistopaino Oy-Juvenes Print. Tampere 2011.
- Heikkilä, Tarja 2014. Tilastollinen tutkimus. Kirja. 9.uudistettu painos. Edita Publishing Oy. Bookwell Oy. Porvoo 2014.
- Heinonen, Ulla 2008. Sähköinen yhteisöllisyys. Kokemuksia vapaa-ajan, työn ja koulutuksen yhteisöistä verkossa. Akateeminen väitöskirja. Kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen laitoksen julkaisu XIV. Pori 2008. Viitattu 29.09.2021. [ullaheinonen-sisus-final.indd \(utupub.fi\)](#)
- Hietala, Outi 2017. Mitä yhteiskehittäminen tarkoittaa. Erikoistutkija-kehittäjä VTT. Kuntoutussäätiö.fi. Diaesitys. Viitattu 29.11.2021 <https://kuntoutussaatio.fi/assets/files/2017/06/Yhteiskehitt%C3%A4misest%C3%A4-Kp%C3%A4iv%C3%A4t-08062017.pdf>
- Isola, Anna-Maria & Kaartinen, Heidi & Leemann, Lars & Lääperi, Raija & Schneider, Taina & Valtari, Salla & Keto-Tokoi, Anna 2017. Mitä osallisuus on? Osallisuuden viitekehystä rakentamassa. Terveysten ja hyvinvoinnin laitos (THL). Työpaperi 33/2017. 69 sivua. Helsinki 2017. Viitattu 15.9. [Microsoft Word - Mitä-osallisuus-on-osallisuuden-viitekehysta-rakentamassa_10.10.doc \(julkari.fi\)](#)
- Kielitohtori 2021. Nykyään on muotitermi puhua benchmarkingista tai benchmarkkauksesta. Kumpi on parempi suomenkielisten tekstien yhteydessä? Onko sille hyvää vastinetta suomen kielessä? Viitattu 25.10. 2021 ([Benchmarking | Kielitohtori](#))
- Koiranen, Joonas 2019. Pedagogiset pakopelit opas. Kirja. Ääres eduEscape. Helsinki 2019.
- Korhonen, Heini 2021a. Kuopion 4H-yhdistys ry:n verkostoyhteistyön kehittäminen. Case Puijo. Opinnäytetyö. Verkkojulkaisu. Humanistinen ammattikorkeakoulu. Järjestö ja nuorisotyön koulutusohjelma Viitattu 06.11.2021 https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/497219/Korhonen_Heini.pdf?sequence=2&isAllowed=y
- Korhonen, Heini 2021b. Kuopio 4H-yhdistys ry toiminnanohjaaja. Suullisesti saatu tieto 19.10.2021
- Kortesuo, Katleena 2018. Pakuhuone: suunnittele, toteuta, pakene. Kirja, Tallinna Raamattututrukikoda. Tallinna 2018. Karisto.
- Kuopion 4H-yhdistys ry 2021b. Kuopion 4H-yhdistys. Viitattu 5.11.2021. [https://kuopio.4h.fi/\(2021b\)](https://kuopio.4h.fi/(2021b))
- Kuopion 4H Yhdistys ry. Toimintakertomus 2020.
- Kuopion 4H-yhdistys ry 2021a. Toimintasuunnitelma 2021, 81. toimintavuosi. Kuopion 4H-liitto
- Koivisto, Mikko & Säynäjäkangas, Johanna & Forsberg, Sofia 2019. Palvelumuotoilun bisneskirja. Alma talent 2019. Viitattu 04.10.2021. [Palvelumuotoilun bisneskirja \(humak.edu\)](#)
- Kylmäkoski, Merja & Pylkkänen, Sanna & Viitanen, Reijo 2010. Yhteisöllisiä näkökulmia nuorten ehkäisevään päihdetyöhön. Teoksessa Kylmäkoski, Merja & Pylkkänen, Sanna & Viitanen, Reijo (Toim.). Yhteisöllisiä näkökulmia nuorten ehkäisevään päihdetyöhön. Sarja C. Oppimateriaaleja 23, 2010. s.5–12 Verkkojulkaisu. Viitattu 29.09.2021. <https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/38287/978-952-456-103-7.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Maula, Hanna & Maula, Jesse 2019. Design ja johtaminen. Alma talent Oy ja tekijät. Verkkojulkaisu Viitattu 4.10. <https://humak.finna.fi/Record/hurma.76541>

Nuorisolaki 21.12.2016/1285. Viitattu 29.11.2021. <https://www.finlex.fi/fi/laki/ajantasa/2016/20161285?search%5Btype%5D=pika&search%5Bpika%5D=Nuorisolaki>

Ojasalo, Katri & Moilanen, Teemu & Ritalahti, Jarmo 2015. Kehittämistyön menetelmät: Uudenlaista osaamista liiketoimintaan. Kirja. Sanoma Pro Oy 3.-4, painos 2015.

Oppariapu 2021. Palvelumuotoilu. Verkkojulkaisu. Wordpress.com. Käytetty 13.9. Lähde: [PALVELUMUOTOILU – Oppariapu \(wordpress.com\)](#)

Peda.net 2021. Kolmas sektori - syvällisempää tietoa. Viitattu 29.11.2021 <https://peda.net/hankkeet/kam/oppaan-tarina/ksst>

Peltari, Marjut 2014. Monitoimihallien benchmarking. Opinnäytetyö. Verkkojulkaisu. Kymenlaakson ammattikorkeakoulu. Liiketalous/markkinointi. Viitattu 25.10.2021 [Peltari_Marjut.pdf \(theseus.fi\)](#)

Pitkänen, Heino 2021. Suullinen tiedonanto 25.10.2021

Pulkkinen, Alli 2021. Suullinen tiedonanto 25.10.2021

Päivi, Berg & Myllyniemi, Sami 2020. Palvelu pelaa! Nuorisobarometri 2020. Teoksessa Berg, Päivi & Sami, Myllyniemi (toim.) Palvelu Pelaa! Nuorisobarometri 2020. Valtion nuorisoneuvosto Nuorisotutkimusseura/Nuorisotutkimusverkosto Opetus- ja kulttuuriministeriö. s.9–76. Hansaprint 2021. Viitattu 7.10. <https://tietoanuorista.fi/wp-content/uploads/2021/03/nuorisobarometri-2020-web-1.pdf>

Pöyry-Lassila, Päivi 2017. Palveluiden yhteiskehittäminen ja yhteistuottaminen. Teoksessa Soile Pohjonen, Marika Noso (toim.) Kansalainen keskiöön! Näkökulmia sote-uudistukseen. Helsinki: Kunnallisan kehittämissäätiö kaks. Kunnallisan kehittämissäätiön julkaisujen sarja, 2, 25-31. Viitattu 08.11.2021. <https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/151784/Poyry-Lassila.pdf?sequence=>

Saaranen-Kauppinen, Anita & Puusniekka, Anna 2006. KvaliMOTV – menetelmä opetuksen tietovaranto [pdf-verkkojulkaisu]. Tampere: Yhteiskuntatieteellinen tietoarkisto [ylläpitäjä ja tuottaja]. Viitattu 13.9. <https://www.fsd.tuni.fi/fi/tietoarkisto/julkaisut/kvalimotv.pdf>

Suomen pakolaisapu Järjestöhautomo 2021. Yhdistyksen perustaminen. Viitattu 29.11.2021 <https://jarjestohautomo.fi/yhdistystietopankki/yhdistyksen-perustaminen/>

The escape game 2021. The History of Escape Rooms (2021). blogi-kirjoitus. Viitattu 29.11.2021 <https://theescapegame.com/blog/the-history-of-escape-rooms/>

Tilastokeskus 2021. Käsite: Kvalitatiivinen tutkimus. Verkkojulkaisu. Helsinki. Viitattu 13.09.2021. [Kvalitatiivinen tutkimus | Käsitteet | Tilastokeskus \(stat.fi\)](#).

Tuomi, Jouni & Sarajärvi, Anneli 2018. Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi. Kirja, Uudistettu painos. Kustannusyhtiö Tammi, Helsinki.

Tutkimuseettinen neuvottelukunta 2012. Hyvä tieteellinen käytäntö ja sen loukkausepäilyjen käsitteleminen Suomessa. Tutkimuseettisen neuvottelukunnan. pdf-tiedosto. Viitattu 29.11.2021 https://www.tenk.fi/sites/tenk.fi/files/HTK_ohje_2012.pdf

Valtion nuorisoneuvosto 2021. Nuorisobarometri. Viitattu 27.11.2021 <https://tietoanuorista.fi/nuorisobarometri/>

Wiemker, Markus & Elumir, Errol & Clare, Adam 2015. Escape Room Games: "Can you transform an unpleasant situation into a pleasant one?" Diaesitys. pdf-tiedosto. Viitattu 29.11.2021 <https://thecodex.ca/wp-content/uploads/2016/08/00511Wiemker-et-al-Paper-Escape-Room-Games.pdf>

HAASTATTELUT

Bergqvist, Siiri-Sofia 2021. Pakohuonepelin suunnittelija. Kuopio 17.08.2021. Haastattelija Jesse Siukola

Korhonen, Ville 2021. Pakohuonepelin suunnittelija. Kuopio 17.08.2021. Haastattelija Jesse Siukola

Pakarinen, Jaakko 2021. Pakohuonepelin suunnittelija. Kuopio 17.08.2021. Haastattelija Jesse Siukola

LIITTEET

Liite 1: Ensimmäinen kysely pakohuonepelin suunnittelijoille

Kysely pakohuoneen suunnittelijoille

1. Tunsin 4H:n yhdistyksenä ennen kuin aloitin tekemään pakohuonetta

- Kyllä
 En

2. Tietämykseni 4H:sta on lisääntynyt projektin aikana

- Kyllä
 Ei

3. Kuinka hyvin tunsin suunnitteluryhmämme jäsenet projektin alussa?

- En ollenkaan
 Melko huonosti
 Huonosti
 Hyvin
 Melko hyvin
 Todella hyvin

4. Koen ryhmämme dynamiikan olevan

	Todella huono	Melko huono	Huono	Keskinkertainen	Hyvä	Melko hyvä	Todella hyvä
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

5. Koen kuuluvani osaksi ryhmää

- Kyllä
 En

6. Koen kuuluvani itselleni tärkeään ryhmään tai yhteisöön

Täysin eri mieltä	Jokseenkin eri mieltä	Ei samaa eikä eri mieltä	Jokseenkin samaa mieltä	Täysin samaa mieltä
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

7. Koen ryhmämme sisäisen yhteistyön parantuneen projektin aikana

Täysin eri mieltä	Jokseenkin eri mieltä	Ei samaa eikä eri mieltä	Jokseenkin samaa mieltä	Täysin samaa mieltä
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

8. Koen tiimityöskentely taitoni kehittyneen projektin aikana

Täysin eri mieltä	Jokseenkin eri mieltä	Ei samaa eikä eri mieltä	Jokseenkin samaa mieltä	Täysin samaa mieltä
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

9. Koen olevani hyväksytty tässä porukassa

Täysin eri mieltä	Jokseenkin eri mieltä	Ei samaa eikä eri mieltä	Jokseenkin eri mieltä	Täysin samaa mieltä
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

10. Koen, että minuun luotetaan.

Täysin eri mieltä	Jokseenkin eri mieltä	Ei samaa eikä eri mieltä	Jokseenkin samaa mieltä	Täysin samaa mieltä
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

11. Koen, että mielipiteitäni on kuunneltu

Täysin eri mieltä	Jokseenkin eri mieltä	En samaa enkä eri mieltä	Jokseenkin samaa mieltä	Täysin samaa mieltä
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

12. Koen yhteisöllisyyden tunteen kasvaneen projektin aikana

Täysin eri mieltä	Jokseenkin eri mieltä	Ei samaa eikä eri mieltä	Jokseenkin samaa mieltä	Täysin samaa mieltä
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

13. Koen pystyväni vaikuttamaan pakuhuoneprosessin onnistumiseen

Täysin eri mieltä	Jokseenkin eri mieltä	Ei samaa eikä eri mieltä	Jokseenkin samaa mieltä	Täysin samaa mieltä
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

14. Koen, että jokainen ryhmässämme osallistuu yhtä paljon

- Kyllä
- En

15. Ohjausvuoromme jakoutuivat tasaisesti

Täysin eri mieltä	Jokseenkin eri mieltä	Ei samaa eikä eri mieltä	Jokseenkin samaa mieltä	Täysin samaa mieltä
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

16. Sain ohjata ryhmiä, niin paljon kuin halusin

- Kyllä
- En

17. Pakuhuone projektissa osallistuin

Suunnitteluun	Rakentamiseen	Kokouksiin	Tavaroiden hankintaan	Pelien ohjaamiseen	Some markkinointiin	Pakuhuoneen purkuun
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

18. Koen olevani osallisena tärkeään asiaan

Täysin eri mieltä	Jokseenkin eri mieltä	Ei samaa eikä eri mieltä	Jokseenkin samaa mieltä	Täysin samaa mieltä
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

19. Osallistun aktiivisesti yhteisötoimintaan

- Kyllä
- En

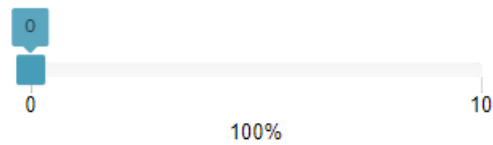
20. Koen osallisuuteni järjestötoiminnassa lisääntyneen projektin aikana

Täysin eri mieltä	Jokseenkin eri mieltä	Ei samaa eikä eri mieltä	Jokseenkin samaa mieltä	Täysin samaa mieltä
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

21. Koen osallisuuteni yhteiskunnallisella tasolla lisääntyneen projektin aikana

	Täysin eri mieltä	Jokseenkin eri mieltä	Ei samaa eikä eri mieltä	Jokseenkin samaa mieltä	Täysin samaa mieltä
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

22. Motivaationi projektia kohtaan on



23. Voisin tulevaisuudessakin toteuttaa samankaltaisia projekteja

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
En lainkaan todennäköisesti	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Erittäin todennäköisesti

24. Omat vapaa sana yhteisöllisyyden ja osallisuuden tunteista projektin aikana

Edellinen

Lähetä

Liite 2: Jälkimmäinen kysely pakohuonepelin suunnittelijoille**Jälkimmäinen kysely suunnittelijoille****1. Tunsin 4H:n yhdistyksenä ennen kuin aloitin tekemään pakohuonetta**

- Kyllä
 Ei

2. Tietämykseni 4H:sta on lisääntynyt projektin aikana

- Kyllä
 Ei

3. Kuinka hyvin tunsin suunnittelyryhmämme jäsenet projektin lopussa

- En ollenkaan
 Melko huonosti
 Huonosti
 Hyvin
 Melko Hyvin
 Todella hyvin

4. Koen ryhmämme dynamiikan olevan

	Todella huono	Melko huono	Huono	Keskinkertainen	Hyvä	Melko hyvä	Todella hyvä
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

5. Koen kuuluvani osaksi ryhmää

- Kyllä
 En

Kysely pakohuoneen suunnittelijoille

6. Koen kuuluvani itselleni tärkeään ryhmään tai yhteisöön

Täysin eri mieltä	Jokseenkin eri mieltä	Ei samaa eikä eri mieltä	Jokseenkin samaa mieltä	Täysin samaa mieltä
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

7. Koen ryhmämme sisäisen yhteistyön parantuneen projektin aikana

Täysin eri mieltä	Jokseenkin eri mieltä	Ei samaa eikä eri mieltä	Jokseenkin samaa mieltä	Täysin samaa mieltä
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

8. Koen tiimityöskentely taitoni kehittyneen projektin aikana

Täysin eri mieltä	Jokseenkin eri mieltä	Ei samaa eikä eri mieltä	Jokseenkin samaa mieltä	Täysin samaa mieltä
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

9. Koen olevani hyväksytty tässä porukassa

Täysin eri mieltä	Jokseenkin eri mieltä	Ei samaa eikä eri mieltä	Jokseenkin samaa mieltä	Täysin samaa mieltä
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

10. Koen, että minuun luotetaan.

Täysin eri mieltä	Jokseenkin eri mieltä	Ei samaa eikä eri mieltä	Jokseenkin samaa mieltä	Täysin samaa mieltä
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

11. Koen, että mielipiteitäni on kuunneltu

Täysin eri mieltä	Jokseenkin eri mieltä	En samaa enkä eri mieltä	Jokseenkin samaa mieltä	Täysin samaa mieltä
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

12. Koen yhteisöllisyyden tunteen kasvaneen projektin aikana

Täysin eri mieltä	Jokseenkin eri mieltä	Ei samaa eikä eri mieltä	Jokseenkin samaa mieltä	Täysin samaa mieltä
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

13. Koen pystyväni vaikuttamaan pakuhuoneprosessin onnistumiseen

Täysin eri mieltä	Jokseenkin eri mieltä	Ei samaa eikä eri mieltä	Jokseenkin samaa mieltä	Täysin samaa mieltä
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

14. Koen, että jokainen ryhmässämme osallistuu yhtä paljon

- Kyllä
 En

15. Ohjausvuoromme jakautuivat tasaisesti

Täysin eri mieltä	Jokseenkin eri mieltä	Ei samaa eikä eri mieltä	Jokseenkin samaa mieltä	Täysin samaa mieltä
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

16. Sain ohjata ryhmiä, niin paljon kuin halusin

- Kyllä
 En

17. Pakuhuone projektissa osallistuin

Suunnitteluun	Rakentamiseen	Kokouksiin	Tavaroiden hankintaan	Pelien ohjaamiseen	Some markkinointiin	Pakuhuoneen purkuun
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

18. Koen olevani osallisena tärkeään asiaan

Täysin eri mieltä	Jokseenkin eri mieltä	Ei samaa eikä eri mieltä	Jokseenkin samaa mieltä	Täysin samaa mieltä
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

19. Osallistun aktiivisesti yhteisötoimintaan

- Kyllä
- En

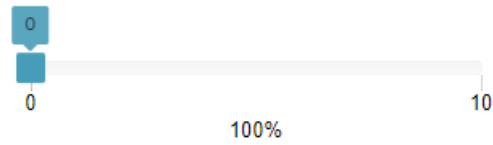
20. Koen osallisuuteni järjestötoiminnassa lisääntyneen projektin aikana

Täysin eri mieltä	Jokseenkin eri mieltä	Ei samaa eikä eri mieltä	Jokseenkin samaa mieltä	Täysin samaa mieltä
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

21. Koen osallisuuteni yhteiskunnallisella tasolla lisääntyneen projektin aikana

	Täysin eri mieltä	Jokseenkin eri mieltä	Ei samaa eikä eri mieltä	Jokseenkin samaa mieltä	Täysin samaa mieltä
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

22. Motivaationi projektia kohtaan on



23. Voisin tulevaisuudessakin toteuttaa samankaltaisia projekteja

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
En lainkaan todennäköisesti	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Erittäin todennäköisesti

24. Omat vapaa sana yhteisöllisyyden ja osallisuuden tunteista projektin aikana

Edellinen

Lähetä

Liite 3: Kysely pakohuonepelin asiakkaille**Asiakaskysely****1. Sain tarpeeksi vinkkejä** Kyllä En**2. Koin pakohuoneen haastavaksi**

Liian helppo suhteellisen helppo sopiva suhteellisen haastava Liian haastava

Helppo Haastava

3. Sain selkeän ohjeistuksen ennen peliä

Ohjeistus ei ollut selkeä 1 2 3 4 5 Ohjeistus oli selkeä ja hyvä

4. Yhteistyö lukkojen ratkaisussa

Toimin yksin 1 2 3 4 5 Toimimme tiiminä

5. Yleinen palaute pakohuoneesta

Liite 4: Haastattelun kysymykset

1. Miltä tämä koko projekti teistä on tuntunut ja saitteko irti tästä, mitä halusitte?
2. Koittiko ryhmän ilmapiirin luottamukselliseksi siinä ryhmässä ja mitkä asiat ovat sitten vaikuttanut siihen?
3. Miten ryhmänne sisäinen yhteistyö on toiminut projektin aikana?
4. Koitteko haasteita tai vaikeuksia ryhmätyöskentelyssä projektin aikana? Jos koitte nii millaisia?
5. Mitkä asiat ovat edistäneet sitä, että koette olevanne hyväksytyjä tässä porukassa?
6. Mitkä olivat motivaationne osallistua projektiin ennen sen alkamista.
7. Muuttuivatko teidän motivaationne olla mukana projektin aikana?
8. Koitteko omassa osallistumisessanne muutoksia projektin aikana ja mitkä asiat niihin vaikuttivat?
9. Osaatteko sanoa miksi yhteisöllisyyden tunne ei kasvanut projektin aikana?
10. Koitteko projektin aikana olevanne osa Kuopion 4H:n järjestötoimintaa vai siitä irrallisenä osana 4H:sta?
11. Lisäkysymyksenä: Jos ette kokeneet osa, niin mistä olisi pitänyt tehdä eri tavalla? Oliko 4H:n pitänyt markkinoida pakohuonetta eri tavalla asiakkaille?
12. Lähtisittekö vastaanlaiseen tämmöiseen projektiin/juttuun uudestaan ja jos lähtisitte, niin miksi lähtisitte tai miksi ette lähtisi
13. Lisäkysymyksenä: Oliko teillä mitään kokemusta asiakkaina pakohuoneissa tai olitteko te mitenkään perehtyneet pakohuoneisiin etukäteen?

Liite 5: Kysymykset vertailukehittämisen sähköpostikyselyssä.

1. Kuinka iso budjetti teillä oli käytössä?
2. Montako nuorta oli mukana tekemässä pakohuonetta?
3. Montako asiakasryhmää kävi aukioloajan aikana?
4. Monestako osastosta pakohuone koostui?
5. Kauanko pakohuone oli auki?
6. Jatkoivatko nuoret toimintaa 4H:ssa pakohuoneen loputtua?
7. Jos nuoret jatkoivat toimintaa 4H:ssa, niin olivatko he kiinnostuneita tekemään samantyyppisiä projekteja tulevaisuudessa?

Liite 6: Suunnitteluopas

SUUNNITTELUOPAS PAKOHUONEPELIN RAKENTAMISEEN

Kuopion 4H-yhdistys ry

Mikä on pakohuonepeli?

- Pakohuonepeli on ryhmäpeli, jossa pitää päästä pois huoneesta ja mahdollisesti samalla selvittää tehtävä käyttäen luovuutta ratkaistessaan ongelmanratkaisutehtäviä. Huoneesta pääseminen ja tehtävän selvittäminen tapahtuu ratkaisemalla huoneessa tai huoneissa olevia lukkoja, joihin löytyy ratkaisut ainoastaan huoneesta.
- Pakohuonepeleissä on yleensä aikaraja, jonka aikana on tarkoitus saada suoritettua huoneessa oleva pulmat. Yleensä pelin aikaraja on 60min, mutta se voi olla enemmänkin tai vähemmän. Pakohuonepeliä rakentaessa ajan määrittelyssä auttaa miettiä tehtävien määrä, esimerkiksi puolen tunnin peliin menee noin 4–5 pulmaa ja 7–10 pulmaa tunnin peliin. Tähän vaikuttaa myös tehtävien kesto eli pidemmissä tehtävissä menee enemmän aikaa. Suunnitteluvaiheessa huonetta kannattaa testata ainakin yhdellä tai useammalla koeryhmällä selvittääkseen, kauanko heillä menee aikaa.
- Pakohuonepeli voi sijoittua pelkästään yhteen huoneeseen tai useampaan, joihin pelaajat pääsevät ratkaistessaan tarpeeksi vihjeitä. Osastojen määrä ei ole yhtä tärkeä tekijä, kuin huoneen laatu. Yksi osainen huone voi olla yhtä laadukas kuin moniosainen, ja tärkeämpää on muistaa kokonaisuus.

Pakohuonepeliprojektin vaiheet alusta loppuun

1. Ryhmän kasaaminen. 1–5 nuorta
 2. Työ-/vapaaehtoisso-pimuksen allekirjoittaminen yhdistyksen työntekijän kanssa.
 3. Pakohuonepelin suunnittelu. Ei kannata liian tiukkaan noudattaa ensimmäistä versiota, vaan ryhmänä jokainen on valmis joustamaan.
 4. Pakohuonepelin budjetin päättäminen.
 5. Tavaroiden hankkiminen ja pakohuonepelin rakentaminen.
 6. Vihjeiden suunnitteleminen ja kirjoittaminen.
 7. Sääntöjen kirjoittaminen.
 8. Vähintään yksi testiryhmä ennen asiakkaille avaamista, jonka jälkeen tarvittavat muutokset huoneeseen.
 9. Mainostaminen. Kannattaa aloittaa mahdollisimman nopeasti, kun pystytte ryhmänä päättämään deadline, milloin huone aukeaa ensimmäisen kerran.
 10. Asiakasryhmien vastaanottaminen.
 11. Pakohuonepelin purkaminen ja lopettaminen.
- ➔ Vaiheet voivat olla myös päällekkäisiä, esimerkiksi osa ryhmästä hoitaa huoneen rakentamista ja osa mainoksien tekemistä tai vihjeiden kirjoittamista.

-Ennen pakohuonepelin rakentamisen aloittamista muistetaan allekirjoittaa työ-/vapaaehtoisso-pimus yhdistyksen työntekijän kanssa. Samalla sovitaan vaitiolovelvollisuudesta eli ei kerrota eteenpäin asiakkaiden kohtaamisesta, heidän henkilötietojaan tai mitään muuta, mistä heidät voisi tunnistaa.

Pakohuonepelin juoni ja miljö

- Pakohuonepeli kannattaa rakentaa teeman ja juonen varaan, jotta kokonaisuudesta tulee yhtäläinen ja selkeä. Tilan valinta vaikuttaa teeman päättämiseen. Pakohuonepelin teemalla ei tarkoiteta tarinaa. Teemalla tarkoitetaan miljöötä, johon pakohuonepeli rakennetaan eli pelkkää kehystä, ympäristöä tai aikakautta. Esimerkiksi keskiaikainen tyrmä tai antiikin kreikkalainen temppli voi toimia pakohuonepelin teemana.
- Teeman päättämisen jälkeen rakennetaan juoni. Juonen on oltava lyhyt ja selkeä, jotta pelaajat pääsevät helposti mukaan ideaan, josta pakohuonepelissä on kyse. Juoni voi olla yksinkertaisimmillaan ”Olet ollut juhlimassa edellisenä iltana ja heräät kellarista. Selvitä, miten olet sinne joutunut ja pakene sieltä” tai ”Olet etsivä, joka on löytänyt uuden ruumiin. Selvitä kuka hänet tappoi ja millä aseella käyttämällä huoneesta löytyviä vihjeitä.” Juoni voi olla käytännössä millainen tahansa. Juoni voi olla myös piidempi tarina.
- Juonen voi kertoa asiakkaille ennen pelin alkamista pelialueen ulkopuolella tai heti asiakkaiden päästyä pelialueelle. Se pitää tehdä kumminkin heti alussa, jotta asiakkaat ymmärtävät, mistä pelissä on kyse.
- Pakohuonepelejä voi rakentaa, sekä ulos että sisälle

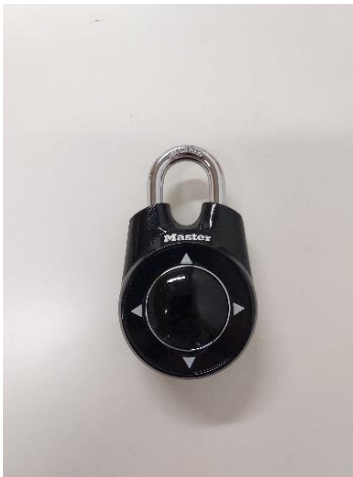
Budjetti, Huomioi hankinnat, avustukset

- Budjetti pitää päättää etukäteen ennen tavaroiden hankkimista.
- Budjetti laaditaan yhdessä yhdistyksen työntekijöiden kanssa. Samalla pohditaan pakohuonepelin kulut ja tulot eli määritellään asiakkaille hinnat
- Mahdollista saada tukia ja avustuksia.
 - Nuorisoleader, nuorten omia projekteja varten
 - Itse tehty raha – 4H-liitolta
- Kuopion 4H:n aikaisempia välineitä kannattaa käyttää, jos mahdollista.
- Budjetti rakentuu hankittavista tavaroista, välineistä ja mahdollisesta vuokrasta.
- Halvemmalla selviää hankkimalla tavaroita kirpputorilta, kavereilta ja käyttää omasta kotoaan löytyviä tarvikkeita.

Pakohuonepelin rakentaminen

- Huoneen sisustaminen kokonaisuudessaan
- Lukkoja pulmiin, joita voi olla esimerkiksi suuntalukko, numerolukko, avaimella aukeavat lukot, kirjainlukko.

- Pakohuonepelin huoneessa tai huoneissa kannattaa olla ylimääräisiä tavaroita eli propeja pelin tunnelman ja autenttisuuden luomiseksi. Ne kannattaa hankkia vasta päätettyä huoneen juoni ja teema. Propit voivat olla melkein mitä tahansa, esimerkiksi kirjoja, tyynyjä, pehmoleluja, sänky, peili, taulu, koriste-esineet, matkalaukku, pöytälamppu, puhelin ja niin edelleen.
- Asiakkaiden valvomiseen pelin aikana pystyy käyttämään esimerkiksi kameraa, jonka voi yhdistää kännykkään, ohjaaja voi olla näyttelijänä huoneessa, asiakkaita voi seurata pelin aikana kulkemalla heidän perässään tai kännykän tai kannettavan tietokoneen kautta videokuvaa.
- Kello ajan valvomiseen, kännykän sekuntikello sopii myös tähän.
- Tarvittaessa apuvälineet pulmien ratkaisemiseen pitää löytyä huoneesta, esimerkiksi lankaa, magneetti tai koukku
- Suunnitteluvaiheessa sopikaa, onko huone sopiva kaikenikäisille.
- Rakennetaan juonen ja tarinan varaan. Rakentaa kokonaisuuden kannalta järkeväksi, esimerkiksi 1900-luvun vaihteeseen liittyvässä pakohuoneessa ei kannata olla osana laserosoitinta.
- Jos käytössä on useampi huone huoneiden rakentamisen voi tehdä, että pelaajat aloittavat yhdestä huoneesta. Pelin aikana heidän täytyy saada toisen huoneen ovi auki



Suuntalukko



Numerolukko



Numerolukko



Esimerkki lukon käyttämisestä ja huoneen sisustamisesta

Luettelo mahdollisista tehtävätyypeistä

- Pareittain tehtävät
- Yksin tehtävät
- Pulmat voivat olla moniosaisia, esimerkiksi koko pelin ajan pelaajien täytyy kerätä palapelin palasia.
- Pulmat rakennetaan juonen mukaan lineaarisesti eli yhden pulman ratkaisemalla pääset ratkaisemaan seuraavaa.
- Voi olla myös päällekkäisiä tehtäviä, joita ratkotaan samaan aikaan.

Vihjeet

- Samasta pulmasta kannattaa kirjoittaa useamman tasoisia vihjeitä. Ensimmäisen vihje pulmasta voi olla vihjaileva ja epäselvä, viimeinen taas sanoa suoraan, miten pelaajat pääsevät eteenpäin. Vihjeitä voi olla esimerkiksi neljää eri tasoa, voi olla enemmän tai vähemmän.
- Ne pitää suunnitella ennen pakohuonepelin avaamista asiakkaille.
- Kertokaa asiakkaille sääntöjä kertoessa, miten he saavat vihjeitä.
- Vihjeiden antaminen tapahtuu esimerkiksi suullisesti välineen kautta tai tekstinä huoneessa olevalle näytölle.

- Vihjeet samasta pulmasta voivat olla esimerkiksi.
 1. Se on siellä, minne et pysty näkemään.
 2. Sen edestä näet itsesi, mutta et taaksesi
 3. Sen heijastus piilottaa jotain toiselle puolelle.
 4. Voisiko peilin takana olla jotain.
 5. Avain löytyy peilin takaa.

Säännöt

- Selkeät ja lyhyet
- Säännöt kertovat mitä huoneessa/huoneissa saa tehdä ja mitä ei saa tehdä.
 - Esimerkiksi ei saa kiivetä tuolin päälle, sinisellä teipillä oleviin asioihin ei saa koskea, ei tarvitse käyttää voimaa pulmien ratkaisemiseen.
- Kertoo, kuinka pitkä on peliaika
- Kertoo, miten asiakkailla on mahdollisuus saada vihjeitä. Antavatko pakohuonepelin ohjaajat, kun heistä näyttää siltä? Kysyvätkö asiakkaat itse vihjeitä?
- ”Huoneessa ei tarvitse käyttää kännykkää, kaikki vastaukset löytyvät huoneesta/huoneista”
- Muistaa aina lopussa kysyä: ”Onko jotain kysyttävää tai epäselvyyksiä” ja selventää tarvittaessa.
- Kertoa mahdollisuudesta poistua huoneesta myös kesken pelin, esimerkiksi, jos alkaa ahdistamaan.
- Jokaisen ohjaajan pitää osata ne epäselvyyksien välttämiseksi.
- Kirjoittakaa ne paperille ylös, josta voitte lukea ne varmuuden vuoksi ennen peliä tai asiakkaat voivat itse lukea odotellessaan pelin alkua. HUOM! Vaikka säännöt ovat asiakkaiden nähtävillä, niin ohjaaja käy ne läpi aina ennen peliä asiakkaille.

Mainostaminen

- Asiakkaiden saavuttamiseksi kannattaa tehdä mainos pakohuonepelistä yhdistyksen verkkosivuille ja eri someissa.
- Suullisesti mainostaa kavereille, tutuille, perheenjäsenille ja kaikille muillekin.
- Mainos voi olla vain tekstiä, jossa lukee esimerkiksi pakohuonepelin hinta, yhteystiedot, miten tehdä varaus, osoite, pakohuoneen nimi ja Kuopio 4H-yhdistys ry.
- Verkkosivuilla kannattaa tehdä pidempi teksti, jossa avaa pakohuonepeliä enemmän. Siinä voi kirjoittaa edellä olevat asiat, mainintaa juonesta, monelleko henkilölle pakohuonepeli on tarkoitettu.

- Pakohuonepelit ovat tietyn tyyppisiä, kuten kauhu, elokuva, joulukuva, pääsiäinen ja niin edelleen. Mainostamalla nettisivuilla huoneen tyyppiä voidaan saada enemmän siitä kiinnostuneista asiakkaista, jolla vältetään negatiiviset palautteet asiakkailta, jotka eivät tullessaan tienneet mihinkä ovat menossa.
- Vaikeusaste on tärkeää ilmoittaa, koska aloittelevan ei kannata lähteä kokeilemaan liian vaikeaa. Hänelle voi jäädä huono maku pelistä, jolloin innostus koko lajia kohtaan kuolee pääsemättä pakohuonepeleihin sisälle yhtään paremmin.

-Asiakkailla ilmoitetaan varauksen yhteydessä kokoontumispaikka, josta pakohuonepelin ohjaaja ottaa heidät vastaan. Kohdatessaan asiakkaat ohjaaja tervehtii heitä ja esittelee itsensä. Kerrotaan heille, mihin voivat jättää kenkensä ja takkinsa tarvittaessa ja missä on vessa ennen peliä.

Rahan käsittely

- Asiakkailla on mahdollisuus maksaa pakohuonepeli joko käteisellä tai kortilla.
- Maksu suoritetaan IZettle maksusovelluksen kautta, hyödyntäen joko kortilla maksamista tai käteistä. Jokainen maksu kirjataan sovelluksen kautta ja näin asiakkaalla on mahdollista saada kuitti.
- Jokainen ohjaaja tutustuu maksulaitteen käyttöön ennen peliä.
- Maksu kerätään ennen peliä tai pelin jälkeen. Sovitaan suunnitteluvaiheessa, riippuu pakohuonepelin tyypistä.
- Käteisen rahan säilyttämisestä sovitaan erikseen suunnitteluvaiheessa jokaisen projektin kohdalla erikseen.
- Käteiskassassa pitää olla ylimääräistä vaihtorahaa.



Kortinlukulaite

Pelin turvallisuuden huomioiminen

- Huoneessa ei saa olla mitään terävää, joka voisi vahingoittaa asiakkaita
- Paikalla täytyy olla EA-pakkaus varmuuden vuoksi.
- Asiakkailla täytyy olla mahdollisuus poistua huoneesta kesken pelinkin.
- Ohjaajan pitää nähdä koko ajan, mitä huoneessa tapahtuu.
- Huone ei saa olla lukossa.

Erityyppisten ryhmien kohtaaminen: Erityistarpeet/lasten

- Lapsia varten pakohuoneen suorittaminen kannattaa tehdä helpommaksi, esimerkiksi vinkeissä antaa heti helpoimman vinkin tai toiseksi helpoimman. Antaa niitä myös herkemmin. Tämä sen takia, että vanhemmillekin tulee hyvä kokemus, kun lapset suoriutuvat pakohuoneesta
- Sama myös erityistarpeita vaativien ryhmien kanssa.
- Molempien ryhmien kanssa ja muutenkin voidaan soveltaa pakohuonetta. Esimerkiksi jos pakohuone on aluksi pimeänä, mutta lapsi pelkää pimeää, niin huone voidaan aloittaa valot päällä.
- Pitää osata joustaa tarvittaessa.

- Pakohuone on yleensä sekaisin asiakasryhmän jäljiltä, joten huoneen kasaamiseen pitää varata hetki aikaa, esimerkiksi 15 minuuttia ennen seuraavan asiakasryhmän vastaanottamista. Jokaisen ryhmässä olevan täytyy tietää vihjeiden ja tavaroiden paikat tarkalleen, jotta pelin kokonaisuus ei mene pilalle. Tavaroiden paikkaa on mahdollista muuttaa vähän, riippuen pakohuonepelin kokonaisuudesta.

-Huoneen uudelleen kasaamisen helpottamiseksi kannattaa tehdä lista, jossa on käyty vaihe vaiheelta kaikki huoneen pulmat, niiden ratkaisut ja vinkit. Lista löytyisi ohjaajien toimistolta/alueelta, jossa he voivat säilyttää tavaroitaan pelien ajan. Paikkaan, jonne asiakkailla ei ole pääsyä. Jos mahdollista, niin ohjaajilta löytyy verkossa tietopaketti, johon on kasattu kaikki ohjeet, säännöt ja muut tärkeät tiedostot huonetta varten. Lista voi olla esimerkiksi:

Numerot lampussa. Asiakkaiden täytyy saada lukko auki, jolloin he saavat lampun pistokkeen käyttöönsä ja voivat laittaa valot päälle huoneeseen. Asiakkailta on pelin alkaessa käytössä taskulamput. Numerot ovat teipattuna lampun varjostimeen ja heidän pitää selvittää ne oikeaan järjestykseen oikeaan lukkoon. Lukon saatua auki asiakkaat löytävät runon ja palapelin paloja

- a. **Ratkaisu:** 859
 - b. **Vihje1:** ”Huoneessapa on pimeää, auttaako mikään valaisemaan sitä enempää”
 - c. **Vihje2:** ”Oho, ompas hauskan näköinen lamppu”
 - d. **Vihje3:** ”Aika kaunis varjostin tuossa lampussa”
 - e. **Vihje4:** ”Löytyyköhän varjostimen sisäpuolelta jotain”

 - f. **Vihje5:** ”Lampun varjostimessa on kolme numeroa, jotka pitää saada oikeaan järjestykseen”
 - g. **Vihje6:** ”Ensimmäinen numero on 8
 - h. **Vihje7:** ”Oikea järjestys on 859”
2. **Runo:** ”Yksi ei näe, toinen ei kuule ja kolmas ei totuutta kerro”. Runolla tarkoitetaan kolmea nukkea huoneessa, jolta yhdeltä on peitetty silmät, toiselta korvat ja kolmannelta suu. Jokaiseen nukkeen on kirjoitettu numero. Numerosarjan järjestys selviää runon järjestyksessä, jossa aistit on lueteltu.
- a. **Ratkaisu** 427
 - b. **Vihje1:** ”Viittaakohan runo aisteihin”
 - c. **Vihje2:** ”Onkohan huoneessa jotain, joilla viitataan kyseisiin aisteihin”
 - d. **Vihje3:** ”Miltähän nuo nuket näyttävät”
 - e. **Vihje4:** ”Huoneessa löytyivistä nukeista löytyy numeroita”
 - f. **Vihje5:** ”Voisiko runon järjestyksessä viitata numeroiden oikeaan järjestykseen
3. ja niin edelleen....

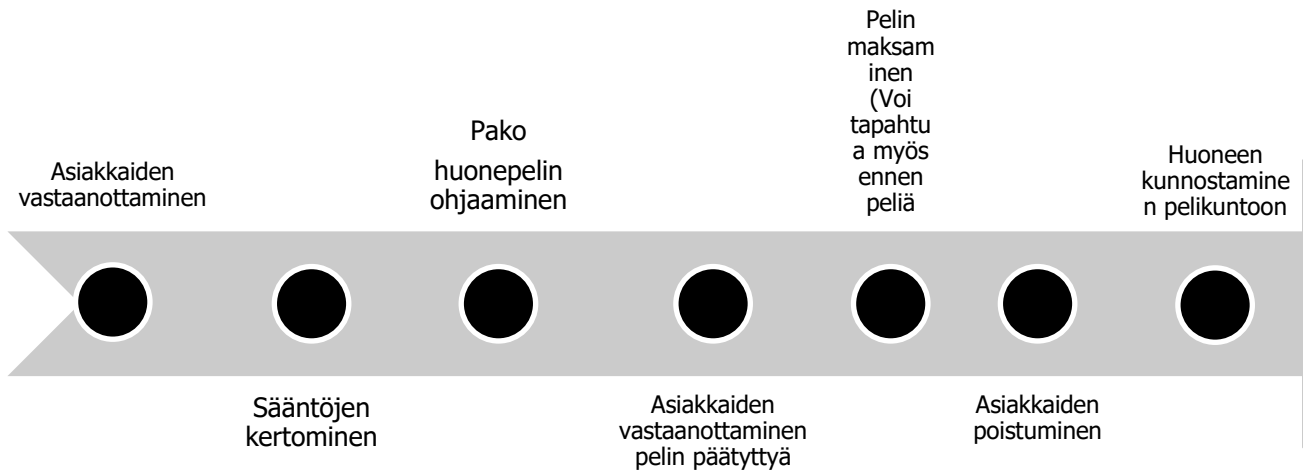
-Pakohuonepeli projektin päättäminen kokonaisuudessaan

- Mahdollisten lainattujen tavaroiden palauttaminen
- Kaikkia välineitä ei kannata heittää pois, lukkoja ainakin voidaan käyttää tulevissakin peleissä.
- Huoneen purkaminen.
- Huoneen siivoaminen.
- Jos pakohuonepeliä on säännöllisesti mainostettu verkossa, niin kirjoittaa viestin, jossa ilmoitetaan pakohuonepelin sulkeminen.

Kirjallisuutta pakohuonepeleistä, jos kiinnostaa perehtyä aiheeseen enemmän:

- Katleena Kortsesuo 2018: PAKOHUONE. Suunnittele, toteuta, pakene
- Joonas Koiranen 2019: Pedagogiset pakohuoneet

Asiakasryhmien kohtaamisen vaiheet



-Pakohuonepeli voi sijoittua pelkästään yhteen huoneeseen tai useampaan. Ennätys maailmalla on ollut yhdeksän osastoa vuonna 2016, mutta Suomessa isoimmassa huoneessa on ollut vain viisi osastoa. Muilla yhdistyksillä ja Kuopion 4H:lla on ollut aikaisemmin yhdestä huoneesta lisäksi kuuluneeseen varastokoppiin ja kokonaisen museon alueeseen. Tärkeämpää on pakohuonepeliä rakentaessa muistaa järkevä kokonaisuus juonen ja teeman kannalta.

-Asiakkaiden kommentteja vuoden 2021 kesällä toteutetusta pakohuonepelistä

”Mahtava pakohuone! Yhdessä suuntalukossa oli teknisiä haasteita ja se ei avautunut vaikka oli oikeat suunnat laitettuna. Tehtävistä osa oli helppoja ja osa miellyttävän haastavia. Pakohuone oli hyvin toteutettu ja hauska toteuttaa.”

”Tämä pakohuone sopisi hienosti niin ystäville, työkavereille kuin perheille. Pakohuone myös vaikutti sopivan monenikäisille.”

”Kivasti tuotu teema lähelle alueen ominaisia piirteitä.”

”Emme päässeet kartasta eteenpäin, koska saimme väärän vinkin. Emme olleet saaneet matkalaukkua auki, josta olisi löytynyt vinkki kartanlukuun suuntalukkoa varten. Tässä meni todella paljon aikaa, ja siksi emme päässeet peliä läpi. Lopulta suuntalukkoa aukesi säkällä.”

”Haastavampi kuin miltä huone näytti ensisilmäyksellä. Kuitenkin juuri sopivan vaikea! Ihana asiakaspalvelija ja oikein hyvä kokemus, toivottavasti jatkuu pitkään.”

-Aikaisemmin pakohuonepelin toteuttaneiden kommentteja:

- Mitkä olivat motivaationne osallistua projektiin ennen sen alkamista.”

”No jos mä aloitan, nii kyllä mulla oli aika innostunut sillee ku oli just kirjutukset just loppunu eikä kalenterissa nyt ollu hirveen kaikkee, semmonen innostunut”

”Nii mullakin just se just ku tavallaan et kirjutukset on loppunut nii sit oli tavallaan se huhti-toukokuu oli vähän tyhjä, nii sit oli sit kiva ku se alko jo sillo toukokuussa nii oli vähän semmosta niiku jotakin tekemistä.”

”Ja mun mielestä se niiku tavallaan projektina kuulosti semmoselta kivalta, mihinkä mielellään lähtee mukkaan.”

- Lähtisittekö vastaavanlaiseen tämmöiseen projektiin/juttuun uudestaan?
 - ”tavallaan mielekästä, kun sai ite niiku rakentaa tommosen täysin nollista nii tavallaan siinä nii vahvasti oman työnjälki”,
 - ”ihan mukavaa vaihtelua sillei tämmöset hommat”