



SEINÄJOEN AMMATTIKORKEAKOULU  
SEINÄJOKI UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Anne-Mari Ontto-Panula

---

## **Pakopeli 9.-luokkalaisille perustuen novelliin Elisan huone**

Opinnäytetyö

Syksy 2025

Tradenomi (AMK), Kirjasto- ja tietopalveluala



SEINÄJOEN AMMATTIKORKEAKOULU

## Opinnäytetyön tiivistelmä

Tutkinto-ohjelma: Tradenomi (AMK), Kirjasto- ja tietopalveluala

Tekijä: Anne-Mari Ontto-Panula

Työn nimi alaotsikoineen: Pakopeli 9.-luokkalaisten perustuen novelliin Elisan huone

Ohjaaja: Laura Liikavainio

Vuosi: 2025

Sivumäärä: 85

Liitteiden lukumäärä: 4

---

Tämä on toiminnallinen opinnäytetyö, jonka toimeksiantaja on Kauhajoen kaupunginkirjasto. Opinnäytetyön toiminnallisen osan tavoitteena on luoda Kauhajoen kaupunginkirjaston käyttöön pakopeli novellista Elisan huone käytettäväksi 9.-luokkalaisten saamiseen kirjastolle. Tavoitteena on lisäksi lukemaan innostaminen, lukutaidon edistäminen, mediakasvatus ja nuorten kirjaston käytön opetus. Tavoitteisiin etsittiin vastauksia luomalla laaja teoriapohja ja tutkimalla pakopelejä. Toiminnalliseen tavoitteeseen suunniteltiin pakopelin. Pakopeli vastaa asetettuihin tavoitteisiin, sillä sen sisältämät opettavaiset tehtävät innostavat lukemaan, edistävät lukutaitoa, mediakasvatusta ja kirjaston käytön näkökulmaa.

Opinnäytetyöni teoriapohja koostuu lisäksi toimeksiantajan esittelystä, nuorista kirjastossa, kirjaston nuorisotyöstä, pelillistämisestä sekä pakopeleistä. Tutkimus toteutettiin laadullisena ja määrällisenä tutkimuksena, kehittämismenetelmänä ja kyselynä. Aineistoa kerättiin tekemällä kysely pakopelin suorittajille.

Palautteen perusteella pakopelin vahvuuksia olivat tehtävät, yhteistyö ja ryhmässä toimiminen. Moninäkökulmainen arviointi osoittaa, että sekä kirjaston työntekijöiden, oppilaiden että opettajien palaute on tärkeää pakopelin kehittämisessä. Kehittämiskohteena nousi esiin tarve tehdä tehtävistä osittain vaikeampia, pelottavampia ja rakentaa pakopeli yhteen huoneeseen. Pakopelin vahvuutena oli sen käytännölläheisyys ja muokattavuus. Kauhajoen kaupunginkirjasto saa käyttää ja muokata pakopeliä tarpeen mukaan. Yksi hyvä muokkaustapa on sijoittaa se yhteen huoneeseen.

<sup>1</sup> Asiasanat: nuoret, kirjasto nuorisotyö, lukutaito, yleiset kirjastot, pakopelit

SEINÄJOKI UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

## Thesis abstract

Degree programme: Bachelor of Business Administration, Library and Information Services

Author: Anne-Mari Ontto-Panula

Title of thesis: Escape game for 9th graders based on the short story of Elisa's Room

Supervisor: Laura Liikavainio

Year: 2025

Number of pages: 85

Number of appendices: 4

---

This is a functional thesis commissioned by Kauhajoki city library. The objective of the functional part of the thesis is to create an escape game from the short story Elisa's room for use in getting 9<sup>th</sup> graders to the library. In addition, the aim is to inspire reading, promote literacy, media education and teaching on the use of the library for young people. Answers to the goals were sought by creating a broad theory base and exploring escape games. For the operational goal, I designed the escape game. The escape game responds to the set goals, as the educational tasks it contains inspire reading, promote literacy, media education, and the perspective of library use.

The research was carried out as qualitative and quantitative research, development method and a survey. Material was collected by conducting a survey for escape game performers.

Based on the feedback, the strengths of the escape game were tasks, collaboration and working in a group. A multi-point assessment shows that feedback from library employees, students and teachers is important in developing the escape game. The need to make tasks partially harder, scarier and build an escape game in one room emerged as a development target. The strength of the escape game was its practicality and malleability.

<sup>1</sup> Keywords: young people, library youth work, literacy, public libraries, escape rooms

## SISÄLTÖ

Opinnäytetyön tiivistelmä .....	2
Thesis abstract .....	3
SISÄLTÖ .....	4
Kuva- ja kuvioluettelo.....	6
1 JOHDANTO .....	8
2 TOIMEKSIANTAJAN ESITTELY .....	10
3 TOIMINNALLINEN OPINNÄYTETYÖ.....	12
3.1 Tutkimusmenetelmät .....	13
3.2 Kvantitatiivinen tutkimus.....	14
3.3 Kvalitatiivinen tutkimus .....	14
3.4 Kehittämismenetelmä .....	15
3.5 Tutkimuslupa .....	15
4 NUORET KIRJASTOSSA.....	17
4.1 Kirjaston nuorisotyö.....	18
4.2 Yhdeksäsluokkalaiset.....	20
4.3 Nuorison mediaympäristöt ja mediakasvatus kirjastossa .....	21
5 LUKEMAAN INNOSTAMINEN .....	25
5.1 Lukutaidon edistäminen .....	27
5.2 Pelillistäminen .....	31
6 PAKOPELIT JA PAKOHUONEET .....	32
7 PAKOPELIN SUUNNITTELU .....	38
7.1 Pakopelin toteuttaminen.....	41
7.2 Ensimmäinen testausryhmä .....	41
7.3 Toinen testausryhmä.....	42
7.4 Kolmas testausryhmä.....	43
7.5 Neljäs testausryhmä.....	44
8 KYSELY JA SEN TULOKSET .....	45
9 JOHTOPÄÄTÖKSET JA POHDINTA .....	53
LÄHTEET .....	58

LIITTEET .....	64
----------------	----

## Kuva- ja kuvioluettelo

Kuva 1. Joutsen uimassa sumuisella järvellä.....	7
Kuva 2. Vuoristo, jossa lumiset huiput .....	7
Kuva 3. Punainen lato ruohopellolla alkuillan aikana .....	7
Kuva 4. Syksyinen tunturi .....	8
Kuva 5. One Piece animoitu manga .....	9
Kuva 6. Kuvassa musta korppi .....	9
Kuva 7. Kuvassa pahoinpidellyn näköinen tyttö ja huppupäinen henkilö, jonka kasvoja ei näy.....	11
Kuva 8. Kuvassa kristallikruunu kynttilöineen .....	11
Kuva 9. Ulkona pieniä purkkeja, joiden etiketeissä pyykinpesuaineiden tuoksuja. Purkkien pohjissa kirjain koodeja. Alla teksti ja kuva skeittipuistosta.....	1
Kuva 10. Disney-palapelin paloja kokoamatta pahvin päällä pöydällä.....	1
Kuva 11. Kolme eriväristä pyöräilykypärää penkillä. Pyöräilykypärissä Disney kuvia ja eläinten kuvia.....	2
Kuva 12. Pöydällä viisi kirjaa ja kaksi taskulamppua .....	2
Kuva 13. Kylmä syli kirja, joka on tehty poistokirjasta muokkaamalla kirjan kantta.....	3
Kuva 14. Kylmä syli kirja, jossa sisällä kaiverrettu lokero ja QR-koodeja.....	3
Kuva 15. Neljä kuvaa: joutsen lammella, lato heinäpellolla, luminen vuoristo ja ruskainen tunturi.....	4
Kuva 16. Kannellisessa laatikossa kaksi luurankoa, One Piece ja korpin kuvat jousien päissä .....	4
Kuva 17. Laatikossa luuranko, tapettia, jousen päässä kuva työstä, kummitusvalot ja pinkit valot.....	5

Kuvio 1. Vastausten jakautuminen kysymykseen: Kuinka hauska pakopeli oli pelata .....	45
Kuvio 2. Vastausten jakautuminen kysymykseen: Oliko pakopeli kokemus jotain näistä? Voit valita neljä kohtaa .....	46
Kuvio 3. Vastausten jakautuminen kysymykseen: Kuinka vaikeita pakopelin tehtävät olivat .	47
Kuvio 4. Joitain vastauksia kysymykseen: Mikä pakopelissä oli kivaa ja kiinnostavaa .....	48
Kuvio 5. Joitain vastauksia kysymykseen: Mistä pidit pakopelissä .....	49
Kuvio 6. Joitain vastauksia kysymykseen: Mistä et pitänyt pakopelissä .....	50
Kuvio 7. Joitain vastauksia kysymykseen: Mitä opit pakopeliä suorittaessasi.....	52
Kuvio 8. Vastausten jakautuminen kysymykseen: Tulisitko kirjastoon osallistumaan pakopeliin muulloinkin.....	52
Kuvio 9. Paritalo, jossa kolme makuuhuonetta, keittiö ja olohuone .....	1
Kuvio 10. Talo, jossa neljä makuuhuonetta, keittiö ja olohuone.....	1
Kuvio 11. Talo, jossa kaksi makuuhuonetta, keittiö ja olohuone .....	2
Kuvio 12. Äänitiedosto QR-koodi 1. Elisan ääni 1. Minun huoneessani oli vaaleanpunaiset tapetit ja kristallikruunu .....	5
Kuvio 13. Äänitiedosto QR-koodi 2. Elisan ääni 2. Tykkäsin Pipsa Possu paidastani ja hameesta .....	6
Kuvio 14. Äänitiedosto QR-koodi 3. Elisan ääni 3. Minulla oli kaksi isoveljeä.....	6
Kuvio 15. Äänitiedosto QR-koodi 4. Kertojan ääni.....	10
Kuvio 16. Äänitiedosto QR-koodi 5. Äiti lasta tuudittaa .....	10
Kuvio 17. QR-koodi kyselyyn .....	3

# 1 JOHDANTO

Lähtökohtana tutkimukselle oli selvittää, miten tehdä toimiva pakopeli Kauhajoen kaupungin-kirjaston käyttöön. Minulla oli kolme tutkimuskysymystä: 1. Miten luoda houkutteleva ja hel-  
posti käytettävä pakopeli novellista? 2. Miten saada nuoret kiinnostumaan kirjaston käytöstä?  
3. Miten saada nuoria kirjastoon? Opinnäytetyössäni on teoriaosa, jossa käsittelen aiheita  
nuoret kirjastossa, kirjaston nuorisotyö, mediakasvatus kirjastossa, lukutaidon edistäminen,  
lukemaan innostaminen, pelillistäminen sekä pakopelit. Opinnäytetyössäni on myös toimin-  
nallinen osa, jossa teen pakopelin, jota sitten testaan kirjastolla 9.-luokkalaisilla. Minua kiin-  
nostaa tutkia nuorten kirjaston käyttöä. Nuorten kirjaston käyttö myös liittyy aiheeseen, sillä  
pakopeli on nuorille suunniteltu. Oppilaat vastaavat anonyymiin kyselyyn pakopelin toimivuu-  
desta sen suorittamisen jälkeen.

Opinnäytetyöni aihe rajautuu nuoriin ja pakopeli 9.-luokkalaisiin, mutta sitä voi muokata mah-  
dollisimman helposti ja käyttää muillakin luokka-asteilla. Idea luokka-asteeksi tuli Kauhajoen  
kaupunginkirjastolta. Pakopelin tarkoitus on, että 9.-luokkalaiset kiinnostuisivat kirjaston käy-  
töstä. Pakopeliä voi muokata sitä mukaa, kun tarve vaatii, ja vaihtaa siihen pohjaksi toisen  
novellin tai kirjan. Ajatuksena oli tehdä sellainen pakopeli, joka ei ole paikkaan rajattu. On tar-  
peellista, että pakopeli voidaan toteuttaa erilaisissa tiloissa. Kauhajoen kaupunginkirjasto siir-  
tyy takaisin vanhoihin tiloihin remontin jälkeen, joten pakopeliä tullaan toteuttamaan myös  
siellä.

Toimeksiantajana toiminnalliselle opinnäytetyölle on Kauhajoen kaupunginkirjasto. Aihe nousi  
Kauhajoen kaupunginkirjaston toiveesta tehdä pakopeli 9. luokkalaisille Magdalena Hain no-  
vellista Elisan huone, joka löytyy kirjasta Tusina-novelleja. Pakopelejä on tehty joitakin Suo-  
men kirjastoihin, ja niissä on esimerkiksi samalla tutustuttu kirjaston aineistoihin tai eri genrei-  
hin. Aiemmin ei ole tehty tällaista pakopeliä, jossa on pohjana tietty novelli.

Tavoitteena oli luoda Kauhajoen kaupunginkirjaston käyttöön pakopeli novellista Elisan  
huone, jota voi käyttää 9.-luokkalaisten saamiseen kirjastolle. Pakopelin tehtävillä voi opettaa  
nuorille kirjaston käyttöä. Lukemaan innostamista voi myös herätellä pakopelin avulla, sillä  
oppilaat lukevat novellin ennen pakopeliä. Nuoret eivät välttämättä lue novelleja, ja siten  
heille tulee erilainen kirjallisuus tutuksi. Lukutaitoa edistetään siten, että pakopelin avulla nuo-  
ret kiinnostuisivat kirjaston käytöstä ja tutustuisivat kirjaston monipuoliseen kokoelmaan.

Mediakasvatuksessa lasten ja nuorten opastaminen tiedonhaun menetelmiin ja lähteisiin on kirjaston tärkeä tehtävä (Sallmen, 2009, s. 15–17).

Aihe on tarpeellinen, tärkeä ja ajankohtainen, koska nuorten lukutaito heikkenee (Lukukeskus, 2025). Kirjastolla on eri tasoisille lukijoille kirjallisuutta ja äänikirjoja tarjolla. Kirjasto on esimerkillinen malli siitä, että ei tarvitse itse ostaa kaikkia kirjoja, kun ne voi lainata kirjastosta. Sillä on vaikutuksia myös kestävään kehitykseen, koska se on myös yksi hyvin merkittävä asia. Pakopelissä käytettävät tavarat ovat suureksi osaksi käytettyjä, jotain on ostettu uutena.

## 2 TOIMEKSIANTAJAN ESITTELY

Kauhajoen kaupungissa on 12 490 asukasta (Tilastokeskus, 2025). Kauhajoen kaupunginkirjasto sijaitsee kaupungin keskustassa. Kauhajoen kaupunginkirjasto kuuluu Eepos-kirjastokimppaan, jossa on mukana 22 kuntaa (Eepos, i.a.-a). Kauhajoen kaupunginkirjastossa työskentelee yksi kirjastonhoitaja ja viisi kirjastovirkailijaa sekä yksi kirjastoautovirkailija. Kauhajoen kaupunginkirjastoa johtaa Kauhajoen hyvinvointijohtaja, jonka työnkuvaan kuuluu yhtenä alueena kirjastotoimen johtaminen. Kauhajoella ei ole enää sivukirjastoja, mutta kirjastoauto Tarinakärry kiertää ympäri Kauhajokea maanantaista perjantaihin. Kirjakassitoiminta on käytössä esimerkiksi kotihoidon asiakkailta (Kauhajoen kaupunki, i.a.). Kauhajoen kaupunginkirjastolla on ollut käytössä omatoimiaika 1.10.2020 alkaen (Ojala, 2021, s. 6). Omatoimiaikaa on kaivattu myös väistötiloihin, mutta sinne sitä ei ollut mahdollista saada. Omatoimiaikana oli remontoitavassa kirjastossa hyvin kävijöitä, koska töistä riippuvista syistä kaikki eivät kerkeä kirjastolle sen aukioloaikoina.

Kauhajoen kaupunginkirjasto toimii tällä hetkellä väistötiloissa remontin vuoksi. Tilat ovat pienemmät kuin remontoitavassa kirjastossa, joten koko aineisto ei mahtunut mukaan väistötiloihin. Väistötiloissa sijaitsee lainattava kokoelma, ja Celian aineistoista lukemisesteiset voivat lainata äänikirjoja (Celia, i.a.). Kauhajoen kaupunginkirjastolta voi kirjojen, DVD-elokuvien, konsolipelien ja muiden lisäksi lainata roskapihtejä ja urheiluvälineitä. Muutama tietokone on asiakkaiden käytössä sekä tulostin/kopiokone asiakaspalvelussa. Lehtilukusalista löytyy monia tilattuja lehtiä sekä ePressin käyttöä varten tarkoitettu tietokone, josta löytyy lisää lehtiä (ePress, i.a.). Kauhajoen kaupunginkirjastolla oli myös lainattavia nuorten kirjasarjoja. Nuorten kirjasarjat siirrettiin ennen remonttia Kauhajoen yläasteelle, koska ne ovat siellä paremmin koulujen saatavilla (Kauhajoen kaupunki, i.a.).

Kauhajoen kaupunginkirjastolla järjestetään erilaisia tapahtumia. Kirjastolta lähdetään erilaisiin tapahtumiin mukaan, esimerkiksi kirjastoautolla Nummirockiin ja Ruokamessuille. Osallistumalla tapahtumiin voidaan tavoittaa sellaisia henkilöitä, jotka eivät käytä kirjastoa. Lapsille suunnattuja tapahtumia ovat lukukoira ja -lemmikki, satutunnit, yökirjasto (koko perheen tapahtuma), kouluvierailut ja kirjavinkkaukset. Lisäksi koululaiset käyvät tutustumassa kirjastolla. Aikuisille suunnattuja tapahtumia ovat lukupiiri, kirja- ja taidenäyttelyt, digi-illat ja kirjailijavieraat. Aikuisille on myös uutena palveluna LuVi, aikuisille suunnattu LukuVinkit-sähköpostilista. Kauhajoen kaupunginkirjaston väistötiloissa on lainausautomaatti, jolla voi itse lainata aineistoja. Toinen vaihtoehto on, että tiskillä kirjaston työntekijä lainaa/palauttaa, sillä

palautusautomaattia ei ole väistötiloissa käytössä. Varatuille aineistoille on oma hyllynsä, mistä ne saa noudettua kirjaston ollessa auki. Kirjastolla on nimetty digineuvoja, jolle voi varata ajan ohjausta varten, mutta muutkin työntekijät tekevät digineuvontaa (Kauhajoen kaupunki, i.a.).

### 3 TOIMINNALLINEN OPINNÄYTETYÖ

Tämä opinnäytetyö on toiminnallinen opinnäytetyö. Toiminnallisessa osassa suunnittelen pakopelin Kauhajoen kaupunginkirjaston käyttöön. Nuorille suunnattuja palveluita kirjastoissa ovat viime aikoina olleet pakopelit. Kauhajoen kaupunginkirjastolla oli tietty novelli, Elisan huone, jonka pohjalta alan suunnitella pakopeliä.

Teen myös anonyymin Webropol-kyselyn pakopelin toimivuudesta, johon osallistujat vastaavat pakopelin suorittamisen jälkeen (Webropol, 2025). Kyselyllä saan toivottavasti kehittämisehdotuksia pakopeliin. Kysymysten asettelussa on otettava huomioon kohderyhmän ikä. Kyselyssä on avoimia- ja monivalintakysymyksiä. Laitan kaikkiin kysymyksiin pakollisen vastauksen, jotta kysymyksiä ei vain ohiteta.

Pakopeli toteutetaan yhteistyössä Kauhajoen kaupunginkirjaston henkilökunnan kanssa. Yhteyshenkilönä toimii kirjastonhoitaja Teija Korpi-Käkelä, joka toimii Kauhajoen kaupunginkirjaston lasten- ja nuortenkirjastotyössä. Kirjaston henkilökunnan kanssa pidämme palaveria, joissa he saavat tuoda esiin ideoita ja sitä, mitä haluaisivat pakopeliltä. Kauhajoen kaupunginkirjaston henkilökunta pääsee kokeilemaan ensimmäisenä pakopeliä, ennen ensimmäistä 9.luokkaa. Kauhajoen kaupunginkirjaston henkilökunnalla on ollut tarkoituksena tehdä pakopeli, mutta työaika ei vain ole riittänyt. Pakopelejä on tehty monista aiheista eri aloilla, ja tarkastelen niitä luvussa 6.

Pakopelin osittaisen kokeilun jälkeen tutustuin paremmin *Time out -mysteripelipaketti: Yhdeksäsluokkalaiset kirjaston käyttäjiksi* -opinnäytetyöhön, jonka ovat kirjoittaneet Tiina Kukkonen ja Saanatuuli Väntönen (2017). Kukkonen ja Väntönen suunnittelivat toiminnallisessa opinnäytetyössään pakopelin Oulun kaupunginkirjaston lasten- ja nuortenpalveluiden käyttöön 9.-luokkalaisille. Kukkonen ja Väntönen suunnittelivat kaksi pakopeliä, ”Kidnappaus kirjastossa” ja ”Äkkilähtö”, sekä materiaalipaketin ja ohjeet pelien järjestämiseksi kirjastolle. Oli mielenkiintoista lukea Kukkonen ja Väntösen opinnäytetyötä ja huomata, miten samankaltaisiin opinnäytetyön otsikoihin ja tehtäviin he olivat päätyneet. Kukkonen ja Väntönen (2017) kirjoittivat työssään kirjaston nuorisotyöstä, nuorista kirjastossa ja mediakasvatuksesta, niin kuin minäkin opinnäytetyössäni. Kukkonen ja Väntösen pakopeli liikkuu myös kirjaston alueella. Heidän pelissään käytettiin QR-koodeja, etsittiin kirjoja hyllystä, käytettiin kirjaston ohjelmaa ja oli palapeli. Lisäksi heidän pakopelinsä on muokattavissa. QR-koodi on kaksiulotteinen kuviokoodi, johon on koodattu informaatiota. Suunnittelemani pakopelissä QR-

koodien alla on äänitiedostoja ja kysely. Kukkosen ja Vältösen pakopeli on omaani verrattuna erilainen siinä, että se jatkaa edellisen tehtävän suorittamisen jälkeen suoraa seuraaviin tehtäviin. Suunnittelemassani pakopelissä oppilaat palaavat aulaan saamaan seuraavan tehtävän.

Kukkonen ja Vältönen (2017) eivät myöskään olleet enemminkin tehneet pakopeliä ja heille oli myös tärkeää palautteen lisäksi havainnointi. Kukkosella ja Vältösellä ei ollut 9.-luokkalaista testaamassa pakopelejä, vaan testaajat olivat vanhempia ja osaksi kirjastoalan opiskelijoita. Suurin ryhmä, joka Kukkosella ja Vältösellä oli testaamassa pakopeliä, oli kuusi henkilöä.

Kukkosen ja Vältösen opinnäytetyötä lukiessani huomasin, että he olivat kamppailleet samojen asioiden kanssa kuin minäkin (Kukkonen & Vältönen, 2017). Haasteena oli pelin hengen luominen ja se, ettei ollut suuria resursseja materiaalien hankkimiseen. Kukkoselta ja Vältöseltä tuli hyvä idea jakaa luokka puoliksi niin, että toinen puoli suorittaisi pakopeliä ja toinen olisi sillä aikaa kirjavinkkauksessa ja tiedonhaun opetuksessa. Luokan jakaminen eri ryhmiin vaatii sitten hieman enemmän kuin yhden oppitunnin, mutta olisi hyvä, kun peliin osallistuisi pieni ryhmä kerrallaan.

### **3.1 Tutkimusmenetelmät**

Tutkimusmenetelmän merkitys on suuri, kun tehdään tutkimusta. Pitää löytää itselle sopivin menetelmä, jota käyttää. Aivan alusta ei tarvitse aloittaa, koska voi ottaa muista tutkimuksista esimerkkiä ja etsiä itselle parhaimman tavan. Toisiin tutkimuksiin sopii enemmän kuin yksi tutkimustapa. Esimerkiksi kehittämismenetelmissä toiminnallisessa opinnäytetyössä, tehdään vaikkapa pakopeli kirjaston käyttöön, kokeillaan pakopeliä käytännössä ja sen jälkeen tehdään kysely, miten pakopeli sujui. Tässä opinnäytetyössä käytän tutkimusmenetelminä kvantitatiivista tutkimusta eli määrällistä tutkimusta, kvalitatiivista tutkimusta eli laadullista tutkimusta ja kehittämismenetelmää. Valitsin nämä menetelmät, koska kvantitatiivisessa tutkimuksessa analysoidaan ja tehdään johtopäätöksiä esimerkiksi kyselyn avulla. Kyselyllä selvitetään, millaisia toiveita kirjaston henkilökunnalla ja 9.luokan oppilailta on. Vastauksia käytetään pelin kehittämisen apuna. Kvalitatiivisessa tutkimuksessa havainnoidaan ihmisten tekemistä ja vuorovaikutusta, kun he suorittavat pakopeliä. Valitsin kehittämismenetelmän sen takia, kun siinä kehitetään jotain, tässä tapauksessa pakopeli kirjaston käyttöön.

### 3.2 Kvantitatiivinen tutkimus

Kvantitatiivisessa tutkimuksessa eli määrällisessä tutkimusmenetelmässä mitataan numeerisia tietoja ja analysoidaan tilastollisia suhteita (Abbadia, 2023). Määrällisessä tutkimusmenetelmässä käytetään usein kyselytutkimuksia, kokeita, tilastollista analyysia ja tietojen mallintamista. Määrällisessä tutkimusmenetelmässä pyritään määrittämään muuttujia, arvioimaan malleja ja tekemään tilastollisia päätelmiä. Siksi valitsin kyselyn, koska haastatteluiden litteointi eli muuttaminen tekstimuotoon on työlästä. Nuoriso myös enemmän vastaa kyselyyn kuin osallistuisi haastatteluun.

Kirjaston henkilökunta pääsi ensimmäisenä testaamaan määrällistä tutkimusmenetelmää kyselyn muodossa. He kokeilivat pakopeliä ja vastasivat kyselyyn, miltä pakopeli heistä vaikutti. Samalla sain selvitettyä, ovatko kysymykset sopivia ja pitäisikö kysyä jotain vielä lisää. Kirjaston henkilökunnan jälkeen tuli kolme 9.-luokkalaista ryhmää ja yksi pienryhmä suorittamaan pakopeliä ja vastaamaan kyselyyn. Tein kyselystä sitten yhteenvedon, minkälaisia vastauksia siihen tuli. Kysely oli helppo toteuttaa Webropol-kyselynä ja siihen oli helppo vastata (Webropol, 2025). Kirjaston henkilökunnalle ja oppilaille annettiin QR-koodi, jonka kautta pääsi kyselyyn. Kyselyssä oli monivalintakysymyksiä ja omin sanoin vastattavia kohtia. Minulla oli kysely myös paperisena, jos jollain oppilaalla ei olisikaan ollut puhelinta mukana tai QR-koodi sovellusta.

### 3.3 Kvalitatiivinen tutkimus

Kvalitatiivisessa tutkimuksessa eli laadullisessa tutkimusmenetelmässä tutkitaan ilmiöitä, kokemuksia ja sosiaalista vuorovaikutusta (Abbadia, 2023). Laadullisella tutkimusmenetelmällä tutkitaan myös ihmisten käyttäytymistä, asenteita ja uskomuksia. Tässä tutkimuksessa kokemukset, sosiaalinen vuorovaikutus, ihmisten käyttäytyminen ja asenteet ovat avainasemassa. Pääsen havainnoimaan oppilaita heidän suorittaessaan pakopeliä, miten he toimivat ryhmässä ja tehtäviä tehdessä. Havainnoin myös sitä, onko pakopeli heidän mielestään kiinnostava ja ilmaisevatko oppilaat aikansa, jos heitä ei kiinnosta. On mielenkiintoista seurata, miten oppilaat toimivat yhdessä, kun heidät jaetaan ryhmiin, eivätkä he välttämättä pääse kaverin kanssa samaan ryhmään. Joillain voi olla myös ennakoasenteita peliin tullessaan.

### 3.4 Kehittämismenetelmä

Ammattikorkeakoulujen (AMK) ja ylempien ammattikorkeakoulujen (YAMK) opinnäytetöissä kehittäminen on opinnäytetöissä erityisen suosittua (Kivelä, 2024). Niissä halutaan kehittää esimerkiksi jotain tiettyä työelämän toimintaa tai palvelua. Kirjastoon liittyviä kehittämistöitä voisivat olla esimerkiksi opas (opas kirjaston käyttöön), video (mitä kirjallisuutta löytyy kirjastolta), tapahtuma (nuorten tapahtuma, jossa esiintyjä), tuote (pakopeli) tai käyttöohje (miten käytän kirjaston järjestelmää). Kehittämiso-pinnäytetöitä ovat toiminnallinen opinnäytetyö, kehittämistyö opinnäytetyönä, tutkimuksellinen kehittäminen opinnäytetyössä tai kehittämistehävä osana opinnäytetyötä. Eri tutkimusmenetelmiä (laadullinen tutkimus, määrällinen tutkimus, kirjallisuuskatsaus) ja kehittämismenetelmiä yhdistetään usein toisiinsa, joiden lopputuloksena kehitettävä tuotos syntyy.

Tässä opinnäytetyössä kehitin pakopelin kirjaston käyttöön. Pakopelillä tuodaan kirjaston luokitusjärjestelmää, paikkoja ja kirjallisuutta tutuksi oppilaille. Kun oppilaat ovat tutustuneet kirjastoon, heidän on helpompi tulla sinne asiakkaisiksi. Käyttämällä tiettyä novellia pohjana ja siitä löytämiään vastauksia oppilaat saivat ratkaistua pakopelin. Oppilaat olivat lukeneet novellin ennakkoon, mutta saivat pakopelissä käyttöönsä tietyt sivut, joilla oli vinkkejä tai ratkaisu. Pakopeliä katsotaan Elisan näkökulmasta ja tutkitaan sitä, mitä hän koki elämänsä aikana.

### 3.5 Tutkimuslupa

Opinnäytetyön toimeksiantajan Kauhajoen kaupunginkirjaston kanssa allekirjoitimme kirjallisen sopimuksen opinnäytetyön tekemisestä keväällä 2025. Kauhajoen kaupunginkirjastolla on lupa käyttää pakopeliä jatkossa niin, kuin haluaa, ja muokata sitä tarpeen mukaan. Pakopelin ja siihen liittyvän kyselyn toteuttamiseksi haettiin tutkimuslupa Kauhajoen kaupungilta Kasvatus- ja opetusjohtajalta Lari Marjamäeltä. Tutkimuslupa haettiin siksi, että kyselyyn vastaajat ovat alaikäisiä ja yläasteen oppilaita. Tutkimuslupan pohjana käytettiin Seinäjoen ammattikorkeakoulun tutkimuslupapohjaa. Tutkimuslupaa hakiessa tuli toive Kauhajoen kaupungin kasvatus- ja opetuspalveluilta, että valmis opinnäytetyö lähetetään heille. Valmis opinnäytetyö julkaistaan myös avoimena julkaisuna Theseuksessa.

Pakopelistä, novellista ja kyselystä lähetettiin äidinkielen ja kirjallisuuden sekä pienryhmien opettajille sähköpostilla tutkimustiedote. Pakopeliin osallistuvien 9.-luokkien ja pienryhmän

opettajat jakoivat tutkimustiedotteen oppilaiden vanhemmille. Tutkimustiedotteessa kerrottiin, että kysely toteutetaan nimettömänä, ja siinä ei kysellä mitään henkilökohtaisia tietoja, mitkä voisi yhdistää tiettyyn henkilöön. Kyselyn pohja löytyy liitteistä (liite 1).

Tutkimukseen liittyvää materiaalia säilytetään tutkijan omalla tietokoneella ja Seinäjoen ammattikorkeakoulun pilvipalvelussa, jonne on monivaiheinen tunnistautuminen. Siten esimerkiksi kyselyn vastausmateriaalit eivät ole, kun opinnäytetyöntekijän saatavilla. Kyselyn vastaukset poistetaan 31.12.2025 Webropol-ohjelmasta.

## 4 NUORET KIRJASTOSSA

Alameri-Sajama (2007, s. 9–11) on oikeassa kirjoittaessaan nuorista kirjastossa. Lapsista ajatellaan, että he ovat hellyttäviä ja helppoja kirjaston asiakkaita. He tulevat kirjastoon vanhempiensa, hoitajansa tai opettajansa kanssa ja ovat tyytyväisiä lastenkirjojen ja lastenosaston tarjontaan. Nuoret taas koetaan haastaviksi ja ongelma-asiakkaiksi, sillä he saapuvat kirjastoon usein isoina laumoina. Ei saa unohtaa sitä, että Laki yleisistä kirjastoista (1492/2016) vaatii kirjastoja tarjoamaan palveluita kaikille tasavertaisesti. Nuorista voi aikuisina tulla vanhempia, jotka käyvät omien lastensa kanssa kirjastolla (Alameri-Sajama, 2007, s. 9–11). On hienoa seurata Kauhajoen kaupunginkirjastolla, kun vanhemmat lukevat siellä lapsilleen ja yhdessä lasten kanssa etsivät kirjoja kotiin luettaviksi. Kauhajoen kaupunginkirjaston väistötilan alakerrassa on päiväkotia, ja lapset käyvät kirjastolla hoitajiensa kanssa.

Alameri-Sajaman (2007, s. 12–17) tekstissä käy ilmi, että nuorten toivotaan tulevan kirjastoon koulun ja kirjaston yhteistyön kautta. Opettaja on vahtimassa nuoria, kun he tulevat hänen kanssaan kirjastoon. Nuoret tulevat kirjastoon viettämään aikaa odottaessaan linja-autoa tai jos koulupäivässä on hyppytunteja. Kauhajoen remontissa oleva kaupunginkirjasto on koulujen lähetyillä ja siellä on nuorisoa viettämässä aikaa koulun jälkeen. Remontoitavassa kirjastotilassa kävi nuorisotyöntekijöitä nuorten kanssa juttelemassa ja viettämässä aikaa. Tätä opinnäytetyötä tehdessä Kauhajoen kaupunginkirjasto on väistötiloissa kauempana ylä- ja ala-asteesta. Väistötilan ollessa kauempana kouluista lapsia ja nuoria ei ole niin paljoa viettämässä aikaa kirjastolla. Opettajat ovat vierailleet tuttuun tapaan luokkiensa kanssa väistötilassa etsimässä luettavaa äidinkielen tunneille sekä tutustumassa luokkien kanssa kirjastoon.

Alameri-Sajaman (2007, s. 12–17) mukaan kirjaston työntekijät ajattelevat, että nuorten koontuessa isolla joukolla saattaa tulla melua ja se häiritsee muita asiakkaita. Kannattaa ajatella positiivisesti, että kirjasto on nuorista turvallinen paikka viettää aikaa. Kun nuoren luottamus saavutetaan, niin heidän on helpompi kysyä arkaluonteistakin asiaa kirjastonhoitajalta. Nuori tarvitsee tuekseen luotettavaa aikuista, vaikka välillä uhoaakin (Mannerheimin Lastensuojeluliitto, (MLL), 2025). Kirjaston henkilökunta voi olla yksi luotettavista aikuisista opettajien ja vanhempien lisänä. Koronapandemia ja sodat maailmalla vaikuttavat myös nuorten turvallisuuden tunteeseen, joten lähellä olevien aikuisten tulee luoda turvallisuutta nuorille (Vainikainen ym., 2025).

Kirjoja lukevat nuoret ovat kirjaston ihanneasiakkaita (Alameri-Sajama, 2007, s. 18–20). He vierailivat kirjastolla säännöllisesti, etsivät omatoimisesti luettavaa ja käyttivät automaatteja. Heitä kannattaisi silti välillä jututtaa, sillä heillä voi olla hyviä aineiston hankintaehdotuksia tai muita parannusehdotuksia. Sohvilla istuvalla nuorella, joka tuijottaa kännykkää, on yhtäläinen oikeus olla kirjastolla. Nuorilla on hyvä olla oma tila, missä viettää aikaa, ja on hyvä, että nuorillekin järjestetään kirjastolla tapahtumia. Yökirjasto-tapahtumaa lapsille ja nuorille ei ole mahdollista järjestää Kauhajoella väistötilassa. Tapahtumaa jatketaan heti, kun palataan takaisin pääkirjaston tiloihin väistötiloista. Väistötiloissa on ollut lapsille ja nuorille kesälukukampanja, jossa luotiin sateenkaari kirjavinkeistä. Kesällä oli lapsille arvonta, jossa voitti lippuja sirkukseen.

Keski-Espoon kirjastossa toteutettiin idea viedä kirjasto ulos teltaan (Nieminen, 2007, s. 50–52). Ulkona oli siis kesän ajan telta, jossa nuoret saivat viettää aikaa lukemalla, pelaamalla ja keskustelemalla kirjaston henkilökunnan kanssa. Kirjaston työntekijöiden avuksi ulos teltaan palkattiin kolme alueen nuorta. Nuoret kokivat, että ulkona oli vapaampaa olla kuin kirjaston sisällä. Nieminen kertoi, että idea poiki sitten taas toisen idean muuttaa lehtisali nuortenosasto Teukaksi. Siten saatiin nuorille paikka, missä viettää aikaa kirjaston sisällä. On hienoa, että nuorilla on paikka, missä viettää aikaa turvallisessa tilassa ja seurassa.

Nuorten Palvelun (2016, s. 6–10) oppaassa kerrotaan siitä, että opetus ja opiskelu muuttuvat yhteisöllisemmäksi ja sosiaalisemmaksi eli tehdään enemmän ryhmätöitä. Kirjasto on hyvä kokoontumispaikka nuorille ryhmätöiden tekemiseen, sillä siellä heillä on käytettävissään rauhallinen tila ja paljon lähdemateriaalia sekä kirjaston työntekijät apuna. Nuorten Palvelun oppaan mukaan nuoret voidaan jakaa karkeasti neljään ryhmään: kirjastossa piipahtajat (käyvät pari kertaa viikossa), asioijat (lainaavat kirjan, eivät hengaile), odottelijat (tulevat odottamaan esimerkiksi kyytiä) ja heavy userit (oleilevat kirjastolla päivittäin monta tuntia). Riippuu aivan siitä, miten nuori otetaan kirjastolla vastaan, miten hän siellä käyttäytyy. Nuoria tulee kohdella tasavertaisesti, myönteisesti ja positiivisella mielellä.

#### 4.1 Kirjaston nuorisotyö

Sodan jälkeen Suomessa 1940-luvulla on jo ohjeistettu, että nuoris- ja kerhotaloihin tulisi sisältyä kirjastohuone (Nieminen, 1995, s. 223–224). Silloin ehdotus torjuttiin, kun pelättiin, että muutkin kunnan toiminnot veisivät tilaa nuorilta. Tiitinen ja Turunen (2017, s. 205–206)

toteavat, että kirjaston siirtyminen monitoimitiloihin on yleistymässä. Kirjasto ja nuorisotilat voivat olla monitoimitiloissa samassa rakennuksessa. Vielä parempi on, kun yhdistetään kirjaston nuortenosasto ja nuorisotila, kuten Espoon Sellon kirjastotila Pointti.

Kirjasto- ja nuorisopuolen yhteistyössä tulee oppia tuntemaan ja arvostamaan kollegan työtä (Tiitinen ja Turunen, 2017, s. 213–215). Siten saadaan parhaiten tuettua nuoren kasvua ja hyvinvointia, kun kaikki puhaltavat yhteen hiileen. Yhdessä saadaan järjestettyä isompia ja monipuolisempia tapahtumia. Tiitinen ja Turunen (2017) toteavat, että nuorten kanssa yhdessä kannattaa käydä läpi ja opetella taitoja, miten tiloissa käyttäytyään. Kiinteämmälle yhteistyölle näyttää myös olevan tarvetta. Yhteistyöllä parannetaan molempien imagoa, lisätään näkyvyyttä ja näin asiat koituvat nuorten hyödyksi ja iloksi. Esimerkiksi Kauhajoen kaupunginkirjastolla tehdään yhteistyötä Panula-opiston ja Nuorisopalvelujen kanssa.

Miettinen (2016) nostaa esiin Helsingin kaupunginkirjaston ja Demos Helsingin *Kirjasto updated -yhteiskehittämisessä* nuorten ideoimia uusia palveluita kirjastolle. Kirjaston työntekijöiltä toivotaan apua esimerkiksi työ- ja koulutuspaikan etsintään, tietoa tulevaisuuden poluista, harrastuksista, yhteiskunnallisista vaikutusmahdollisuuksista. Miettinen (2016) huomasi, että luovan tekemisen harrastajat toivoivat lisää välineitä ja tiloja, jossa voisi harrastaa ilmaiseksi itselleen tärkeitä asioita. Nuoret tarvitsevat myös monipuolisia opiskelu- ja työskentelytiloja, puolihiiljaisia ja ryhmätiloja. Esimerkiksi Kauhajoella on ollut väistötiloissa opiskelijoita tietokonehuoneessa opiskelemassa. Remontissa olevan kirjaston tiloissa on kuitenkin enemmän pöytiä opiskelua varten.

Puhuttaessa sosiaalisesta tilasta kirjasto ei tule ensimmäisenä mieleen (Launonen, 2015, s. 45–49). Kirjastoja leimaa hiljaisuus, tunkkaisuus ja pysähtyneisyys, vaikka siitä on pyritty pääsemään eroon. Monet luulevat, että kirjastoon tullaan vain lainaamaan kirjoja tai opiskelemaan. Kirjastoja on sen vuoksi pyritty elävöittämään erilaisilla tapahtumilla ja saamaan sillä tavalla ihmisiä kirjastoon. Launonen (2015) kirjoittaa, että toiset ovat kuitenkin huolissaan siitä, että kirjaston alkuperäinen tehtävä hukkuu muutosten keskellä. Muutoksessa kamppailaan perinteisen kokoelma-ajattelun ja uuden palveluajattelun kesken. On kuitenkin hyvä, että kirjastoilla on tietokoneita ja tulostimia asiakkaiden käyttöön. Kaikilla asiakkailla ei ole tietokoneita tai tulostinta, joten he tulevat kirjastolle.

Kalustus ja sen helppo muokattavuus on olennainen osa kirjastojen viihtyisyyttä (Launonen, 2015, s. 54–60). Kalustuksella ja irtoseinillä on helpompi muokata tiloja, vaikkapa tapahtumia

varten. Mukavat oleskelutilat ja sohvaryhmät houkuttelevat nuoria viettämään aikaa. Nuoria kannattaa ottaa mukaan kirjaston tilojen suunnitteluun. Siten nuoria saa paremmin tulemaan kirjastolle, kun tilat ovat viihtyisät ja kaikkien käyttöön suunnattuja. Jutellessani asiakkaiden kanssa he ovat kertoneet, että he tulevat kirjastolle lukemaan kirjoja ja lehtiä, jos ei vaikka kotona ole rauhallista tilaa tai mukavaa sohvaa missä rentoutua.

## 4.2 Yhdeksäsluokkalaiset

Yhdeksäsluokkalaiset ovat 14–15-vuotiaita nuoria. Nuoruusiässä aivot kehittyvät voimakkaasti, ja vasta noin 25-vuotiaana aivot ovat lopullisesti kehittyneet (MLL, 2025). Nuoren aivot tarvitsevat paljon harjoitusta murrosiässä, mutta silti aivoja tulee myös suojella riittäväällä unella ja terveellisellä ravinnolla. Mannerheimin Lastensuojeluliitto (MLL) (2025) kertoo sivuiltaan, että lapsuudessa aivojen harmaa aine lisääntyy ja murrosiässä sen tilavuus alkaa laskea. Aivoissa on menossa siivousoperaatio, kuin tietokoneen käyttöjärjestelmän päivitys: käyttämättömät hermosoluyhteydet karsiutuvat, ja jäävät ovat niitä, joita on käytetty. Nuoren aivot tarvitsevat harjoitusta tässä vaiheessa, ja esimerkiksi lukeminen tai pianon soittotaito vahvistuu, kun sitä vain tehdään.

Nuori on myllerryksessä, kun hormonitoiminta alkaa heräillä eivätkä aivot toimi vielä täydellä teholla (MLL, 2025). Nuorten aivot saavat sosiaalisen median lyhyistä videoista nopeasti mielihyvän tunteen ja ne ovat nuorille mieluisia. Nuoret eivät jaksakaan keskittyä pitkiin ja aikaa vieviin asioihin. Haasteena on, kuinka motivoida murrosikäistä ja pitää mielenkiinto yllä, sillä murrosikäinen ei pysty ajattelemaan seuraavaa viikkoa pidemmälle. Suunnittelemani pakopelin tehtävissä ei mene kovin pitkää aikaa, joten nuorten mielenkiinto pysyy yllä. Pakopelin tehtävät ovat myös erilaisia ja mielenkiintoisia: on palapelin kokoamista, päättelyä, QR-koodien alla ääniä ja lukkojen avaamista.

Vuonna 2024 on toteutettu Tampereen yliopiston Koulutuksen, arvioinnin ja oppimisen tutkimuskeskuksen (REAL) sekä Helsingin yliopiston Koulutuksen arviointikeskuksen (HEA) ”Valtakunnallinen oppimaan oppimisen arviointi” -tutkimus (Vainikainen ym., 2025). Tutkimus on Opetus- ja kulttuuriministeriön (OKM) rahoittama, ja se on toteutettu aiemmin vuosina 2001, 2012 ja 2017. Tutkimuksessa todetaan, että yhdeksäsluokkalaisten osaaminen on laskenut ja nuoret suhtautuvat kouluun kielteisesti. Koulujen väliset erot ovat Suomessa valtakunnallisesti hyvin pieniä, luokkien väliset erot taas ovat hieman suurempia.

Vainikainen ym. (2025) toteavat tutkimuksessa, että oppilaat eivät koe koulunkäyntiä ja koulussa opittavia asioita tärkeäksi. Koulutusta tarvitaan työllistymiseen ja yhteiskuntaan osallistumiseen, nuoret tulee saada kiinnostumaan koulunkäynnistä niin, että he saavat ammatin itselleen. Oppilaiden asenteet, uskomukset ja koulun ilmapiiri tulee ottaa huomioon osaamistason kohottamiseen tähtäävissä toiminnoissa. Suunnittelemani pakopelissä harjoitetaan erilaisia taitoja, ryhmässä toimimista, kirjallisten ohjeiden ymmärtämistä ja tehtävien suorittamista turvallisessa paikassa.

Uutismedian liitto (2024) jakoi kaikille yhdeksäsluokkalaisille tekemänsä medialukutaidon arvioinnin. Aapinen selittää keskeisiä medialukutaidon ja journalismin osa-alueita niin, että nuorille selviäisi, mitä niillä tarkoitetaan. Suomi on ollut medialukutaidon opettamisen edelläkävijä, se luo ihmisiin luottamusta, että osataan erottaa erilaisia informaatioita. Kirjasto on myös yksi media- ja informaatiolukutaidon ylläpitäjä. Disinformaatiota eli väärän tiedon levittämistä kohdataan kaikkialla, ja on hyvä olla selvillä, mihin lähteisiin ja tietoihin voi luottaa. Suomessa mediaan luotetaan ja Uutismedian liiton kaltaiset toimijat tuovat oikeaa tietoa julki.

### 4.3 Nuorison mediaympäristöt ja mediakasvatus kirjastossa

Sallmen (2009, s. 15–21) määrittelee keskeiset mediakasvatuksen alueet kirjastossa. Seuraavissa kappaleissa enemmän näistä alueista:

- Tiedonhaku ja tiedonhallintataidot
- Uudet lukutaidot
- Digitaaliset pelit ja pelaaminen
- Sosiaalisen median tuntemus ja sen hyödyntäminen kirjastotyössä
- Tekijänoikeudet

Kirjaston näkökulmasta mediakasvatus on lukutaidon ylläpitoa, tiedonhaun taitojen opastusta, asiakkaan perehdyttämistä uusiin medioihin ja verkkopalveluihin sekä kriittisen tiedon arviointiin (Sallmen, 2009, s. 15–17). Informaatiolukutaito on informaation etsimistä, hankkimista, arviointia ja soveltamista. Tiedonhallintataidot ovat kaikenikäisille keskeinen osa oppimaan oppimista. Pakopelini yhdessä tehtävässä nuoret käyttävät tiedonhakutaitojaan kirjaston hakukoneella tietyn hyllypaikan etsimiseen. Kauhajoen kaupunginkirjastolla 7.luokat käyvät tutustumassa ja sen jälkeen heille on tiedonhaun tehtäviä, joiden avulla nuoret tutustuvat kirjaston kokoelmaan.

Kirjaston keskeinen tehtävä on perinteisen lukutaidon ylläpito, mutta lukutaito merkitsee nykyään hyvin erilaisia asioita (Sallmen, 2009, s. 17–18). Suppeimmillaan se voidaan ymmärtää mekaaniseksi kirjainten ja merkkien tunnistamiseksi, laajimmillaan taas visuaalisten ärsykkeiden ymmärtämiseksi ja tulkitsemiseksi. Medialukutaidolla tarkoitetaan kykyä lukea ja tulkita erilaisia mediatekstejä. Nykyään on tarjolla erilaisia apuvälineitä lukemisen avuksi, on viivaimia ja suurennuskalvoja. Äänikirjoja voi kuunnella, jos lukeminen on hidasta ja jonkin verran on käytettävissä selkokirjoja. Toiset haluavat lukea painettuja kirjoja, toisille e-kirjat ovat mukavampia. Pakopelissäni löytyy QR-koodeista äänitiedostoina yhden tehtävän vastausvaihtoehdot.

Kirjastoissa on tarjolla erilaisia lautapelejä lasten ja nuorten käyttöön, nykyään on lisäksi konsolipelejä (Sallmen, 2009, s. 18–19). Kirjastossa pitää olla henkilökuntaa, joka on perehtynyt myös niihin. Osassa kirjastoista on nykyään erillisiä pelihuoneita, joita saa varata käyttöönsä (Kirjastot.fi, i.a.-a). Konsolipelejä lainataan enemmän kuin lautapelejä. Konsolipelejä tilataan jonkun verran Kauhajoen kaupunginkirjastolle vuosittain. Lautapelien lainaaminen on siinä mielessä hankalaa, että joka kerta pitää laskea, että kaikki osat ovat tallella, ja silti niitä voi mennä hukkaan. Asiakkaat tilaavat joskus lautapelejä myös muista Eepos-kirjastoista. Eepos-kirjastoilla on myös palapelejä lainattavissa. Pakopelini yhtenä tehtävänä on palapelin kokoaminen, palapelin taakse on kirjoitettu vastaus.

Sosiaalisen median osallistujat voivat tuottaa ja muokata sisältöjä niihin, kommentoida, keskustella, jakaa aineistoja ja verkottua (Sallmen, 2009, s. 19–20). Sosiaalisella medially saa laajaa näkyvyyttä, mutta sitä eivät vielä kukaan kaikki käytä. Nykyään kirjastot päivittävät hyvin sosiaalisessa mediassa, esimerkiksi Facebookissa ja Instagramissa (Kirjastot.fi, 2025a). Kirjastoilla on myös erilaisia blogisivustoja (Kirjastot.fi, 2025b). Pitää löytää sellainen sosiaalinen media, jota nuoriso käyttää, että saisi heitä mukaan kommentoimaan ja tapahtumiin. Kauhajoen kaupunginkirjastolla on vuosittain suosittu joulukalenteri Facebookissa ja Instagramissa.

Tekijänoikeudet voidaan sisällyttää neljään edeltävään osa-alueeseen (Sallmen, 2009, s. 21). Sen tarkoitus on suojata niin verkossa julkaistavaa kuin fyysisiäkin materiaalia. Tulee olla käsitys, miten toisen tuotosta on lupa käyttää. Myös lähdeviitteiden merkitys ymmärrettävä ja se, millaista aineistoa internetiin on lupa laittaa. On myös hyvä olla kriittinen omia ja muiden tuotoksia kohtaan. Tuotoksina esimerkiksi opinnäytetyöt tallennetaan Theseukseen ja ne voidaan siellä suojata myös lisenssillä tai sitten opinnäytetyö voi olla kaikkien vapaassa käytössä. Suunnittelemani pakopeli on kirjaston vapaasti käytettävissä.

Saarinen ja Korhokangas (2009, s. 13–19) käyvät läpi kirjassaan, millaisissa erilaisissa mediaympäristöissä suomalaisnuoret ovat kasvaneet. Nuorille on tullut koko ajan enemmän valinnanvaraa, mihin käyttää vapaa-aikaansa. Aluksi on ollut kirjoja ja lehtiä, mutta ei niin laajaa valikoimaa kuin nykyään. Nykyään ovat vaihtoehtoina myös ääni- ja e-kirjat sekä lehdet. Saarinen ja Korhokangas (2009) käyvät kirjassaan läpi tekemiään tutkimuksia nuorten harrastuksenomaisesta lukemisesta. Kirjojen ja lehtien jälkeen seuraavaksi tulivat radio ja elokuvat, mutta niissä ei aluksi ollut oikein nuorille suunnattua ohjelmaa ja elokuvia. Elokuvateattereiden lisänä on nykyään erilaisia suoratoistopalveluita.

Ääni- ja kuvataallenteiden hyödyntäminen alkoi gramofonin ja äänilevyjen yleistyessä (Saarinen & Korhokangas, 2009, s. 13–19). Nykyään voi kuunnella musiikkia ja katsella videoita erilaisilla sovelluksilla, ja niihin voi myös ladata omia videoita. Yksi kätevä sovellus on QR-koodisovellus, jolla tein äänitiedostoja ja kyselyn pakopeliin.

Television yleistyessä, sitä kerääntyä katsomaan koko suku tai naapurusto (Saarinen & Korhokangas, 2009, s. 13–19). Aikuiset olivat huolissaan siitä, kuinka paljon nuorten aikaa sen katsominen vei koulutehtävistä ja harrastuksista. Tietokone, internet ja matkapuhelin veivät entistä enemmän nuorten aikaa. Sittemmin on huomattu, kuinka paljon ne helpottavat tiedonhakuja. Kuinka helppo on kännykstä tarkistaa, onko kirjastolla tiettyä kirjaa saatavilla, ja varata se. Kännykällä on helppo myös katsoa omia lainojaan ja uusia niitä. Nuoret käyttävät paljon kännykkää lainatessaan aineistoa, se kulkee aina mukana. Vaikka kännykkä on aina mukana, niin nykyään kouluissa ei saa käyttää sitä tunneilla, mutta opettajan suostumuksella voi joissain tilanteissa niin tehdä. Pakopelissäni kuunnellaan QR-koodeihin lisättyjä ääniä ja vastataan kyselyyn kännykällä.

Saarinen ja Korhokangas (2009, s. 21) toteavat, että pojat ovat usein sitä mieltä, että harrastuksia tarvitaan koulun vastapainoksi. Pojat eivät pidä lukemisesta vapaa-ajalla, kun taas tytöt lukevat mielellään. Tietokonetta kuitenkin käytetään vapaa-ajallakin mielellään pelaamiseen. Koulussa on tutustuttu monipuolisesti lukemiseen, tietokoneen ja internetin käyttöön. Nykyään lapsilla ja nuorilla on jo varhain käytettävissään tietokoneita ja älylaitteita. Vuonna 1991 yläasteella oli konekirjoitus valinnaisena aineena, jonka myöhemmin korvasi tietotekniikan opetus. Toisilla nuorilla pitää tietokoneaikaa rajoittaa, kun pelattaisiin koko ajan.

Saarinen ja Korhokangas (2009, s. 65) kertoivat lukemis- ja tietokoneharrastuksesta tekemänsä tutkimuksen yhteenvedossa, että:

- suurin osa pojista luki yhdestä kolmeen tuntia viikossa, suurin osa tytöistä oli vastaavan ajan tietokoneella.
- tytöt lukivat vähintään tunnin viikossa, pojista vajaa kymmenesosa ei lukenut ollenkaan.
- pojat käyttivät paljon tietokonetta, kun taas tytöt lukivat paljon.
- pojilla lukemisen esteinä olivat kirjojen ominaisuudet ja kiinnostuksen puute, tytöillä ajan ja kiinnostuksen puute.
- pojat antoivat tietokoneelle enemmän positiivisia arviointeja kuin lukemiselle, tytöiltä lukeminen sai enemmän kehuja.

Tytöille on kirjastolla nykyään enemmän kiinnostavaa kirjallisuutta tarjolla, esimerkiksi hevosaiheisia. Pojille sitten taas on tullut kirjastoon liikunta- ja etsiväaiheisia kirjasarjoja. Novellit ovat sopivan lyhyitä joillekin lukijoille, toiset taas lukevat paksuja kirjoja.

## 5 LUKEMAAN INNOSTAMINEN

Lukukeskus (2019) ”Lukuliike kouluissa -kampanjan” tavoitteena oli saada näkyvyyttä lukemiselle ja opettajien sekä muiden ammattilaisten työlle, motivoida lapsia ja nuoria lukemaan ja luoda pysyviä rakenteita lukemisen tueksi. Monet tahot ovat huolissaan siitä, että suomalaiset koululaiset eivät lue vapaaehtoisesti. Opettajat kaipaavat vinkkejä siihen, miten nuoria saisi lukemaan ja irti ruudun äärestä. Kirjastolla työskennellessä olen havainnut, että osa oppilaista ottaa vain jonkun mahdollisimman lyhyen kirjan luettavaksi, jonka aihe ei pakosta edes kiinnosta. Lukemisesta tulee silloin heille vielä vaikeampaa, kun lukeminen on pakotettua.

Lukukeskus (2019) ”Lukuliike kouluissa -kampanjalle” oli selvästi tarvetta, koska hakijoita oli satoja. Kampanjassa järjestettiin tapahtumia, vierailuja ja työpajoja. Avoimuus ja yhteistyö olivat toteutuksessa tärkeitä, jokaisen tapahtuman yhteydessä informoitiin paikallisia yhteistyötahoja, muun muassa kirjastoja ja paikallismediaa. Kampanjan aikana opettajat kaikkialla Suomessa pyrkivät innostamaan oppilaitaan lukemaan ja suurin toive oli saada innostavia esikuvia lukemiseen. Lukukeskuksen kampanja oli onnistunut ja se on hienoa, että keksitään erilaisia tapoja, miten innostaa lapsia ja nuoria lukemaan. Kampanjan aikana Lukukeskus (2019) järjesti kouluilla kirjailijavierailuja, työpajoja, lukuhaasteita ja lukuagentit toimivat kouluilla. Lukuagentit ovat tyypillisesti kouluissa toimivia lukuaktiivisuuden ylläpitäjiä.

Lukukeskus katsaus (2025) pitää sisällään viisi faktaa lasten ja nuorten lukemisesta. Nämä viisi faktaa on selitetty seuraavissa kappaleissa. Kaikki nämä viisi faktaa ovat tärkeitä lukemaan innostamisessa.

**Kirjalahja kasvattaa lukevan perheen.** Perheitä pitää tukea ja kannustaa lukemaan lapselle, koska lasten ja nuorten lukutaito heikkenee (Lukukeskus, 2025). Lapsi saa hyvän alun lukemisharrastukselle kotoa, jos hänelle luetaan ja kannustetaan lukemiseen. Englannissa on jo vuonna 1992 käynnistynyt Bookstart-kirjalahjaohjelma, jossa jokainen lapsi saa ilmaisen kirjapaketin (Birmingham City Council, i.a.). Lukulahja lapselle -ohjelma toimii Suomessa samalla periaatteella (Lukukeskus, 2024). Lukulahja lapselle -ohjelmassa vauvaperheille jaetaan neuvola tarkastuksessa kirjakassi, siellä on lorukirja vauvoille ja leikki-ikäisille iltasatukoelma. Kirjastossa on se hieno asia, että sieltä voi lainata kirjoja eri ikäisille, ei tarvitse ostaa itse kaikkia kirjoja.

**Lukemaan opettelevan lapsen tärkein tuki on into lukea.** Paras lähtökohta lukemaan oppimiselle ja lukuharrastukselle on se, että lapsi kiinnostuu kirjoista ja innostuu lukemaan (Lukukeskus, 2025). Suomen kirjastolaitos takaa kaikille saman mahdollisuuden lukemisharrastuksen aloittamiseen. Innostusta voivat vähentää lukemisen vaikeudet, mutta onneksi on keinoja tunnistaa ja auttaa lukemisen vaikeuksissa. Lapsen ympärillä olevat aikuiset ovat tärkeitä tukijoita lukemaan innostamisessa. Aikuisen kannattaa lukea lapselle ääneen vielä kouluikäisenäkin, se on mukava yhteinen hetki päivässä. Kouluikäiselle voi lukea, vaikka koealuetta, jos lapsen lukeminen on hidasta.

**Lukemiseen tarvitaan aikaa koulussa ja kotona.** Lukutaito vahvistuu vain lukemalla, puoli tuntia päivässä vapaa-ajalla lukemista tukee jo merkittävästi lapsen lukutaitoa (Lukukeskus, 2025). Lukusujuvuus ja luetun ymmärtämisen taidot hioutuvat lukiessa. Lukemisen tulisi olla arjessa säännöllistä ja pitkäjänteistä. Lapselle tulisi suoda lukurauha ja monipuolista luettavaa muun harrastamisen lomassa. Vanhemmat ja opettaja voivat mennä yhdessä lapsen kanssa kirjastoon etsimään kiinnostavaa ja monipuolista luettavaa. Monet vanhemmat kyselevät, että minkälaisia kirjoja tai kirjasarjoja on tietyn ikäisille. Kun vanhemmille ja lapsille on näyttänyt paikan mistä kirjoja löytyy, he menevät jatkossa itse sieltä etsimään.

**Nuoret lukevat enemmän kuin koskaan, mutta taito heikkenee.** Nuoret lukevat enemmän kuin koskaan ennen, mutta luetut ovat pieniä pätkiä esimerkiksi sosiaalisessa mediassa tai viesteissä (Lukukeskus, 2025). Lukutaitoa kartuttaakseen pitää lukea pidempiä tekstejä, kuin pieniä pätkiä. Nuorten osaamista kartoitetaan Programme for international student assessment (PISA) arvioinnilla (OKM, 2023). Arvioinnista käy ilmi, että joka viides nuori suomessa on heikosti lukeva. Nuorilla on vaikeuksia arvioida nettitekstien luotettavuutta tai erottaa mielihoidettua faktasta. Siten arkielämän tilanteista selviäminen vaikeutuu, on hankaluuksia etsiä luotettavaa tietoa ja seurata ajankohtaisia asioita.

**Lasten ja nuorten lukutaito on koko yhteiskunnan asia.** Perheen sosioekonominen asema vaikuttaa osaltaan myös lukutaitoon (Lukukeskus, 2025). Peruskoulussa tulee taata jokaiselle lapselle riittävä lukutaito. Lapsella tulee olla turvallinen ja hyvinvoiva arki ja lapsuus niin, että hän voi rauhassa oppia, käydä koulua ja vahvistaa perustaitojaan. Kiusaaminen vaikuttaa myös lukutaitotulokseen, siihen tulee heti puuttua kouluissa niin, että taataan turvallinen oppimisympäristö. Aikuisten lukutaitoa mitataan Programme for the International Assessment of Adult Competencies (PIAAC) testillä (OKM, 2024). Testissä paljastui, että ammatillisen tutkinnon suorittaneilla oli lähes sama lukutaito kuin peruskoulun käyneellä. Hyvä

lukutaito vaikuttaa moneen asiaan aikuisenakin, työnhakuun, yhteiskuntaan osallistumiseen, päivittäiseen selviytymiseen. Yhteiskunnassa tulee joka paikassa erilaisia luettavia tekstejä vastaan.

## 5.1 Lukutaidon edistäminen

Unesco (i.a.) on Yhdistyneiden Kansakuntien (YK) kasvatus-, tiede- ja kulttuurijärjestö, joka edistää koulutusta, tiedettä, kulttuuria ja viestintää. Unesco (2025) on perustanut jo vuonna 1967 kansainvälisen lukutaitopäivän (International Literacy Day, ILD), jota vietetään vuosittain 8. syyskuuta. Lukutaidon merkitys on suuri yhteiskunnassa ja se on perusihmisoikeus. Lukutaitopäivän vuoden 2025 teema on ”Lukutaidon edistäminen digitaalisella aikakaudella”. Digitaaliset työkalut voivat auttaa laajentamaan oppimismahdollisuuksia syrjäytyneille. Se voi myös syrjäyttää lisää, koska kaikilla ei ole samoja etuja ja mahdollisuuksia niiden käyttämiseen. Onneksi kirjastoissa on tietokoneita ja Hublet-tabletteja käytettävissä, osassa kirjastoissa voi lainata kotiin tablettitietokoneita kirjastokortilla (Kirjastot.fi, i.a.-b). Hublet-tableteilla voi lukea kirjoja ja lehtiä, pelata ja käyttää internetiä.

Opetushallitus (OPH) (2021) kuvaa Kansallisessa lukutaitostrategiassa 2030 toimia, joita Suomessa tulee tehdä, että saadaan vahvistettua monilukutaitoa. Lukutaidon eriytymistä tapahtuu jo perusopetuksen aikana. Erityisesti nuorten keskuudessa heikosti lukevien määrä on lisääntynyt. Tarvitaan konkreettisia keinoja tähän puuttumiseen. Kansallisen lukutaitostrategian visio on ”Suomi maailman monilukutaitoisin maa 2030”. Visiossa tavoitellaan yhteiskuntaa, jossa tunnustetaan lukutaidon merkitys, ja jokainen saa tukea ja vahvistusta läpi elämän lukutaidolle. Monilukutaitoa tarvitaan tekstien lukemisessa ja tuottamisessa. Monilukutaito on taito lukea, ymmärtää ja tulkita sekä kirjoittaa ja tuottaa erilaisia tekstejä.

Opetushallitus (OPH) (2021) Kansallisella lukutaitostrategialla 2030 on kolme suuntaviivaa. Nämä suuntaviivat ovat:

- 1) Luodaan ja vahvistetaan lukutaitotyön rakenteita
- 2) Vahvistetaan monilukutaito-osaamista
- 3) Innostetaan lukemaan ja monipuolistetaan lukutaitoa

Opetushallitus (OPH) (2025d) toteuttaa Lukutaito -ohjelmalla Kansallisen lukutaitostrategian 2030 suuntaviivoja ja toimenpiteitä yhdessä lukutaitotoimijoiden kanssa. Ohjelman tavoitteena on kaikenikäisten lukutaidon edistäminen Suomessa. Lukutaito -ohjelma vastaa Kansallisen lukutaitostrategian 2030 toimeenpanosta. Lukutaito -ohjelma tukee kaikenikäisten lukemista ja lukutaitoa varhaiskasvatuksessa, kouluissa ja kunnissa sekä jakaa valtionavustuksia lukutaitotyöhön. Kirjastot toimivat eri koulujen kanssa yhteistyössä, kirjastoautot vierailevat päiväkodeilla, kouluissa ja sivukylillä.

Lukutaito -ohjelmaan kuuluu myös Lukeva varhaiskasvatus, Lukeva koulu ja Lukeva kunta (OPH, 2025d). Lukeva varhaiskasvatus -ohjelmassa lisätään tietoa, miten voidaan kehittää lukemisen valmiuksia jo varhaiskasvatuksessa (OPH, 2025c). Ohjelmassa on materiaaleja huoltajien ja kirjaston yhteistyöhön, työkaluja lukutaitotyön suunnitteluun ja seurantaan sekä vinkkejä miten käyttää kirjoja pedagogisesti. Lukeva varhaiskasvatus -ohjelman tavoitteita ovat: tehdä näkyväksi lukemisen ja lukutaidon merkitys jo varhaiskasvatuksessa, luoda rakenteita tukemaan monilukutaidon varhaista kehittymistä sekä vahvistaa vanhoja ja uusia keinoja lukutyötä tekevien välille. Kirjastojen, koulujen ja vanhempien yhteistyö on tärkeää, että saadaan lapset kiinnostumaan lukemisesta pienestä pitäen.

Lukeva koulu -ohjelmaan koulut voivat ilmoittautua lomakkeella (OPH, 2025a). Lukeva koulu -ohjelman tavoitteet ovat: vahvistaa lukevaa kulttuuria, kehittää lukutaidon tukea, luoda pysyviä lukemista tukevia rakenteita sekä innostaa ja kannustaa kouluja lukutaidon parantamiseen. On tärkeää, että lapset ja nuoret saadaan lukemaan enemmän, siten heidän selviytymisensä yhteiskunnassa varmistetaan. Lapsia ja nuoria tulee tukea, jos heillä on kielellisiä haasteita. Kirjastoista löytyy haasteiden tukemiseen lukemisen apuvälineitä ja eri tasoille lukijoille kirjasarjoja, aikuisille myös isotekstisiä kirjoja ja Celia-äänikirjoja.

Lukeva kunta -ohjelmaa toteutetaan valtionavustusten tuella (OPH, 2025b). Ohjelmassa kunnille suunnatut osaohjelmat tarjoavat maksuttomia materiaaleja ja työkaluja lukutaitotyön suunnitteluun sekä lukutaitoaiheisia koulutuksia ja tapahtumia. Lukeva kunta -ohjelman tavoitteet ovat: lukutaidon edistäminen kirjattuna kunnan asiakirjoihin, lukutaitotyötä tehdään moniammatillisesti yhteistyössä, kunta osoittaa rahaa ja resursseja lukutaidon edistämiseen sekä lukutaitotyössä huomioidaan kaikki kuntalaiset. Kuntien kannattaa käyttää hyväksi ilmaiseksi saatavia materiaaleja ja työkaluja sekä käyttää moniammatillista yhteistyötä koulujen ja muiden toimijoiden kesken.

Kirjastoalan ohjelmistoratkaisujen kehittäjä Axiell (2021) julkaisi blogissaan hyviä vinkkejä kirjaston ja koulun ammattilaisilta lukutaidon edistämiseen. Blogin mukaan on hyvä löytää mukaansa tempaavaa lukemista ja keskustella lukemastaan muiden kanssa. Siten mahdollistetaan syvällisempi ajattelu, jolla selviää mitä muut saman tekstin lukijat ovat siitä ajatelleet. Axiell neuvoi vinkeissään, että oppilaita voi motivoida lukemaan, kun heidät otetaan mukaan kirjojen hankintaan. Lisäksi aikuiset voivat opastaa lapsia löytämään lukemista, mutta lapsen tulee saada päättää mitä lukee. Kuvitus kirjoissa innostaa lukemaan, kuvat tekevät kirjoista mielenkiintoisempia. Kirjan tarinaan voi myös uppoutua, se voi olla rentouttavaa tai jännittävää. Axiellin blogissa oli myös, että lukemista tulee harjoitella ja aloittaa ensin helpommin luettavista kirjoista. Myös aikuisen tulee näyttää mallia lukemisessa ja kertoa miksi pitää lukeemisesta. Kirjallisuuteen löytyy vinkkejä Goodreadsin (2025) kansainväliseltä sivustolta. Siitä on saatavilla myös mobiiliversio älypuhelimelle.

Eepos-kirjastoilla (i.a.-b) on yhteinen lukudiplomi ”Lukuliekki”. Lukudiplomia voi suorittaa esikoulusta peruskoulun 6.-luokkaan saakka. Lukudiplomilla kannustetaan lapsia lukemaan, ylläpitämään lukuintoa ja saada lapset nauttimaan hyvistä tarinoista ja kirjoista. Lukudiplomin voi suorittaa lukemalla e-kirjoja tai kuuntelemalla äänikirjoja, ei vain painettuja kirjoja. ”Lukuliekki” sivustolta löytyy kirjavinkkejä esikoululaisista 5–6-luokille saakka. Siellä on myös suomi toisena kielenä lukudiplomeja. Tänä vuonna 2025 Lukuliekki-kisan voitto tuli Kauhajolle Aron koululle neljännen luokan oppilaalle (Lahti-Kuusisto, 2025, s. 9). Kaikkiaan tämän vuoden 2025 kisassa oli mukana 47 luokkaa, voittaja Aapo luki 693 kirjaa ja Aron nelosluokkalaiset yhteensä 5700 kirjaa.

Krautsuk (2018) kertoo artikkelissaan, että suuri osa koulun aloittavista osaa jo lukea, mutta monet yläaste ikäiset eivät ymmärrä yksinkertaistakaan tekstiä. Ala-asteella pitää saada hyvä lukutaito, koska yläasteella sille ei ole enää aikaa, kun on paljon muuta opittavaa. Opettajien pitää ensin selvittää koulun aloittavien oppilaiden lukemisen taso ja lähteä siitä etenemään. Koulussa lapsi ei ymmärrä miksi pitää opetella lukemaan, kun mielestään osaa jo lukea, mutta ei pakosta ymmärrä tekstiä. Koska koulussa opetellaan lukemaan tietyllä tavalla, niin itse lukemaan oppineilla voi tulla vaikeuksia tavuttamisessa ja kirjainäänteiden tunnistamisessa. Krautsuk neuvoo, että kokeneen opettajan tulee osata arvioida lasten lukutaidon taso ja muokata opetusta sen mukaan, etteivät toiset oppilaat kyllästy ja toiset jäävät jälkeen. Älylaitteiden avulla opitaan myös lukemaan, mutta se on paremmin silmäilyä. Silmäilemällä lukeminen on myös tärkeä taito, mutta pitäisi osata lukea myös pidempiä tekstejä.

Liedon peruskoulun ylempien vuosiluokkien (7–9) lukupedagogi Weckström (2022) toteaa tekstissään, että koska 7.–9.-luokkalaisten lukumotivaatio on huono, niin lukutaitoa ja motivaatiota pitäisi lisätä kaikin keinoin. Lukutaidon kehittämisen esimerkkejä ovat lukustrategiat, lukusujuvuus, positiivinen palaute sekä tuetaan motivaatiota. Weckströmin mukaan lukumotivaation lisäämisen esimerkkejä ovat kielitietoinen pedagogiikka, oppijan näkökulma, vaihtoehtojen tarjoaminen, lisää aikaa vastaamiseen, tavoitteiden pilkkominen ja kykyjen mukaan asettaminen, selkeä rakenne oppitunteihin ja tehtäviin, kannustaminen ja rohkaiseminen sekä tulee varmistaa, että tekstin vaikeusaste on oikea. Eli jokaiselle oppilaalle tulee laatia oma henkilökohtainen lukumotivaatio suunnitelma, millä saataisiin innostettua lukemaan.

Kielitietoinen pedagogiikka eli kielen merkityksen tiedostaminen ja tunnustaminen oppimisessa, opetuksessa ja arvioinnissa sekä koulun kaikessa toiminnassa on tärkeää (Weckström, 2022). Eri aineenopettajien tehtävä on opettaa oman tiedonalansa kieltä, avata käsitteitä, osoittaa merkityssuhteita sekä ohjata erilaisten tekstien lukemiseen ja ymmärtämiseen. Weckströmin mukaan oman tiedonalan tekstien tuottaminen ja sanaston laajentaminen kuuluu myös opettajan tehtäviin. Weckströmin mukaan Liedossa oli kehitetty bingoruudukko opettajille kielitietoisuuden pedagogiikan toteuttamiseen. Bingo oli kyllä todella mielenkiintoinen ja tuo hyvän lisän opetuksen avuksi.

”Lukivaikeus eli lukemisen ja kirjoittamisen erityisvaikeus ilmenee vaikeutena hahmottaa ja käsitellä äänneisiin liittyvää tietoa” (Weckström, 2022). Peruskoulun ylemmissä vuosiluokissa (7–9) lukivaikeus usein ilmenee luetun ymmärtämisen ongelmina. Lukeminen koetaan helposti työlääksi ja turhaksi, oppilas välttelee lukemista ja lukutaito ei kehity. Lukutaidon kehittämistyössä on tärkeää katkaista tämä kehä. Lukivaikeudesta kärsivää pystytään parhaiten tukemaan opettamalla lukustrategioita, lukusujuvuuden vahvistamista erilaisille teksteille ja lukumotivaation ylläpitämisellä. Weckströmin mukaan lukemiseen kannustamisen tukimuotoja ovat myös äänikirjojen käyttö (helpottavat hidasta lukijaa), eriyttämisessä selkeytetään tekstejä alleviivaamalla ja valitsemalla lyhyempiä tekstejä, yhteistyö erityisopettajan kanssa ja apuvälineiden käyttö sekä arviointimenetelmien monipuolisuus (voisiko työn tehdä, vaikka videona).

## 5.2 Pelillistäminen

Pelillistäminen voi yksinkertaisimmillaan olla sitä, että asioista tehdään pelien kaltaisia (Seppo, i.a.). Pelillistämisestä helposti ajatellaan, että se on hassuttelua ja leikkimistä, mutta sitä käytetään myös työelämässä. Peleistä tutuilla mekaniikoilla ja elementeillä opitaan jokin konkreettinen asia. Pelillistäminen on tarkoituksellinen prosessi, jossa toiminta, tuote, palvelu tai organisaatio muutetaan sellaiseksi, että se tarjoaa samanlaisia taitoja, kokemuksia ja käytäntöjä kuin peleissä käytetään. Pelillistäminen ja peli eivät ole aivan sama asia, vaikka niissä hyödynnetään samoja elementtejä kuten tarinankerrontaa, pisteitä ja tavoitteita (Seppo, i.a.). Pelillistämisen ja pelin ero on se, että peli pyrkii viihdyttämään ja pelillistämisessä on jokin tavoite. Kaikenikäiset pelaavat: lapset palapeleillä, nuoret konsolipeleillä, ja aikuiset katsovat pelejä ja ottavat osaa visailuihin.

Pelillistämisen tavoitteena on yleensä opettaminen ja pelillistäminen tekee siitä kiinnostavaa (Seppo, i.a.). Suunnittelemani pakopelissä on tavoitteena kirjastoon tutustuminen ja houkutella nuoria kirjastoon. Pakopelissä liikutaan kirjastolla paikasta toiseen, se ei tapahdu vain yhdessä suljetussa tilassa. Tarinankerrontaa voidaan hyödyntää pelillistämisessä, niin kuin pakopelissä pelaajat katsovat asioita Elisan näkökulmasta. Opiskelussa voi hyödyntää pelillistämistä, kun tradenomikoulutuksen alussa olimme yhdessä tutustumispäivässä ja tutustuimme toisiimme pelien kautta. Pelillistämisen kautta oppiminen koetaan innostavammaksi ja kiinnostavammaksi. Pelillistämistä hyödynnetään myös työelämässä, siten saadaan motivoitua työntekijöitä tekemään asioita uudella tavalla (Seppo, i.a.). Työelämässä pelillistämistä voi olla työhön perehdytys, työhyvinvoinnin parantaminen tai uusiin työkavereihin tutustuminen. Kesätyöntekijöiden tutustuminen voidaan hoitaa pelillistämisen kautta, saadaan iso osa työntekijöitä kerralla tutustumaan toisiinsa ja työpaikkaan.

Pelisuunnittelun elementteihin kuuluvat pisteet ja ansiomerkit, niillä palkitaan käyttäjiä saavutuksista ja edistymisestä (Gillis & Barney, 2025). Tulostaulut näyttävät sijoitukset, motivoivat ja luovat kilpailutunnelmaa. Etenemisen ja tasojen avulla käyttäjät etenevät kerätessään pisteitä, uusille tasoille pääseminen on jännittävää. Palkinnot ja kannustimet tarjoavat positiivista kannustusta jatkamaan. Gillisin ja Barneyen mukaan avatarien avulla pelaajat voivat luoda itsestään visuaalisen kuvan peliin. Roolipelit luovat yhteyden pelaajan ja tarinan välille, mikä lisää emotionaalista ulottuvuutta, tähän pyrin suunnittelemani pakopelissä. Tiimikaverit tarjoavat sosiaalista vuorovaikutusta, tämä luo yhteishenkeä oppilaiden kesken, yhdessä ratkaistaan tehtäviä.

## 6 PAKOPELIT JA PAKOHUONEET

Pakopelejä on ollut olemassa jo vuosikymmenen, ne alkoivat Japanissa yksinkertaisina virtuaaliseikkailuina ja ovat levinneet maailmanlaajuisesti (The escape game, 2021). Varhaisimmissa videopeleissä peliä ohjattiin tekstipohjaisin komennoin ja visuaalisia vihjeitä alettiin käyttää teknologian edetessä. Pakohuonepelien alkuperäinen idea on tullut nettipelisarjoista, kuten Crimson Room, jossa pelaajat yrittävät paeta huoneesta löytämällä tavaroita ja arvoituksia ratkaisemalla näyttöä klikkaillen (Takagi, 2004). Eiji Yokojaman suunnittelema Planet Mephius, joka julkaistiin 1983 T&E Softin toimesta, on varhaisimpia esimerkkejä ja ensin saatavilla vain Japanissa (Giant Bomb, 2025). Takao Kato loi Kiotossa vuonna 2007 ensimmäisen todellisen elämän pakopelin (The escape game, 2021). Pakopeliyritysten räjähdysmäinen kasvu alkoi vuonna 2014 ja pakopelihuoneita alkoi löytyä kaikkialta maailmasta. Korona aikana alettiin suunnitella online-vaihtoehtoja, kun ihmiset eivät voineet kokoontua. Nykyään on saatavilla monenlaisia kotiin vietäviä pakopelejä internetistä tai kaupoista (The escape game, i.a.).

Koiranen (2019, s. 14–15) kertoo kirjassaan, että pakopelit ovat ryhmässä pelattavia fyysisiä pelejä, joissa pelaajajoukko ratkoo ongelmia ja tehtäviä. Pakopeleistä löytyy usein teema tai tarina, jota seurataan pelin edetessä. Pakopelissä on usein tavoitteena nimen mukaan paeta pelitilasta, mutta tehtävä voi olla myös mysteerin ratkaiseminen tai kadonneen esineen löytäminen. Suunnittelemassani pakopelissä edetään Elisan, novellin yhden päähenkilön näkökulmasta. Pakopelissä ei olla yhdessä tilassa, vaan liikutaan tilojen välillä tehtäviä ratkaisemassa. Koiranen (2019, s. 14–15)) on keksinyt pakopelille kuvaavamman nimityksen, ”tosielämän seikkailupeli”, mutta pakopeli termi on yleisimmin tunnettu.

Pakopelejä voidaan pelata myös ulkona tai isoissa rakennuksissa (Koiranen, 2019, s. 14–15). Kirjastotilassa on erilaisia vaihtoehtoja, kun on erillisiä huoneita ja lehtilukusali mihin laittaa ratkaistavia tehtäviä. Koiranen (2019) kertoo kirjassaan, että pakopelit ovat ottaneet vaikutteita kummituskävelyistä, aarrejahdeista ja roolipeleistä. Pakopelit kehittyvät koko ajan ja niihin käytetään kehittyneempää teknologiaa, lokerikot voivat aueta automaattisesti koodilukkojen sijaan. Peliympäristöt voivat olla aivan pimeitä, joten pelaajat joutuvat käyttämään eri aisteja.

Ansatar (2023b) esittelee blogissaan pakopelien eri muotoja: huonepakopelit (pelaajat pelaavat huoneessa), virtuaaliset pakohuoneet (pelataan tietokoneella, avatarien tai VR-lasien eli

virtuaalilasien avulla), pakopeli-lautapelit (pelataan lautapelinä), digitaaliset pakopelit (pelataan mobiilisovelluksella tai internetsivuilla), pakopelikirjat (mysterit esitetään kirjan muodossa), tulostettavat pakopelit (tukena voi olla digitaalisia lukkoja ja materiaaleja), ulkoilmapakopelit (ulos lavastettuja pelitiloja), pakopeli-salkut ja siirrettävät pakopelit (salkuissa voi olla lukkoja, digitaalisia ja mekaanisia osia sekä mobiilisovellus). Farm escapella (2025) on hauska pakopeli, jossa ratkotaan pulmia ja avataan lukkoja ja samalla päästetään oikeita maatilan eläimiä irralleen. DOGescapella (2025) on pakopelejä koirille ja heidän omistajilleen, koirat käyttävät hajuaiastian johtolankojen etsimiseen.

Pakopelit vievät pelaajan helposti mukanaan pelimaailmaan (Koiranen, 2019, s. 19–20). Pelin alku voi tuntua hankalalta, mutta voi olla lopulta intensiivinen kokemus. Tarina ja tunnelma auttavat mukaan peliin ja tulee halu selättää haasteet mitä peli tuo mukanaan. Pelin tulee olla sopivan haastava, mutta ei kumminkaan liian haastava, ettei pelaajille tule pettymyksen tunteita. Pakopeliä suunnitellessani, kun kuuntelin novelliin liittyvää ”Äiti lasta tuudittaa, lasta tunteiden” -laulua ja siinä ollutta hyräilyä, niin ainakin itse pääsin tunnelmaan.

Pakopeleissä kun toimitaan ryhmässä, niin ryhmän tulee toimia yhteistyössä suorittaessaan tehtäviä (Koiranen, 2019, s. 34–35). Isommissa ryhmissä voi tulla kommunikaatiokatkoksia, jos suoritetaan vaikka samassa tilassa tehtävien eri osia. Suunnittelemassani pakopelissä eri ryhmiä sekoitellaan pelin edetessä, että kaikki voivat tuoda vastauksia julki mitkä vaikuttavat tehtävien ratkaisuihin. Tulee olemaan mielenkiintoista seurata pelin edetessä oppilaiden ryhmädynamiikkaa ja miten tehtävien ratkaiseminen sujuu. Toiset oppilaat voivat ottaa ohjat ja toiset paremmin seurailla.

Yleiset kirjastot ovat Suomessa olleet ensimmäisinä ottamassa pakopelejä käyttöön oppimistarkoituksessa (Koiranen, 2019, s. 42–46). Pakopelit ovat luontevaa jatkumoa kirjastojen pelillisten ja tarinallisten menetelmien välineiksi. Kirjastojen pakopelejä on suunnattu lapsille, nuorille ja perheille, pakopelejä voi suunnitella eri ikäryhmille heidän kiinnostuksensa ja tarpeensa mukaan. Pakopelin avulla kirjastolla voidaan tutustua kirjallisuuden klassikoihin, genreihin tai antaa kirjavinkkausta. Pelillistämisen avulla saadaan ei niin mielenkiintoisesta aiheesta mielenkiintoisempaa. Kirjastoissa käytetään pakopelejä tapahtumissa ja ryhmien kanssa, esimerkiksi suunnittelemassani pakopelissä ryhmänä on nuoret. Pakopelissäni on kirjastonkäyttöä, tiedonhankintaa, loogista päättelyä, ryhmätyötaitoja ja genreihin tutustumista. Tarinan kautta osallistujat pääsevät kokemaan tarinan ja uppoamaan sen maailmaan.

Koiranen (2019, s. 49–97, 100–127) esittelee kirjassaan minkälaisiin erilaisiin oppimisympäristöihin ja erilaisilla aiheilla pakopelejä voi tehdä. Pakopelien esimerkkeinä ovat ammattikorkeakoulu, nuorisotyö, ryhmäytyminen, ennaltaehkäisevä kasvatustyö, nuoret pelin tekijöinä, pakopelin suunnittelu oppimisprojektina, pakopelit museoissa, järjestötyössä, henkilökunnan koulutuksessa, mediakasvatuksessa, globaalikasvatusta pakopelaamalla sekä tiede tutuksi. Seuraavissa kappaleissa esittelen ympäristöjä ja aiheita, mitä Koiranen (2019) toi esiin.

Koiranen on tehnyt Metropolia Ammattikorkeakoululle ”Kadonneen opinnäytetyöntekijän arvoitus” pakopelin sosiaali- ja terveystieteiden opinnäytetyöntekijöille (Koiranen, 2020, s. 1–23). Koirasen pakopelissä on tarinana, että ryhmä ammattikorkeakouluopiskeijoista huomaa yhden opiskelukaveristaan kadonneen, opinnäytetyön palautukseen on tunti aikaa, kaveri ei valmistu, jos ei palauta työtään ajoissa. Koiranen laittaa pakopelissään pelaajien tehtäväksi auttaa kaveria, ettei hänen valmistumisensa lykkäänny. Koirasen pakopelissä on selitetty tarkasti, kuinka tehdä pakopeli, mitä siihen tarvitaan, kuinka kannattaa tietyt asiat tehdä, esimerkiksi laminoida käytettävät paperit, että ne kestävät käyttöä. Koirasen pakopelissä käydään läpi erilaisia tiedonhautekniikoita ja opinnäytetyön tekemiseen liittyviä kysymyksiä. Pakopelin jälkeen ohjaajana toiminut informaattikko keskustelee vielä pelaajien kanssa pakopelistä ja opinnäytetöistä. Koirasen pakopeli oli todella mielenkiintoinen ja hauska ja houkutteli kokeilemaan pakopeliä.

Nuorilla ryhmän dynamiikka vaikuttaa miten he lähtevät peliin mukaan (Koiranen, 2019, s. 57–63). Oppiminen pitää saada upotettua huomaamattomaksi osaksi peliä niin, että nuoret innostuisivat pelaamaan ja samalla oppimaan. Pakopelin tulee olla nopeatempoinen, ettei nuoret kerkeä kyllästymään. Pakopelit toimivat hyvin ryhmäytymisen välineinä tutustuttamalla ennestään tuntemattomia pelaajia toisiinsa. Pakopelissä tulee painottaa sitä, että ryhmässä toimimista tarvitaan, peli on mahdollista läpäistä vain yhdessä toimimalla. Ryhmässä toimimista painotan suunnittelemani pakopelissä. Koiranen kertoo kirjassaan, että pakopeli voi olla myös osana kasvatustyötä, aihe näkyy silloin teemassa, tarinassa ja tehtävissä. Ennaltaehkäisevässä kasvatustyössä pakopeliä voi käyttää esimerkiksi seksuaalikasvatuksessa, mielenterveyden tukemisessa ja kiusaamisen ehkäisyssä. Mielenterveystyössä ja kiusaamisen ehkäisyssä on kyllä tarvetta tuoda asiaa esille ja tutustua aiheisiin.

Usein aikuiset suunnittelevat nuorille pakopelejä, mutta nuoret voi laittaa myös itse suunnittelemaan pakopelin (Koiranen, 2019, s. 63–79). Nuorten tulee ensin tutustua pakopelin aiheeseen, se vaatii tiedonhankintaa ja uuden tiedon omaksumista. Aihetta valitessa nuorten pitää

myös pohtia ja tehdä valintoja pelin näkökulmista. Pakopelin suunnittelu opettaa nuorille tiimityötaitoja ja yhdessä tekemistä. Pakopelin voi suunnitella myös oppimisprojektina, teknisellä alalla joku voi suunnitella ja valmistaa teknisen vimpaimen peliin.

Lohjan seudulla oli suunniteltu peruskouluille ”Agenttiescape”, joka harjoittaa peruskoulun ylempiä vuosiluokkia (7–9) toimimaan digiagentteina (OppilasAgentti, i.a.). Oppilasagentit ovat vapaaehtoisia oppilaita, jotka ovat kiinnostuneita tieto- ja viestintäteknologiasta ja opettavat ja tukevat koulun muita oppilaita digiasioissa. ”Agenttiescapessa” tapahtumatila on suuri, eri huoneista koostuva ja tapahtumaan osallistujien määrä suuri. Tapahtumaan oli päädytty tekemään rastityyppinen pakopeli, niin kuin suunnittelemassani pakopelissä.

Suomalaisissa museoissa järjestetään jonkin verran pakopelejä tapahtumien ja näyttelyiden yhteydessä (Koiranen, 2019, s. 80–97). Taidemuseoissa pakopeli voi toimia sisäänheittäjänä sellaisille kävijöille, jotka eivät yleensä käy taidemuseossa. Museoiden pakopeleissä voidaan lisätä pelaajien taiteen tuntemusta tai ohjata pelaajien huomio teoksien yksityiskohtien huomioimiseen. Luonnontieteelliset ja historialliset museot ovat täynnä tarinoita, joiden aiheet on helppo saada sisällytettyä pakopelin tarinaan. Suunnittelemassani pakopelissä kuljetaan myös tietyn novellin tarinaa myötäillen.

Helinä Rautavaaran museon ”Ilmastopeliin” -hankkeen tavoitteena oli käsitellä ilmastonmuutosta ja sen vaikutusta ruuantuotantoon ja sukupuolten väliseen tasa-arvoon (Helinä Rautavaaran museo, i.a.). Pakopeli oli liikkuva ja sitä kuljetettiin perässä vedettävillä kärryillä, sitä voitiin toteuttaa missä vain tilassa. Tiedekasvatuksella innostetaan kaikkia tieteen pariin, se sopii myös toiminnalliseen pakopeliin. Pakopelillä saadaan tieteestä mielenkiintoisempaa ja samalla opitaan ja kiinnostutaan tieteestä.

Järjestötoiminnassa pakopelien tarkoitus on lisätä tietoisuutta järjestöstä ja sen toiminnasta. Suomen Punaisella Ristillä (SPR) on vuonna 2016 aloittanut pakopeli ”Myrskyvaroitus”, jossa herätellään ihmisiä pohtimaan katastrofialueita ja kannustetaan auttamaan katastrofi tilanteissa (Virtapohja, 2016). Animalialla, joka on suomalainen eläinten oikeuksiin erikoistunut järjestö, on vuonna 2017 toteutettu pakopeli ”Pako eläintilalta”, jonka tarkoituksena on näyttää pelaajille tuotantoeläinten elinolosuhteita (Alatalo, 2017, s. 59–68). Alatalo suunnitteli pelin Animalialle opinnäytetyönään.

Yritykset voivat järjestää työyhteisöilleen kaupallisten pakopeliyritysten luomissa pakohuoneissa ryhmähenkeä nostattavia pakopelejä tai työnohjausta (Koiranen, 2019, s. 100–107). Henkilökuntaa voi myös kouluttaa pakopelin avulla, yrityksen toiminnan esittelemine onnistuu pakopeliä pelaamalla. Valtion rahapeliyhtiö Veikkaus otti vuonna 2018 käyttöön ”Pelaa maltilla” -pakohuonepelin henkilökuntansa kouluttamiseen (Veikkaus, 2018). Veikkauksen pakopeli on esimerkki uudenaikaisesta pakohuonepelistä, koska se toimii automaattisen teknologian avulla. Valtion rautateiden VR Track kokeili vuonna 2017 työturvallisuuskouluttamista raidetyöntekijöilleen ”Projekti 2810” pakopelin avulla (Savela, 2017). VR Trackin pakopelissä harjoiteltiin selviytymistä kriisitilanteessa, jossa junassa on ydinpommi ja osallistujien tulisi kytkeä se pois päältä. Työturvallisuudessa tarvitaan yhteistyötä ja kommunikaatiota, mitä pakopelissä harjoitellaan.

Mediakasvatuksessa kehitetään medialukutaitoa, miten saamme valmiuksia elää mediakulttuurissa ja opimme tarkastelemaan miten media vaikuttaa moniin asioihin (Koiranen, 2019, s. 108–127). Pakopelissä pelaajat voivat etsiä tietoa eri tietokannoista ja hakukoneilta. Suunnittelemani pakopelissä oppilaat käyttävät kirjaston tietokantaa löytääkseen vihjeen oikeasta hyllypaikasta. Koiranen kertoo kirjassaan, että kestävän kehityksen edistäminen on globaalikasvatuksen tavoite, siten ilmastonmuutos- ja ympäristöaiheiset pakopelit ovat suosittuja. Kestävä kehitys ja ekologisuus on mukana suunnittelemani pakopelissä, koska olen hankkinut suurimman osan pakopelissä tarvittavista tavaroista kirjastolta, roskalavaryhmästä ja kirpputorilta.

Pakohuone on lukittu huone, jossa pelataan ryhmänä (Walsh, 2017, s. 2–4). Pakohuoneessa pelaajat suljetaan huoneeseen ja heillä on tietty aikaraja missä suoriutua tehtävistä. Fyysinen pakohuone voi olla sellainen, että on monta huonetta ja joka huoneessa on tehtävä. Suunnittelemani pakopeli voidaan lukea fyysisiin, koska siinä liikutaan huoneista toiseen. Walshin kirjan ajatus on auttaa ihmisiä luomaan pakohuone, mutta muilta voi lainata valmiita ideoita siihen. Walshin mukaan on muutamia koulutuksellisia tarkoituksia pakohuoneisiin perustuvien ideoiden käytölle: tiimityö ja sosiaaliset taidot (niitä tarvitaan pakohuoneen suorittamisessa), priorisointi (minkä asioiden tekemisiin kiinnittää huomion), korkea oppimisen taso (pelin tiimellyksessä opitaan asioita), luovuus (pitää ajatella luovasti suorittaessaan peliä), taidot (matalan riskin paikka harjoitella uusia taitoja), sitoutuminen (sitoudutaan suorittamaan peli) ja hauskuus (asioita voidaan tehdä vain hauskuuden takia). Walsh on käyttänyt

aktiivisen oppimisen tekniikoita opetuksessaan vuosia, hän kehitti ensimmäisen pakohuoneensa oppilaiden perehdytystä varten.

Nykyisissä pakohuonepeleissä ennemminkin ratkotaan mysteereitä, kuin paetaan jostain (Ansatar, 2023a). Pakohuonepelin ympärille luodaan oma maailmansa, jonne pelaaja menee mukaan. Rekvisiitalla ja äänitehosteilla saa tehtyä pelaajalle tunteen, että hän on oikeasti pelin maailmassa mukana. Siihen pyrin suunnittelemassani pakopelissä, että se tuntuisi siltä kuin kuulisit itse Elisan kommentit ja eläisit mukana hänen elämässään.

## 7 PAKOPELIN SUUNNITTELU

Alkaessani suunnitella pakopeliä (liite 2), minulla oli kirjaston henkilökunnan muistiinpanot, joissa oli jotain suunnitelmia ja ajatuksia. Kävimme myös keskusteluja mitä he haluaisivat pakopeliin. Ajattelin edetä suunnittelussa niin, että luen novellia sivu kerrallaan ja katson jos siinä sivulla olisi aineksia tehtävään. Pakopeliin haluttiin Elisan näkökulma juoneksi. Ohjetekstit miten oppilaat löytävät tehtävän paikkaan keksin siten, että miten Elisa olisi sanonut tai ajatellut. Ensin viisi ryhmää ja viisi tehtävää, sitten jako kolmeen ryhmään ja kolme tehtävää. Lopuksi koko luokan voimin viimeisten tehtävien ratkaisu yhdessä. Pienluokassa oli vain 8 oppilasta, niin sovimme, että käydään koko luokan voimin kaikki tehtävät läpi.

Ensin ajattelin, että kirjastosalista tehtävän kohdaksi laittaisi arkkitehtuurin, mutta kirjastolla ei nyt väistötiloissa ole sitä hyllypaikkaa. Sitten hain Uhriniituntakaisella kirjaston hakukoneella ja sieltä tuli ensimmäisenä Magdalena Hain Kuolleiden kirja: Paluu Uhriniituntakaiseen, 84.2, nuoret, kauhu. Novellissa puhutaan ensimmäisellä sivulla paritalosta, montako makuuhuonetta siellä oli ja että isällä oli työhuone. Piirsin tietokoneella kolmen talon pohjapiirustukset (kuvio 9, kuvio 10 ja kuvio 11) ja ne sitten laitetaan pakopelissä oikeaan hyllypaikkaan. Kaikkien kuvien takana on koodi, mutta oikea vastaus paritalon takana. Oikea koodi 3244 löytyy myös ensimmäiseltä sivulta.

Seuraavalta sivulta löytyi skeittipuisto, tehtävä on suunniteltu siksi ulos (kuva 9). Toinen kohta tekstissä ”puhtaan pyykin tuoksu” poiki idean, että laitan pieniin purkkeihin tarrat, joissa on pyykinhuuhteluaineiden tuoksujen nimiä. Purkkien pohjissa tarrat, joissa on eri koodeja. Purkkeihin suihkutin tekolunta, niin näyttää kuin niissä olisi jotain sisällä. Oikea vastaus, koodi DEK RÖNN muotoutui kuudetta tehtävää suunnitellessa.

Kolmannella sivulla huomasin, että tyttö oli pukeutunut Disney-mekkkoon. Siitä idean pohjaksi vanha kirjaston Muumi-palapeli, johon liimasin Disney-prinsessoista kuvan. Palojen irti leikkaus ei onnistunut, kuva repeili, joten ostin oikean Disney-palapelin (kuva 10). Palapelin taakse kirjoitin vastauksen ”Äiti lasta tuudittaa, lasta tuntureiden”, joka tulee näkyviin, kun palapelin kääntää toisinpäin. Elisan äiti hyräili novellissa kyseistä kehtolaulua.

Kolmannella sivulla oli maininta pyöräilystä, siitä idea pyöräilykypäristä (kuva 11). Sain kolme pyöräilykypärää, niissä ei ollut valmiiksi Disney-kuvaista kypärää, joten tulostin kuvia ja teipasin niitä kypäriin. Yhteen eläinten kuvia, toiseen Disney-prinsessojen kuvia ja kolmanteen

muita Disney-kuvia hämäykseksi. Oikea vastaus, koodi 6932 tulee kolmossivulta: kuusivuotias = 6, syksy = syyskuu = 9, kolmelapsinen = 3, toinen = 2. Kaikkien kypärien sisällä on koodit hämäykseksi.

Neljännellä sivulla huomio keskittyi poliisit sanaan. Tehtävän kirjat valikoituivat aiheeseen liittyvinä kirjoina (kuva 12). Linda Segtnan: Kahdeksas huone, kirjassa 9-vuotias tyttö katoaa ja löytyy murhattuna. Camilla Läckberg: Enkelintekijä, perhe katoaa. Donna Tartt: veli murhataan. Jaana Haapasalo: Väkivallan kierre, perheväkivalta, pahoinpitely. Jo Nesbo: Poliisi, on oikea kirja, kirjan välissä paperi, johon kirjoitettu UV-kynällä teksti ”Äiti? Minua pelottaa. Älä satuta äiti!”, teksti löytyy Elisan kirjoittamana novellista.

Kuudennelta sivulta löytyi sana murhannut, päädyin dekkarihyllylle. Sivulla puhutaan kylmästä, siitä idea Christian Rönbackan Kylmä syli -kirjaan. Tehtävän hyllypaikkaan johdattelee toisen tehtävän vastaus DEK RÖNN. Minulla oli kirjaston poistokirja, jonka muokkasin näyttämään Kylmä syli -kirjalta ulkopuolelta (kuva 13). Liimasin kirjan sivut yhteen ja kaiversin sisään lokeron, jonne laitoin QR-koodit (kuva 14). QR-koodien alle nauhoitin omaa ääntäni muuntaen Elisan jättämät viestit (kuvio 12, kuvio 13 ja kuvio 14). Novellin edeltävillä sivuilla on ollut oikea vastaus.

Seitsemännellä sivulla teksti ”Äiti lasta tuudittaa, lasta tuntureiden”, joka tuli palapeli tehtävässä vastaukseksi. Siitä idea laittaa tietokonehuoneen seinälle maisemakuvia: joutsen järvellä (kuva 1), lumenen vuoristo (kuva 2), lato heinäpellolla (kuva 3) ja oikea vastaus tunturi (kuva 4), jonka takana oikea avain (kuva 15). Kaikkien kuvien takana avain hämäykseksi, ettei oteta mitä vain avainta.

Seitsemännellä sivulla myös teksti: ”Tunsin Janinan lyyhistyvän mua vasten” ja keskustelupalstalla Janinan sisko kertoo hänen menehtyneen sydämen läppävikaan. Niistä tuli idea karmivasta ja samalla sydäntä lämmittävästä viestistä haudan takaa. Ennemmin vastaukseksi tulleella koodilla 6932 laatikon lukko auki. Laatikossa Elisan anteeksipyyntö Janinalle.

Kymmenennellä sivulla kysellään keskustelupalstalla Ravenin ja One Piece-fanin perään. Sain idean laatikosta, josta ponnahtaa Ravenin = korpin (kuva 6) ja One Piecen (kuva 5) kuvat, kun sen aukaisee (kuva 16). Ensin käärin ohutta rautalankaa tussin ympärille, mutta siitä ei tullut tarpeeksi jäykkää joustaa, vaikka laittoi moninkertaisesti. Hankin paksummat jouset kuville ja sitten kun niihin laittoi jatkoksi rautalangasta tehdyt jouset, niin kuvat hieman

ponnahtavat laatikon kantta aukaistessa. Laatikossa on kangassisusta, johon jouset tarttuivat huonosti kuumaliimalla. Leikkasin kankaan pohjasta irti, laitoin pahviin jouset kiinni ja liimasin kankaan pahviin, siten jousista sai tukevat. Lisäsin laatikkoon myös kaksi luurankoa. Sain hieman pelotusefektiä laatikon aukaisemiseen. Laatikohan aukeaa dekkarihyllyn vastauskoodilla 1. Mietin, miten sen saisi kolminumeroiseksi, siitä idea 001 ja ohjeessa vinkki, että samantyylinen numero tietyllä kuuluisalla agentilla.

Seitsemänneltä sivulta äänitin omalla äänelläni äänitiedostoon (kuvio 15) tekstinpalan kertojan äänellä luodakseni tunnelmaa.

Muistan, miten valtavan kalpea tytön iho oli, ja miten mustat silmänympärykset sillä oli. Sen suu oli auki, se yritti puhua jotain. Mutta mä en saanut sen puheesta selvää. Katselin sitä valkoista, äänetöntä, liikkuvaa suuta ja tiesin äkkiä, että en missään nimessä halunnut askelten ja hyräilyn tulevan mun huoneeseen asti. (Hai, 2018, s. 23)

Sama idea äänittämässäni laulussa ja hyräilyssä “Äiti lasta tuudittaa, lasta tuntureiden” (kuvio 16). Soitan laulua samalla, kun oppilaat avaavat viimeistä lukkoa. Laatikossa pohjalla vaaleanpunainen tapetti ja kristallikruunu (kuva 8), mitkä olivat Elisan huoneessa sekä vaaleanpunaiset valot ja Elisan haamu (kuva 7). Tässä jousen kanssa sama ongelma, kuin pienemmässä laatikossa. Tapetin alle pahvia ja siihen jousi kiinni, niin tuli tukevaksi. Ponnahdusefektiä siihen ei oikein saanut, kun laatikko aukeaa vetämällä ja kuva raahautuisi kantta vasten ja voisi irrota. Laitoin sinne lisäksi myös kaksi luurankoa roikkumaan, jaloistaan kiinni siimalla laatikon etulaitaan sinitarraan (kuva 17). Sitten kun laatikkoa avataan, niin tulee hieman heilahdusefektiä. Laitoin myös kummitusvalot roikkumaan niin, että vähän kilisisivät ja pitäisivät ääntä. Sellaisesta haaveilin, että valot olisi saanut syttymään, kun laatikkoa aukaisaan. Ei ollut kohtaa mihin olisi laittanut patterikotelon kiinni niin, että laatikkoa avattaessa olisi kääntänyt nupista valot päälle. Ajastintoimintokaan ei ole niin tarkka, että sitä saisi syttymään juuri silloin kun haluaa.

Kaikin puolin pakopelin suunnittelu oli todella mukavaa ja mielenkiintoista, mutta myös haastavaa. Minulla on ollut epäilyksiä, saanko pakopelin tehtyä, mutta myös onnistumisen tunteita, kun sain ongelmat selätettyä ja keksin mielestäni hyviä tehtäviä. Sitä olen miettinyt, että saako nykynuoria kovin helpolla pelästytettyä, kun pelaavat kaikenlaisia pelejä ja katsovat elokuvia. Liitteissä Teija Korpi-Käkelän ottamia valokuvia pakopelin tehtävistä (liite 3).

## 7.1 Pakopelin toteuttaminen

Kirjaston henkilökunta kokeili ensin pakopeliä ja antoi palautetta siitä vastaamalla Webropol-kyselyyn (liite 1). Kirjaston henkilökunnalta tuli hyvä kommentti ensimmäisestä tehtävästä, että vaikea ehkä löytää. Siten lisäsin alustukseen, että kerron tietyt paikat kirjastolla, mistä löytyy mitään ja että nuorten osaston hyllyjen päistä löytyy genrejen paikat. Toisessa tehtävässä tehtävän paikasta kysellessäni tuli kirjaston henkilökunnalta vinkki, että laittaa skeittipuisto teksti tai skeittilauta, niin löytyy paremmin.

Paikalle kutsuttiin yläasteen yhdeksänsiä luokkia sekä pienluokka, luokissa oli 8–22 oppilasta. Oppilaat olivat lukeneet sähköpostilla opettajille lähetetyn novellin jo ennakkoon. Oppilaat jaettiin pakopelin ensimmäisessä osiossa viiteen ryhmään ja he jakaantuivat annettujen ohjeiden mukaan viiteen eri paikkaan kirjastolla suorittamaan oman tehtävän: ulos, kirjastosaliin, tietokonehuoneeseen, lehtilukusaliin ja aulaan. Sitten oppilaat palasivat lähtöpaikkaan ja heidät jaettiin seuraavassa osiossa kolmeen ryhmään, joissa kaikissa tulee olla edellisistä viidestä ryhmästä henkilöitä. Seuraavat paikat ovat kirjastosali, lehtilukusali ja tietokonehuone. Tehtävien suorittamisen jälkeen oppilaat kokoontuivat jälleen lähtöpaikkaan aulaan, jossa sitten yhdessä koko luokan voimin suoritettiin viimeiset kaksi tehtävää.

Jokaiselle ryhmälle annettiin sivu novellista Elisan huone, mistä päättelemällä tehtiin tehtävä tai löytyy tehtävään ratkaisu. Novellin sivun takana on ohjeteksti, jonka mukaan he löysivät oikean paikan kirjastolta missä tehtävä suoritettiin. Heille annettiin paperia ja kyniä mukaan, johon kirjoittaa vastaus, koska niitä tarvittiin toisia tehtäviä ratkaistessa. Heille kerrottiin alustuksessa (liite 4) paikat missä kirjastolla tehtäviä voi olla ja he sitten ohjeista päättelivät mihin menevät annetun tehtävän suorittamaan. Pakopelin suorittamisen jälkeen oppilaille tehtiin Webropol-kysely (liite 1) pelistä, kysely on QR-koodissa (kuvio 17).

## 7.2 Ensimmäinen testausryhmä

Ensimmäisessä luokassa on 22 oppilasta ja kaikki olivat paikalla. Opettaja oli jakanut jo ryhmät ennakkoon sähköpostini perusteella. Sähköpostissa kyselin, että miten opettajien mielestä ryhmät kannattaisi jakaa. Ryhmien valmiiksi jakamisella saadaan estettyä se, että toisessa vaiheessa, ei mennäkin vain kavereiden kanssa samaan ryhmään.

**Havainnot ryhmän työskentelystä.** Oppilaat kuuntelivat ohjeet hienosti, mutta tiettyjä juttuja pitää vielä painottaa. Oppilaat etsivät tiettyä kirjaa mikä tuli hakiessa Uhriniituntakaisella ja vielä nuorten aikuisten puolelta. Vaikka kerroin alussa hieman kirjaston paikoista ja että nuorten osaston hyllyjen päädyistä löytyvät genret eli kauhu ja fantasia. Toisessa tehtävässä, joka oli ulkona vastaus DEK RÖNN sai sen ryhmän jo siirtymään dekkarihyllylle seuraavan tehtävän pariin, vaikka heillä ei ollut siihen muuta ohjetta. Muuten tehtävien paikat löytyivät hyvin ja tehtävät saatiin tehtyä. Kysyin vielä uusiksi viiden tehtävän tekemisen jälkeen, onko kaikilla nyt oman ryhmänsä vastaus ylhäällä. Neljännessä tehtävässä annoin lisäohjeen, että katsoa kypärän sisään, kun oppilaat ihmettelivät oikean kypärän löytäessään, että mitä sitten tehdään. Toisissa tehtävissä menee kauemman aikaa kuin toisissa. Hienosti kumminkin nopeammat oppilaat odottelivat muita. Toiset oppilaat osallistuivat hyvin ja toiset hieman pelleilivät. Yhdeksännessä tehtävässä piti muokata 1 → 001, ensin agentin perusteella koittivat 007 numerosarjaa, lukko ei auennut, sitten selvittivät oikean numerosarjan.

**Johtopäätökset ja muutokset.** Pitää muistaa painottaa aina esimerkiksi lukekaa ohjetekstillä löydätte paikan ja novellin sivun teksti tarkasti. Ensimmäinen tehtävä vaatii vielä kehittämistä tai avustamista. Alleviivasin vielä ohjeesta etsi hyllypaikka, ettei etsitä kirjaa. Olisi ollut mielenkiintoista päästä seuraamaan kaikkien tehtävien tekemistä, siihen pääsen sitten pienryhmän kanssa.

### 7.3 Toinen testausryhmä

Toisessa luokassa on 20 oppilasta ja 2 opettajaa, 14 oli ensin paikalla, kaksi oppilasta tuli ensimmäisen osion jälkeen. Se vaikutti heti ryhmien jakamiseen, kun oli niin monta oppilasta pois. Opettaja oli jakanut ryhmät valmiiksi ja muokkasi jakoa sen mukaan, kun oli poissaolijoita.

**Havainnot ryhmän työskentelystä.** Ensimmäisessä tehtävässä oli vain kaksi oppilasta tekemässä, kun pitäisi olla vähintään kolme seuraavaa tehtäväosiota ajatellen. Toisessa osiossa ryhmään, josta ensimmäisen tehtävän vastaus puuttui, annoin vastauksen. Ensimmäisessä tehtävässä olin hieman apuna, kun etsivät hakukoneelta. Hienosti hyllypaikka lopulta löytyi. Toisessa tehtävässä ei ollut huomattu purkkien pohjassa kirjainkoodia, vaikka yksi purkki oli kyljellään ja koodi näkyvissä. Vastaukseksi oli kirjoitettu skeittipuisto, niin se ei autanut seuraavassa tehtävässä. Vastaus selvisi, kun joku ryhmästä kävi katsomassa purkkien

pohjiin. Neljännessä tehtävässä ei ollut katsottu kypärän sisältä koodia, niin sitten ei saatu seuraavan tehtävän laatikkoa auki. Vastaus selvisi, kun joku kävi sen katsomassa. Yhdeksäs tehtävä selvisi nyt aika nopeaa, vaikka ensin kokeiltiin 007, sitten joku muisti vastauksen 1.

**Johtopäätökset ja muutokset.** Sitä pitää vielä painottaa, että jokaisesta tehtävästä tulee vastaus, numerokoodi, kirjainkoodi tai lause ja se voi olla pohjassa, takana tai sisällä. Myös sen kertominen on hyvä, että viimeiset tehtävät ovat molemmat tässä aulassa ja vain lukkojen ja laatikoiden avausta, tehtävistä ei tule enää vastauksia. Lisäsin nämä molemmat lauseet ohjetekstiin.

#### 7.4 Kolmas testausryhmä

Kolmannessa luokassa on 16 oppilasta ja kaikki olivat paikalla. Tämänkin luokan opettaja oli jakanut luokan jo valmiiksi ryhmiin. Huomattavissa oli, että osa oppilaista oli vastahakoisia pakopelin tekemiseen, kännykät kiinnostivat enemmän. Toiset olivat innokkaampia tekemään.

**Havainnot ryhmän työskentelystä.** Ensimmäisessä tehtävässä autoin taas hieman, kun oppilaat olivat hakukoneella. Neuvoin, että kun aukaisevat Kauhajoki kohdan kirjan saatavuustiedoista, niin sieltä tulee esiin lisää tietoa. Toisessa tehtävässä oppilaat olivat lähteneet kirjaston vieressä olevaan skeittipuistoon. Vaikka alussa sanoin, että pakopeli liikkuu kirjaston alueella ja että ulkona oleva tehtävä on aivan lähellä. Lukivat tehtävästä skeittipuisto sanan ja olettivat tehtävän olevan siellä. Lopulta oikea tehtävän paikka löytyi, mutta oppilaat eivät katsoeet purkkien pohjaan, että sieltä löytyy koodi. Vaikka alussa mainitsin paikat missä vastaukset ovat ja yksi purkki oli käännetty kyljelleen. Kolmannen tehtävän tekijöiden kommentti oli, kun palasivat aulaan tekemättä tehtävää ”Pitääkö meidän koota prinsessa palapeli”. Oppilaat menivät sitten kokoamaan palapelin, kun sanoin, että kyllä jos aiotte sen tehtävän tehdä. Kuudennessa tehtävässä kellään ei ollut DEK RÖNN koodia, vastauksena luki pellava. Siinä autoin alkuun ja tehtävä saatiin tehtyä, mutta päätyivät vastaukseen 2, kun oikea oli 1. Yhdeksännessä tehtävässä päätyivät pienin avuin oikeaan vastaukseen 001.

**Johtopäätökset ja muutokset.** Pieni neuvominen ensimmäisessä tehtävässä auttaa oppilaat alkuun ja tehtävä helpottuu. Kirjoitin toisen tehtävän ohjekohtaan: Älä poistu kirjaston alueelta! Lisäsin alustukseen myös, että pakopeli on vain kirjaston alueella. Pitää olla tiukkana, että tehtävät tehdään, kun kirjastolle on tultu pakopeliin.

## 7.5 Neljäs testausryhmä

Neljännessä luokassa on 8 oppilasta (pienluokka), paikalla oli 4 oppilasta ja 2 opettajaa, osa oli TET-jaksolla työelämässä harjoittelemassa. Luokassa on 7., 8. ja 9.-luokan oppilaita. Pienryhmän kanssa kävimme yhdessä kaikki tehtävät läpi. Tämä ryhmä oli heti innoissaan pelistä, aulaan yritettiin jo kurkistella viimeiseen laatikkoon. Yksi oppilaista kulki jo muita odotellessaan kirjastolla hyllyväleissä etsimässä tehtäviä.

**Havainnot ryhmän työskentelystä.** Ensimmäinen tehtävä suoritettu hieman avustaen, niin kuin muidenkin ryhmien kanssa ja päädyttiin oikeaan hyllyväliin. Avustin tehtävässä painottamalla sanaa millainen talo. Toisessa tehtävässä yksi oppilas oli jo tullessaan huomannut tehtävän ulkona ja osasi ohjata ohjeiden mukaan muutkin sinne. Kolmannessa tehtävässä kaikki olivat innolla kokoamassa palapeliä ja heti osattiin kääntää valmis palapeli pahvien avulla toisinpäin. Lehtilukusalissa ollut toinenkin tehtävä meinasi jo houkutella avaamaan laatikkoa. Neljännen tehtävän pyöräilykypärät olivat niin näkyvällä paikalla, ettei niitä ensin huomattu. Ulkonakin jo käytiin siellä olleen pyörän luona. Sitten, kun ohjetta ja sivua luettiin uudelleen, niin selkeni paikka. Hienosti pääteltiin, että Disney prinsessa kuvainen pyöräilykypärä on oikea ja katsottiin oikea koodi kypärän sisältä.

Viidennessä tehtävässä löytyi oikea kirja vinkkien mukaan ja että teksti luetaan UV valon avulla. Kuudennessa tehtävässä dekkari hylly oli ensin kateissa, mutta kun löytyi, niin löytyi oikea kirjakin. Päättelemällä ja rajaamalla väärät vastaukset pois päädyttiin oikeaan Elisan ääniviestiin. Seitsemännessä tehtävässä löydettiin oikea kuva eli tunturi, vaikka hieman oli ajatuksia vuorenkin suuntaan. Kahdeksannen tehtävän numerolukkuun koitettiin ensin koodia 3244 ja kun ei auennut, niin oikeaa koodia 6932. Yhdeksännessä tehtävässä hieman avustettuna lisä kysymyksillä päädyttiin oikeaan vastaukseen eli 001. Viimein päästiin aukaisemaan ja ihastelemaan viimeistä laatikkoa.

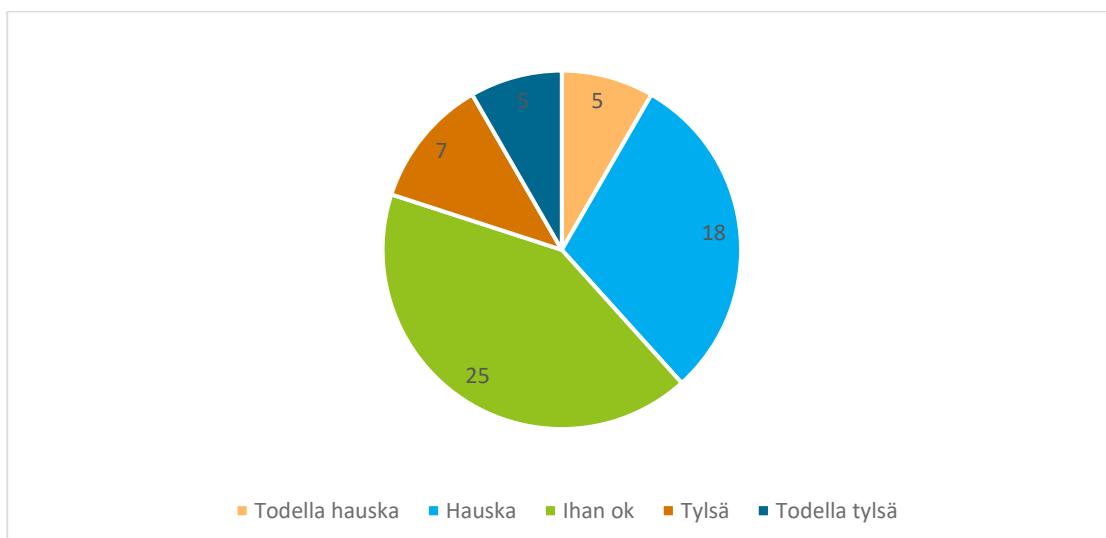
**Johtopäätökset ja muutokset.** Opettajat olivat mielissään, että pakopelissä tuli harjoiteltua ryhmätyöskentelyä, mitä heillä ei vielä ollut tullut vastaan tämän ryhmän kanssa. Oli kyllä mukava päästä seuraamaan oppilaita kaikkien tehtävien tekemisessä. Siinä näin itsekin miten oikeisiin vastauksiin päädytään.

## 8 KYSELY JA SEN TULOKSET

Ensin mietin, millaisilla kysymyksillä saisi mahdollisimman paljon tietoa kyselyyn vastaajilta. Korteso (2018, s. 53) kirjoitti kirjassaan aiheesta ja ohjeisti, ettei kannata kysyä sellaisia kysymyksiä, että niihin voi vastata vain kyllä tai ei. Kysymysten tulee olla tarkempia ja sellaisia, että niihin myös vastataan. Korteso oli laittanut kirjaansa esimerkkejä professori-pelisuunnittelija Adam Claren suosittelemista kysymyksistä. Niistä kysymyksistä sitten koostin omat kysymykseni (liite 1). Vaikka yritin tehdä kysymyksistä tarkkoja, niin silti niihin voidaan vastata hyvin lyhyesti tai ohitetaan ne laittamalla jokin merkki. Laitoin myös kaikkiin kysymyksiin pakollisen vastaamisen, mutta sitä saatiin kierrettyä laittamalla vastaukseksi piste tai tavuviiva. Kaikin puolin kysymyksiin saatiin kuitenkin hyviä vastauksia. Näissä tuloksissa on mukana kirjaston henkilökunnan, oppilaiden ja opettajien vastaukset.

Ensimmäisen kysymyksen avulla varmistettiin, että osallistujat ovat saaneet riittävästi tietoa tutkimuksesta ja vastaavat siihen vapaaehtoisesti ja että heidän vastauksiaan saa käyttää tutkimusmateriaalina. Kaikki tietenkin vastasivat kyllä, kun ei ollut muita vastausvaihtoehtoja. Siksi laitoin vain kyllä vastausvaihtoehdon, kun ajatuksena oli saada kyselyllä kehitysehdotuksia.

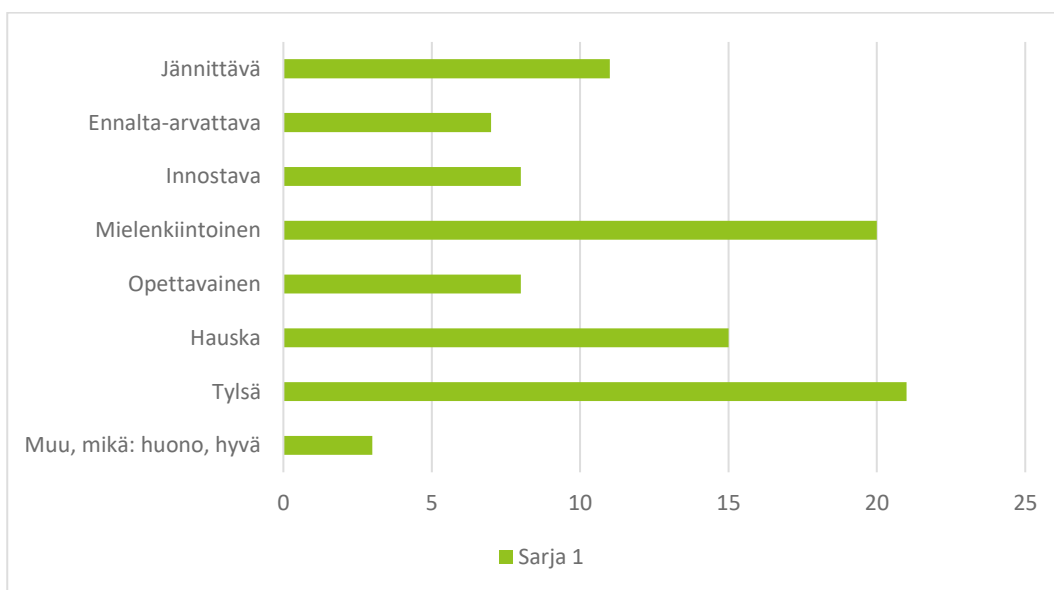
Toisena kysymyksenä kysyin, kuinka hauska pakopeli oli pelata. Vastaukset jakoutuivat kaikkien vaihtoehtojen kesken (kuvio 1). Kaksi eniten vastauksia saanutta vaihtoehtoa olivat ihan ok ja hauska. Loput vaihtoehdot todella hauska, todella tylsä ja tylsä saivat melkein samat määrät vastauksia.



Kuvio 1. Vastausten jakautuminen kysymykseen: Kuinka hauska pakopeli oli pelata (n = 60).

Kolmas kysymys selvitti, kuinka hyvin vastaaja uppoutui pakopelin teemaan ja ympäristöön. Kysymyksessä kolme eniten vastauksia saanutta vaihtoehtoa olivat jonkin verran (19 vastausta), vähän (15 vastausta) ja paljon (13 vastausta). Pieni joukko uppoutui kokonaan (4 vastausta) tai hyvin vähän (9 vastausta).

Neljännessä kysymyksessä selvitettiin, minkälainen pakopelikokemus oli osallistujien mielestä (kuvio 2). Mielenkiintoinen ja tylsä ovat melkein samoissa lukemissa, hauska seuraa lähellä perässä. Jännittävä, innostava ja opettavainen saivat myös vastauksia. Kaikki loputkin vaihtoehdot saivat jonkun verran vastauksia.

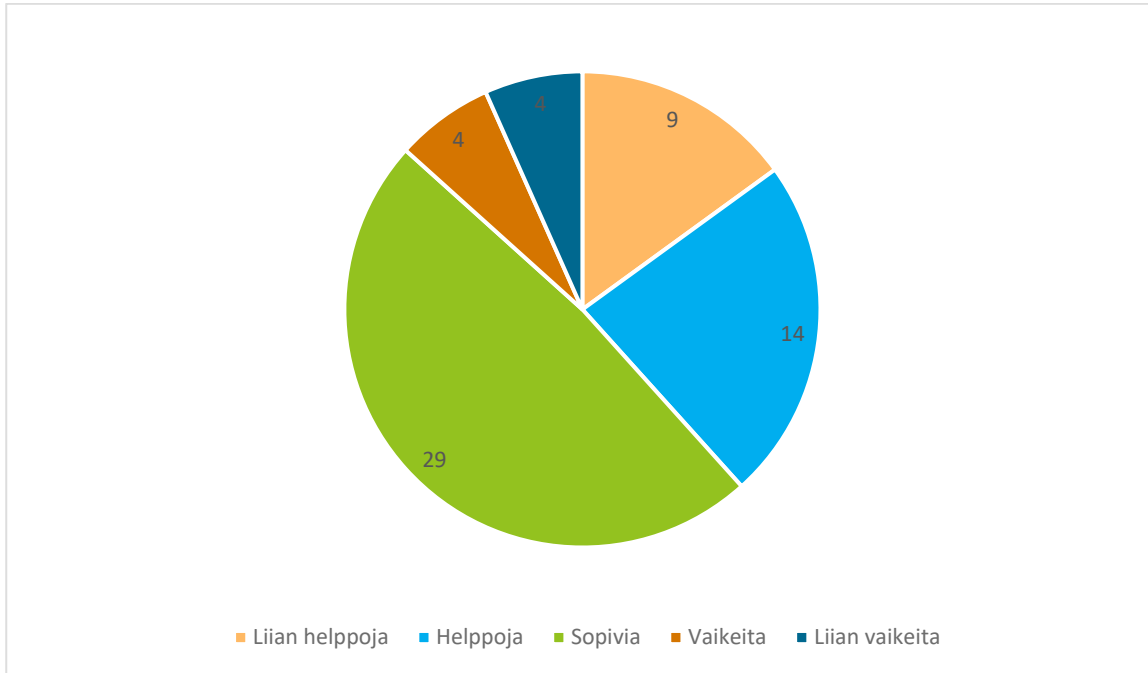


Kuvio 2. Vastausten jakautuminen kysymykseen: Oliko pakopeli kokemus jotain näistä? Voit valita neljä kohtaa (n = 60).

Viidennessä kysymyksessä kysyttiin, pitikö vastaaja pakopelin tarinasta. Eniten vastauksia sai jonkin verran (28 vastausta). Toisena oli paljon (13 vastausta) ja vähän (8 vastausta), todella vähän (6 vastausta) ja todella paljon (5 vastausta).

Kuudes kysymys koski sitä, kuinka kiinnostavia pakopelin haasteet olivat. Jonkin verran kiinnostavia sai (28 vastausta). Seuraavaksi eniten sai kiinnostavia (14 vastausta). Perää pitävät ei kiinnostavia (8 vastausta), ei yhtään kiinnostavia (6 vastausta) ja todella kiinnostavia (4 vastausta).

Seitsemännessä kysymyksessä selvitettiin pakopelin tehtävien vaikeutta (kuvio 3). Ehdottomasti eniten vastauksia sai sopivia. Seuraavaksi eniten vastauksia saivat helppoja ja liian helppoja. Vaikeita ja liian vaikeita saivat vähiten vastauksia.



Kuvio 3. Vastausten jakautuminen kysymykseen: Kuinka vaikeita pakopelin tehtävät olivat (n = 60).

Kahdeksannessa kysymyksessä selvitettiin mikä pakopelissä oli kivaa ja kiinnostavaa. Vastauksia tuli monenlaisia. Pakopeliä pidettiin jännittävänä ja hauskana ja sen lopusta pidettiin. Tehtäviä oli mukava ratkaista kavereiden kanssa. Tehtävien löytäminen oli mukavaa, tehtävien koodien ratkaisemisesta ja laittamisesta pidettiin ja niitä keuhuttiin monipuolisiksi. Viheistä, arvoituksista, kirjastossa seikkailusta, palapelistä, UV valosta, QR-koodeista, tarinasta sekä laatikkojen avaamisesta pidettiin. Oivaltaminen oli jonkun mielestä innostavaa. Jotkut pitivät siitä, että sai olla pois tunnilta. Laatikoissa lisää joitain vastauksia (kuvio 4).

Tässä joitain vastauksia mitä kahdeksanteen kysymykseen tuli:

- Tehtävät olivat sopivan haastavia
- Se piti otteessaan loppuun saakka, mielenkiinto säilyi
- Ei oikein mikään paitsi se, että sai tehdä ryhmässä
- Lukkojen avaus ja yhdessä työskentely
- Kiva tunnelma ja erilaiset tehtävät



Kuvio 4. Joitain vastauksia kysymykseen: Mikä pakopelissä oli kivaa ja kiinnostavaa (n = 60).

Yhdeksännessä kysymyksessä kysyttiin, olisiko vastaaja tarvinnut enemmän jotain tietoa ennen pakopelin suorittamista, mikä olisi ollut hyvä saada ennen peliä. Vastaukset olivat suurimmaksi osaksi sellaisia, että ei olisi tarvinnut enempää tietoa. Jotkut olisivat tarvinneet enemmän tietoa ja ohjeita, mutta ei ollut avattu minkälaista. Jollekin oli epäselvää mihin pitää kirjoittaa vastaus tai oli epäselvää mitä piti seuraavaksi tehdä. Toisen mielestä olisi pitänyt ehkä lukea novelli uudestaan tai lukea se ajatuksella.

Kymmenennessä kysymyksessä selvitettiin, mitä lisäyksiä, muutoksia tai kehitystoimia vastaaja suosittelisi pakopeliin. Joku toivoi, että olisi huone mistä yrittää löytää avainta, että pääsisi ulos. Osalla ei ollut mitään lisättävää tai muutettavaa pakopeliin. Ääni- ja säikäytysefektejä toivottiin lisää sekä avain juttuja. Pakopelin tulisi olla pelottavampi ja jännittävämpi. Selkeämpiä ohjeita tai vihjeitä kaivattiin. Tehtävistä toivottiin vaikeampia, että niitä olisi enemmän ja olisivat haastavampia.

Tässä joitain vastauksia, joita kymmenenteen kysymykseen tuli:

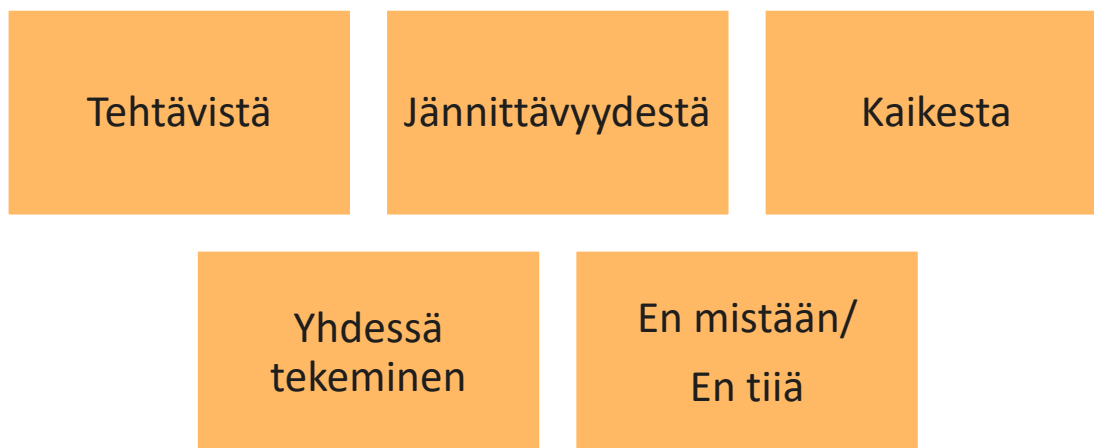
- Pakopeliä voisi toteuttaa pienryhmissä. Ehkä pieni palkinto voisi olla hyvä pelin lopussa, esimerkiksi tikkari
- Enemmän jännitystä ja muutenkin tekemistä ja ehkä ympäristön muutosta
- Jos olisi vähän pidempi ja jos keskittyisi yhteen huoneeseen voisi olla myös kiva
- Loppu oli aika mitänsanomaton

- Loppu voisi olla erilainen tai jännempi
- Koululaiset saattavat tarvita lisävinkkejä, mutta kysymykset ja vihjeet oli tosi kivoja

Yhdessätoista kysymyksessä kysyttiin mistä vastaajat pitivät pakopelissä. Jotkut pitivät lopusta, juonesta, vihjeistä, joukkueissa menosta, palapelistä, tarinasta, loppuhaasteista, tunteista, erilaisesta ja vaihtuvasta ympäristöstä. Jollain oli ollut hauskaa ja toisen mielestä pakopeli oli mielenkiintoinen. Jonkun mielestä tehtävät olivat ihan hyviä. Se oli mukavaa, kun kaverit olivat mukana. Laatikoissa lisää joitain vastauksia (kuvio 5).

Tässä joitain vastauksia, joita yhdenteentoista kysymykseen tuli:

- Pidin siitä, että tehtävät olivat helppoja
- Mielenkiintoinen tarina ja sopivasti haastetta
- Ihan kiva tällöinen enemmän saisi olla haastetta
- Saatiin ratkaistua peli
- Oli laajalla alueella
- Ihan ok kaikki mut aika tylsä
- Rekvisiittaan oli nähty vaivaa
- Ääniefektit, pohdinta, tarinaan sidottu



Kuvio 5. Joitain vastauksia kysymykseen: Mistä pidit pakopelissä (n = 60).

Kahdennessatoista kysymyksessä kysyttiin mistä vastaaja ei pitänyt pakopelissä. Joillekin ei tullut mitään mieleen tai ei tiennyt mitä vastaisi tähän kysymykseen. Joku ei halunnut kommentoida tai vastasi jostain. Onneksi kumminkin suurin osa kommentoi. Jonkun mielestä kaikki oli kivaa, joku ei pitänyt lopusta. Kirjakysymys oli jonkun mielestä vaikea. Jonkun mielestä oli aika paljon tehtäviä. Laatikoissa lisää joitain vastauksia (kuvio 6).

Tässä joitain vastauksia mitä kahdenteentoista kysymykseen tuli:

- Kaikki toimi hyvin, oli hienoa, että myös kirjaston henkilökunta auttoi
- Liian helppo ja ei yhtään jännitystä
- Oli valitettavasti melko tylsä
- Se oli lyhyt eikä yhtään haastava
- Menimme vahingossa suoraan seuraavaan vaiheeseen, joten pelin idea meni vähän pilalle
- Liian suurista ryhmistä
- Ei ollut mitään, mistä en pitänyt
- Tykkäsin kokonaisuudesta



Kuvio 6. Joitain vastauksia kysymykseen: Mistä et pitänyt pakopelissä (n = 60).

Kolmastoista kysymys selvitti toimiko yhteistyö ryhmässä vastaajan mielestäsi hyvin ja saivatko kaikki äänensä kuuluville. Ja jos ei toiminut, niin miksi ei. Tässä kysymyksessä suurin osa oli sitä mieltä, että yhteistyö toimi todella hyvin tai toimi hyvin ja kaikkia saivat äänensä kuuluville. Osa ei ollut huomionut asiaa.

Tässä joitain vastauksia mitä kolmanteentoista kysymykseen tuli:

- Joku oli hiljaisempi, ehkä ei uskaltanut osallistua
- Osa teki, osa ei
- Joo toimin ryhmässä
- Joo/Kyllä

Neljästoista kysymys selvitti mitä vastaaja oppi pakopeliä suorittaessa. Jotkut oppivat etsimisestä, ratkaisemisesta, pakopelistä ja kirjastosta. Jotkut eivät osanneet sanoa oppivatko vai eivät. Laatikoissa on myös joitain vastauksia (kuvio 7).

Tässä joitain vastauksia mitä neljänteentoista kysymykseen tuli:

- Ryhmätyö on kiva
- Peli antoi mahdollisuuden yhdessä pohtimiselle, ääneen lukemiselle ja tämä oli innostava keino saada nuoria lukemaan!
- Täytyy keskittyä rauhassa kysymyksiin ja vihjeisiin, ennen kuin ryntää selvittämään asiaa
- Etsi ensin läheltä
- Miten etsiä kirjoja
- Opin, että pitää kuunnella kaikkia
- Kannattaa käyttää mielikuvitusta
- Ei kannata pelata väsyneenä
- Vähä siitä novellista enemmän
- Pakopelien tekeminen on kivaa
- Opin missä dekkarit ja pieni huone ovat

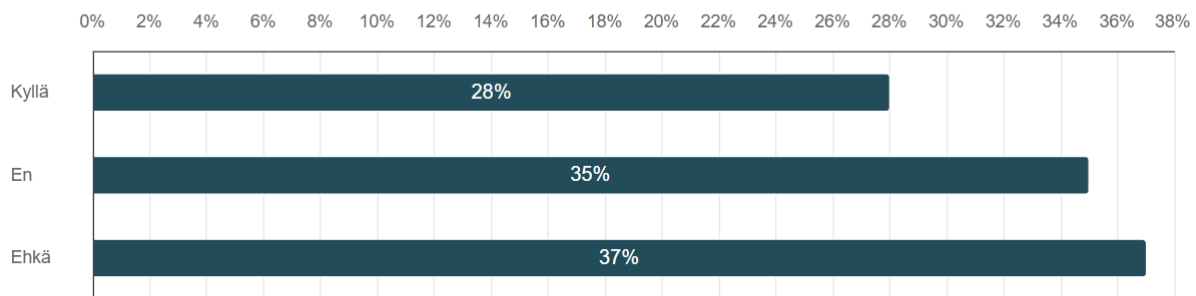


Kuvio 7. Joitain vastauksia kysymykseen: Mitä opit pakopeliä suorittaessasi (n = 60).

Viidestoista kysymys selvitti tulisiko vastaaja kirjastoon osallistumaan pakopeliin muulloinkin. Vastauksista ehkä meni pienesti en vastauksen edelle. Todella hyvin on kyllä vastauksiakin kertynyt (kuvio 8).

#### 15. Tulisitko kirjastoon osallistumaan pakopeliin muulloinkin?

Vastaajien määrä: 60



	n	Prosentti
Kyllä	17	28,3%
En	21	35,0%
Ehkä	22	36,7%

Kuvio 8. Vastausten jakautuminen kysymykseen: Tulisitko kirjastoon osallistumaan pakopeliin muulloinkin (%) (n = 60).

## 9 JOHTOPÄÄTÖKSET JA POHDINTA

Toiminnallisen opinnäytetyön tavoitteena oli selvittää, miten tehdä toimiva pakopeli Kauhajoen kaupunginkirjaston käyttöön. Pakopelin tarkoitus on, että 9.-luokkalaiset kiinnostuisivat kirjaston käytöstä. Rajasin opinnäytetyöni aiheen nuoriin ja pakopelin 9.-luokkalaisiin, mutta sitä voi muokata helposti ja käyttää muillakin luokka-asteilla. Pakopeliä oli pienluokassa kokeilemassa myös 7.-luokkalaisia. Tavoitetta toteutettiin luomalla laaja ymmärrys ja teoria-pohja nuorista kirjastossa, kirjaston nuorisotyöstä, lukemaan innostamisesta, mediakasvatuksesta kirjastoissa, lukutaidon edistämisestä, pelillistämisestä sekä pakopeleistä. Seppo (i.a.) mukaan pelillistämisen avulla saadaan asioista kiinnostavampia, tässä tapauksessa kirjastoon tutustumisesta. Tavoitetta toteutettiin myös kokeilemalla pakopeliä kirjaston henkilökunnalla ja 9.-luokkalaisilla, joita oli kolme ryhmää ja pienryhmällä. Oli hyvä, että pakopeliä sai testattua juuri sillä ikäryhmällä, jolle se on suunniteltu. Pakopelin kokeilijat vastasivat kyselyyn, jolla selvitettiin pakopelin toimivuutta.

Valitsemani tutkimusmenetelmät toimivat hyvin ja niiden avulla sain tietoa, miten nuoria saisi houkuteltua kirjastolle. Kvantitatiivisen tutkimuksen eli määrällisen tutkimuksen avulla sain tietoa pakopelin toimivuudesta. Pelin suunnittelijana on mahdotonta nähdä puolueettomasti, miten se sujuu. Minulle voi olla selkeää, miten peli toimii, mutta se ei välttämättä ole sitä pelaajille. Kvalitatiivisen tutkimuksen eli laadullisen tutkimuksen avulla havainnoin ja seurasin oppilaiden yhdessä toimimista pakopelin aikana. Kehittämistehtävänä kehitin toimivan pakopelin Kauhajoen kaupunginkirjastolle (liite 2).

Minulla oli kolme tutkimuskysymystä: 1. Miten luoda houkutteleva ja helposti käytettävä pakopeli novellista? 2. Miten saada nuoret kiinnostumaan kirjaston käytöstä? 3. Miten saada nuoria kirjastoon? Vastaus ensimmäiseen kysymykseen on se, että on mahdollista tehdä houkutteleva pakopeli novellista, se on helppo toteuttaa ja sitä on myös mahdollista muokata toiseen tarinaan. Vastaus toiseen kysymykseen on se, että nuoret huomaamattaan käyttävät pakopelissä kirjaston järjestelmää, etsivät hyllystä kirjaa ja tutustuvat kirjastoon. Siten luodaan kiinnostusta, kun he huomaavat, mitä kaikkea kirjastolla on tarjottavanaan. Pakopelin tehtävillä opetetaan nuorille kirjaston käyttöä, herätellään lukemaan innostamista ja edistään lukutaitoa. Vastaus kolmanteen kysymykseen on se, että pakopelin avulla nuori saadaan kirjastoon ja samalla tutustumaan ja ehkä kiinnostumaan kirjastosta (kuvio 8). Launonen (2015) kirjoittaa, että kirjastoja pyritään elävöittämään tapahtumilla. Pakopeli on hyvä tapahtuma nuorille.

Kysymysten tulosten perusteella voi päätellä, että suurimman osan mielestä pakopeli oli ihan hauska pelata (kuvio 1). Kaikki eivät tietenkään pidä samanlaisista asioista. Pakopelissä on vielä kehitettävää, että pelaajat uppoutuisivat enemmän teemaan ja ympäristöön. Kukkonen ja Vöntönen (2017) olivat kamppailleet samojen asioiden kanssa tehdessään pakopeliä. Pienempi tila, esimerkiksi yksi huone, olisi siinä mielessä parempi, että siellä olisi tiiviimpi tunnelma. Pakopelin ohjaajalla voisi olla myös teemaan liittyvää vaatetta tai kasvomaalaus.

Kokemukseen vaikuttaa todennäköisesti se, minkälaisia tehtäviä osallistujat ovat tehneet (kuvio 2): ovatko tehtävät olleet heidän mielestään tylsiä vai mielenkiintoisia, liian helppoja tai vaikeita. Toiset tehtävät ovat haastavia ja toiset helppoja. Pakopeli voi tuntua todella helpolta, jos tehtäviksi on osunut helpot tehtävät. Kokemus voi olla erilainen, jos kaikki tekisivät kaikki tehtävät, niin kuin pienryhmä. Nämäkin vastaukset puoltavat yhtä huonetta pakopeliin. Pakopelin tarinasta pidettiin jonkun verran ja paljon, joten joku toinen tarina voisi olla houkutteleva. Koironen (2019) kertoo kirjassaan, että pakopelissä on hyvä olla tarina, jota seurataan pelin edetessä. Vastauksista päätellen pakopelin tarinassa on ainesta. Pakopeliä pitäisi vain muokata jännittävämmäksi ja osaa tehtävistä vaikeammiksi tai pakopeli pitäisi sijoittaa yhteen huoneeseen.

Pakopelin haasteet koettiin jonkin verran kiinnostaviksi ja kiinnostaviksi. Tehtävät koettiin sopiviksi tai helpoiksi vaikeustasoiltaan (kuvio 3). Hyvin pieni osa koki tehtävät vaikeiksi. Siihenkin vaikuttaa, mitä tehtäviä osallistujat ovat tehneet. Pakopelin tehtävistä, niiden ratkomisesta ja rekvisiitasta pidettiin sekä yhdessä työskentelystä. Pakopelissä oli kivaa ja kiinnostavaa jännittävyys, hauskuus ja kaverien kanssa ryhmässä tekeminen. Walshin (2017) mukaan tiimityötä ja sosiaalisia taitoja tarvitaan pakopelissä. Nuorten Palvelun oppaassa (2016) oli maininta, että opetus muuttuu sosiaalisemmaksi ja tehdään ryhmätöitä. Pakopeli on hyvää harjoitusta näihin taitoihin.

Suurimmaksi osaksi kaikki saivat tarvitsemansa tiedot pakopelin alustuksessa ja ohjeissa. Epäselvyyttä oli silti, mihin tehtävien ratkaisu kirjoitetaan tai mitä tehdään seuraavaksi. Ohjeet pitää toistaa moneen kertaan ja puhua silloin, kun oppilaat eivät tee mitään muuta, esimerkiksi ota papereita ja kyniä. Kannattaa varmistaa, että kaikki ovat kuulleet ja ymmärtävät, mitä seuraavaksi tehdään. Lukukeskus (2025) kertoo sivustollaan, että lukemisen vaikeuksissa tuki on tärkeää. Ohjeiden epäselvyys helpottuisi sillä, että pakopeli olisi yhdessä huoneessa eikä tarvitsisi siirtyä paikasta toiseen. Lisäyksiä, muutoksia tai kehitystoimia olivat, että pakopeli olisi yhdessä huoneessa. Peliin tarvitaan enemmän tehtäviä ja haastavuutta,

pidempi, ympäristönmuutos, tähän auttaisi yksi huone ja että tekisivät kaikki tehtävät siellä pienemmässä ryhmässä. Tehtäviin tarvitaan lisää ääni- ja säikäytysefektejä, tähän voi auttaa, että huoneessa on hämärää.

Pakopelissä pidettiin tehtävistä, juonesta, vihjeistä, tunnelmasta, erilaisesta/vaihtuvasta ympäristöstä, yhdessä kaverien kanssa tekemisestä, jotkut eivät pitäneet mistään. Ihmiset, kun ovat erilaisia niin kaikki pitävät erilaisista jutuista. Olisi mukavaa, että kaikki saisivat pelistä jotain, niin siksi siinä on erilaisia tehtäviä ja koitettu keksiä erilaisia efektejä. Kaikki saisivat jotain, kun kaikki tekisivät kaikki tehtävät, tämä toteutuisi yhdessä huoneessa. Pakopelissä ei pidetty tylsyydestä, helppoudesta, vaikeudesta, odottelusta, lyhydestä, suurista ryhmistä. Näihin auttaisi yksi huone, jossa kaikki tehtävät, ei tulisi odottelua ja olisi pienempi ryhmä. Näistä vastauksista huomaa myös, että ihmiset ovat erilaisia ja kokevat asioita eri lailla, toisten mielestä pakopeli oli liian helppo, toisten mielestä vaikea (kuvio 6). Tähän vaikuttaa taas se, mitä tehtäviä he ovat tehneet.

Yhteistyö toimi vastaajien mielestä todella hyvin tai hyvin ja kaikki saivat äänensä kuuluville. Tämä on kyllä siinä mielessä hyvä ryhmäharjoitus, että oppilaat itsekin huomaavat, kuinka he toimivat ryhmässä. Pakopeliä suorittaessa opittiin ratkaisemista, pakopelistä, ryhmätyöskentelystä, yhteistyöstä, ääneen lukemista, keskittymistä ja kirjastosta asioita. Mukava huomata, että opittiin ryhmätyöskentelystä, yhteistyöstä ja kirjastosta jotain. Yksi vastaus oli, että ei kannata pelata väsyneenä. Mannerheimin Lastensuojeluliitto (MLL) (2025) kertoi sivustollaan tärkeää asiaa riittävästä unesta. Nuoren aivot tarvitsevat harjoitusta esimerkiksi pakopelissä tehtävien muodossa, mutta myös lepoa. Kirjastoon näyttää olevan kiinnostusta tulla muulloinkin pakopeliin (kuvio 8). Pakopeli voisi olla liitoksissa esimerkiksi halloweeniin, toisella tarinalla joulukuun tai muihin juhlapäiviin.

Kyselyyn vastaajien määrä on mielestäni todella hyvä, kun vastauksia tuli 60 kappaletta. Pakopelin aikana havainnoin pelin suorittajia, miten he käyttäytyivät ryhmässä ja tehtäviä tehdessä. Viimeinen ryhmä oli kaikista innokkain, toisia kännykkä kiinnosti enemmän. Varmasti nuorten mieliala vaikuttaa ja miten kaverit suhtautuvat asioihin. Sitäkin olen miettinyt, että saako nykynuoria kovin helpolla pelästytettyä, kun ovat tottuneet kaikenlaisiin peleihin ja elokuviin. Koironen (2019) kirjoittaa myös, että ryhmän dynamiikka vaikuttaa siihen, miten nuori lähtee peliin mukaan. Alameri-Sajama (2007) kertoo toimittamassaan kirjassa, että nuoriso koetaan haastaviksi asiakkaiksi. Oma kokemukseni on, että onneksi opettaja oli myös mukana pakopelin aikana. Kyllä se luo tukea ja turvaa, kun opettaja tuntee oppilaansa. Alameri-

Sajaman (2007) mukaan kirjaston työntekijät ajattelevat, että oppilaat häiritsevät muita kirjastossa. Sanoin lehtilukusalissa oleville asiakkaille ennen oppilaiden tuloa, että voi olla vähän hälinää, kun oppilaita tulee pakopeliin. Asiakkaita ei haitannut asia, olivat vain kiinnostuneita ja iloisia, että nuorille järjestetään ohjelmaa.

Palautteen perusteella pakopelin vahvuuksia olivat tehtävät, yhteistyö ja ryhmässä toimiminen. Moninäkökulmainen arviointi osoittaa, että sekä kirjaston työntekijöiden, oppilaiden että opettajien palaute on tärkeää pakopelin kehittämisessä. Kehittämiskohteena nousi esiin tarve tehdä tehtävistä osittain vaikeampia, pelottavampia ja pakopeli yhteen huoneeseen. Pakopelin vahvuutena on sen käytännönläheisyys ja muokattavuus. Ajatuksena oli tehdä sellainen pakopeli, joka ei ole paikkaan rajattu. On tarpeellista, että pakopeli voidaan toteuttaa erilaisissa tiloissa. Kauhajoen kaupunginkirjasto siirtyy takaisin vanhoihin tiloihin remontin jälkeen, joten pakopeliä tullaan toteuttamaan myös siellä. Vanhoissa tiloissa on huone, minne pakopelin voi koota. Pakopelin saa koottua yhteen huoneeseen viemällä sinne tietokoneen, valmiin rekvisiitan, pari pientä hyllyä kirjoineen (nuorten kirjallisuutta ja dekkaria), eri tehtäviä saa rajattua sermillä. Huoneessa tulee olla ohjaaja, joka antaa seuraavan sivun, kun edellinen tehtävä on tehty. Tehtävien ohjelauseita pitää myös muokata hieman.

Pakopelin suunnittelu ja toteutus yhdessä yhteistyötahojen ja kohderyhmän kanssa kehittivät projektinhallinta- ja viestintätaitojani. Työskentely yhteistyössä eri sidosryhmien kanssa opetti minulle vuorovaikutustaitoja. Olen työskennellyt aiemmin hoitoalalla, niin kokemusta on enemmän vuorovaikutuksesta vanhusten kanssa. Opin, että palautteen kerääminen monipuolisesti auttaa kehittämään pakopeliä ja vastaamaan paremmin kaikkien osapuolten tarpeisiin. Kehittämistehtävän myötä opin soveltamaan teoriaa käytäntöön ja arvioimaan omaa osaamistani kriittisesti.

Teoriaosan kirjoittaminen oli haastavaa, miten saa jonkun hyvin sanoman asian kirjoitettua toisin. Välillä oli todella hankalaa päästä kirjoittamisessa alkuun, mutta kun pääsi, niin sitä voi jatkaa yhtäkkiä monta tuntia. Pakopelin suunnittelu ja siitä kertominen oli kaikista mukavinta ja helpointa minulle. Halusin myös laittaa kuvia opinnäytetyöhöni kertomaan kuvallisesti pakopelistä. Olisi varmasti ollut helpompaa, kun olisi ollut toinenkin kirjoittamassa opinnäytetyötä ja suunnittelemassa pakopeliä. Työn toteuttaminen vahvisti ammatillista identiteettiäni ja lisäsi varmuutta toimia alalla. Prosessin aikana opin uusia menetelmiä tiedonhankintaan, joita voin hyödyntää tulevaisuudessa työtehtävissä. Yhteistyö työelämäkumppaneiden kanssa toi esiin pakopelin toteuttamisen käytännön vaatimuksia ja auttoi soveltamaan opittua suoraan

työelämään. Työni jatkokehittämisenä voisi suunnitella pakopelistä pelottavamman ja yhteen huoneeseen.

## LÄHTEET

Abbadia, J. (9.3.2023). *Teoriasta käytäntöön: Tutkimusmenetelmien hallitseminen menestystä varten*. Mind The Graph. <https://mindthegraph.com/blog/fi/tutkimusmenetelmat/>

Alameri-Sajama, R. (toim.). (2007). *Nuortenkirjastotyön käsikirja*. BTJ Kustannus.

Alatalo, E. (2017). *Kansalaisjärjestön pakohuonepeli: Peli- ja tuotantosuunnitelman ja suunnittelumallin kehittäminen*. [AMK-opinnäytetyö, Metropolia ammattikorkeakoulu]. Theseus. <https://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-2017112818490>

Ansatar. (25.3.2023a). *Pakopelit – mitä ne on?* <https://ansatar.fi/blogi/pakopeli/>

Ansatar. (15.4.2023b). *Pakohuonepeli – mikä se on ja voinko valmistautua?* <https://ansatar.fi/blogi/pakohuonepeli/>

Axiell. (8.9.2021). *Miten edistät lukutaitoa ja miten herätät lukuinnon – asiantuntijavinkkejä*. <https://www.axiell.com/fi/blogi/miten-edistat-lukutaitoa-ja-miten-heratat-lukuinnon-asiantuntijavinkkeja/>

Birmingham City Council. (i.a.). *What is Bookstart?* [https://www.birmingham.gov.uk/info/50136/children\\_and\\_young\\_people/1525/bookstart](https://www.birmingham.gov.uk/info/50136/children_and_young_people/1525/bookstart)

Celia. (i.a.). *Tietoa Celiasta*. <https://www.celia.fi/tietoa-celiasta/>

DOGescape. (2025). *Dogescape – Koirapakopelit*. <https://www.dogescape.fi/koirapakopelit/>

Eepos. (i.a.-a). *Tietoa meistä*. <https://eepos.finna.fi/Content/about>

Eepos. (i.a.-b). *Lukuliekki: alakoulujen ja esiopetuksen lukudiplomit*. [https://eepos.finna.fi/Content/lukudiplomi\\_alaluokat](https://eepos.finna.fi/Content/lukudiplomi_alaluokat)

ePress. (i.a.). *Löydä lehtivalikoimasta*. <https://epress.fi/catalog>

Farm escape. (2025). *Pakopeli eläinten kanssa*. <https://farmscape.fi/pakopeli-elainten-kanssa/>

Giant Bomb. (2025). *Star Arthur Densetsu I: Wakusei Mephius*. Jeffinitely LLC. <https://www.giantbomb.com/star-arthur-densetsu-i-wakusei-mephius/3030-28879/>

Gillis, A., & Barney, N. (24.2.2025). *What is gamification? How it works and how to use it*. TechTarget. <https://www.techtarget.com/searchhrsoftware/definition/gamification>

Goodreads. (2025). *Goodreads summer reading*. <https://www.goodreads.com/>

Hai, M. (2018). *Elisan huone*. Teoksessa P. Haanpää, & M. Riikonen (toim.), *Tusina novelleja* (2. p., s. 17–28). Art House.

Helinä Rautavaaran museo. (i.a.). *Ilmasto peliin: Globaaleja tarinoita ja yhteisiä haasteita*. <https://www.helinamuseo.fi/tutki-ja-opi/hankkeet/ilmasto-peliin>

Kauhajoen kaupunki. (i.a.). *Kirjasto*. <https://kauhajoki.fi/hyvinvointi-ja-vapaa-aika/kauhajoen-kaupunginkirjasto/>

Kirjastot.fi. (i.a.-a). *Pelihuoneet*. <https://hakemisto.kirjastot.fi/palvelut/pelihuone>

Kirjastot.fi. (i.a.-b). *Tablettitietokoneet*. <https://hakemisto.kirjastot.fi/palvelut/taulutietokone>

Kirjastot.fi. (14.1.2025a). *Kirjastosome*. <https://www.kirjastot.fi/kirjastosome>

Kirjastot.fi. (26.2.2025b). *Blogit*. [https://www.kirjastot.fi/blogit?language\\_content\\_entity=fi](https://www.kirjastot.fi/blogit?language_content_entity=fi)

Kivelä, S. (29.8.2024). *Tutkimusmenetelmät opinnäytetyössä – Mistä ja miten valita?* OppariBoost. <https://oppariboost.fi/tutkimusmenetelmät-opinnäytetyössä/>

Koiranen, J. (2019). *Pedagogiset pakopelit -opas*. Ääres eduEscape.

Koiranen, J. (2020). *Tiedonhaun pakopeli: Kadonneen opinnäytetyöntekijän arvoitus: Opas pelin kokoemiseen ja käyttöön*. [AMK-opinnäytetyö, Metropolia ammattikorkeakoulu].

Theseus. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-328-214-8>

Korteso, K. (2018). Pakohuone: Suunnittele, toteuta, pakene. Karisto.

Krautsuk, S. (5.7.2018). *Mitä lukutaidolle tapahtuu koulussa? Suuri osa lapsista lukee jo 6-vuotiaina, mutta monet 10 vuotta vanhemmat eivät ymmärrä yksinkertaistakaan tekstiä.* Yle. <https://yle.fi/uutiset/3-10290355>

Kukkonen, T., & Vöntönen, S. (2017). *Time out -mysteriapaketit: Yhdeksäsluokkalaiset kirjaston käyttäjiksi* [AMK-opinnäytetyö, Oulun ammattikorkeakoulu]. Theseus. <http://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-2017112818530>

Lahti-Kuusisto, P. (14.5.2025). Aron koululle Lukuliekki-kisan voitto: Aapon saavutus lähes 700 luettua kirjaa. *Kauhajoki-lehti*, 9.

Laki yleisistä kirjastoista 1492/2016.

<https://finlex.fi/eli?uri=http://data.finlex.fi/eli/sd/2016/1492/ajantasa/2022-08-26/fin>

Launonen, V. (2015). Sosiaalisuuden muutos kirjastoissa. Teoksessa L. Hokkanen (toim.), *Sosiaalinen kirjasto: Lukemattomien mahdollisuuksien maailma* (s. 45–67). Avain.

Lukukeskus. (2019). *Lukuliike koulussa -kampanja*. <https://lukukeskus.fi/wp-content/uploads/2020/02/Lukuliike-koulussa-kampanjan-loppuraportti-2019.pdf>

Lukukeskus. (5.9.2024). *Valtion budjetissa panostuksia kaikenikäisten lukutaitoon – Lukulahja lapselle -ohjelma vakiinnutetaan*. <https://lukukeskus.fi/news/lukulahja-lapselle-vakiinnutetaan/>

Lukukeskus. (2025). *5 faktaa lasten ja nuorten lukemisesta 2025*. <https://lukukeskus.fi/5-faktaa-lasten-ja-nuorten-lukemisesta-2025/>

Mannerheimin Lastensuojeluliitto (MLL). (10.1.2025). *Nuoren aivojen kehitys*. <https://www.mll.fi/vanhemmille/lapsen-kasvu-ja-kehitys/12-15-v/nuoren-aivojen-kehitys/#start-of-page>

Miettinen, V. (10.2.2016). *Nuoret haluavat rohkeamman kirjaston*. <https://oodihelsinki.fi/nuoret-haluavat-rohkeamman-kirjaston/>

- Nieminen, J. (1995). *Nuorisossa tulevaisuus: Suomalaisen nuorisotyön historia*. Nuorisotutkimusseura & Lasten Keskus.
- Nieminen, J. (2007). Kirjasto ulos! Telttaillemaanko? Teoksessa R. Alameri-Sajama (toim.), *Nuortenkirjastotyön käsikirja* (s. 50–52). BTJ Kustannus.
- Nuorten Palvelu. (2016). *Nuoret kirjastossa: Työntekijän opas* (2. uud. ja täyd. laitos). Arsmat.
- Ojala, S. (2021). *Omatoimikirjaston vaikutukset asiakkaiden ja henkilökunnan näkökulmista: Kauhajoen kaupunginkirjaston omatoimikirjasto* [AMK-opinnäytetyö, Seinäjoen ammattikorkeakoulu]. Theseus. <https://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-2021120724268>
- Opetushallitus (OPH). (2021). *Kansallinen lukutaitostrategia 2030: Suomi maailman monilukutaitoisin maa*.  
[https://www.oph.fi/sites/default/files/documents/kansallinen\\_lukutaitostrategia\\_2030\\_0.pdf](https://www.oph.fi/sites/default/files/documents/kansallinen_lukutaitostrategia_2030_0.pdf)
- Opetushallitus (OPH). (2025a). *Lukeva koulu*. <https://www.oph.fi/fi/teemat-ja-kehittaminen/lukutaito-ohjelma/lukeva-koulu>
- Opetushallitus (OPH). (2025b). *Lukeva kunta*. <https://www.oph.fi/fi/teemat-ja-kehittaminen/lukutaito-ohjelma/lukeva-kunta>
- Opetushallitus (OPH). (2025c). *Lukeva varhaiskasvatus*. <https://www.oph.fi/fi/teemat-ja-kehittaminen/lukutaito-ohjelma/lukeva-varhaiskasvatus>
- Opetushallitus (OPH). (2025d). *Lukutaito-ohjelma*. <https://www.oph.fi/fi/lukutaito-ohjelma>
- Opetus- ja kulttuuriministeriö (OKM). (5.12.2023). *Pisa-tutkimus ja tulokset 2022*.  
<https://okm.fi/pisa-2022>
- Opetus- ja kulttuuriministeriö (OKM). (10.12.2024). *Suomen aikuisväestö PIAAC-tutkimuksen kärkimaa*. <https://okm.fi/-/suomi-aikuisvaeston-piaac-tutkimuksen-karkimaa>
- OppilasAgentti. (i.a.). *OppilasAgentti-toiminta*. Suomen eOppimiskeskus.  
<https://oppilasagentti.fi/mita-on-oppilasagentti-toiminta/>

QR TIGER. (2025). QR-koodin luonti. <https://www.qrcode-tiger.com/fi>

Saarinen, P., & Korhonen, M. (2009). *Lukemaan vai tietokoneelle? Nuorten lukemisharrastuksen muuttuminen 1960-luvulta 2000-luvulle*. BTJ kustannus.

Sallmen, P. (2009). Mediakasvatusta vai mediasivistystä kirjastosta? Teoksessa S. Verho (toim.), *Mediakasvatus kirjastossa* (s. 9–26). BTJ Kustannus.

Savela, S. (22.6.2017). *Mahdoton läpäistä yksin – VR Track kouluttaa työntekijöitä pakopelin avulla*. Yle. <https://yle.fi/a/3-9685939>

Seppo. (i.a.). *Mitä on pelillistäminen: Esimerkkejä ja kuinka hyödyntää sitä*. <https://seppo.io/fi/blogi/mita-on-pelillistaminen/>

Takagi, T., (2004). *Crimson room*. <https://www.crazygames.com/game/crimson-room>

The escape game. (i.a.). *All the fun off an escape room – anywhere, anytime*. <https://theescapegame.com/unlocked/>

The escape game. (1.4.2021). *The history of escape rooms (2025)*. <https://theescapegame.com/blog/the-history-of-escape-rooms/>

Tiitinen, A., & Turunen, V. (2017). Nuorisotyötä kirjastoissa. Teoksessa T. Hoikkala, & J. Kuivakangas (toim.), *Kenen nuorisotyö? Yhteisöpedagogiikan kentät ja mahdollisuudet* (s. 205–217). Humanistinen ammattikorkeakoulu & Nuorisotutkimusseura.

Tilastokeskus. (22.5.2025). *Väestörakenteen ennakkotiedot alueittain, 2024M01\*-2025M04\**. [https://pxdata.stat.fi/PxWeb/pxweb/fi/StatFin/StatFin\\_vamuu/statfin\\_vamuu\\_pxt\\_11lj.px/table/tableViewLayout1/](https://pxdata.stat.fi/PxWeb/pxweb/fi/StatFin/StatFin_vamuu/statfin_vamuu_pxt_11lj.px/table/tableViewLayout1/)

Unesco. (i.a.). *UNESCO in brief: Who we are*. <https://www.unesco.org/en/brief>

Unesco. (2025). *International Literacy Day 8. september*. <https://www.unesco.org/en/days/literacy>

Uutismedian liitto. (8.8.2024). *Yhdeksäsluokkalaiset saavat oman medialukutaidon aapisen lukuvuoden alussa.* <https://www.uutismediat.fi/ajankohtaista/yhdeksäsluokkalaiset-saavat-oman-aapisen-lukuvuoden-alussa/>

Vainikainen, M.-P., Saarnio, M., Asikainen, M., Mikkola, E., Lindgren, E., Koivuhovi, S., Gustavson, N., Hienonen, N., Lintuvuori, M., Nazeri, F., Kupiainen, S., Mallat, E., Kilpi, N., Luhtajärvi, H., Mergianian, C., Oinas, S., Nyman, L., Kanerva, S., Ahtiainen, R., Heikonen, L., Ortner, T., Lahtero, T., Luumi, L., Kuitunen, H., & Hotulainen, R. (2025). *Valtakunnallinen oppimaan oppimisen arviointi 2024.* Tampereen yliopiston Koulutuksen, arvioinnin ja oppimisen tutkimuskeskus (REAL) & Helsingin yliopiston Koulutuksen arviointikeskus (HEA). <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-3823-7>

Veikkaus. (28.3.2018). *Pakuhuone kouluttaa vastuullisuutta Veikkauksen henkilökunnalle.* <https://www.veikkaus.fi/fi/yritys#!/article/tiedotteet/vastuullisuus/2018/2802-pakuhuone-kouluttaa-vastuullisuutta-veikkauksen-henkilokunnalle>

Virtapohja, K. (30.5.2016). SPR tuo katastrofiaiheisen pakopelin SuomiPop Festivaalille. *Keskisuomalainen.* <https://www.ksml.fi/paikalliset/2556465>

Walsh, A. (2017). *Making escape rooms for educational purposes: A workbook.* Innovative Libraries.

Webropol. (2025). *Webropol – Tiedolla johtamisen edelläkävijä.* <https://webropol.fi/>

Weckström, M. (20.5.2022). *Yläkoululaisten lukutaidon vahvistaminen.* <https://digilieto.fi/wp-content/uploads/2023/02/Lukutaidon-vahvistaminen-1.pdf>

## **LIITTEET**

**Liite 1. Kyselyn kysymykset**

**Liite 2. Pakopeli**

**Liite 3. Valokuvia pakopelin tehtävistä**

**Liite 4. Alustus/ohjeet**

**Liite 1. Kyselyn kysymykset**

**1. Olen saanut riittävästi tietoa tutkimuksesta ja vastaan siihen vapaaehtoisesti. Vastauksiani saa käyttää tutkimusmateriaalina.**

kyllä

**2. Kuinka hauska pakopeli oli pelata?**

todella hauska

hauska

ihan ok

tylsä

todella tylsä

**3. Kuinka hyvin uppouduit pakopelin teemaan ja ympäristöön?**

kokonaan

paljon

jonkin verran

vähän

hyvin vähän

**4. Oliko pakopeli kokemus jotain näistä? Voit valita neljä kohtaa.**

jännittävä

ennalta-arvattava

innostava

mielenkiintoinen

opettavainen

hauska

tylsä

muu, mikä? \_\_\_\_\_

**5. Piditkö pakopelin tarinasta?**

- todella paljon
- paljon
- jonkin verran
- vähän
- todella vähän

**6. Kuinka kiinnostavia pakopelin haasteet olivat?**

- todella kiinnostavia
- kiinnostavia
- jonkin verran kiinnostavia
- ei kiinnostavia
- ei yhtään kiinnostavia

**7. Kuinka vaikeita pakopelin tehtävät olivat?**

- liian helppoja
- helppoja
- sopivia
- vaikeita
- liian vaikeita

**8. Mikä pakopelissä oli kivaa ja kiinnostavaa?**

---

**9. Olisitko tarvinnut enemmän jotain tietoa ennen pakopelin suorittamista, mikä olisi ollut hyvä saada ennen peliä, mitä?**

---

**10. Mitä lisäyksiä, muutoksia tai kehitystoimia suosittelisit pakopeliin?**

---

11. Mistä pidit pakopelissä?

---

12. Mistä et pitänyt pakopelissä?

---

13. Toimiko yhteistyö ryhmässäsi mielestäsi hyvin? Saivatko kaikki äänensä kuuluville? Jos ei toiminut, niin miksi?

---

14. Mitä opit pakopeliä suorittaessasi?

---

15. Tulisitko kirjastoon osallistumaan pakopeliin muulloinkin?

kyllä

en

ehkä



Kuvio 9. QR-koodi kyselyyn. Anne-Mari Ontto-Panula, 2025, CC BY-N.

## Liite 2. Pakopeli

### ENSIMMÄINEN OSIO (VIIDEN RYHMÄN TEHTÄVÄT)

#### Ensimmäinen ryhmän tehtävä

Minä asuin silloin Uhriniituntakaisessa, kun olin kuusivuotias. Jos koittaisit etsiä sillä nimellä kirjaston hakukoneelta oikean hyllypaikan, niin löytäisit pohjapiirustuksia erilaisista taloista. Etsi niistä minun taloni, siten löydät vastauksen tulevaan tehtävään.

Elisan huone	Äiti ja isä	Työhuone			
Keittiö	Olohuone				

Kuvio 10. Paritalo, jossa kolme makuuhuonetta, keittiö ja olohuone. Anne-Mari Ontto-Panula, 2025, CC BY-NC.

Elisan huone	Äiti ja isä	Työhuone
Keittiö	Olohuone	Makuuhuone

Kuvio 11. Talo, jossa neljä makuuhuonetta, keittiö ja olohuone. Anne-Mari Ontto-Panula, 2025, CC BY-NC.

Keittiö	Makuuhuone
Olohuone	Elisan huone

Kuvio 12. Talo, jossa kaksi makuuhuonetta, keittiö ja olohuone. Anne-Mari Ontto-Panula, 2025, CC BY-NC.

**Ratkaisu:** Tehtävän paikkana kirjastosali, hakukoneella hakea Uhriniituntakainen, tulee Magdalena Hain Kuolleiden kirja: Paluu Uhriniituntakaiseen, nuoret, kauhu, HAI, 84.2. Hyllyssä siinä kohtaa kolme erilaista pohjapiirustusta, joiden takana koodit, oikean piirustuksen takana oikea koodi 3244. Elisan huone novellin sivulta 17 löytyy vastaus, paritalo, jossa kolme makuuhuonetta.

Mä olin kolmetoistavuotias, kun meidän perhe muutti paritalon puolikkaaseen Uhriniituntakaisessa. (Hai, 2018, s. 17)

Talossa oli kolme makuuhuonetta, joista vanhemmat otti itselleen suurimman. Toisesta makuuhuoneesta tehtiin isän työhuone, se on kuvittaja ja tekee paljon töitä kotona. Viimeisen makuuhuoneen sain tietenkin mä. (Hai, 2018, s. 17)

### Toisen ryhmän tehtävä

Jotkut lapsista kokoontuivat porukalla läheisessä paikassa iltaisin. Mistä sellainen paikka voisi löytyä? Sisältä vai ulkoa? Sieltä löydät tehtävän, jonka vastaus on vinkki tulevaan tehtävään. **Älä poistu kirjaston alueelta!**

**Ratkaisu:** Lapset kokoontuivat skeittipuistossa, tehtävä ulkona. Novellin sivulta 18 löytyy vastaus.

Mustalammella asui paljon perheitä, ja mä löysin pian naapurustosta samanikäisiä kavereita. Sillä alueella oli jopa pieni skeittipuisto, jossa me vietettiin aikaa porukalla iltaisin. (Hai, 2018, s. 18)

Ulkona tyhjiä purkkeja, joissa etiketit: kookos, puhdas pyykki, pellava, laventeli, pioni. Oikean purkin (puhdas pyykki) pohjassa koodi DEK RÖNN. Yksi purkeista kyljellään niin, että näkyy pohjassa olevan koodi. Novellin sivulta 18 löytyy vastaus.

Se on niinkuin puhtaan pyykin tuoksu, mutta sellaisen hajustetulla aineella pesytyn, selitin kavereille skeittipuistossa. (Hai, 2018, s. 18)

### **Kolmannen ryhmän tehtävä**

Minkälaiset vaatteet minulla oli päälläni, kun ilmestyin jollekin? Kun kuljet käytävää ohi vaatenaulakoiden ja astut vasemmalla olevasta ovesta, sieltä löydät tehtävän. Kun tehtävä on valmis, niin sen kääntämällä saat vinkin tulevaan tehtävään.

**Ratkaisu:** Tehtävän paikkana lehtilukusali. Sivulta 19 löytyy vastaus.

Tyttö ilmestyi mulle ensimmäisen kerran jokin aikaa muuton jälkeen. Se oli arviolta kuusivuotias, vaaleatukkainen ja -ihoinen ja pukeutunut Disney-mekkkoon ja legginseihin. (Hai, 2018, s. 19)

Tehtävänä koota Disney palapeli, joka levitettyä niin, että osa palojen taakse kirjoitetusta tekstistä on näkyvissä. Kaataa sen koottuna toisinpäin ja takaa paljastuu teksti: Äiti lasta tuudittaa, lasta tunteiden.

### **Neljännän ryhmän tehtävä**

Äiti ja isä riitelivät usein. Minulla oli yksi lempi puuha mitä silloin tein, hyvin usein... Mikähän se oli? Missä valoisassa tilassa säilyttäisin turvavälinettä, joka siinä myös tarvitaan? Mikä niistä voisi olla minun? Mikä kuva vaatteistani löytyy? Oikeasta vastauksesta löydät vastauksen tulevaan tehtävään.

**Ratkaisu:** Tehtävän paikka aula. Sivulta 19 löytyy vastaus.

Monet pojista oli tunteneet Elisan näöltä. Sillä oli ollut tapana ajella pyörällä edestakaisin paritalon edustalla kulkevaa hiljaista tienpätkää, kun sen vanhemmat riiteli. Elisan vanhemmat riiteli koko ajan. (Hai, 2018, s. 19)

Aulan penkillä kolme lasten pyöräilykypärää, joissa yhdessä Disney ja muissa muita kuvia. Kaikkien kypärien alla koodi, oikean kypärän alla oikea koodi 6932.

### **Viidennen ryhmän tehtävä**

Mukava naapurin mummo ja pappa alkoivat ihmetellä, kun meitä ei näkynyt ja soitti apua. Ketkä tulivat meitä etsimään? Kirjastosalissa on pienempi huone, jonka pöydältä löydät erilaisia kirjoja. Mikä niistä olisi oikea ja liittyisi tähän tehtävään? Oikean kirjan välistä löydät viestini. Tarvitset hieman apua viestini lukemiseen.

**Ratkaisu:** Tehtävän paikka tietokonehuone. Sivulta 20 löytyy vastaus.

Mutta hiljaisuus oli jatkunut, kunnes sitten eräänä päivänä paritalon toisessa puolikkaassa asuva eläkeläispariskunta oli tajunnut, etteivät he olleet nähneet lapsia tai äitiä moneen päivään. Kun poliisit oli murtaneet oven, ne oli löytäneet täsmälleen sen, mitä kaikki oli siinä vaiheessa pelänneetkin. (Hai, 2018, s. 20)

Kirjoja pöydällä, Linda Segtnan: Kahdeksas huone, Camilla Läckberg: Enkelintekijä, Donna Tartt: Pieni ystävä, Jaana Haapasalo: Väkivallan kierre, Jo Nesbo: Poliisi. Oikean kirjan (Jo Nesbo: Poliisi) välissä paperi, josta lukea uv lampun avulla teksti:

Äiti? Minua pelottaa. Älä satuta äiti! (Hai, 2018, s. 27-28)

Tässä vaiheessa palataan aulaan ja jaetaan luokka kolmeen ryhmään. Seuraavat tehtävät löytyvät kirjastosalista, tietokonehuoneesta ja lehtilukusalista.

## TOINEN OSIO (KOLMEN RYHMÄN TEHTÄVÄT)

### Kuudennen ryhmän tehtävä

Minua ja muita huoneessa olevia palelee. Äiti on tehnyt minulle pahaa. Haluaisin niin päästä jonkun syliin, koska minun on kylmä. Käytä apuna samaaasi vihjettä, jossa on seitsemän kirjainta. Mistä hyllystä löytäisit kyseisiä kirjoja? Minkä tietyn kirjan välistä? Mikä niistä on minun jättämäni viesti? Laita oikea numero muistiin tulevaa tehtävää varten.

**Ratkaisu:** Tehtävän paikka kirjastosalin. Sivulla 22 alleviivattu sana murhannut. Ennemmin vastaukseksi tullut koodi DEK RÖNN, dekkarihylly, Rönbacka, Kylmä syli. Kirjan välissä kaiverrettu lokero, lokerossa QR-koodit tulostettuina, joissa Elisan jättämiä ääniviestejä. 1. Minun huoneessani oli vaaleanpunaiset tapetit ja kristallikruunu. 2. Tykkäsin Pipsa Possu paidastani ja hameesta. 3. Minulla oli kaksi isoveljeä. Tehtävissä jo vastaan tulleilla sivuilla on lukenut oikea vastaus 1. Sivulta 17 löytyy vastaus.

Silloin kun me ostettiin se paritalo, mun huoneessa oli vielä vaaleanpunaiset tapetit ja katossa roikkui sellainen pieni, halpa kristallikruunu, joista pienet tytöt tykkää. (Hai, 2018, s. 17)

Sivulla 19 Elisa on pukeutuneena Disney mekkoon, ei Pipsa Possu. Sivulla 19 lukee myös:

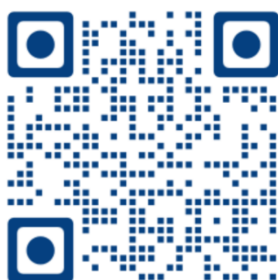
Elisa oli lapsista vanhin. (Hai, 2018, s. 19)



Kuvio 13. Äänitiedosto QR-koodi 1. Elisan ääni 1. Minun huoneessani oli vaaleanpunaiset tapetit ja kristallikruunu. Anne-Mari Ontto-Panula, 2025, CC BY-NC. (QR TIGER, 2025).



Kuvio 14. Äänitiedosto QR-koodi 2. Elisan ääni 2. Tykkäsin Pipsa Possu paidastani ja hameesta. Anne-Mari Ontto-Panula, 2025, CC BY-NC. (QR TIGER, 2025).



Kuvio 15. Äänitiedosto QR-koodi 3. Elisan ääni 3. Minulla oli kaksi isoaveljeä. Anne-Mari Ontto-Panula, CC 0. (QR TIGER, 2025).

### Seitsemännennen ryhmän tehtävä

Äiti hyräili minulle usein tiettyä lasten laulua. Minkä lapsesta siinä laulettiinkaan? Mene takaisin kirjastosalissa olevaan pienempään huoneeseen ja katsele ympärillesi. Löydätkö oikean kuvan ja sen takaa tarpeellisen tavaran? Ota se mukaasi, tulet tarvitsemaan sitä.

**Ratkaisu:** Tehtävän paikka tietokonehuone. Sivulta 23 löytyy vastaus.

Äiti lasta tuudittaa, lasta tuntureiden... (Hai, 2018, s. 23)

Oikea vastaus tullut jo esiin palapeli tehtävässä. Kuvia tietokonehuoneen seinällä: tunturit, pelto + lato, järvi, vuori. Kaikkien kuvien taakse teipattu avaimet, tunturit kuvan taakse oikea avain.



*Kuva 1. Tuntematon tekijä. (i.a.). Joutsen uimassa sumuisella järvellä [valokuva]. Kuva-pankkikuvat.*



*Kuva 2. Tuntematon tekijä. (i.a.). Vuoristo, jossa lumiset huiput [valokuva]. Kuvapankkikuvat.*



*Kuva 3. Tuntematon tekijä. (i.a.). Punainen lato ruohopellolla alkuihan aikana [valokuva]. Kuva-pankkikuvat.*



Kuva 4. Tämä kuva, Tuntematon tekijä. (i.a.). Syksyinen tunturi [valokuva]. Bing. CC BY-NC-ND

### **Kahdeksannen ryhmän tehtävä**

Kulje taas käytävää ohi vaatenaulakoiden ja astu vasemmalla olevasta ovesta. Käytä edellisestä tehtävästä saamaasi koodia saadaksesi viestini.

**Ratkaisu:** Tehtävän paikka lehtilukusali. Pöydällä rasia, jossa numerolukko, joka aukeaa koodilla 6932. Viesti: Anteeksi Janina, kun säikytimme sinut... Olen pahoillani... Sivulla 23 lukee:

Tunsin Janinan lyyhistyvän mua vasten. (Hai, 2018, s. 23)

## KOLMAS OSIO, KAIKKI KERÄÄNTYVÄT AULAAN.

### Yhdeksännen ryhmän tehtävä

Avaa pieni rasia vastauksella, joka ei olekaan pelkästään 1. Sitä pitää hieman muokata, mutta se tarkoittaa yhä 1, ei suurempaa lukua. Luku on samantyylinen, kun tietyn kuuluisan agentin numero.

**Ratkaisu:** 001. Pienestä laatikosta ponnahtavat One Piecen ja Ravenen kuvat, joista ei kuulunut mitään novellin loppupuolella. Laatikossa myös kaksi luurankoa.

Onks joku kuullut Ravenista tai OnePiece-fanista mitään? (Hai, 2018, s. 26)



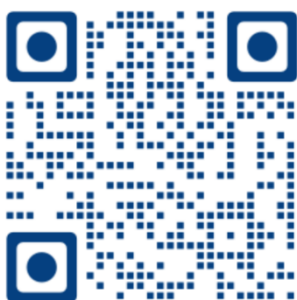
Kuva 5. Tämä kuva, Tuntematon tekijä, (i.a.). One Piece animoitu manga [kuva]. Bing



Kuva 6. Tuntematon tekijä. (i.a.). Kuvassa musta korppi [valokuva]. Bing. CC BY-NC

Kuuluu ääni:

Muistan miten valtavan kalpea tytön iho oli ja miten mustat silmänympärykset sillä oli. Sen suu oli auki, se yritti puhua jotain. Mutta mä en saanut sen puheesta selvää. Katselin sitä valkoista, äänetöntä, liikkuvaa suuta ja tiesin äkkiä, että en missään nimessä halunnut askelten ja hyräilyn tulevan mun huoneeseen asti. (Hai, 2018, s. 23)



Kuvio 16. Äänitiedosto QR-koodi 4. Kertojan ääni. Anne-Mari Ontto-Panula, CC 0. (QR TIGER, 2025).

Alkaa laulu ja hyräily: Äiti lasta tuudittaa, lasta tuntureiden...



Kuvio 17. Äänitiedosto QR-koodi 5. Äiti lasta tuudittaa. Anne-Mari Ontto-Panula, CC 0. (QR TIGER, 2025).

Samalla oppilaat avaavat viimeistä lukkoa. Kirjaston palautuslaatikko on suljettu narulla, jossa löydetyllä avaimella avautuva lukko. Palautuslaatikkoa avatessa sieltä löytyy Elisan haamu, laatikossa pohjalla vaaleanpunaista tapettia, kristallikruunun kuva, vaaleanpunainen patterillinen valosarja, kummituspatterivalot roikkumassa sekä kaksi luurankoa roikkumassa. Luurankojen jaloissa kiinni siimat, jotka kiinni sinitarrassa laatikon päädyssä. Laatikka avatessa luurankojen jalat irtoavat ja tulee heilahdusefekti.



Kuva 7. Tekijä tuntematon. (i.a.). Kuvassa pahoinpidellyn näköinen tyttö ja huppupäinen henkilö, jonka kasvoja ei näy [kuva]. Bing.



Kuva 8. Tuntematon tekijä. (i.a.). Kuvassa kristallikruunu kynttilöineen [valokuva]. Kuvapankkikuvat.

### Liite 3. Valokuvia pakopelin tehtävistä



Kuva 9. Ulkona pieniä purkkeja, joiden etiketeissä pyykinpesuaineiden tuoksua. Purkkien pohjissa kirjain koodeja. Alla teksti ja kuva skeittipuistosta. (kuva: Teija Korpi-Käkelä, 2025, CC BY-NC).



Kuva 10. Disney-palapelin paloja kokoamatta pahvin päällä pöydällä. (kuva: Teija Korpi-Käkelä, 2025, CC BY-NC).



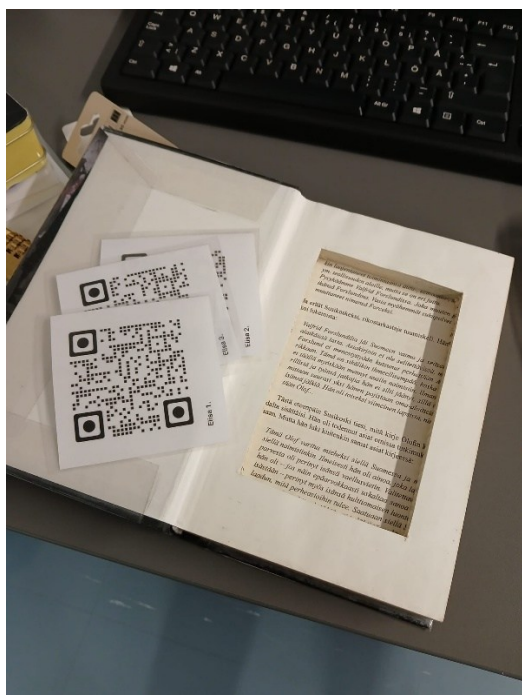
Kuva 11. Kolme eriväristä pyöräilykypärää penkillä. Pyöräilykypärissä Disney kuvia ja eläinten kuvia. (kuva: Teija Korpi-Käkelä, 2025, CC BY-NC).



Kuva 12. Pöydällä viisi kirjaa ja kaksi taskulamppua. (kuva: Teija Korpi-Käkelä, 2025, CC BY-NC).



Kuva 13. Kylmä syli kirja, joka on tehty poistokirjasta muokkaamalla kirjan kantta. (kuva: Teija Korpi-Käkelä, 2025, CC BY-NC).



Kuva 14. Kylmä syli kirja, jossa sisällä kaiverrettu lokero ja QR-koodeja. (kuva: Teija Korpi-Käkelä, 2025, CC BY-NC).



Kuva 15. Neljä kuvaa: joutsen lammella, lato heinäpellolla, luminen vuoristo ja ruskainen tunturi. (kuva: Teija Korpi-Käkelä, 2025, CC BY-NC).



Kuva 16. Kannellisessa laatikossa kaksi luurankoa, One Piece ja korpin kuvat jousien päissä. (kuva: Teija Korpi-Käkelä, 2025, CC BY-NC).



Kuva 17. Laatikossa luuranko, tapettia, jousen päässä kuva tytöstä, kummitusvalot ja pinkit valot. (kuva: Teija Korpi-Käkelä, 2025, CC BY-NC).

#### **Liite 4. Alustus/ohjeet**

Hei, minä olen Anne-Mari ja olen viimeisen eli neljännen vuoden Tradenomi, Kirjasto- ja tietopalvelualan opiskelija Seinäjoen ammattikorkeakoulussa. Teen opinnäytetyönäni Kauhajoen kirjastolle pakopelin. Tämä on siitä erilainen pakopeli, että tämä ei sijoitu yhteen huoneeseen vaan liikkuu koko kirjaston alueella ja vain kirjaston alueella.

Kirjastoon ja siten pakopelin alueeseen kuuluu kirjastosali, pieni tietokonehuone kirjastosalin sivussa, lehtilukusali, aula ja joku tehtävä voi olla ulkonakin. Tiedätkö missä kirjastolla on hakukone? Kirjastosalista löytyy esimerkiksi dekkarit tuolta sivuseinältä, aikuisten kauhokirjallisuus ja nuortenosasto lastenosaston vierestä. Nuortenosaston hyllyjen päädyistä löytyy eri genrejen paikat, esimerkiksi kauhu ja fantasia. Kirjojen selästä löytyy kauhussa kauhunaama ja fantasiassa lohikäärme. Nuortenosaston vieressä on nuortenaikuisten osasto.

Nyt jakaudutaan viiteen ryhmään siten, että kukin sanoo numeron 1-5 ja siirtyy sitten samaan ryhmään oman numeroisten kanssa. Tässä jokaiselle oma paperi ja kynä, kaikki merkkäavat vastaukset ylös. Koska ryhmät jaetaan uusiksi ensimmäisen osion jälkeen ja vastauksia tarvitaan jatkossa. Jokaisesta tehtävästä tulee vastaus, numerokoodi, kirjainkoodi tai lause ja se voi olla pohjassa, takana tai sisällä. Kun olette suorittaneet tehtävän, niin palatkaa takaisin tänne aulaan. Jokainen ryhmä saa novellin sivun mistä löytyy vastaus tai vinkki tehtävään. Toisella puolella paperia on tehtävä ja vinkki paikkaan missä tehtävä on. Joku tai jotkut ryhmästä lukevat tehtävän ja toisella puolella olevan tekstin ääneen, niin kaikki ryhmässä olevat kuulevat tehtävänannon ja vinkit. Apua saa kysyä minulta, jos tuntuu vaikealta.

Nyt jakaudutaan kolmeen ryhmään, joka ryhmässä tulee olla jokaisesta viidestä ensimmäisestä ryhmästä jäsen. Näytä sormilla missä ryhmässä olit, niin on helpompi jakaa ryhmät siten. Palatkaa tehtävän suorittamisen jälkeen aulaan. Kaikille jaetaan taas oma sivu ja tehtävä.

Viimeiset tehtävät ovat molemmat tässä aulassa ja vain lukkojen ja laatikoiden avausta, tehtävistä ei tule enää vastauksia. Tässä on toiseksi viimeinen tehtävä, jota tekemässä ovat kaikki.

Kertojan ääni QR-koodista päälle.

Mikä on vielä jäljellä, jolla saisi auki viimeisen lukon? Äiti lasta tuudittaa QR-koodista päälle.

Tässä on QR-koodi kyselyä varten ja tässä myös paperinen versio, jos jollain ei ole puhe-  
linta mukana tai QR-koodi sovellusta. Tällä kyselyllä haen kehittämissuhteita ja pa-  
lautetta pakopelistä. Kysely on täysin anonyymi, vastauksia ei voida yhdistää kehenkään.

Kiitos vastauksista!!