



**TURUN  
YLIOPISTO**

## **Pakopeli kirjastossa ja museossa**

Anni Vesterinen

Pro gradu -tutkielma

Turun yliopisto

Historian, kulttuurin ja taiteiden tutkimuksen laitos

Digitaalisen kulttuurin, maiseman ja kulttuuriperinnön tutkimusohjelma

Kulttuuriperinnön tutkimus

Huhtikuu 2023

Turun yliopiston laatujärjestelmän mukaisesti tämän julkaisun alkuperäisyys on tarkastettu  
Turnitin OriginalityCheck -järjestelmällä.

Pro gradu -tutkielma

## **Digitaalisen kulttuurin, maiseman ja kulttuuriperinnön tutkimusohjelma, Kulttuuriperinnön tutkimus**

**Anni Vesterinen**

**Pakopeli kirjastossa ja museossa**

**Sivumäärä:** 98 sivua

Tutkimus tarkastelee pakopeliä ilmiönä kirjaston ja museon kontekstissa. Se selvittää, mikä pakopeli on laajempina ilmiönä, mikä rooli pakopelillä on museossa ja kirjastossa järjestetään, sekä millaisena pakopeli ilmenee näissä ympäristöissä. Työ on vahvasti autoetnografinen ja osin produktiivinen.

Työ jakautuu kahteen osaan: ensimmäinen osa esittelee kirjastossa ja museossa toteutettuja pakopelejä kuuden tapausesimerkin kautta. Siinä käsitellään pelin tuottamisen lähtökohtiin ja ratkaisuihin. Luvun aineistona on käytetty sekä pelin tekijöiden haastatteluja, pelien havainnointia, että pelien ohjausta ja rakentamista kuvaavia kirjallisia ohjeita.

Toinen osa analysoi Porin kaupunginkirjastolle 2021 tämän työn ohessa tuotetun toisen asteen opiskelijoita kirjaston käyttöön innostavan ja opettavan pakopelin kehitysprosessia kokousmuistiinpanojen, sähköpostiviestinnän ja kenttäpäiväkirjan pohjalta. Suunnittelun apuna käytettiin myös aiemmin mainittuja pakopelioppaita. Peliin liittyvät materiaalit on julkaistu Avointen oppimateriaalien kirjastossa <https://aoc.fi/#/materiaali/1861>.

Työssä käytetään Adan Claren *Escape the Game: How to Make Puzzle and Escape Rooms (2015)*, Katleena Kortesuon *Pakuhuone: suunnittele, toteuta, pakene (2018)*, Joonas Koirasen *pedagogiset pakopelit: opas (2019)* sekä Andrew Walshin *The librarians' book on teaching through games and play (2018)* pakopelioppaita, sekä Scott Nicholsonin *Peeking Behind the Locked Door: A Survey of Escape Room Facilities (2015)*, sekä Katriina Penttilän *History of Escape Games examined through real-life- and digital precursors and the production of Spygame (2018)* tutkimuksia.

Tutkimuksessa todetaan, että museolla ja kirjastolla pakopeli toimii pääosin kävijähoukuttimena, innostajana tai pelillisessä opetustarkoituksessa, palvelen siten sekä organisaatioiden opetustavoitteita että asiakaskunnan uudistuvia tarpeita. Pakopeli voi tällöin ilmetä poikkeavana niin tavoitteiltaan, tiloiltaan, ajaltaan kuin toteutukseltaankin. Tutkimus määrittää tosielämän pakopelin keskeisiksi elementeiksi niiden arvoitussisällön, ryhmäpeli-muodon, sekä pelaajan roolin.

**Avainsanat:** pakopelit, pelillistäminen, kirjastot, museot, yleisötyö, oppimispelit, hyötypelit, pelitutkimus, museopedagogiikka

# Sisällysluettelo

<b>1. Johdanto</b>	<b>1</b>
<b>1.1 Mikä sitten on pakopeli?</b>	<b>1</b>
1.1.1 Pakopelit laajempänä tosielämän peli-ilmiönä	5
<b>1.2 Tutkimus positio ja -kysymykset</b>	<b>10</b>
<b>1.3 Tutkimuskirjallisuus</b>	<b>11</b>
<b>1.4 Rajaus ja rakenne</b>	<b>12</b>
<b>1.5 Aineisto ja metodit</b>	<b>14</b>
<b>2. Museo pakopelin tarjoajana</b>	<b>16</b>
<b>2.1 Pakopelillä pelillistetty näyttely: Professori Hirvenpään aikakone</b>	<b>17</b>
<b>2.2 Pakopelinäyttely: “Pako museosta” Uhka kaupungin yllä</b>	<b>20</b>
<b>2.3 Kiinteä pakopeli: Museonvartija kadoksissa</b>	<b>22</b>
<b>2.4 Pakopeli museossa</b>	<b>24</b>
<b>3. Kirjasto pakopelin tarjoajana</b>	<b>27</b>
<b>3.1 Pakopeli kirjastotapahtumassa: Soturikissat</b>	<b>28</b>
<b>3.2 Pelillistetty kirjastovierailu: Viimeinen toivo</b>	<b>29</b>
<b>3.3 Rastimuotoinen pakopeli: Robottitehdas</b>	<b>31</b>
<b>3.4 Pakopeli kirjastossa</b>	<b>32</b>
<b>4. Porin kaupunginkirjaston rikospakopelin suunnittelu</b>	<b>35</b>
<b>4.1 Suunnittelun lähtökohdat ja tavoitteet</b>	<b>36</b>
4.1.1 Resurssit	36
4.1.2 Kohderyhmä	38
4.1.3 Oppiminen	43
4.1.4 Innostaminen ja elämyksellisyys	45
<b>4.2 Teema ja narratiivi</b>	<b>47</b>
<b>4.3 Arvoitusrakenne</b>	<b>50</b>
<b>4.4 Arvoitukset</b>	<b>55</b>
4.4.1 Yhteistyöarvoitus (Kirjastosuunnistus)	58
4.4.2 Lähdekriittisyysarvoitus	61
4.4.3 Koodinpurkuarvoitus (Rajattu aineistohaku)	62

4.4.4	Sanasokkelo (Muistitikku ja tiedonhaku)	64
4.4.5	UV-valoarvoitus (Näyttelytoiminta, Internet Archive ja blogi)	65
4.4.6	Kartta-arvoitus (Suuntalukko)	66
<b>4.5</b>	<b>Lopputulos</b>	<b>68</b>
<b>5.</b>	<b>Pakopeli museossa ja kirjastossa</b>	<b>71</b>
5.1	Kirjasto ja museo pakopelin toteuttajina	74
5.2	Vastaako museo- tai kirjastopakopeli pelaajan odotuksia?	76
5.3	Kirjasto- ja museopakopelin haasteita	80
<b>6.</b>	<b>Yhteenveto</b>	<b>82</b>
	<b>LÄHTEET</b>	<b>85</b>

# 1. Johdanto

Pakopelit ovat 2010-luvun taitteessa muotoutunut peli-ilmiö, joka rantautui Suomeen vuoden 2014 tienoilla <sup>1</sup>. Monet pakopelit ovat niihin keskittyneiden yritysten kehittämiä. Yritysten tarkoituksena on myydä tuotetta, ja tehdä sillä voittoa. Tällaiset pakopelit ovat siis *kaupallisia*. Pakopelit ovat alun perin kehittyneet kaupallisen viihteen kentällä, ja pelin elementit on tehty palvelemaan kaupallisia tavoitteita. Kuitenkin myös monet voittoa tavoittelemattomat organisaatiot, kuten museot ja kirjastot, järjestävät pakopelejä. Sekä museot että kirjastot ovat kaupungin alaisuudessa toimivia organisaatioita, joiden tavoitteena on tiedon säilyttäminen ja saavutettavuus, sekä kulttuurisivistys. Kaupallisten ja julkisen sektorin organisaatioiden tavoitteet pakopelin tuottajina ovat siis huomattavan erilaiset. Näiden tavoite-erojen pohjalta syntyvät pelit ovat myös monesti erilaisia. Yritykset voivat panostaa peliin paljon resursseja niin lavastuksen kuin pelikehityksenkin osalta, sillä ne ovat yrityksen ensisijaista tarjontaa, ja pelit ovat monesti jatkuvassa kehitysprosessissa jopa valmistuttuaan. Julkisten organisaatioiden pakopelit sen sijaan ovat kohteensa sekundäärinen tuote. Niiden tarkoituksena ei ole tuottaa organisaatiolle voittoa, sillä sen lisäksi, etteivät ne ole sen primäärinen palvelu, tällaiset laitokset ovat usein voittoa tavoittelemattomia. Organisaatioiden asiakaskuntakaan ei välttämättä osaa mieltää pelejä osaksi museon tai kirjaston toimintaa, sillä ne eivät joko ole kävijälle tuttu palvelu, tai niiden funktiota organisaation toiminnassa ei ymmärretä.

## 1.1 Mikä sitten on pakopeli?

Kotimaisten kielten keskuksen määritelmän mukaan se on *“elämyspeli<sup>2</sup>, jossa joukko ihmisiä suljetaan pieneen tilaan, josta he yrittävät päättelykyvyn ja yhteistyön avulla päästä määrääjassa ulos”<sup>3</sup>*. Määrittely on hyvin avoin, eikä silti välttämättä kata kaikkia pakopeleinä markkinoituja pelejä. Se kuitenkin onnistuu kuvaamaan hyvin tavanomaista kaupallista pakopeliä:

---

<sup>1</sup> Nicholson 2015b, 3. Koironen 2019, 17.

<sup>2</sup> Elämys tarkoittaa karkeasti kiteytettynä mieleenpainuvaa kokemusta.

<sup>3</sup> [Kotimaisten kielten keskus ja Kielikone Oy, 2022.](#)

Kokemus alkaa, kun pelaajaryhmä saapuu pelipaikalle, jossa heitä on vastassa pelinohjaaja. Ohjaaja selittää ryhmälle pelin säännöt: ohjeisiin voi kuulua esimerkiksi pelaajien tutustuttaminen huoneen arvoituselementteihin<sup>4</sup> tai yleissääntöihin<sup>5</sup>. Tämän lisäksi ryhmä tutustutetaan pelin tarinaan esimerkiksi sanallisesti tai videon avulla. Pelin aikana ohjaaja seuraa<sup>6</sup> ryhmän etenemistä, ja voi tarvittaessa antaa heille vinkkejä arvoitusten ratkaisemiseen.

Pakopeli sijoittuu huoneeseen, joka on sisustettu tarkan teeman mukaisesti, esimerkiksi vankilaksi, laboratoriksi tai tietylle historialliselle kaudelle uskollisesti<sup>7</sup>. Peli alkaa pelaajien saapuessa tilaan, ja tunnin peliaika lähtee käyntiin. Ensimmäiseksi pelaajat tutustuvat huoneeseen, etsien sieltä arvoituksia ja vihjeitä. Joskus arvoitukset ovat liian hankalia, ja pelaajat saattavat tarvita vinkkejä arvoitusten ratkaisemiseksi. Vinkkien antamisesta sovitaan yleensä ennen peliä: jotkut saattavat haluta pelata ilman niitä, joskus niitä on rajoitettu<sup>8</sup> määrä. Vihjeitä annetaan joko pelinohjaajan näkemyksen mukaisesti tai ryhmän pyynnöstä. Pelinohjaaja kommunikoi pelaajien kanssa esimerkiksi radiopuhelimen tai television välityksellä.

Perinteisesti peli päättyy arvoitusten ratkettua huoneesta pakenemiseen, jolloin ryhmä saattaa löytää viimeisen arvoituksen palkintona esimerkiksi huoneen oven avaimen. Jos peliaika loppuu ennen tavoitteen saavuttamista, on peli hävitty. Jos ryhmä ei ehdi selvittää kaikkia arvoituksia, saattaa pelinohjaaja käydä viimeiset arvoitukset läpi yhdessä ryhmän kanssa. Joka tapauksessa ryhmä saa pelin jälkeen antaa palautetta kokemuksestaan. Palautteesta keskusteleminen kertoo yritykselle kehittämismahdollisuuksista, antaen pelaajille samalla tilaisuuden sisäistää kokemaansa.

Pakopelit ovat syntyneet monenlaisten eri ilmiöiden pohjalta, mutta olennaisimpina ovat samannimiset osoita-ja-klikkaa<sup>9</sup>-tietokonepelit, jotka toimivat niin visuaalisesti,

---

<sup>4</sup> Pakopeleihin kuuluu monesti esimerkiksi erityyppisiä lukkoja, joiden avaaminen, mekaniikka ja nollaaminen voi kaivata esittelyä tai erityishuomiota. Lisäksi avatut lukot ohjeistetaan yleensä jättämään avonaisina pelitilan pöydälle siivoamisen helpottamiseksi.

<sup>5</sup> Arvoitusten ratkaisemiseen ei yleensä tarvitse voimaa, joten esineitä ei saa yrittää avata väkivalloin, eikä huonekalujen päälle saa nousta seisomaan. Myös hätäpoistumistiet saatetaan käydä läpi.

<sup>6</sup> Usein pelinjohtaja on toisessa huoneessa ja seuraa ryhmää valvontakameroiden avulla.

<sup>7</sup> Korteso 2018, 10.

<sup>8</sup> Yleensä kolme kappaletta.

<sup>9</sup> Engl. Point-and-Click; tietokonepelityyppi, jossa pelaaja vaikuttaa virtuaaliseen pelitilaan klikkaamalla kiinnostavia elementtejä hiiren osoittimella.

temaattisesti kuin arvoitusmaailmaltaankin ensimmäisten pakopelien tapaisesti. Digitaalisten pakopelien lisäksi myös larppaaminen<sup>10</sup>, arvoitus- ja aarteenmetsästys, interaktiivinen teatteri ja kummitustalot, seikkailuelokuvat ja -peliohjelmat, sekä teemaviihdeteollisuus ovat vaikuttaneet pakopelien kehittymiseen.<sup>11</sup> Penttilä erottelee edellä mainittujen esi-ilmiöiden lisäksi myös teemaravintolat, ryhmäytymistehtävät, pervasiiviset pelit, AR-pelit, sekä (2000 ja 2010 lukujen) pakopelitelevisiosarjat pakopelien kehittymiseen vaikuttaneiksi ilmiöiksi<sup>12</sup>.

Ensimmäiset tosielämän<sup>13</sup> pakopelit toteutettiin 2000-luvun loppupuolella. Useimmat lähteet viittaavat SCRAP:in 2007 toteuttamaan *Real Escape Game*:en varhaisimpana dokumentoituna pakopelinä.<sup>14</sup> Tämän jälkeen pakopelit yleistyivät 2012–2013 nopeasti ensin Aasiassa ja Euroopassa, ja sitten myös muualla maailmassa<sup>15</sup>. Suomessa ne alkoivat yleistyä 2010-luvun puolivälin jälkeen<sup>16</sup>.

Muotoutumisvaiheessaan ensimmäiset pakopelit olivat huonetilaan sijoituvia ryhmäarvoituspelejä. Peliä ohjasi pelinohjaaja, peliaika oli yksi tunti, ja pelin tavoite oli huoneesta pakeneminen annetun aikarajan sisällä.<sup>17</sup> Pelillä ei välttämättä ollut minkäänlaista teemaa tai juonta, vaan sen päätarkoitus ja viihdearvo muodostui monenlaisten haasteellisten arvoitusten ratkomisesta aikapaineen alla. Tämmöisissä peleissä kilpailullisuus oli korkeassa asemassa, eivätkä ne välttämättä sallineet vihjeiden käyttöä. Tällaisia pakopelejä kutsutaan myös *arvoitushuoneiksi*.<sup>18</sup>

Yleistyessään pakopelit ovat muuttuneet kasvavissa määrin immersiivisemmiksi<sup>19</sup> pelikokemuksiksi<sup>20</sup>. Immersiivisyyden kautta pakopelejä on tutkimuksissa luokiteltu pääosin kahdella eri tavalla: joko narratiivin tai teknologian luoman immersion

---

<sup>10</sup> LARP, eli live action role-playing game, on tosielämään sijoittuva roolipeli, jossa pelaajat vaikuttavat pelin juoneen roolihahmonsa asemassa (Kwon ym. 2016, 396–397).

<sup>11</sup> Nicholson 2015b, 4–6.

<sup>12</sup> Penttilä 2018, 16–38.

<sup>13</sup> engl. live tai real (life). Reaalitodellisuuden tilaan sijoittuva (vrt. digitaalinen, VR tai AR)

<sup>14</sup> Nicholson 2015b, 3. Koiranen 2019, 16. Korteso 2018, 13.

<sup>15</sup> Nicholson 2015b, 3.

<sup>16</sup> Korteso 2018, 13. Koiranen 2019, 17.

<sup>17</sup> Clare 2015, 11–12.

<sup>18</sup> Nicholson 2016a, 14.

<sup>19</sup> Immersio tarkoittaa peliin uppoutumista. Peliin hyvin immersoitetun pelaaja unohtaa ajan kulun, eikä ajattele pelaavansa peliä, sillä sen sisältö itsessään vie hänen kaiken huomionsa.

<sup>20</sup> Clare 2015, 11–12.



mukaisesti <sup>21</sup>. Wiemker kumppaneineen on luonnehtinut pakopelikehitystä sekä teknologisella että narratiivisella tasolla samanaikaisesti. He jakavat pakopelien kehityksen kolmeen eri vaiheeseen. Ensimmäiset pakopelit ovat teemattomia, tai niissä on arvoituksia, jotka eivät liity huoneen teemaan, ja pelien lopputavoite on huoneesta pakeneminen. Toisen sukupolven pakopeleissä on immerssiivisiä elementtejä; tilan ja rekvisiitan laatutaso on aiempaa korkeampi (huoneissa saattaa esimerkiksi olla sähköisiä ja teknisiä elementtejä tai automatisointia), ja peleissä on immersiota ylläpitävä juoni. Luonnehdinta tapahtui jo 2015, joten heidän näkemyksensä kolmannen sukupolven pakopeleistä oli pääosin futuristinen. He arvelivat, että tulevaisuuden pakopeleissä pelaaja pääsisi käyttämään aistejaan monipuolisemmin, tai pelit hyödyntäisivät monimutkaisia vempaimia (kuten automatisointia) ja näyttelijöitä entistä runsaammin ja monipuolisemmin. <sup>22</sup> Jaottelu luonnehtii hyvin pakopelien yleiskehityssuuntaa, mutta pelin teknologian ja narratiivin kautta luoman immersion erottelu auttaa laajentamaan käsitystä pakopelien kehityksestä ja erityyppisistä pakopeleistä.

Nicholsonin teeman ja narratiivin pohjalta tekemä jako on hyvin samansuuntainen. Pakuhuoneet ovat hänen mukaansa jaettavissa neljään kategoriaan: arvoitushuoneet, jotka sisältävät vain joukon temaattisesti irrallisia arvoituksia; temaattisen huoneet, joissa pelitunnelmaa luodaan yhtenäisen sisustuksen, arvoitusten ja äänimaailman kautta välittyvän teeman avulla, mutta joissa ei ole selkeää narratiivia; narratiiviset huoneet, joiden arvoitukset vievät pelin juonta eteenpäin, sekä hypernarratiiviset huoneet, joissa pelaajien päätöksillä on suora vaikutus pelin narratiiviin. Hypernarratiiviset huoneet sisältävät yleensä enemmän materiaalia, näyttelijöitä tai teknologiaa, ja pelaajat saavat päättää, mihin elementteihin he keskittyvät, tehden pelistä usein myös uudelleen pelattavamman. <sup>23</sup>

Toisaalta Nicholson esittelee myös pakopelien teknologista kehitystä immersion välineenä ja kehityksen mittapuuna. Ensimmäisen sukupolven pelit ovat ihmiskäyttöisiä: ne ovat pääosin mekaanisia, ja vaativat toimiakseen ihmisvoimaa.

---

<sup>21</sup> Esimerkiksi Penttilä (2018, 38–41.) kategorisoi pelejä niiden teknologian mukaan, ja Nicholson (2016b, 6.) teeman ja narratiivin mukaan.

<sup>22</sup> Wiemker ym. 2015, 16.

<sup>23</sup> Nicholson 2016a, 14-15.

Tällaisissa huoneissa käytetään esimerkiksi lukkoja ja vipuja. Toisen sukupolven pelit ovat sähköisiä. Niissä on sähköllä toimivia elementtejä, kuten magneettilukkoja, sensoreita ja kauko-ohjausta, mutta elementtien aiheuttamat muutokset eivät ole automaattisia, vaan vaativat jonkun käynnistämään nämä reaktiot. Kolmannen sukupolven pelit ovat automatisoituja. Peli pystyy teknologiansa ja ohjelmoinnin ansiosta vaikuttamaan pelitilaan itsenäisesti, muuttaen esimerkiksi huoneen äänimaisemaa tai valaistusta pelaajan ratkaistua tietyn arvoituksen. Neljännen sukupolven peleissä tietokone seuraa pelaajien etenemistä, antaen heille vihjeitä ja ohjaten peliä. Peli ei vaadi pelinohjaajaa, vaan on täysin automaattinen.<sup>24</sup> Myös esimerkiksi Penttilä käyttää samantapaista luonnehdintaa, ja se on käytössä myös pakopelikentän toimijoiden diskursseissa.<sup>25</sup>

### 1.1.1 Pakopelit laajempänä tosielämän peli-ilmiönä

Pakopelejä käsitellään sekä suppeana että laajempänä ilmiönä. Jotkut saattavat tarkoittaa pakopelillä vain sitä pelikokemusta, joka täyttää aiemmin esitetyn Kielikeskuksen määritteen kaikki kriteerit – toiset käyttävät termiä hieman avoimemmin. Etenkin markkinoinnissa saatetaan käyttää käyttäjille tuttuja termejä *pakopeli* tai *-huone*, vaikka peli ei täysin sen muottiin sopisikaan. *Pakopeli* on terminä syntynyt sen englanninkielisestä vastakappaleesta *escape game*, mikä on yksi useista ilmiölle muotoutuneista työnimistä. Termien muodostuminen tähän tapaan on hyvin tavanomaista, vaikka näin syntyneet termit eivät ole kovin osuvia tai helppokäyttöisiä<sup>26</sup>. Pakopelit ovat vielä uusi ja kehittyvä ilmiö, joten siihen liittyvä termistö ole vielä täysin vakiintunut tai tunnettu. Ilmiön lähestyttävyyden kannalta olisi kuitenkin olennaista, että siitä käytettävät termit olisivat mahdollisimman osuvia ja kuvaavia. Aino Piehl kertoo Kielenhuollon tiedotuslehden Kielikellon artikkelissaan, että jos käyttöön halutaan saada kuvaavia, täsmällisiä, helppokäyttöisiä ja muista erottuvia termejä, täytyy niihin pyrkiä tietoisesti<sup>27</sup>.

---

<sup>24</sup> Nicholson 2016a, 14.

<sup>25</sup> Penttilä 2018, 39-40. [Room Escape Artist 5.6.2016.](#)

<sup>26</sup> [Kielikello 2004.](#)

<sup>27</sup> [Kielikello 2014.](#)

Tieteellisellä kentällä, etenkin kun painopiste on pakopelien tarkastelussa, käytetään käsitteenä usein joko *pakopeliä*<sup>28</sup> tai *pakohuonetta*<sup>29</sup>, yleensä sillä erotuksella, että pakohuoneet ymmärretään usein huoneisiin sijoittuviksi pakopeleiksi. *Pakopeli* kattaa näin ollen kaikki ilmiön tosielämän tilassa tapahtuvat muodot, riippumatta niiden toteutuksesta. Tutkimuksissa huomioidaan kuitenkin, että käytössä on laaja kattaus erilaisia termejä, jotka keskittyvät ilmiön eri piirteisiin, mutta kuvaavat kuitenkin samaa asiaa. Tällaisia termejä ovat esimerkiksi *exit room*, *real escape game*, *locked room game*, *live escape*, *puzzle room*, *live action game*, *adventure room* ja *adventure game*.<sup>30</sup> Suomeen termistö ei ole aivan yhtä monipuolisena rantautunut, mutta käytössä on *pakopelin* ja *pakohuoneen* lisäksi lähinnä *tosielämän seikkailupeli* ja *ulkopakopeli*. Termistön hatarasta pohjasta kertoo myös se, että esimerkiksi Walsh kuvaa joitakin opetustarkoitukseen kehitettyjä pelejä *pakohuone-tyyliseksi* sen sijaan, että käyttäisi niistä suoraan termiä *pakopeli*<sup>31</sup>.

Termien runsaudesta voi päätellä, että ilmiölle täysin sopivaa ja kuvaavaa vastinetta ei ole löydetty. Osittain tämä johtuu siitä, että osa termeistä tuntuu kuvaavan suppeaa osaa suuremmasta ilmiöstä, mutta näitä suppeita termejä käytetään yleisesti kuvaamaan koko ilmiötä niiden tunnistettavuuden vuoksi. Esimerkiksi *ulkopakopeli* on selkeästi pakopelin suppeampi termi, joka tarkoittaa ulkotilaan sijoitettuja pakopelejä, samalla tavoin kuin *pakohuoneen* voi ymmärtää huonetilaan sijoittuvaksi pakopelimuodoksi. Monet esitetyistä englanninkielisistä rinnakkaistermeistä ovat myös oletetulta laajuudeltaan samankaltaisia juuri *pakohuoneen* kanssa: sekä *exit room*, *real escape game* että *locked room game* kuvaavat aktiviteettia, jossa paetaan lukitusta huonetilasta. *Puzzle room* ja *adventure room* taas eivät välttämättä sisältäisi pakenemista, mutta sijoittuisivat niin ikään huoneeseen. Näistä *adventure room* jättää melko avoimeksi, millaista tekemistä huone oikeastaan sisältää, kun taas *puzzle room* oletettavasti sisältäisi ratkottavia arvoituksia. Huone-keskeisten termien suuri määrä on ymmärrettävä, sillä valtaosa pakopeleistä on huonekeskeisiä, ja alun perin niitä ei muissa tiloissa järjestettykään.

---

<sup>28</sup> termiä *escape game* käyttävät esimerkiksi Penttilä ja Koironen.

<sup>29</sup> termiä *escape room* käyttävät esimerkiksi Kolar, Clare, Nicholson ja Walsh.

<sup>30</sup> Walsh 2017, 2. Clare 2015, 11.

<sup>31</sup> Koironen 2019, 15. Kiuru ja Asplund 2017, 19.

Käytetyt termit ovat kuitenkin rajoittavia ja harhaanjohtavia. Olen tutkimusaiheestani keskustellessa törmännyt esimerkiksi väärinymmärrykseen, että tutkin pommisuojiä. Pakopeleillä voi myös olla monenlaisia eri teemoja, mutta pelin tavoite ei yleensä enää ole pakeneminen, eikä tilaa lukita enää myös turvallisuussyistä<sup>32</sup>. Niinpä pelitilassa on yleensä joko toinen, avoin poistumistie, tai huoneen ovea ei oikeasti lukita (vaikka siihen saatetaankin laittaa symbolinen lukko). Pelin tarkoituksena ei siis olekaan pakeneminen, vaan yleensä tilaan arvoitusten muodossa kätketyn narratiivin selvittäminen – esimerkiksi murhan ratkominen. Ehkä pakopelin ymmärtäminen kirjaimellisesti pakenemisena on turhan tarkka tulkinta (vaikka siitä termi onkin lähtöisin). Pako saatetaan helposti mieltää kauhuteemaiseksi, esimerkiksi vankila- tai sairaalapaoksi<sup>33</sup>. Paon voisi tulkita myös kuvaavan myös pakopeleissä yleensä vallitsevaa tunnin aikarajaa, ja siten tavallaan aikaa vastaan kisaamista. Yksinkertaisten pakopelien (arvoitushuoneiden) koko ideanakin saattaa olla huoneen kaikkien arvoitusten ratkaiseminen mahdollisimman lyhyessä ajassa, ilman sen ihmeempää teemaa. Tämmöiset pelit ovat usein kilpailullisia, mutta kaikki kilpailulliset pelit eivät ole yksinkertaisia arvoitushuoneita. Kilpailullisten pakopelien tarkoituksena on ratkaista peli mahdollisimman nopeasti. Niillä saattaa olla esimerkiksi viikoittainen pistetaulukko, johon nopeimmat ryhmät saavat nimensä; joskus heidät myös palkitaan. Kilpapakopelejä saatetaan pelata myös suuremmissa pakopelitapahtumissa, ja käytetyn ajan lisäksi pisteisiin voi vaikuttaa myös pyydettyjen vihjeiden määrä, ratkaistujen arvoitusten määrä tai abstraktimmissa peleissä kontekstivihjeiden perusteella pääteltävien oikeiden vastausten määrä (murhateemaisessa pelissä esimerkiksi murhaajan identiteetti, miten murha tapahtui jne.).<sup>34</sup>

Pakopeleissä arvoitushuoneen vastakohtana voisi nähdä vahvasti juonta painottavan huoneen, joita temit *live action game*, *live escape* ja *adventure game* tuntuvat kuvaavan. Näistä *live escape* on käsitteenä lähimpänä *pakopeliä*, nostaa pakenemisen tärkeään rooliin, siinä missä *live action game* ja *adventure game* ovat ehkä pakopeliäkin laajempia käsitteitä, ja jättävät melko paljon arvailun varaa sisältönsä suhteen. Ne saattavat olla jopa liian laajan oloisia käsitteitä kuvaamaan pakopeli-ilmiötä. Samoin

---

<sup>32</sup> [Yle 5.1.2019.](#)

<sup>33</sup> Nicholson 2015b, 28–29.

<sup>34</sup> Wiemker ym. 2015, 13–14. Nicholson 2015b, 22–23.

Scott Nicholsonin ehdottama *tosielämän seikkailupeli*<sup>35</sup> on laajuudellaan ongelmallinen<sup>36</sup>. *Seikkailupeli* on jo käytössä oleva juonipainotteista, ympäristöä tutkimalla ja arvoituksia ratkomalla etenevää peliä kuvaava termi. Kuvaus kuulostaa tavallaan osuvalta pakopeleille, mutta sulkee ulkopuolelleen ensimmäiset, juoneltaan kevyet tai olemattomat pakopelit. Toisaalta se myös tuntuu liippaavan liian läheltä muiden tosielämän pelien ja larppaamisen käsitteitä. Voimmekin siis todeta, että vaikka juonellisesti vahvat pakopelit ovat seikkailupelejä, eivät kaikki pakopelit ole seikkailupelejä, tai kaikki seikkailupelit pakopelejä. Tosielämän seikkailupeli on myös pituutensa puolesta epäkäytännöllinen.

Meillä on siis *seikkailupelejä* ja *arvoitushuoneita*, joita molempia pidetään *pakopeleinä*, mutta jotka ovat molemmat hyvin erilaisia kokemuksia, eikä pakeneminen liity kumpaankaan, vaikka aikaraja niissä saattaakin olla. Jopa arvoitusten rooli pakopelissä on muuttuvainen: alun perin arvoitukset tapasivat perustua logiikka-arvoituksiin ja tehtäviin, ja niissä käytettiin erityisesti monenlaisia eri lukkoja<sup>37</sup>. Modernimmissa huoneissa saatetaan hyödyntää teknologiaa, jotta arvoitukset olisivat moniaistillisempia ja peli immersivisempää<sup>38</sup>. Ulkotiloihin tai oppisisältöihin keskittyvissä pakopeleissä on usein enemmän tehtäviä kuin arvoituksia; pelaajan tulee esimerkiksi etsiä tietoa netistä tai infotauluista. Monenlaisiin rajattuihin ulkoalueisiin, kuten puistoon tai saarelle, esimerkiksi Suomenlinnaan, on saatettu kehittää rastityyppinen pakopeli, joka saattaa toimia joko infotaulujen ohessa tai aloituspisteeltä (yleensä infotiskiltä tms.) saatavan kartan ja ohjeistusten voimin. Tehtävät halutaan usein sitoa paikan historiaan, jolloin ne ovat pelillinen keino opettaa historiaa.

Opetukselliset pakopelit saattavat rikkoa useitakin tavanomaisen pakopelin rajoja. Niissä ei välttämättä ole juonta, arvoituksia tai aikarajaa. Pelit ovat usein ilmaisia tai kaupallisia pelejä halvempia, eikä niillä myöskään välttämättä ole ohjaajaa, vaan pelaajaa saatetaan ohjeistaa esimerkiksi tehtävälomakkeen avulla.<sup>39</sup> Opettavaiselle pakopelille aikaraja on este. Jos pelin tarkoituksena on esimerkiksi käydä läpi

---

<sup>35</sup> engl. *real-life adventure game*

<sup>36</sup> Nicholson 2015b, 28–29.

<sup>37</sup> Clare 2015, 11. Tavallisten numerolukkojen lisäksi käytössä saattaa olla esimerkiksi symboli-, kirjain- ja suuntalukkoja.

<sup>38</sup> Penttilä 2018, 39.

<sup>39</sup> Korteso 2018, 14. Koironen 2019, 15.

kurssisisältöjä, on parempi, että peli saadaan pelattua kokonaan käytetystä ajasta huolimatta. Jos opettavien pelien kesto halutaan pitää aisoissa, korostuu ohjaajan rooli pelin vetäjänä, sillä hyvän opastuksen avulla peli saadaan pidettyä aisoissa. Peliäikää ei kouluryhmille suunnatuissa peleissä usein ole tuntiakaan, sillä esimerkiksi museoiden ja kirjastojen kouluvierailuihin käytetään yleensä vain tunti tai kaksi, ja tähän aikaan saattaa sisältyä myös paikalle matkustaminen ja muu paikkaan tutustuminen, jolloin varsinaista peliäikää jää vain vähän. Myös koulutunnit ovat alle tunnin mittaisia, ja kouluryhmät tapaavat olla usein niin kookkaita, että ryhmää joudutaan jakamaan peliä varten. Nicholson kertoo, että pakopelejä on käytetty oppimisen tukena jo vuodesta 2014, ja Koirasen mukaan Suomessa esimerkiksi Espoossa on ollut jo 2016 opetuskäyttöön kehitetty Sammon ryöstö- aiheinen pakopeli.<sup>40</sup> Opetus- ja koulutuskäyttöön kehitetyt pakopelit ovat yleistyneet nopeasti, ja myös niiden suunnittelua saatetaan käyttää opetuksessa<sup>41</sup>. Pakopelien yleistyessä 2010-luvun loppupuolella niistä on kehitetty myös kannettavia versioita, kuten lautapelejä<sup>42</sup> tai pakopelilaatikoita ja -salkkuja, jotka voi joko levittää vapaavalintaiseen tilaan.

Pakopelit ovat siis laajana käsitteenä hyvin monipuolinen ilmiö, joka ei oikein sovi omaan muottiinsa. Olisi mahdollista jopa päätellä, että ilmiössä, jota haluan kuvata, ei ole kyse pakopeleistä, vaan pakopelit ovat tuo suppeampi ja yksinkertaisempi käsite, jossa pelaajat taistelevat aikaa vastaan arvoituksia ratkoen ja pelitilasta paeten. Monet tutkijoista kuitenkin käsittelevät juuri tätä laajempaa ilmiötä, käyttäen edelleen siitä *pakopeli*-nimeä. Se on pinttynyt käyttöön, ja tässä vaiheessa, kun se on Suomessakin ollut käytössä jo miltei vuosikymmenen, on uudelleen brändääminen hankalaa ja riskialtista. On totta, että tällaisenaan termi on jokseenkin epäpätevä ja harhaanjohtava, mutta toisaalta se on jo laajalle levinnyt ja jokseenkin tutuksi tullut.

Epämääräisyydestään huolimatta päädyin käyttämään tutkimuksessani termiä pakopeli. Tarkoitin sillä tätä laajempaa ilmiötä, kattaen kaikki pakopeleinä tai pakohuoneina markkinoidut pelit, vaikka ne poikkeaisivat ilmiön tavanomaisesta toteutuksesta ja Kielikeskuksen määritelmästä. Päädyin tähän termiin sen tunnistettavuuden vuoksi.

---

<sup>40</sup> Nicholson 2015b, 25. Koiranen 2019, 45.

<sup>41</sup> Kiuru ja Asplund 2017, 20.

<sup>42</sup> Esimerkiksi EXIT-pelit ja Unlocked-pelit.

## 1.2 Tutkimus positio ja -kysymykset

Kokemus museossa tai kirjastossa järjestetystä pakopelistä saattaa poiketa tavanomaisesta pakopelikokemuksesta huomattavasti, ja siksi kiinnostuin pakopeleistä juuri näissä ympäristöissä: olen harrastanut pakopelejä yli kymmenen vuotta, mutta kokemus kirjasto- ja museopakopeleistä sai minut kyseenalaistamaan ymmärrystäni ilmiöstä. Tutkimuksessani pureudun pakopeleihin niiden suunnittelun ja yleisötyön<sup>43</sup> näkökulmasta. Haluan tutkimuksellani tuoda julki pakopelien monipuolisuutta, laajentaen aiempaa käsitystä ilmiöstä. Kiteytettynä tutkimuskysymykseni on *Mikä pakopeli on museossa ja kirjastossa?* Se sisältää sekä pakopelin roolin museossa ja kirjastossa, että museon ja kirjaston vaikutuksen pakopeliin. Tutkimuksen tavoitteena on myös toimia kirjastoille ja museoille rakenteellisesti helppokäyttöisenä työkaluna ja innoitteena uusien pakopelien kehittämiseen. Tämän vuoksi kuvaan pelejä käsittelyluvuissa omina kokonaisuuksinaan.

Lähestymistapani ilmiöön on kulttuuriperinnön tutkimuksen kentälle epätyypillisen käytännönläheinen, ja se lainaa paljon etenkin pelitutkimuksen kentältä. Pelikulttuurikin on kuitenkin kulttuuriperintöä, etenkin kun se esiintyy näissä sitä vaalivissa organisaatioissa. Pakopelien käyttäminen etenkin museotyössä on myös osa kulttuuriperinnön säilyttämisen prosessia. Pyrin lähestymään ilmiötä sitä määrittävästä ja ylös kirjaavasta näkökulmasta. Näkemykseni aihealueeni pakopeleihin pohjaa kokemukseeni arvoituspelien ja pakopelien pelaajana, kirjasto- ja museokävijänä, sekä pelisuunnittelijana ja vetäjänä. On huomattava, että nämä näkemykset ovat siten subjektiivisia ja perustuvat rajattuun ja pääosin kotimaiseen otantaan.

---

<sup>43</sup> Yleisötyötä ovat ne tavat, joilla organisaatio yrittää tavoittaa epäaktiivisia asiakaskuntia, sekä olemassa olevan asiakaskunnan osallistaminen ja kasvatustarpeiden tyydyttäminen, ja markkinointi. Laajasti käsitettynä yleisötyö on laitoksen ja asiakkaiden välistä kommunikaatiota. Laitoksen näkökulmasta yleisötyön kautta pyritään parantamaan käyttäjäkokemusta ja tarjoamaan kävijöille heidän kaipaamaansa sisältöä. Yleisötyön kautta kävijälle avautuu oppimisen mahdollisuuksia, mikä tukee kulttuurituotteen ymmärtämistä. Toisaalta yleisötyö myös rohkaisee asiakaskunnan ja organisaation vuoropuheluun esimerkiksi yleisöpalautteen ja kävijätutkimusten avulla. Sen kautta kulttuurituotetta pyritään ymmärtämään monitahoisesti ja kehittämään sitä niin tuotteena, laitoksena kuin julkisena tilanakin. (Sorjonen ja Sivonen 2015, 15–16, 18, 22, 98.)

### 1.3 Tutkimuskirjallisuus

Pelisuunnittelun ja -kehityksen professori Scott Nicholsonin *Peeking Behind the Locked Door: A Survey of Escape Room Facilities (2015)* pohjaa kyselytutkimukseen, jossa kartoitettiin 175 eri puolilla maapalloa sijaitsevan pakohuoneyrityksen toimintaa. Tutkimusta pidetään varhaisimpana pakopelitutkimuksena, ja sekä oma tutkimukseni että lukemani pakopelitutkimukset pohjaavat Nicholsonin työhön. Nicholson avaa myös pakopelien syntyyn vaikuttaneita ilmiöitä, joita Katriina Penttilä laajentaa omassa tutkimuksessaan *History of Escape Games examined through real-life- and digital precursors and the production of Spygame (2018)*. Hänen gradunsa käsittelee syventävästi pakopelien historiaa ja ilmiöitä, jotka ovat osaltaan vaikuttaneet sen syntymiseen. Penttilän tutkimuksella on keskeinen rooli omassa työssäni; se on tuore, suomalainen ja määrittelee pakopelit tarkemmin kuin sitä edeltäneet tutkimukset.

Pakopelit ovat ilmiönä uutuudenkiiltävä, eikä niillä ole vielä laajaa tieteellistä tutkimuskenttää. Käytän ilmiön tarkasteluun tieteellisten lähteiden lisäksi aiheesta julkaistua opaskirjallisuutta. Kirjassaan *Escape the Game: How to Make Puzzle and Escape Rooms (2015)* Adam Clare käy läpi näkemystään pakohuoneiden suunnittelusta, arvoitusten rakenteesta, juonirungosta ja teemasta. Teos koostuu Claren kokemuksista ja näkökulmista, pohjaten hänen pakopeliaiheisiin blogikirjoituksiinsa. Clare on kasvatustieteiden maisteri, pelisuunnittelun professori ja pelisuunnittelija.<sup>44</sup> Hänen kirjansa toimii hyvänä pohjana pakopelisuunnittelulle, mutta antaa myös näkökulman siihen, millaisena pakopelit ovat rantautuneet Amerikkaan ja millaisia pelit ovat olleet ennen vuotta 2015. Vastaavasti Katleena Kortesuon *Pakohuone: suunnittele, toteuta, pakene (2018)* on kotimainen tietokirja, joka käsittelee pakopelejä Kortesuon oman pelikokemuksen näkökulmasta. Kortesuo on pelannut pakopelejä melko laajasti, joten teos onkin hyvä pohja pakopelin määrittelylle kaupallisella ja kotimaisella kentällä.

Joona Koiranen *pedagogiset pakopelit: opas (2019)* avaa pakopelejä ja niiden suunnittelua pedagogisesta<sup>45</sup> näkökulmasta. Opas esittelee opetuksellisia pakopelejä ja ohjaa niiden suunnittelemisessa. Se esittelee myös tällaisten pelien haasteita ja ratkaisuehdotuksia. Koirasella itsellään on yritys, joka tuottaa pakopelejä ja järjestää

---

<sup>44</sup> [Adam Claren nettisivut 2023.](#)

<sup>45</sup> opetuksellisesta/kasvatustieteellisestä



pakopelikoulutuksia. Myös englantilaisen Andrew Walshin *The librarians' book on teaching through games and play* (2018) käsittelee pelien hyödyntämistä opetuksessa, joskin kirjaston näkökulmasta <sup>46</sup>. Teos esittelee muun muassa eri elementtejä pakopelisuunnittelussa. Walsh on käynyt myös Suomessa luennoimassa kirjaston pelillistämistä <sup>47</sup>.

#### 1.4 Rajaus ja rakenne

Tutkimus jakautuu kahteen osaan. Ensimmäisessä osassa esittelen erilaisia museossa ja kirjastossa järjestettyjä pakopelejä kolmen museossa ja kolmen kirjastossa toteutetun tapausesimerkin avulla. Lukujen tarkoituksena on esitellä erilaisiin tarpeisiin kehitettyjä peliratkaisuja ja esittää, mikä pakopeli on kirjastolle ja museolle. Toisessa osassa analysoin vuoden 2021 aikana Porin kaupunginkirjastolle yhdessä hanketyöntekijä Anna Heinosen kanssa suunnittelemani pakopeliä. Pyrin sen kautta avaamaan pakopelin suunnitteluprosessia, ja kirjastoympäristön pelille asettamia rajoja. Luku esittää, mikä kirjasto on pakopelille.

Päädyin rajaamaan tutkimukseni pakopeleihin sekä museossa että kirjastossa, sillä näen ne monella tavalla samantapaisina organisaatioina. Molemmat ovat tiedon ja kulttuurin keräämiseen, säilyttämiseen ja levittämiseen keskittyviä organisaatioita, ja molemmat kentät ovat kokeneet suuria muutoksia viime vuosikymmenien aikana. Muutokset ovat johtuneet paljon organisaatioiden muuttuvasta roolista ja kiinnostuksesta nuorten käyttäjäkuntien aktivointiin. Molemmat ovat myös kaikille avoimia julkisia tiloja, joissa pakopelien käyttö on yleistynyt.

Pakopelit ilmenevät hiukan erilaisina eripuolilla maailmaa, sillä esimerkiksi pelin oletusryhmäkoko on Aasiassa ja Amerikassa on noin puolet Eurooppaa suurempi <sup>48</sup>. Tarkastelen ilmiötä pääosin Euroopan, etenkin Suomen näkökulmasta. Lisäksi kuvaan pakopelejä niiden suunnittelun näkökulmasta, sen sijaan että käsittelisin pelien sisältöjä yksityiskohtaisemmin. Pakopeliyrittäjät ovat yleensä melko tarkkoja siitä, ettei heidän huoneistaan saa ottaa kuvia, eikä pelin sisältöä saa jakaa, etenkin yksityiskohtaisesti <sup>49</sup>.

---

<sup>46</sup> [Andrew Walshin LinkedIn 2023](#).

<sup>47</sup> Kiuru ja Asplund. 2017, 1.

<sup>48</sup> Nicholson 2015b, 12.

<sup>49</sup> Nicholson 2015b, 9–19.

Ideat ovat vapaata riistaa, ja arvoituksia on hankala patentoida, ja samoihin ratkaisuihin päädytään tahattomastikin. Toisaalta ideoiden vapaa levitys sallii myös pelikentän nopeamman kehityksen, kun kilpailu lisääntyy ja asiakkaiden odotukset kasvavat.<sup>50</sup> Epämääräisyys pelejä käsiteltäessä on kuitenkin tärkeää, sillä valtaosa pakopelin hauskuudesta on sen yllätyksellisyys. Pelaajalle elämyksellisintä on monesti huoneeseen kätkeyty salaovi tai -lokero, ja siitä tietäminen etukäteen saattaa latistaa koko pelikokemuksen.

Useimmissa pakopelejä koskevissa tutkimuksissa ilmiötä käsitellään sen tosielämän esimerkkien, eli juuri näissä oikeissa, ei-virtuaalisessa ympäristössä toteutettujen pelien, näkökulmasta. Tutkijat tunnustavat digitaalisten pakopelien vaikutuksen, mutta eivät yleensä käsittele niitä osana samaa ilmiötä. Penttilä käsitteli kuitenkin tutkimuksessaan digitaalisia pakopelejä samana ilmiönä tosielämän pakopelien kanssa<sup>51</sup>. Oman tutkimukseni kannalta on kuitenkin parempi eritellä nämä pakopelit, sillä ne ovat suunnittelunsa ja toteutuksensa kannalta hyvin erilaisia:

Pakopelit saivat alkunsa digitaalisten pelien ympäristössä. Digitaaliset osoita-ja-klikkaa-pelit eroavat nykyisistä pakopeleistä kuitenkin huomattavasti. Mekaanisesti niissä on paljon samaa kuin arvoitushuoneissa, sillä digitaalisissa pakopeleissä ei yleensä ollut juurikaan juonta, vaan ne olivat lähinnä huoneesta pakenemiseen keskittyneitä arvoituspelejä. Tosielämän pakopelissä pelaaja vaikuttaa kuitenkin immersiiiviseen reaalitytilaan virtuaalitytilan sijaan, siinä missä digitaaliset pelit on tarkoitettu yksinpeleiksi, tosielämän pakopelit ovat ryhmäaktiviteetti.<sup>52</sup> Monet tosielämän pakopeleistä on vaikeita tai mahdottomia ratkaista yksin, sillä niissä ei joko ole aikaa kaikkien arvoitusten löytämiseen ja ratkaisemiseen yksin, tai osa arvoituksista saattaa vaatia kahden tai useamman pelaajan yhtäaikaista pelipanosta (jos esimerkiksi huoneessa tarvitsee painaa kahta nappia yhtäaikaisesti, mutta napit on sijoitettu huoneen eri puolille).

Tosielämän pakopelien immersio nousee tarinaan ja ryhmään vaikuttamisesta, sekä arvoitusten ratkaisemisesta<sup>53</sup>. Reaalitytilan vahvuutena on myös yhteistyön läheisyys;

---

<sup>50</sup> Nicholson 2015b, 9.

<sup>51</sup> Penttilä 2018.

<sup>52</sup> Nicholson 2016a, 14. Nicholson 2015b, 29.

<sup>53</sup> Nicholson 2015b, 29.

pelejä voi pelata myös täysin etänä, mutta fyysinen paikallaolo kannustaa paremmin ryhmätyöhön, delegointiin ja keskusteluun<sup>54</sup>. Kuten mainittua, pelaaja toimii pelissä omana itsenään, mikä hämärtää entistään raja pelin ja realiteetin välillä: pelaaja on oikeasti, omana itsenään tilassa ja tilanteessa. Tosielämän pakopelissä pelaaja saa myös vaikuttaa tilaan suoraan: koskea, siirtää, nostaa, kääntää ja yhdistää. Tila ja esineet koetaan automaattisesti kolmiulotteisesti ja moniaistillisesti. Tavaroiden tekstuuri, paino, kestävyys, käyttäminen ja tilan tunnelma ovat kaikki olennainen osa tosielämän pakopelin kokemusta.

Digitaalisten pakopelien ympäristö on paljon rajatumpi ja pelin suunnittelijan on siten paljon helpompi hallita sen sisältöjä. Digitaalisen pelin voi esimerkiksi koodata siten, että tietyt pelielementit löytyvät tai alkavat toimia vasta tietyn tehtävän, vastauksen tai ajan jälkeen. Näin suunnittelija pystyy asettamaan pelaajalle myös narratiivisia rooleja ja ongelmia, ja luoda tälle mielikuvaa siitä, millainen pelin ulkopuolinen maailma voi olla. Samaa voi olla haastavaa tai kallista toteuttaa tosielämän peliympäristössä, sillä se saataisi vaatia monimutkaisia laitteita (joiden huoltaminen ja ylläpitäminen voi olla haastavaa), lisää henkilökuntaa, tai vaatia pelaajien valmistautumaan peliin tai heille annettavaan rooliin etukäteen.

## **1.5 Aineisto ja metodit**

Haastattelin syksyn 2020 ja kevään 2021 aikana kuutta kirjasto- ja museopakopelien suunnittelussa mukana ollutta tai siitä vastannutta henkilöä. Haastattelut olivat puoliavoimia teemahaastatteluja, joissa keskusteltiin mm. haastateltavan suhteesta pakopelisiin ja niiden tekemiseen, tapausesimerkkipelien suunnittelulähtökohdista, rajoitteista ja niiden ratkaisuista, kehitysprosessista, suunnitteluyhteistyöstä, peliprojektin tavoitteista, sekä pelin vastaanotosta. Suurin osa haastatteluista käytiin Zoom:n tai Teams:n välityksellä. Välineinä nämä vastaavat lähemmin puhelinhaastatteluja kuin kontaktihaastatteluja, vaikka niiden kautta voikin käydä videopuheluita, joissa on mahdollista nähdä myös haastateltavan elekieltä ja ilmeitä. Läsnäolon tila on kuitenkin lähempänä puhelua. Puhelinhaastattelut jäävät usein lyhyemmiksi kuin kontaktihaastattelut, ja haastateltavia saattaa olla hankala motivoida

---

<sup>54</sup> Hamdi 2021, 43, 51.

keskustelemaan aiheesta syvällisemmin tai enemmän<sup>55</sup>. Haastattelijan vastuu keskustelun etenemisessä on suurempi, ja siksi haastattelun rungon laatiminen etukäteen on hyvä idea. Tällaisissa tapauksissa saattaisi olla myös hyödyllistä lähettää ainakin osa keskusteltavista aiheista etukäteen haastateltavalle, jolloin kukin haastateltava saa hiukan enemmän aikaa pohtia kysymyksiä, pystyen siten kertomaan niistä laajemmin haastattelutilanteessa.

Valitsemani tapausesimerkit ovat esimerkkejä tutkimusajankohtana (2020–2021) Satakunnan museoissa ja kirjastoissa järjestetyistä tai järjestettävistä pakopeleistä. Valitsin tutkimukseen mahdollisimman eri tavoin toteutettuja pelejä. Haastattelujen tukena käytän myös havainnointiani peleistä, pääosin aktiivisesti joko pelaajan tai ohjaajan roolissa, sekä peleihin liittyvää kirjallista materiaalia<sup>56</sup>.

Haastateltavia informoitiin tutkimuksen luonteesta, ja he olivat tietoisia siitä, että tutkimuksessa käytetään heidän nimiään ja esitellään heidän pakopelituotettaan. Haastateltavien pelejä läpikäyvät luvut annettiin heille luettavaksi ennen tutkimuksen julkaisua, jotta he saivat käsityksen siitä, miten heidän työtään käsiteltiin, ja pystyivät vielä tässä vaiheessa halutessaan jättäytymään pois tai esittämään muokkaustoiveita.

Tutkimuksen toisessa osassa kuvailen vuoden 2021 aikana Porin kaupunginkirjastolle yhdessä hanketyöntekijä Anna Heinosen kanssa suunnittelemaani pakopeliä, esitellen sen kehittämiseen vaikuttaneita tekijöitä. Luvun aineistona olen käyttänyt projektin yhteydessä kirjoittamaani tutkimuspäiväkirjaa ja projektimateriaaleja, sekä pelistä ja sen kehityksestä tuotettua dokumentaatiota. Tutkimus on autoetnografinen<sup>57</sup>.

---

<sup>55</sup> Alava 2015, 32.

<sup>56</sup> Pelin kasaamis- tai ohjaamisohjeita sekä Vuorisen (2019) pelin suunnittelua kuvaavaa opinnäytetyötä.

<sup>57</sup> Autoetnografinen tutkimus hyödyntää tutkijan omaa kokemusta, usein reflektion ja analyysin avulla. (Hamdi 2021, 13.)

## 2. Museo pakopelin tarjoajana

Museon rooli yhteiskunnan sivistäjänä on muuttunut paljon 2000-luvulla. Museoiden yhteistyö muiden koulutuslaitosten kanssa on kasvanut, ja museokäynneistä on pyritty tekemään elämyksellisempiä <sup>58</sup>. Tarjoamiensa elämysten ja tiedon kautta museot antavat mahdollisuuksia sivistymiseen, luovuuteen, identiteetin muodostamiseen ja muutosten ymmärtämiseen <sup>59</sup>. Museo kilpailee ihmisten ajasta ja mielenkiinnosta muiden palveluntarjoajien kanssa, ja pysyäkseen ajankohtaisena sen on muututtava asiakaskuntansa ehdoilla. Kävijän rooli museossa on aiempaa suurempi ja aktiivisempi. Nykymuseon on ymmärrettävä yleisöään ja sen tarpeita ja vastata niihin tarjoamalla oikeanlaisia palveluita. <sup>60</sup> Museopoliittisessa ohjelmassa visioitiin Suomen museoille vuoden 2030 tavoitteeksi ajankohtaisuutta ja innostuneita asiakkaita. <sup>61</sup>

Kävijä ei saa museokäynniltä materiaalista vastinetta rahalleen, vaan museo myy käyntikokemusta. Siksi kävijä odottaakin kokemukseltaan paljon, sillä hän investoi siihen niin rahaansa kuin aikaansaakin. <sup>62</sup> 2011 tehdyssä kävijäkyselyssä yli kolmekymmentä prosenttia vastaajista kertoi odottavansa kokevansa museossa elämyksiä, ja reilu kaksikymmentä prosenttia kertoi odottavansa museossa viihtymistä. <sup>63</sup> Museo tuo tietoa yleisölle ensisijaisesti esineistönsä kautta. Pelkkä esine ei kuitenkaan riitä, vaan kävijä haluaa myös tietää sen takana piilevän tarinan <sup>64</sup>. Tarinat ovat pohjana myös pakopeleille, ja niiden kautta museot voivatkin esittää aineistoaan elämyksellisemmin. Esineistön tarinoita on mahdollista sitoa peliin, luoden kävijälle syvällisiä kokemuksia. Pakopeli on myös jo itsessään elämys, ja museokäyntejä on aikaisemminkin pelillistetty. Monissa museoissa on nykyään erilaisia toimintapisteitä tai elementtejä<sup>65</sup>, joihin kävijä saa vaikuttaa ja koskea, ja joissakin museoissa voi osallistua esimerkiksi toiminnallisiin tai roolileikillisiin museokierroksiin. Museokäynti on näin moniaistillisempi ja mieleenpainuvampi, ja vetoaa monenlaiseen kävijään.

---

<sup>58</sup> Levä: Nuoret museoon. Museo-lehti 2018.

<sup>59</sup> [Museopoliittiset linjaukset 2021](#).

<sup>60</sup> Hellsten-Impivaara 2018, 14. Lamberg 2016, 13.

<sup>61</sup> [Museopoliittiset linjaukset 2021](#).

<sup>62</sup> Lamberg 2016, 36.

<sup>63</sup> Taivassalo ja Levä 2012, 13.

<sup>64</sup> Hellsten-Impivaara 2018, 14.

<sup>65</sup> Esimerkiksi yhdessä toteutettavia taidesineitä tai selfiepisteitä.

## 2.1 Pakopelillä pelillistetty näyttely: Professori Hirvenpään aikakone

Satakunnan Museo on 1888 perustettu historiallinen museo, joka huolehtii satakuntalaisen kulttuuriperinnön säilyvyydestä. Museon näyttelyt keskittyvät esittelemään Satakunnan ja Porin historiaa. Satakunnan Museo on vastuussa museotoiminnan edistämisestä ja ohjauksesta koko maakunnan alueella, ja sillä on Porissa useita muitakin kohteita. <sup>66</sup>

Tatu Henttisen *Professori Hirvenpään aikakone* on Satakunnan Museon *Elon Merkkejä*-perusnäyttelyyn rakennettu pakopeli. Kolmeen eri kerrokseen sijoittuva perusnäyttely kertoo elämästä Porin seudulla, sekä olennaisista paikallisista ilmiöistä ja tärkeimmistä porilaisista henkilöistä <sup>67</sup>. Pakopelille ei ole varattu omaa tilaa, vaan se sijoittuu limittäin muun museotilan kanssa. Tavallisesta pakopelistä poiketen se on siis esillä avoimessa julkisessa tilassa, jossa liikkuu muitakin kävijöitä. Peli on rakennettu osaksi näyttelyä, jotta se innostaisi pelaajia näyttelyyn tutustumiseen ja antaisi heille tilaisuuden nähdä näyttely uudella tavalla. <sup>68</sup>

Peli ei vaadi pelinohjaajaa, vaan sitä pelataan tehtävälomakkeen avulla, jonka saa asiakaspalvelutiskiltä. Lomakkeen arvoitukset keskittyvät tarkkoihin näyttelyn sisältöön liittyviin kysymyksiin, joten useimpiin kysymyksiin ei ole mahdollista löytää vastausta nopealla nettihaualla. Tehtävälomake ohjaa pelaajan kerrokseen (0–2), josta arvoitusten vastaukset löytyvät. Jokaisessa kerroksessa on myös näkyvällä paikalla numerolukollinen laatikko, johon arvoitusten ratkaisuisista saatavan numerokoodin voi syöttää. Kun pelaajat ovat tutustuneet kaikkiin kolmeen kerrokseen ja selvittäneet jokaisen arvoituksen, avaavat he laatikoista saamallaan koodilla viimeisen arkun, joka johdattelee pelin päätökseen. <sup>69</sup>

*Professori Hirvenpään aikakone* kertoo fiktiivisen professori Hirvenpään yrityksestä muuttaa Porin alueen historiaa itselleen mieluisammaksi. Pelaajat saavat heti pelin alkaessa päättää, haluavatko he osallistua historian muuttamiseen ja aikakoneen kehittämiseen yhdessä professori Hirvenpään kanssa, vai pyrkivätkö he estämään

---

<sup>66</sup> [Satakunnan Museon nettisivut.](#)

<sup>67</sup> [Satakunnan Museon nettisivut.](#)

<sup>68</sup> Henttisen haastattelu 20.1.2021.

<sup>69</sup> Pelin havainnointi kesäkuussa 2021. Pelin ohjausohjeet.

Hirvenpään toimet yhdessä Historiansuojelijoiden kanssa.<sup>70</sup> Pelaajan mahdollisuus puolen valintaan konfliktissa on hyvä tapa luoda immersiota, sillä pelaaja saa suoraan vaikuttaa pelin juoneen ja päätökseen valinnallaan<sup>71</sup>. Pelaajan vapaus näkyy suunnittelussa myös siten, että tehtävät ja kerrokset voi käydä läpi satunnaisessa järjestyksessä ja omaan tahtiin. Juoni kuitenkin kulkee mukana peliä ohjaavan tehtävälomakkeen muotoilussa; lomake on pelaajalle osoitettu kirje, joka ohjeistaa, miten hän voi auttaa pelin ratkaisemisessa. Juoni onkin vahvimmin esillä juuri esillä pelin alkuasettelussa ja loppuratkaisussa. Pelin historiallinen teema sopii hyvin Porin historiaan keskittyvään näyttelyyn, jonka esineistö toimii samalla pelin lavastuksena ja luo tunnelmaa.

Professori Hirvenpään aikakone on suunniteltu tarkoituksellisesti hyvin itsenäiseksi pelikokonaisuudeksi<sup>72</sup>. Sen pelaamiseen ei ole varsinaista aikarajaa (museon aukioloaikojen lisäksi). Näyttelyn kanssa ennestään tutut kävijät voivat vaikka hajaantua ratkomaan arvoituksia (joskin tehtävälomakkeita on yleensä vain yksi joka ryhmälle). Tehtävät on muotoiltu monivalinnoiksi, ohjaten pelaajia vastausten äärelle.<sup>73</sup> Nokkela tai kärsimätön pelaaja voi myös koettaa arvailla vastauksista, eikä mikään tietenkään estä pelaajia vain kokeilemasta numeroyhdistelmiä, kunnes oikea vastaus löytyy. Näin ollen pelin ylläpitäminen vie museon henkilökunnalta vähemmän aktiivista työaikaa kuin tavanomaisen pakopelin peluuttaminen. Säännöt ovat pääosin samat kuin museossa yleensä, ja pelin tarkemmat ohjeistukset sekä juoni käyvät ilmi kirjeistä ja tehtävälomakkeista, jotka pelaaja saa paperisina. Vinkkejä saa toki tulla kysymään asiakaspalvelupisteeltä.<sup>74</sup> Henkilökunta toimii pelin aikana sen sisällä omissa rooleissaan, museon asiakaspalvelijoina. Heidät on käytännössä ulkoistettu pelin juonesta melkein täysin; on hyödyllisempää kysyä heiltä mistä puolelta näyttelyä tietyntyypistä tietoa tulisi etsiä, kuin suoraa ratkaisua lomakkeen tehtävään. Henkilökunnan ei siis tarvitse välttämättä tuntea pelin sisältöä, kunhan he tuntevat perusnäyttelyn sisällön hyvin. Tässä tapauksessa henkilökuntaa ei siis tarvitse välttämättä erikseen kouluttaa pelin pyörittämiseen, vaan pelin toimintaperiaatteen

---

<sup>70</sup> Havainnointi kesäkuussa 2021.

<sup>71</sup> Nicholson 2015b, 7.

<sup>72</sup> Henttisen haastattelu 20.1.2021.

<sup>73</sup> Havainnointi kesäkuussa 2021. Pelin ohjausohjeet.

<sup>74</sup> Havainnointi kesäkuussa 2021.

ymmärtäminen riittää. Museohenkilöstön tärkein tehtävä pelissä onkin huolehtia siitä, että peliin tarvittavia tulosteita<sup>75</sup> on riittävästi.

Myös peliin erikseen tuotu rekvisiitta on minimaalista. Suuri osa lomakkeen tehtävistä liittyy näyttelyssä jo esillä olevaan aineistoon, joka kävijän tulee etsiä näyttelystä löytääkseen vastaukset tehtäviin. Näyttelyyn on tuotu peliä varten vain joitakin ylimääräisiä elementtejä, kuten jokaisen kerroksen lukkolaatikot, jotka ovat tilassa selkeästi esillä. Pelaaja tunnistaa elementit helposti peliin kuuluviksi, ja toisaalta tavallinen museokävijä ei erehdy luulemaan niitä toisen kävijän kadottamiksi tavaroiksi. Löytötavaran oloiset pelielementit on sijoitettu näyttelynauhojen taakse, josta ne eivät lähde kävijöiden mukaan.<sup>76</sup> Irrallisten pelielementtien vähäisyyden ansiosta peli ei välttämättä vaadi myöskään pelitilan nollaamista<sup>77</sup>. Pelaajat ohjeistetaan sulkemaan lukkolaatikot itsenäisesti niitä käytettyään, eivätkä muihin pelielementteihin pääse käsiksi. Peli myös ohjaa ryhmän lopuksi takaisin asiakaspalvelutiskille, joten henkilökunta tietää, milloin pelaajat ovat valmiita, ja voivat käydä varmistamassa, että lukkolaatikot ovat varmasti lukossa seuraavaa ryhmää varten.<sup>78</sup>

*Professori Hirvenpään aikakone* ei vaadi aktiivista opastusta tai pelitilan siivoamista, joten sitä voidaan tarjota kävijöille edulliseen hintaan. Tämä tekee pelistä helposti saavutettavan, ja kynnys sen kokeilemiseen saattaa laskea edullisuuden ansiosta. Pelin toimintaperiaate on helposti ymmärrettävä. Pelin tila kuitenkin rajoittaa sen arvoitusten toteutusta ja monipuolisuutta, ja peli painottuu vahvasti tehtävälomakkeeseen, joka ohjaa niin teemaa, narratiivia kuin peliä itseäänkin, eikä sen käyttäminen vaadi henkilökunnalta erityisjärjestelyjä. Peli on pelattavissa kaksi kertaa täysin erilaisena, sillä kilpailevilla tahoilla on eri arvoitukset. Pelin voi hyvin myös pelata samanaikaisesti useammassa ryhmässä, kunhan pelaajat valitsevat eri puolen tai aloittavat pelin ratkomisen eri kerroksista.

---

<sup>75</sup> Kirjeet, tehtävälomakkeet ja palkintodiplomit.

<sup>76</sup> Havainnointi kesäkuussa 2021.

<sup>77</sup> Pelin palauttaminen sen aloitustilaan.

<sup>78</sup> Havainnointi kesäkuussa 2021. Pelin ohjausohjeet.



## 2.2 Pakopelinäyttely: ”Pako museosta” Uhka kaupungin yllä

Suomalaisen kirjan museo Pukstaavi on Suomen kirjainstituutin säätiön ylläpitämä suomalaisen kirjan historiaan keskittyvä museo Sastamalassa. Suomen kirjainstituutin säätiö tarkoituksena on tuoda valtakunnallisesti esiin lukemisen tärkeyttä ja kirjallisuuden alan näkyvyyttä, ja Pukstaavissa voi tutustua kirjakulttuurin ilmiöihin ja siihen liittyviin henkilöihin, sekä kirjan historiaan Suomessa.<sup>79</sup>

*Pako museosta*-peli kehitettiin museonäyttelynä. Siihen käytettiin museon näyttelybudjettia, ja Pakenema ja Pukstaavi kehittivät peliä yhdessä parin vuoden ajan. Pelin teema pohjautuu rikolliskirjallisuuteen, ja pelaajan tehtävänä on auttaa dekkarimaisen tapauksen tutkinnassa, selvittäen mystisen taudin alkuperää. Dekkarikirjailija Seppo Jokinen osallistui pelikehitykseen kommentoimalla pelin narratiivia.<sup>80</sup>

Koska peli toteutettiin näyttelynä, sen aukioloaika oli rajattu, 1.5.2019–31.12.2020<sup>81</sup>. Se teki pelistä erityislaatuisen, sillä se oli pelattavissa vain tietyn aikaa. Peli oli myös hyvin saavutettavissa, sillä se sisältyi Pukstaavin sisäänpääsymaksuun, ja uusia ryhmiä pääsi pelaamaan näyttelyä viidentoista minuutin välein<sup>82</sup>. Huoneessa olevaa rekvisiittaa tai arvoituksia ei kuulunut siirrellä, joten arvoituksia ei tarvinnut myöskään palauttaa paikoilleen tai lukkoja lukita ryhmien välillä. Tällainen automatisaatio on pakopeleissä harvinaista.

Saatuun ohjeistuksen pelin juoneen ja toimintaan museolta, pelaajat saivat lainaksi tabletin, joka ohjeisti heitä etenemään pelissä itsenäisesti. Lopuksi tabletti palautettiin asiakaspalveluun, ja samalla pelaajat saivat antaa pelistä palautetta. Huoneiden esineistö ei ollut irtonaista, joten huoneet eivät kaivanneet järjestelyä ryhmien välillä. Peli jakaantui neljään huoneeseen, joissa kussakin pelaajat saivat käyttää vartin, joten huoneiden liiallinen sisustaminen olisi toiminut aikaa tuhlaavana hämäyksenä pelaajille, vieden huomiota varsinaisilta arvoituksilta ja niiden ratkaisemiselta. Arvoitukset kaipasivat ratketakseen ohjelomakkeen ohjeistusta, ja moni niistä sisälsi teknisiä

---

<sup>79</sup> [Suomalaisen kirjan museo Pukstaavin nettisivut 2023](#). [Suomen kirjainstituutti 2023](#).

<sup>80</sup> Immosen haastattelu 25.11.2020. Viitamaan haastattelu 14.1.2021.

<sup>81</sup> [Pako museosta 2020](#).

<sup>82</sup> Havainnointi 16.10.2020.

elementtejä.<sup>83</sup> Koska huone oli kuitenkin näin tekninen, se tuotti museolle työtä ylläpidon ja huollon saralla<sup>84</sup>.

Pakopeli suunniteltiin sellaiseksi, että kouluryhmien olisi helppo pelata peli vierailunsa aikana. Pelillä haluttiin houkutella museoon myös sellaisia kävijöitä, jotka eivät siellä muutoin välttämättä kävisi. Jotta peli olisi käytännöllinen kouluryhmille, oli jonkinlainen ryhmän jakaminen tarpeen, sillä kouluryhmissä on keskimäärin 20 henkilöä, mikä on hieman turhan suuri ryhmä koko yhteen pakopeliin.<sup>85</sup> *Pako Museosta* kiertää tätä ongelmaa jakamalla pelitilan neljään huoneeseen, joissa ryhmät siirtyvät eteenpäin vartin välein, jolloin peliin voi myös ottaa uuden pienryhmän viidentoista minuutin välein. Pelaajat tiesivät, että oli aika siirtyä seuraavaan huoneeseen, kun oven vieressä olevat ”liikennevalot” vaihtuivat punaisesta vihreäksi. Näin pelitila oli täysin automatisoitu.<sup>86</sup>

Tällainen asetelma kuitenkin myös rajoittaa peliä; ryhmän on aina siirryttävä seuraavaan huoneeseen huolimatta siitä, onko edellinen huone vielä ratkottu. Peli toimiikin pistepohjaisesti: pelaajat saavat kyselylomakkeella pisteitä sen mukaan, kuinka monta kysymystä ovat ehtineet ratkaista oikein. Kyselylomakkeita oli kahdenlaisia; toinen helpompi, joka ohjasi pelaajaa vahvemmin arvoitusten ratkaisemiseen, toinen vaikeampi, joka jätti arvoituksen hahmottamista ja löytämistä enemmän pelaajan vastuulle. Arvoitukset pysyivät samoina molemmilla lomakkeilla.<sup>87</sup>

Suomalaisen kirjan museo Pukstaavin yksi olennaisimpia tehtäviä on innostaa kävijöitään lukemaan. Myös *Pako museosta* haluaa palvella tätä tarkoitusta. Peli on dekkariteemainen, mikä on pakopeleille melko yleistä. Sen narratiivi on inspiroitunut Seppo Jokisen dekkareista.<sup>88</sup>

Peli on rakennettu kerrostuneesti siten, että jokaisella huoneella on oma ratkaistava teemansa saman yhteisen ongelman sisällä. Ensimmäisessä huoneessa etsitään paikkaa, jossa sairastuneet ovat saaneet tartunnan tautiin. Seuraavassa huoneessa selvitetään,

---

<sup>83</sup> Havainnointi 16.10.2020.

<sup>84</sup> Immosen haastattelu 25.11.2020.

<sup>85</sup> Immosen haastattelu 25.11.2020. Viitamaan haastattelu 14.1.2021.

<sup>86</sup> Havainnointi 16.10.2020.

<sup>87</sup> Immosen haastattelu 25.11.2020.

<sup>88</sup> Immosen haastattelu 25.11.2020. Viitamaan haastattelu 14.1.2021.

miten tartuntaan johtanut rikos on suoritettu. Kolmannessa huoneessa etsitään viruksen kehittäjää ja tämän motivaatiota ja viimeisessä huoneessa kehitetään viruksen vasta-ainetta.<sup>89</sup> Pelaaja pääsee kokemaan dekkarimaisen juonen monipuolisesti, ja saattaa jopa innostua tutustumaan pelin kautta suomalaiseen rikoskirjallisuuteen.

### 2.3 Kiinteä pakopeli: Museonvartija kadoksissa

Rosenlew Museo on Satakunnan Museon alaisuudessa Porissa toimiva museo. Se on keskittynyt teollisen kulttuuriperinnön tallentamiseen, ja sen näyttelyt esittelevät teollisuuteen ja tekniikkaan liittyviä aiheita. Rosenlew-museon perusnäyttely on keskittynyt Rosenlew-yhtiön historiaan. Museo sijaitsee teemalleen sopivasti Porin tehdasalueen laitamilla, entisessä viljavarastossa.<sup>90</sup>

Tatu Henttinen toteutti pelin Satakunnan museon työntekijänä muiden työtehtäviensä lomassa. Pelin suunnittelun ja toteutuksen hän sai hoitaa haluamallaan tavalla museon väestönsuojaan. *Museonvartija kadoksissa* vastaa kaupallisia pelejä monella tavalla; peli esimerkiksi järjestetään pysyvässä tilassa. Rosenlew-museo on pieni museo, ja tämä on tapa käyttää tilaa, joka ei muuten olisi avoinna, laajentaen museota ja sen palveluja. Kävijät saavat varata pelin etukäteen käyttöönsä joko nettisivujen kautta tai puhelimitse. Pelinohjaaja on koko pelin ajan tavoitettavissa, jotta ryhmä voi tarpeen vaatiessa kysyä häneltä vihjeitä.<sup>91</sup>

Pelinohjauksen voi tällaisissa tapauksissa joko täysin ulkoistaa ulkopuoliselle yrittäjälle, tai siihen on varattava työaikaa joko olemassa olevalta museohenkilökunnalta, tai siihen on erikseen palkattava ja koulutettava uutta työvoimaa. Rosenlewin pelin tapauksessa työvoimaa tarvitaan huoneen esivalmisteluihin, peliryhmän ohjaamiseen ja huoneen loppusiivoukseen. Jos peli kestää esim. oletetun 90 minuuttia, tulee pelinohjaajan työajaksi jokaisen pelin osalta ainakin kaksi tuntia. Rosenlewin pakopelinohjaus on ulkoistettu Henttiselle.<sup>92</sup>

Tätä toteutustapaa voisi kutsua itsenäiseksi tai kaupalliseksi malliksi, sillä sen lisäksi, etteivät pelin tavoitteet painotu näyttelyyn tutustumiseen tai siellä oppimiseen (joita

---

<sup>89</sup> Viitamaan haastattelu, 14.1.2021. Havainnointi 16.10.2020.

<sup>90</sup> [Rosenlew-museo 2022.](#)

<sup>91</sup> Henttisen haastattelu 20.1.2021.

<sup>92</sup> Henttisen haastattelu 20.1.2021.

kuitenkin molempia väistämättä tapahtuu), on pelin pyöriminen ollut pääosin museon ulkopuolisen toimijan vastuulla, ja siten melko irrallista varsinaisesta museotoiminnasta, vaatien vähän toimia museolta tai sen vakituiselta henkilökunnalta. Pakopeli toimii siis samaan tapaan kuin pakopelit yleensä kaupallisella sektorilla. Niistä eroten *Museon vartija kadoksissa* on kuitenkin tarkoitus pelata kokonaan, riippumatta siitä, kuinka kauan peli kestää. Pelinohjaajan on mahdollista säädellä pelin kestoa jonkin verran ohjaamalla ryhmää tarvittaessa eteenpäin.<sup>93</sup>

Museolle pakopelin tarkoitus on toimia kävijähoukuttimena: elämyksellinen kokemus saattaa houkutella museolle uusia kävijäryhmiä, ja antaa heille positiivisia kävijäkokemuksia. Ehkä pelaajat innostuvat tutustumaan samalla myös muuhun museon tarjontaan. Lisäksi väestönsuoja on tila, johon yleisöllä ei normaalisti ole pääsyä, jolloin museo näyttäytyy uudesta näkökulmasta. Lisäksi väestönsuojan alkuperäinen käyttötarkoitus tukee pelin jännitysteemaa. Pelin järjestäminen pysyvään tilaan sallii myös tilan runsaamman lavastamisen. *Museonvartija kadoksissa*-pelissä on käytetty rekvisiittana tilassa jo valmiiksi olevia materiaaleja pakopelielementtien lisäksi.<sup>94</sup>

Kiinteä pakopeli ei ole itsenäisesti pyörivä, kuten aiemmin esitellyt mallit, ja koska se sitoo henkilökuntaa, se myös maksaa enemmän. Koska kokemus on jo muutenkin sama kuin kaupallisella kentällä, on loogista myös rahastaa sitä samalla tavalla. *Museon vartija kadoksissa* tekeekin museokäynnistä huomattavasti tyyriimmän<sup>95</sup>, 120–150 euroa ryhmältä. Esimerkiksi kuuden hengen ryhmältä halvempaan aukioloaikaan peli maksaisi siis 20 euroa jokaiselta. Pelin maksimipelaajamäärä on kymmenen henkeä, joten parhaimmillaan pelin saa 12 euron hintaan.<sup>96</sup> Pakopeli on kuitenkin interaktiivinen *elämys*, ja niihin suostutaan yleisesti käyttämään enemmän rahaa kuin yksinkertaisiin palveluihin ja tuotteisiin<sup>97</sup>.

---

<sup>93</sup> Henttisen haastattelu 20.1.2021.

<sup>94</sup> Havainnointi 7.6.2021.

<sup>95</sup> Museoon kun pääsee tavallisesti alle kymmenellä eurolla (Taivassalo ja Levä 2012, 13).

<sup>96</sup> Henttisen haastattelu 20.1.2021.

<sup>97</sup> Lamberg 2016, 42.

## 2.4 Pakopeli museossa

Museo haluaa tarjota kävijälle tietoa ja elämyksellistä sisältöä, innostaen tätä luovuuteen ja tulkintojen tekemiseen, syventäen kävijän ymmärrystä ja kokemusta<sup>98</sup>. Elämystalouden tarkoituksena on kuluttajan tarpeiden huomioimisen kautta tuottaa kilpailukykyinen kokemus. Elämyksellisyys kasvattaa tuotteen arvoa käyttäjän silmissä<sup>99</sup>. Pakopeli on elämys, joka tuo museolle kävijöitä. Pakopelit ovat tapa kasvaa ja kehittyä teknologian kehittyessä ja kilpailun kuluttajien huomiosta kiristyessä<sup>100</sup>.

Museoon kaivataan etenkin lapsia, nuoria ja nuoria aikuisia. Näitä käyttäjäkuntia halutaan houkutella osin siksi, etteivät he ole vielä museon yleisintä käyttäjäkuntaa, mutta myös siksi, että jos nuori ei opi käymään museossa nuorena, on mahdollista, ettei hän käy siellä vanhempanakaan. Taivassalon ja Levän 2012 julkaistun tutkimuksen mukaan tyypillinen museokävijä on korkeakoulutettu, 46–65-vuotias eteläsuomalainen nainen<sup>101</sup>. Tämä kävijäkunta tulee vanhenemaan ajan myötä, ja jos museo ei tavoita uusia, nuorempia käyttäjäkuntia, museon kävijämäärät tulevat lopulta hupenemaan.

Nuorison houkuttelu museoon palvelee myös museon tavoitteita yhdenvertaisuuden ja sivistyksen edistäjänä, kulttuurin osallistajana, sekä kulttuuri- ja luonnonperinnön ja taiteen säilyttäjänä tuleville sukupolville<sup>102</sup>. Uusia yleisöjä on kuitenkin hankala tavoittaa. Vaikka museo järjestäisikin erityisiä tapahtumia käyttäjien aktivoimiseksi tai löytämiseksi, se ei välttämättä tee heistä museon säännöllistä kävijää. Kävijä ei ole välttämättä kiinnostunut museon tavallisesta annista, vaan ainoastaan tästä erikoisesta tapahtumasta.<sup>103</sup> Täysin museosta irtautuneelta yleisöiltä on myös hankala saada palautetta tai kehitysehdotuksia, sillä heitä voi olla hankala tavoittaa, tai tavoitettaessa heidän aktivoimisensa palautteen antamiseen saattaa olla haastavaa.

Vuonna 2016 tehdyn tutkimuksen mukaan monet vähäisistä museokävijäistä eivät tiedä tarpeeksi museon toiminnasta ollakseen kiinnostuneita sen tuotteista. Jotkut kokivat myös ajanpuutteen esteenä. Haastatteluissa nostettiin esiin myös museoon liittyviä,

---

<sup>98</sup> Santanen 2020, 5–6.

<sup>99</sup> Lamberg 2016, 22.

<sup>100</sup> Lamberg 2016, 42.

<sup>101</sup> Taivassalo & Levä 2012, 5.

<sup>102</sup> [Meistä ja Museoalasta: Museoalan lainsäädäntö 2021.](#)

<sup>103</sup> Sorjonen ja Sivonen 2015, 20–21.

negatiivisia mielikuvia paikalleen jämähtäneenä pakkokohteena.<sup>104</sup> Museon innovatiivisen kehittymisen esteenä on resurssien rajallisuus. Kuluttajia osallistavat käytännöt vaativat paljon suunnittelua ja osaamista, ja sitovat henkilökuntaa.<sup>105</sup> Kuluttajat kuitenkin vaativat mielekkäämpää sisältöä, jotta he valitsisivat juuri museokäynnin jonkin muun aktiviteetin sijaan rajalliselle ajalleen.

Lamberg kuvailee myös Kotlereiden määrittelemää museokävijäkokemusta, joka jakautuu heidän mukaansa virkistykseen, seurallisuuteen, oppimiseen, esteettisyyteen, ylistämiseen ja lumoutumiseen<sup>106</sup>. Eri kokemuksen elementit ovat eri kävijöille toisia tärkeämpiä. Pakopelin voi rakentaa palvelemaan niitä kaikkia, mutta helposti se kattaa esimerkiksi virkistymisen, oppimisen, seurallisuuden ja lumoutumisen kokemuksen. Hyvin lavastettu peli voi olla myös esteettinen kokemus, ja oikein suunniteltu peli voi myös ylistää vaikkapa historiallisia saavutuksia.

Pakopelinäyttely ja kiinteä pakopeli ovat molemmat pakopelejä, jotka museo on rakennuttanut omaksi kokonaisuudekseen. Näiden olennainen ero näissä tapauksissa onkin se, miten pelit ilmenevät museossa: pakopelinäyttely on ensisijaisesti näyttely, ja vaatii museolta niin järjestämisen kuin ylläpitämisenkin osalta pääosin yhtä paljon toimenpiteitä kuin tavallinenkin näyttely. Suunnitteluvaiheessa museoyhteistyö, esineistön kokoaminen ja näyttelyn esillepanon suunnittelu vain korvautuu pakopelinäyttelyssä pelisuunnitteluna ja yhteistyönä pakopeliyrityksen kanssa. Lisäksi peli on saatavilla yleisölle koko museon aukioloajan, ja siihen voi tutustua näyttelymäisesti. Kiinteä pakopeli sen sijaan vaatii itsenäisen tilan, joka vaatii ylläpidolta henkilökunnan jatkuvaa läsnäoloa. Peliä ei pääse pelaamaan ilman ennakkotilausta.

Museokokemukseen kuuluu näyttelyn sisällön lisäksi myös käyntiä edeltävä tiedonhaku, käyntiin liittyvä asiakaspalvelu, muu palvelun tarjonta sekä museon interaktiiviset ja kokemukselliset elementit.<sup>107</sup> Pakopelit ovat osa museon laajennettua palvelun tarjontaa. Pakopeli täyttää museolla sen tavoitetta kasvatukselliseen ja viihdyttävään sisältöön. Sen pääkohderyhmiä ovat lapset, nuoret ja nuoret aikuiset: eli

---

<sup>104</sup> Lamberg 2016, 85.

<sup>105</sup> Hellsten-Impivaara 2018, 69–70.

<sup>106</sup> Lamberg 2016, 53.

<sup>107</sup> Lamberg 2016, 36.

pääosin uudet kävijät, ja sellaiset ikäryhmät, jotka eivät vielä käytä museota. Pakopeli on aktiivista osallistumista vaativaa, erilaista ja mielenpainuvaa tekemistä.

### 3. Kirjasto pakopelin tarjoajana

Kirjasto on julkinen palvelu, joka museon tavoin kerää kokoelmaa. Museosta poiketen suurin osa tästä kokoelmasta on kuitenkin asiakaskunnan lainattavissa, sillä yhtenä sen tehtävänä on tarjota kansalle pääsy tiedon äärelle ja edistää lukemista. Kirjasto myös auttaa kävijöitään tiedonhaussa, ja tarjoaa tiloja esimerkiksi harrastustoiminnalle.<sup>108</sup> Tarkoituksensa puolesta kirjasto on samantapainen kuin museokin: molemmat keräävät aineistoa ja molempien pyrkimyksenä on ylläpitää yleissivistystä ja antaa tietoa. Molemmat ovat myös viihteellisiä laitoksia. Kirjastolla on lisäksi vielä tärkeä rooli yhteisön lukutaidon edistäjänä ja ylläpitäjänä, ja monet kirjastolla käytössä olevat oppimissisällöt liittyvätkin joko lukemisen innostamiseen tai kirjaston käytön opettamiseen.

Kirjaston rooli aktiivisena väylänä yhteisön keskustelun ja vuorovaikutuksen kanavana on kasvanut siinä missä museollakin. Sen lisäksi myös kirjastolla on ollut haasteita nuorten ikäryhmien aktivoimisessa kirjaston käyttäjinä. Kirjastolla yksi haastavimmin tavoitettavista käyttäjäkunnista ovat nuoret aikuiset.<sup>109</sup> Kirjastotilojen vaatimusten kasvaessa tarjonta monipuolistuu. Eri käyttäjät hakevat kirjastolta kuitenkin hyvin erilaista kokemusta: toiset kaipaavat kirjastolta rauhallista työtilaa, toiset aktiivista tapahtuma paikkaa.<sup>110</sup> Kirjaston halutaan tavoittavan ja aktivoivan myös se osa yhteisöstä, joka ei koe kirjastopalveluita omakseen<sup>111</sup>. Kirjasto voi toimia lainaus- ja tiedonhakupalveluidensa lisäksi myös esimerkiksi harrastus- ja näyttelytilana.

Valtaosa kirjaston palveluista on käyttäjilleen täysin maksuttomia. Kirjaston perustoimintaan kuuluu kirjojen lainaamisen lisäksi nykyään esimerkiksi internetin ja yleisötilojen (kuten lukusalien) käyttäminen, ja kirjastoilla saattaa olla käytettävissä monipuolista laitteistoa, kuten pelikonsoleita, kopiokoneita, tulostimia ja liikuntavälineitä. Kirjastolla järjestettävät tapahtumat ovat myös usein maksuttomia, ja jossakin määrin kävijät myös olettavat saavansa kirjastossa palveluita ilmaiseksi. Pakopelienkin olisi hyvä olla kirjastolla maksuttomia, ja niitä toteutetaankin kirjastolla

---

<sup>108</sup> Hyttinen ja Tanskanen 2018, 78.

<sup>109</sup> Hyttinen ja Tanskanen 2018, 77.

<sup>110</sup> [Yle 9.2.2018.](#)

<sup>111</sup> Hyttinen ja Tanskanen 2018, 77.



usein joko tapahtuman osana tai kirjastovierailutoimintana. Yleiset kirjastot ovat olleet Suomessa ensimmäisten joukossa ottamassa pakopelejä opetuskäyttöön <sup>112</sup>.

### 3.1 Pakopeli kirjastotapahtumassa: Soturikissat

Porin kaupunginkirjastolla on pääkirjaston lisäksi 9 muuta toimipistettä sekä kirjastoauto. Porin kirjastot ovat osa Satakunnan kirjastojen yhteisjärjestelmää, joilla on yhteiset käytösäännöt, ja joiden asiakkaiden käytössä on kaikkien Satakunnan kirjastojen kokoelmat. Porin pääkirjastossa on tapahtuma- ja näyttelytiloja sekä lukupaikkoja, ja lähikirjastot tarjoavat tietoa ja elämyksiä alueittensa asukkaille, kouluille ja muille yhteisöille. <sup>113</sup>

*Soturikissat*-pakopeli suunniteltiin Tikkurilan kirjaston Soturikissa-aiheiseen tapahtumaan tehdyn pakopelin pohjalta. Pelin rakennusohjeet saatiin Porin kaupunginkirjaston käyttöön pyydettyäessä, ja se pystyttiin toteuttamaan alkuperäisten suunnitelmien mukaisesti. Kirjaston tuli kuitenkin valmistaa varsinaiset pelimateriaalit uudestaan. Pakopeli sopi mainiosti tarkoitukseensa myös Porissa. Se on suunnattu samalle kohdeyleisölle, 7–12-vuotiaille, kuin Tikkurilassakin, mutta toimipisteiden asiakaskunnan välillä tuskin on paljon päällekkäisyyttä, joten varsinaiset käyttäjät eivät ole samoja. <sup>114</sup>

Pelin tarkoituksena oli toimia aktiviteettina Soturikissa<sup>115</sup>-aiheisessa tapahtumassa, joka oli suunnattu pääosin kirjasarjaa lukeville lapsille ja nuorille. Peli oli kuitenkin pelattavissa ilman kirjatietouttakin, ja saattoi siis toimia myös mahdollisena kiinnostuksen herättäjänä uuteen lukuharrastukseen siinä missä koko tapahtumakin. Leikkien mahdollistaminen ja johtaminen kirjaston tapahtuman puitteissa monipuolistaa lukukokemusta, antaa tilan kirjoista keskustelemiselle ja tuo näkyvyyttä niin kirjastolle kuin kirjoille ja niiden fanittamisellekin. Pelin narratiivisena tavoitteena oli löytää pentutarhasta paenneet kissanpenkut <sup>116</sup>. Pelaajat asetetaan heidän soturikissapersoonansa rooliin, jossa he etsivät yhteisvoimin kadonneita pentuja.

---

<sup>112</sup> Koironen 2019, 42.

<sup>113</sup> [Tervetuloa kirjastoon 2022.](#)

<sup>114</sup> Heinosen haastattelu 7.12.2021.

<sup>115</sup> Moniosainen nuorten fantasiakirjasarja.

<sup>116</sup> Pelin ohjausohjeet.

*Soturikissat* toimii kaupallisen pakopelin mallin mukaisesti. Peliä ohjaa jatkuvasti siihen sidottu henkilökunnan jäsen, ja pelaajat tulee varata kirjastolta etukäteen. Peli vaati valmisteluja pelikertojen välillä, mikä vie aikaa niin henkilökunnalta kuin pelaamiseltakin. Tapahtuman päätyttyä peli purettiin talteen seuraavaa tapahtumaa odottamaan. Koska peli toimi vain tapahtuman ajan jossakin sille vapaaksi rajatussa tilassa, sen lavastus oli saatavilla olevasta ajasta ja tilasta riippuvainen. Pihlavan kirjastolla peli järjestettiin pienessä varastohuoneessa, jota voitiin etukäteen somistaa enemmänkin muun muassa kasveilla, kankailla ja muulla pikkurekvisiitilla.<sup>117</sup>

Pakopeli oli helposti saavutettavissa, sillä se oli täysin maksuton, niin kuin tapahtumakin. Ainoana rajoitteena olivat tapahtuman rajallinen aika, sekä kirjaston koronasta johtuneet erityistoimenpiteet, joiden vuoksi aikuisilta kävijöiltä vaadittiin koronapassi.<sup>118</sup> Tavoitteena pelillä on itse tapahtuman ohella houkutella kävijöitä kirjastoon ja jättää heille mukava kokemus kirjastossa käynnistä; innostaen heitä kirjaston käyttäjiksi ja luoden monipuolista mielikuvaa kirjaston palveluista.<sup>119</sup>

Pelin kohderyhmä on melko laaja, ja sen hankaluutena saattaa olla sopivan vaikeustason tasapainon löytäminen. Peliin ei saisi tarvita liikaa ohjeistusta tai vinkkejä, jotta se toimisi sujuvasti. Tapahtumassa myös sovitusta aikataulusta on pidettävä tiukasti kiinni, sillä pienikin lipsuminen tarkoittaa, etteivät viimeiset ryhmät välttämättä ehdikään pelata peliä tapahtuman aikana. Nollaukseen ja alustukseen on siis varattava riittävästi aikaa.

### **3.2 Pelillistetty kirjastovierailu: Viimeinen toivo**

Kirjastovierailut ovat kirjaston ja koulujen yhteistyötä, jonka tavoitteena on tukea lasten ja nuorten luku- ja tiedonhakutaitoja. Esi- ja peruskoululaisia tutustutetaan kirjastoon, lukemiseen ja tiedonhakuun muun muassa kirjavinkkausten ja pelien avulla.<sup>120</sup>

Päivi Vuorinen kehitti *Viimeisen toivon* opinnäytetyönään. Vuorinen on töissä kirjastonhoitajana Porin kaupunginkirjastolla, ja näki opinnäytetyönsä tilaisuutena kehittää pelillinen oppikokonaisuus osaksi kasiluokkalaisten kirjastovierailuja.

---

<sup>117</sup> Pelin ohjausohjeet. Havainnointi 4.12.2021.

<sup>118</sup> [Soturikissat valtaavat Pihlavan kirjaston 2021](#). Havainnointi 4.12.2021.

<sup>119</sup> Heinosen haastattelu 7.12.2021.

<sup>120</sup> [Opastukset ja vierailut 2022](#). [Mikä kirjastopolku 2022](#).

Pakopelejä on käytetty kirjastoissa aikaisemminkin, mutta tämä oli ensimmäinen Porin kaupunginkirjaston oma pakopeli. Peli kertoo maailmaan iskeneestä zombiviruksesta, jonka pelaajien tulee parantaa. Pelin aikana he oppivat tiedonhakua ja hiukan kirjaston toiminnasta.<sup>121</sup>

Peli suunniteltiin kirjastovierailuihin, ja on siksi normaalia pakopeliä huomattavasti lyhyempi. Sen kesto on noin puoli tuntia. Pelinohjaaja on ryhmän apuna koko pelin ajan, ja voi tarvittaessa avustaa heitä eteenpäin; peli on tarkoitus saada pelattua kokonaan annetussa ajassa, sillä siinä on opetuksellista sisältöä. Koska tavalliset koululuokat ovat liian suuria pelaamaan pakopeliä yhtenä ryhmänä, jaetaan luokka kahtia, ja toinen puoli luokkaa saa tehdä itsenäisiä tehtäviä samalla, kun toinen puoli ryhmää pelaa pakopeliä.<sup>122</sup>

Teemaltaan peli on kevyesti kauhuteemainen sen zombie-aiheisen juonen takia, mutta pelin lavastus on minimaalista; pelin tarkoituksena ei ole herättää pelkoa pelaajissa, vaan teema antaa lähinnä tilaa narratiiville, maailman pelastamiselle. Pelin vähäiseen lavastamiseen on myös muita syitä. *Viimeisellä toivolla* ei ole kirjastossa vakituista pelitilaa, vaan se rakennetaan tarpeen vaatiessa johonkin kirjaston vapaista luentotiloista. Rakentaminen on helpompaa ja nopeampaa, kun rekvisiittaa on rajallisesti. Liiallinen rekvisiitta saattaisi myös hämätä pelaajia, ja viedä ylimääräistä aikaa arvoituksien ratkomiselta. Pienirekvisiittainen peli vie myös vähemmän säilytystilaa.<sup>123</sup> Peli myös sijoittuu narratiivisesti kirjastoon, joten koko kirjastoympäristö toimii omana rekvisiittanaan.

Vuorisen pakopeli jäi valitettavasti koronaepidemian alkaessa kehitystauolle, sillä tiedonhakuun liittyvän mediatehtävän virusepidemiaa koskevat hakutulokset muuttuivat merkittävästi, eikä olennainen tehtävä ollut enää toimiva sellaisenaan. Lisäksi peli oli suunniteltu alkamaan siten, että pelaajat etsivät vihreiden geelipallojen seasta avainta, ja Vuorinen arveli, ettei tehtävä täyttänyt enää koronan takia kiristyneitä

---

<sup>121</sup> Vuorisen haastattelu 10.11.2020.

<sup>122</sup> Vuorisen haastattelu 10.11.2020.

<sup>123</sup> Vuorisen haastattelu 10.11.2020.

hygieniavaatimuksia. Virusaihe koettiin myös potentiaalisesti ahdistavaksi teemaksi vallitsevassa tilanteessa.<sup>124</sup>

### 3.3 Rastimuotoinen pakopeli: Robottitehdas

Porin kaupunginkirjasto organisoii *Robottitehdas*-pakopelin 13.11.2021 Porin nuorisotalolla osana vuoden 2021 Peliviikkoa. Porin peliviikko kuuluu jokavuotiseen pohjoismaiseen Kansallisen audiovisuaalisen instituutin organisoimaan peliviikkoon, jonka tavoitteena on normalisoida kaikenlaista pelaamista ja tutustuttaa ihmisiä paikalliseen pelitoimintaan<sup>125</sup>. Pelin tarkoitus tapahtumassa oli toimia vetonaulana ja mediakasvatuksen välineenä.<sup>126</sup>

*Robottitehdas* on pedagogisia pakopelejä tuottavan Ääres eduEscape-pakopeliyrityksen ja Turun AKE:n<sup>127</sup> yhdessä toteuttama mediakasvatuksellinen pakopeli. Peli on tuotettu salkkumuotoiseksi<sup>128</sup>, eli materiaalit koottuaan kirjastoilla olisi mahdollisuus lainata pakopeliä esimerkiksi kouluille, ja siksi etenkin sen ohjaaminen on pyritty tekemään vaivattomaksi. Peli tutustuttaa osallistujat deepfake-videoihin, big dataan, tekoälyyn, somekupliin ja digijalanjäljen käsitteeseen. Parhaiten oppimissisältö toimii, kun se yhdistetään kattaviin ennakkotehtäviin ja loppukeskusteluun aiheen tiimoilta.<sup>129</sup>

Pelin narratiivi esitellään lyhyellä aloitusvideolla, jossa pelaajille kerrotaan, että he ovat jääneet oikosulun vuoksi lukkojen taakse robottitehtaaseen. Tehtaan hätäsulkujärjestelmä käynnistyy 45 minuutin sisällä, joten pelaajien tulee paeta tehtaasta tätä ennen, tai heillä ei ole enää mahdollisuutta päästä tehtaasta ulos. Opetuksellisessa pelissä ehdoton aikaraja saattaa olla haastava, sillä jos pelaajat eivät ehdi tutustumaan kaikkiin tehtäviin, he eivät tule oppimaan kaikkea pelissä esiteltyä materiaalia. Niinpä pelin ohjaajan rooli on erityisen tärkeä. Ohjaaja esittäytyy pelaajille tehtaan oppaana, ja

---

<sup>124</sup> Vuorisen haastattelu 10.11.2020.

<sup>125</sup> [Pelipäivä, Porin nuorisotalon nettisivut 2022](#). [Kirjasto mukana Porin pelipäivässä 2021](#).

<sup>126</sup> Heinosen haastattelu 7.12.2021.

<sup>127</sup> AKE, eli alueellista kehittämistehtävää hoitava kirjasto. Pori kuuluu Turun kaupunginkirjaston AKE-alueeseen. AKE:n tehtävänä on tukea kirjastojen kehittymistä ja osaamista, ja edistää niiden yhteistyötä. ([Alueellista kehittämistehtävää hoitavat kirjastot 2018](#).)

<sup>128</sup> Salkut ovat teemapaketteja, joita voi lainata kirjastolta erilaisten ryhmien, kuten koululuokkien käyttöön. Paketti mahtuu yleensä melko kompaktiin tilaan, kuten salkkuun, ja sisältää tekstimateriaaleja, esineitä ja kuvia teemaansa liittyen. Pakopelisalkkujen lisäksi kirjastoilta saattaa voida lainata esimerkiksi eriteemaisia muistelu- ja tarinasalkkuja.

<sup>129</sup> Koiranen: Robottitehdas-pakopelisalkku. Koirasen haastattelu 10.2.2021.

hänen tärkeimpänä tehtävänä on sisäistää arvoitusmateriaalit hyvin ja ymmärtää pelin kulkua selkeästi, jotta hän voi ohjata pelaajia sujuvasti eteenpäin. Materiaalipaketti neuvoa ohjaajaa myös eläytymään oppaan rooliinsa vahvasti. Lavastamisen määrä on pelin järjestäjän käsissä, mutta peli ei välttämättä tarvitse rekvisiittia.<sup>130</sup>

Mekaanisesti *Robottitehdas* toimii rastimaisesti pienryhmäperiaatteella. Koska peli on suunniteltu ensisijaisesti koululuokille (joiden ryhmäkoot ovat noin 20 hengen tienoilla), jaetaan luokka peliä varten noin viiteen pienryhmään. Ryhmiä on korkeintaan yhtä monta kuin tehtävärasteja (mutta jos luokkakoko on pieni, voi pienryhmiä olla vähemmänkin). Tehtävärastit muodostuvat jokainen omasta arvoituskokonaisuudestaan, ja pienryhmät kiertävät tilassa rastien välillä, kunnes jokainen ryhmä on ratkaissut jokaisen rastin tehtävät.<sup>131</sup> Näin useammalle pelaajalle löytyy koko ajan aktiivista tekemistä, eikä tehtäviä tarvitse delegoida tai informaatiota jakaa suurelle määrälle ihmisiä kerralla.

### **3.4 Pakopeli kirjastossa**

Vaikka pakopelit toimivat kirjastollakin kävijähoukuttimina, etenkin tapahtumissa, kirjastolla on harvemmin pysyviä, kaikelle yleisölle jatkuvasti avoimia pakopelejä. Tällaisiaakin varmasti voidaan järjestää; ja ne voisivat toimia hyvin samantyyppisesti kuin kirjastolta lainattavissa oleva ulkourheiluvälineistö, tai tässä tutkimuksessa esitellyn museon pelillistetty näyttely. Myös kirjasto saattaisi hyötyä kiinteästä, itsenäisestä pakopelistä, joka olisi rakennettu jonnekin sen käyttämättömään tilaan. Valitettavasti tällaiset tilat eivät ole yleisiä kirjastoista tai museoista. Sekä kirjastolla että museolla valtaosa käytössä olevasta tilasta on aineiston säilytystilaa, eikä se ole paras mahdollinen pelitila. Kirjastolla on tämän lisäksi monipuolisesti tiloja eri käyttötarkoituksia varten (joskin näissäkin säilytetään yleensä aineistoja), kuten hiljaista työskentelyä, tietotekniikan käyttöä tai luentoja varten. Muistiorganisaatioissa on harvoin tiloja, jotka voisi omistaa pakopelille (joskin kirjastoissa saattaa olla esimerkiksi erillisiä pelihuoneita, mutta ne ovat yleensä yleisiä nuorison ajanviettotiloja, joiden tarkoitus on vastavuoroisesti hiljentää kirjaston muita tiloja), osin myös siksi, että

---

<sup>130</sup> Koironen: Robottitehdas-pakopeliasalkku.

<sup>131</sup> Koirasen haastattelu 10.2.2021. Koironen: Robottitehdas-pakopeliasalkku.

pakopelihuone ei olisi koko ajan vapaasti kaiken yleisön käytettävissä, vaan käytössä lyhyitä ajanjaksoja yhdelle asiakasryhmälle kerrallaan.

Pakopelin opetuksellinen funktio korostuu kirjastolla. Kirjastolla on tärkeä tehtävä yhteiskunnan lukutaidon edistäjänä ja ylläpitäjänä. Lukutaidon parantaminen saattaa olla haastavaa aikuisiällä, ja heikon lukutaidon omaavien voi olla hankalaa jatkaa opintoja tai päästä töihin. He eivät myöskään koe kirjastopalveluja omakseen; erityisen hankalassa asemassa ovat nuoret aikuiset, jotka eivät välttämättä löydä kiinnostusta enää nuorten palvelutarjonnasta, eivätkä toisaalta vielä aikuisillekaan suunnatuista palveluista.<sup>132</sup> Pakopeliä voidaankin käyttää sekä kirjaston roolien ja mediakasvatuksen opettajana, että lukuinnostajana ja kävijämagneettina.

Nuorten ja vanhusten ryhmillä saattaa olla kirjastolle hyvin erityyppisiä tarpeita. Vanhukset muistavat kirjaston olleen erilainen heidän nuoruudessaan, ja saattavat kaivata kirjastolta enemmän rauhallisuutta, kun taas nuoret ovat kiinnostuneet ehkä enemmän kirjaston aktiivisemmasta annista. Nuoret saattavatkin kokea hiljaisen kirjaston luotaan työntäväksi tilaksi, johon heitä ei kaivata häiritsemään. He saattavat myös kaivata kirjastoon monipuolisempia mahdollisuuksia vapaalle harrastustoiminnalle ja luovalle kokeilemiselle.<sup>133</sup>

Kirjaston aineiston liikkuvuuden takia sen palvelujen pelillistäminen on tavallista haasteellisempaa, mutta suurimpana rajoitteena pelien tuomiselle kirjastoon on monesti resurssien vähäisyys. Peliin käytetty rahoitus, tilat ja henkilökunta on aina pois jostain muualta. Pelien kehittäminen ja hankkiminen voi olla hyvin työlästä.<sup>134</sup> Monista kirjastoista voi lainata pelisisältöjä, kuten lauta- tai videopelejä, mutta niissäkin on kirjastolle omat haasteensa. Lautapeliä monet osat katoavat tai rikkoutuvat helposti, ja jo pelilaatikkokin saattaa vaatia enemmän huolenpitoa kuin muut kirjaston aineistot. Videopelit taas ovat muita materiaaleja alttiimpia varkauksille<sup>135</sup>. Nämä aineistot ovat kuitenkin hyvä tapa markkinoida kirjaston palveluita nuorille asiakaskunnille.

---

<sup>132</sup> Hyttinen ja Tanskanen 2018, 81.

<sup>133</sup> [Nuoret haluavat rohkeamman kirjaston 2016.](#)

<sup>134</sup> Nicholson 2009, 1.

<sup>135</sup> Heinosen haastattelu 7.12.2021.

Pakopelin tavoitteet ovat kirjastolla kasvatuksellisia, viihteellisiä ja sosiaalisia. Kohderyhmä painottuu etenkin koululaisiin ja opiskelijoihin, lapsiin ja nuoriin. Nuorilla ikäryhmillä tärkeää on etenkin lukutaidon kehittäminen ja lukemiseen innostaminen. Myöhemmin voidaan keskittyä esimerkiksi medialukutaitoon. Pakopelien yleistyessä tarkemmat koulutuskäytöt ovat myös mahdollisia: olisi mielenkiintoista törmätä esimerkiksi vanhemmille ikäluokille suunnattuun, tietoteknologian käyttöä opettavaan pakopeliin. Laajoille lukijakunnille voisi myös esitellä erityyppistä kirjallisuutta tai kirjaston tarjoamia monipuolisia harrasteita. Pakopelaaminen on aktiivista, vuorovaikutteista ja lyhytkestoista, erikoista ja mieleenpainuvaa tekemistä.

## 4. Porin kaupunginkirjaston rikospakopelin suunnittelu

Pelit ja pelaaminen saavat koko ajan enemmän jalansijaa kirjastoissa. Olennaisimpia haasteita pelien sisällyttämiseen kirjaston palveluihin on resurssien puute. Uusi palvelumuoto vaatii niin aikaa, rahaa kuin aiheeseen vihkiytynyttä työvoimaa.<sup>136</sup> Pelit, olivat ne sitten digitaalisia pelejä konsoleineen ja levyineen, lautapelejä nappuloineen ja noppineen tai pakopelejä arvoituksineen, ovat etenkin aloitusvaiheessa huomattava sijoitus. Peli saattaa olla kallis hankinta, ja niiden käyttämiseen liittyy usein paljon erityisjärjestelyjä, jotka vaativat henkilökunnan kouluttamista, aikaa ja huomiota. Silti pelejä myös kaivataan kirjastoon, sillä niillä on kasvava kulttuurillinen merkitys, ja kirjasto haluaa sekä vaalia kulttuuria, että tehdä siitä kaikille yhtä lailla saavutettavaa.<sup>137</sup>

Porin kaupunginkirjaston rikospakopeli suunniteltiin osana Porin Kirjastopolku-hanketta, jonka yhtenä tavoitteena oli lisätä kirjaston ja toisen asteen koulutuslaitosten yhteistyötä<sup>138</sup>. Pelin suunnittelun pohjana käytettiin kirjaston tekemää kyselyä<sup>139</sup>. Pelin oli määrä valmistua pääosin kevään aikana, mutta viimeistään vuoden loppuun mennessä, jolloin myös Kirjastopolku-hanke tulisi loppumaan. Pelin suunnittelu ja materiaalien tuottaminen tehtiinkin pääosin kevään aikana, mutta osa korjaustyöstä ja pelitestauksista jäi syksyille.

Suunnittelin pelin yhdessä kirjaston hanketyöntekijä Anna Heinosen kanssa. Ideoimme pelin ja arvoitukset yhdessä, mutta jaoin lopullisen arvoitusten kehitystyön kahtia, jolloin molemmilla oli päävastuu kolmen arvoituksen suunnittelusta. Heinonen vastasi lisäksi myös pelin visuaalisesta ilmeestä. Tapasimme noin kerran viikossa keskustelemaan pelin edistymisestä, ideoista ja jatkosuunnittelusta, jonka jälkeen työstimme peliä itsenäisesti. Lisäksi tukenamme toimi projektiryhmä, johon kuului 4 kirjaston työntekijää ja 4 alueen opiskelijakohderyhmien opettajaa. Ryhmä seurasi ja kommentoi projektin etenemistä sekä kertoi peliin kaivatuista teemoista ja sisällöistä: se toimi hyvänä kaikupohjana prosessille. Opettajat saivat ilmaista, millaista sisältöä peliltä kaivattiin, mikä oppilaita kiinnosti ja mitä kirjastosta ja sen käytöstä tiedettiin. Ryhmä seurasi pelin edistystä ja kommentoi sitä, mutta ei osallistunut varsinaiseen

---

<sup>136</sup> Nicholson 2009, 1. Alava 2015, 2.

<sup>137</sup> Alava 2015, 1.

<sup>138</sup> Heinonen sähköposti 21.1.2021.

<sup>139</sup> Kysely kirjaston toiminnasta toisen asteen opiskelijoille 2020.



pelisuunnitteluun tai rakentamiseen. Projektiryhmä kokoontui Teams:n välityksellä kolmesti kahden kuukauden välein.

#### **4.1 Suunnittelun lähtökohdat ja tavoitteet**

Pelisuunnittelu on realistista aloittaa resurssien näkökulmasta, kartoittamalla projektiin käytettävissä olevan aika, tekijöiden tietotaito, sekä saatavilla olevat tilat ja työkalut. Kirjaston henkilökunnalla oli monipuolinen ymmärrys kirjaston toiminnasta ja sen vähemmän käytetyistä palveluista, ja opettajilla hyvä käsitys oppilaidensa tiedoista ja tarpeista. Meillä oli myös hyvä käsitys siitä, millaiset resurssit peliin oli käytettävissä niin ajan, tilan, henkilökunnan kuin materiaalienkin osalta. Tämän vuoksi kiinnitimme erityishuomiota tuotteen helppokäyttöisyyteen. Halusimme minimoida pelin rakentamiseen ja siivoamiseen käytettävän ajan, tehdä pelistä helposti säilytettävän, ja arvoituksista helposti muokattavia tai korvattavia, jos niistä tulisi epäajankohtaisia tai jos materiaalit vahingoittuisivat käyttökelvottomiksi <sup>140</sup>.

##### **4.1.1 Resurssit**

Tärkein pelisuunnitteluamme ohjaava tekijä oli sen helppokäyttöisyys ja resurssien huomioon ottaminen. Halusimme suunnitella pelin siten, että kirjaston olisi helppoa ja käytännöllistä käyttää ja muokata peliä, jotta sitä pelattaisiin paljon ja jotta se pysyisi kirjaston palveluvalikoimassa pitkään.<sup>141</sup> Peliin käytettävien esineiden on oltava kestäviä tai helposti korvattavia, sillä kouluvierailuita saattaa olla samana päivänä useampi peräkkäin. Esimerkiksi lasia tulee materiaalina välttää <sup>142</sup>. Peli oli myös alusta asti tarkoitus tehdä sellaiseksi, että siitä voisi rakentaa ja muokata version myös Nakkilan kirjastoon, eli se ei saanut olla liian paikkasidonnainen.<sup>143</sup>

Kirjaston henkilöstöllä on myös heidän tavalliset työtehtävänsä kirjastovierailujen lisäksi, eikä peliin siten voi yleensä sitoa useampia työntekijöitä <sup>144</sup>. Jos siis vierailuryhmän esimerkiksi jakaa useampaan osaan, ei jokaiselle ryhmälle ole omaa pelinjohtajaa. Peli on siis pelattava yhdessä, hallitussa tilassa. Vuorinen kuitenkin

---

<sup>140</sup> Suunnittelukokous 28.1.2021.

<sup>141</sup> Projektiryhmän kokous 29.1.2021

<sup>142</sup> Vuorisen haastattelu 10.11.2021.

<sup>143</sup> Pelin suunnittelukokous 13.1.2021.

<sup>144</sup> Suunnittelukokous 28.1.2021.

kertoi, että hän on saanut vierailujen yhteydessä paljon ohjaamisapua ryhmän mukana tulleelta opettajalta <sup>145</sup>. Heiltä ei voi kuitenkaan vaatia pelin opettelua etukäteen – vain ohjausavustusta esimerkiksi ryhmien jakamisessa. Optimaalisesti tilanne olisikin sellainen, että myös opettaja olisi mukana osallistamassa ryhmää. Kirjaston työntekijä työllistyy tunninkin mittaisesta vierailusta tuntia hieman pidemmäksi ajaksi, etenkin pakopelien tapauksessa <sup>146</sup>. Peliin kuuluu normaalisti itse pelaajan lisäksi myös pelin esittely, palautekeskustelu, sekä pelin rakentaminen ja siivoaminen. Pakopeleihin neuvotaan yleensä saapumaan pelipaikalle 10–15 minuuttia ennen pelaajan alkamista, ja loppukeskusteluun menee helposti saman verran aikaa.

Tuotettavan palvelun tulee olla myös mahdollisimman esteetön ja saavutettava. Näillä tarkoitetaan sitä, että pelin tulee olla mukava ja helppokäyttöinen kaikille pelaajille heidän varakkuudestaan, liikunta- tai toiminta rajoitteistaan, ominaisuuksistaan tai vähemmistöön kuulumisestaan huolimatta. <sup>147</sup> Kirjaston pitää onneksi tilana olla jo itsessään esteetön. Saavutettavuutta pyrimme tukemaan valikoimalla arvoituksiin helppolukuisia fontteja ja pyrkimällä tekemään käytetyistä kuvista ja symboleista selkeitä. Kiinnitimme erityishuomiota värisokeuteen, sillä koimme, että se on sekä melko yleinen ongelma, että huomiotta jäädessään helpoiten ongelmaksi koituva, sillä pakopelaaminen, ja erityisesti meidän pelimme, pohjaa paljon näkyvien elementtien hahmottamiseen. Värisokeus ja lukihäiriö olivat myös rajoitteita, joita koimme pystyvämme huomioimaan pelin suunnittelussa. <sup>148</sup>

Porin pääkirjastoa ei ole suunniteltu tapahtumatilaksi. Kirjastolla on kokous- ja ryhmätyötiloja, mutta varsinaiset tapahtumat (jotka eivät ole vain luentoja) järjestetään yleensä avoimina tapahtumina kirjaston aulatilassa ja osastoilla. Kun tilaa ei ole suunniteltu tämän tyyppiseen toimintaan, tuntuu tapahtuma helposti ruuhkauttavan kirjaston yleiset tilat. Vaikka kirjastolla on nykyään keskeinen rooli myös tapahtumakeskuksena, tämä rooli on uusi, eikä kirjaston vanhaan rooliin suunnitellut tilat enää toimi sen uudessa roolissa yhtä kattavasti <sup>149</sup>. Pakopeli on tässä suhteessa hieman täysimittaista tapahtumaa helpompi järjestää, sillä siinä on rajattu määrä

---

<sup>145</sup> Vuorisen haastattelu 10.11.2021.

<sup>146</sup> Vuorisen haastattelu 10.11.2021. Heinosen haastattelu 7.12.2021.

<sup>147</sup> Sorjonen ja Sivonen 2015, 24.

<sup>148</sup> Suunnittelukokous 18.2.2021.

<sup>149</sup> Alava 2015, 22.

osallistujia, ja sen vaatimuksen tilallisesti ovat vähäisempiä. Pakopelin voi helposti järjestää esimerkiksi kokous- tai luennointitilaan, jos kirjastolla on sellaisia ja ne ovat tarpeeksi tilavat.

Useimmissa kaupallisissa pakohuoneissa pelin edistymistä seurataan videokameroiden välityksellä toisesta huoneesta, josta pelinohjaaja voi tarvittaessa jakaa vinkkejä radiopuhelimen, television tms. avulla. Tällaisen järjestelmän hankkiminen ja asentaminen ei kuitenkaan ole realistista tähän käyttötarkoitukseen, ja vaikka kirjastoilla yleensä onkin valvontajärjestelmä, se ei ole hyvä eikä riittävä pelitarkoitukseen, etenkin kun peliin käytettävä tila ei tule olemaan pysyvä. Tämä tarkoitti, että pelinohjaajan on seurattava peliä samassa tilassa pelaajien kanssa.

Porin kaupungin kirjastolla oli kuitenkin käytettävissä tietokoneita ja tabletteja, joten pystyimme sisällyttämään internetiin tai teknologiaan liittyviä elementtejä peliin <sup>150</sup>. Käytännöllisintä olisi, jos käytettävien tablettien kotisivun vaihtaisi peliin sopivaksi, tai jos selaimen voisi lukita tai merkata olennaisia sivustoja valmiiksi. Tämä ei kuitenkaan todennäköisesti tule tapahtumaan, sillä tabletit eivät ole pelkästään pakopelin käytössä, ja pelien välillä ne palautetaan oletusasetuksiin muuta käyttöä varten. Tarvittavat sivustot pitää siis esitellä selkeästi pelin muiden materiaalien avulla. Onneksi se myös tarkoittaa, etteivät pelaajat menetä mitään, vaikka he sulkisivatkin vahingossa peliin käytettävän selaimen. Tämä oli pieni haaste Pukstaavin pakopelin tabletin kanssa. Peliä pelattiin antamalla vastauksia tabletille kehitettyyn vastauspohjaan. Jokaisessa huoneessa oli omat kysymyksensä, joihin pääsi siirtymällä vastauspohjan seuraavalle sivulle. Pohjassa oli kuitenkin mahdollista siirtyä myös edelliselle sivulle, jolloin kaikki edellisen huoneen vastaukset nollautuivat. Edeltävän huoneen vastauksia oli hankala muistaa, ja koska huoneessa oli jo uusi ryhmä, niitä ei voinut palata tarkistamaan.

#### 4.1.2 Kohderyhmä

Pelisuunnittelulla on erilaisia lähtökohtia. Yksi olennainen lähtökohta on pelaajakeskeinen pelisuunnittelu, jonka mukaan hyvää peliä aletaan suunnittelemaan siltä pohjalta, mitä sen tulevat pelaajat peliltä toivovat ja odottavat. Näin suunnittelijan on helpompi täyttää käyttäjien odotukset, jolloin pelikokemus on miellyttävä. Hyvä peli

---

<sup>150</sup> Suunnittelukokous 28.1.2021.

on myös huoliteltu ja kokemukseltaan yhtenäinen.<sup>151</sup> Toteuttaakseen tätä suunnittelumallia on ensin ymmärrettävä, mille kohdeyleisölle peliä ollaan tekemässä. Meidän pakopelimme kohderyhmä on toisen asteen oppilasryhmät. Palvelua tullaan tarjoamaan kouluille, ja opettajat saavat halutessaan varata pelin kirjastovierailunsa sisällöksi. Osa alueen opettajista kuului projektiryhmään, ja pääsivät siten seuraamaan pelisuunnittelun etenemistä ja vaikuttamaan pelin sisältöihin sen suunnitteluvaiheessa. Pelisuunnittelu prosessiin ei kuitenkaan osallistunut varsinaisen kohderyhmän jäseniä (toisen asteen oppilaita). Kirjasto oli kartoittanut heidän palvelutoiveitaan ja kiinnostusta aiheeseen aiemmin kyselyn muodossa, ja pyrimme ottamaan nämä toiveet huomioon pelin suunnittelussa. Sen lisäksi testasimme pakopeliä oppilasryhmillä ennen sen lisäämistä kirjaston palvelutarjontaan.

Pelisuunnittelun kannalta, etenkin pakopelien tapaisissa älypeleissä, kohderyhmän kartoittaminen on tärkeää myös pelin sisällön vuoksi. Pelaajien ikä ja taitotaso saattaa vaikuttaa siihen, millaisia tehtäviä ja arvoituksia heille voi esittää<sup>152</sup>. Toisen asteen opiskelijoiden voisi esimerkiksi olettaa osaavan hieman englantia, mitä taas ei voi olettaa kaikilta peruskoululaisilta. Esimerkiksi Pukstaavin pakohuoneessa oli arvoitus, joka vaati laskujärjestyksen osaamista (ja yksinkertaista laskutaitoa). Mitä tarkempi kohderyhmä on, sitä tarkennetumpaa sisältöä heille voi tarjota. Pakopelin on tarkoitus perustua tiedolle, joka peliryhmällä on jo käytettävissään, joten se on mahdollista suunnitella hyvin tarkalle ryhmälle, kuten tietyn kurssin opiskelijoille, jolloin arvoitukset voi suunnitella käsittelemään kurssin teemoja. Kouluyhteistyön kautta tavoitetaan myös käyttäjiä, jotka eivät muuten kävisi kirjastossa tai ole kiinnostuneet kirjaston toiminnasta<sup>153</sup>. Peli saattaa olla monille kohderyhmäläisille ensikosketus pakopelaamiseen.

Kohderyhmän näkökulmasta on myös valittava esimerkiksi tehtävien muotoilu, jotta käytetyt ilmaisut ovat pelaajille ymmärrettäviä<sup>154</sup>. Myös pelin visuaalinen ilme on tärkeä, etenkin peleissä, joissa on paljon tekstiä, tai joiden arvoitukset tai niiden ohjeistukset ovat tekstimuodossa. Etenkin jos peli pohjaa paljon tulostettuihin

---

<sup>151</sup> Kultima 2018, 79.

<sup>152</sup> Kolar 2015, 1332.

<sup>153</sup> Sorjonen ja Sivonen 2015, 63.

<sup>154</sup> Hamdi 2021, 40. Suunnittelukokous 1.2.2021.

materiaaleihin, on materiaalien hyvä olla visuaalisesti mielenkiintoisia, mutta se ei kuitenkaan saa olla esteenä tekstin luettavuudelle. Tekstiä sisältävissä peleissä tulisikin kiinnittää erityishuomiota pelin saavutettavuuteen. Oppimispelin on hyvä olla selkeä, tiivis ja motivoiva <sup>155</sup>.

Useimmat kouluvierailut ovat rajallisen mittaisia, ja kestävät noin tunnin tai kaksi. Porin pääkirjaston kouluvierailut kestävät tunnin. Ensisilmäyksellä tämä vaikuttaisi täydelliseltä pohjalta pakopelille, joiden kesto on tavallisesti saman mittainen. Tähän tuntiin ei kuitenkaan sisälly pelin alustus tai loppukeskustelu. Kirjastovierailuun osallistuvan luokan ryhmäkoko on myös huomattavasti suurempi kuin ihanteellinen pakopeliryhmäkoko (noin 4 henkeä). Oppilasryhmien koko saattaa myös vaihdella sen mukaan, millaisesta luokasta, ryhmästä tai koulusta on kyse. Lukion ryhmäkoko saattaa olla esimerkiksi yli kolmekymmenhenkinen, ja ammattikoulun alle kaksikymmentä oppilasta. <sup>156</sup> Tämä asettaa haasteita pelisuunnittelulle, jotta kaikilla pelaajilla olisi pelin ajan mielekästä tekemistä, mutta jotta peli olisi pelattavissa myös pienemmässä ryhmässä.

Joissakin pakopeleissä suuren ryhmäkoon ongelmaa on kierretty tekemällä pelin arvoitusrungosta täysin avoin, jolloin ryhmäläiset pystyvät ratkomaan eri arvoituksia samanaikaisesti, luoden useammalle pelaajalle tekemistä. Tämä kuitenkin hankaloittaa pelin tarkkaa ajoittamista, juonen kirjoittamista, sekä oppimateriaalin esittelyä, sillä pelinsuunnittelun osalta on mahdotonta tietää, mitä yksittäinen pelaaja saa selville ja missä järjestyksessä. Opettavaisissa huoneissa onkin helpointa käyttää suoraa arvoituspolkua tai rastityyppistä ratkaisua, jossa ryhmä jaetaan pienryhmiin, joista jokainen ratkoo pelin edetessä jokaisen arvoituksen. Tässäkin tapauksessa peliin voi kuitenkin olla hankala sijoittaa selkeää juonta, sillä pelaajan kokevat arvoitukset eri järjestyksessä. Teoriassa jokaiselle pienryhmälle voisi antaa omat pelimateriaalit omissa tiloissaan, mutta tällöin peliä voi olla hankala ohjata, sillä siihen on harvoin annettavissa useampaa ohjaajaa. Yhteisessä pelitilassa on myös se hyvä puoli, että kaikkia pelimateriaaleja ei välttämättä tarvitse tehdä jokaiselle ryhmälle yksilöllisiksi, vaan

---

<sup>155</sup> Kuittinen 1994, 50. Keränen 2013, 10–11.

<sup>156</sup> Suunnittelukokous 1.2.2021. Projektiryhmänkokous 29.1.2021.

kaksi tai kolme yhdessä käytettävää materiaalia riittää viidelle tai kuudellekin pienryhmälle.

Sekä Pukstaavin että Vuorisen pakohuoneissa suurempaa oppilasryhmää on jaettu eri tiloihin. Vuorisen pakopelissä sekundääriseksi ongelmaksi nousee peliin käytettävä aika. Kun peliryhmän jakaa kahtia, ja pelin vetää ensin ryhmän toiselle puolelle, sitten toiselle, tulee peli itsessään viemään kaksinkertaisen määrän aikaa. Tästä syystä Vuorisen pakopeli kestääkin vain puoli tuntia. Pakopeliä voi olla hankala typistää tätä lyhyemmäksi peliksi, elleivät arvoitukset ole hyvin yksinkertaisia. Pelaajalle saattaa jäädä liian nopeasta pelistä huono maku suuhun: arvoitukset saattavat tuntua liian helpoilta, peliin ei välttämättä ehdi syventyä lyhyessä ajassa, ja vaikka kiire onkin olennainen osa pakopelaamista, saattaa nopea peli tuntua pelaajasta siltä, että hänen pelinsä halutaan vain hoitaa nopeasti pois alta <sup>157</sup>. Lisäksi jos ryhmän jakaisi kahta useampaan ryhmään, jossa peli tapahtuisi perätysten, pitäisi lopulle ryhmälle keksiä tekemistä täksi ajaksi (ja tekeminen tulisi olla mahdollista pätkiä). On myös otettava huomioon, että ryhmien kasaaminen koolle pelien välissä, pelin nollaaminen ja siihen ohjeistaminen vievät aina oman aikansa.

Pukstaavissa ryhmää on mahdollista jakaa useampaan pienryhmään sen ansiosta, että pakohuone on suunniteltu liukuhihnamaiseksi: uusi ryhmä pääsi aloittamaan pelin aina vartin välein, ja sitä pystyi pelaamaan samanaikaisesti neljä eri ryhmää (pelin eri vaiheissa ja huoneissa). Tämä pelimuoto jättää paljon pelaajan vastuulle, sillä vinkkien pyytäminen ei ole mahdollista. Vartti on niin ikään melko lyhyt aika, joten pelitiloissa ei voi olla liian paljon materiaalia (joka harhauttaa pelaajaa arvoituksista). Jokaisen tilan on oltava samanaikaisesti tarpeeksi helppo, jotta sen voi ratkoa annetussa ajassa, että tarpeeksi haastava, jotta siellä on riittävästi tekemistä vartiksi. Ensimmäisen huoneen tuleekin olla helpoin tai sisältää vähiten arvoituksia, sillä sen vastuulla on opettaa pelaajille, miten koko peli toimii. Pukstaavin pakopeli on omalaatuinen myös siksi, että jokaisessa huoneessa peliprosessi alkaa ikään kuin alusta, tutkimalla uusi tila ja pohtimalla miten sen elementtejä käytetään ja ratkotaan. Joissakin kaupallisissakin

---

<sup>157</sup> Kolar 2015, 1334.

pakopeleissä on useampia huoneita, mutta useimmin vain kaksi (joista toinen saattaa myös olla hyvin pieni).

Arvoitusten pituus on suunnitelmallinen haastavuus myös Robottitehtaassa, sillä optimaalisesti kaikki pienryhmien tehtävärastit tulisi olla ratkottavissa samassa ajassa. Tämä on sitä hankalampaa toteuttaa, mitä enemmän rasteja pelissä on käytössä, ja mitä lyhyempi niihin käytettävissä oleva aika siten on. On melko vaikeaa arvioida, kuinka kauan aikaa erityyppisten arvoitusten ratkominen vie erilaisilta ryhmiltä ja ihmisiltä. Robottitehdas kiertää ongelmaa hieman tekemällä yksittäiselle rastille tilaa useammalle pienryhmälle (mikä toki saattaa nopeuttaa ennestään nopean ryhmän arvoitusten ratkontaa, sillä he saavat näkevät kuinka arvoitus tulee ratkaista seuraamalla toisen ryhmän etenemistä). Tässä mallissa valtaosa pelin sujuvuudesta lankeaakin ohjaajan harteille. Peli vaatii valvontaa, ja jos joku ryhmä jää arvoitukseen pahasti jumiin, voi ohjaaja avustaa heitä siinä eteenpäin. Liika kädestä pitäminen voi kuitenkin olla pelaajista turhauttavaa <sup>158</sup>.

Kokemus siitä, että ryhmäkokona tähän peliin (joka järjestetään hyvin rajallisessa tilassa, pääosin yhdessä huoneessa, ja pääosin pöytien ääressä; pöytään tulee mahtua kaksi eri ryhmää) optimaalinen pienryhmäkoko olisi noin 3–4, jolloin koko oppilasryhmän optimaalinen koko olisi noin 15–20 henkeä. Peli on helposti muokattavissa pienemmille ryhmille sopivaksi<sup>159</sup>, mutta suuremmat ryhmät voivat osoittautua haasteellisiksi. Vaikka arvoitusta voi pohtia useampi henkilö yhtä aikaa, yksittäistä arvoitusta voi toiminnallisesti ratkoa vain rajattu määrä henkilöitä samanaikaisesti. Arvoitukset ratkeavat yleensä yhdenkin jäsenen voimin, ja yleensä vain yksi henkilö kerrallaan voi aktiivisesti käsitellä arvoitusta, mutta muut jäsenet voivat auttaa ratkomisessa keskustelemalla arvoituksen mahdollisista ratkaisuksista, etsien vihjeitä ja yhdistellen eri elementtejä. Pakopeleissä nousee usein esiin ainakin kolme eri roolia: kirjuri (tekee muistiinpanoja ja pitää kirjaa ratkotuista ja ratkomattomista arvoituksista), johtaja (delegoi tekemistä muille jäsenille, tekee yleishuomioita, johtaa keskustelua) ja kokeilija (ratkoo arvoitusta, vastuussa mekaanisista elementeistä) <sup>160</sup>.

---

<sup>158</sup> Keränen 2013, 20.

<sup>159</sup> Pelistä voi poistaa ylimääräisten ryhmien logolla kuvioidut materiaalit, ja loppuarvoituksen kartat voi jakaa kirjekuoriin siten, että niitä on saman verran kuin osallistuvia pienryhmiä.

<sup>160</sup> Korteso 2018, 95–101.

Monesti roolit saattavat vaihdella pelin edetessä (ja sitä kannattaa myös kannustaa), mutta ne saattavat myös lukkiutua tietyille aktiivisille pelaajille jo pelin alussa. Jos ryhmäläisiä on kovin monta, he eivät kaikki näe materiaaleja samanaikaisesti, eivätkä siten voi ratkoa tehtäviä yhdessä. Passiivisemmat pelaajat jäävät siten helposti kokonaan pelin ulkopuolelle. Näin ollen viiden hengen ryhmäkoko on yläraja jo senkin vuoksi, että sitä suurempi ryhmä tarkoittaisi, että yhdellä pisteellä saattaisi olla samanaikaisesti kymmenenkin henkeä. Sinne on vaikea pelinohjaajankaan enää mahtua väliin.

#### 4.1.3 Oppiminen

Oppimispelitkin ovat pelejä, joten niissä on paljon samoja pelisuunnittelullisia tavoitteita. Selkeät säännöt, valinnanvara, reflektointi, kilpailullisuus, palkitseminen ja yhteisöllisyys ovat pelisuunnittelussa keskeisessä roolissa <sup>161</sup>. Useimmat opetuskäyttöön suunnitellut pakopelit eroavat valtavirran kaupallisen käytön pakopeleistä siinä, että pelaajien on tarkoitus pelata peli kokonaan. Sen sijaan kaupallisten pakopelien tavoitteena on yleensä kilpailla aikaa vastaan, minkä vuoksi ajan loppuessa kesken osa pelistä jää pelaamatta. Kaupallisten pelien läpikäysprosentti voi pelistä riippuen olla tavallisesti 10—50 prosenttia <sup>162</sup>. Tämä ei kuitenkaan ole opetukselliselle pelille paras lähestymistapa, sillä tällöin osa pelin sisällöistä saattaa jäädä pelaamatta ja siten myös oppimatta. Kilpailullisuus on kuitenkin olennainen osa pakopelejä, ja jopa kirjastopakopeleissä kävijät haluavat monesti tietää, kuinka kauan aikaa he käyttivät huoneen ratkaisemiseen <sup>163</sup>. Halusimme kuitenkin suunnitella pelistämme ensisijaisesti opetuksellisen. Peli rakentuisi siten enemmän yhteistyöpeliksi kuin kilpailuksi. Tavoitteena on, että peli tulisi pelattua kokonaan annetussa ajassa, ja tavoite saavutettaisiin ohjaajan aktiivisella avustuksella. Näin ollen pelin läpäisy nopeus ei välttämättä olekaan yhtä verrannollinen määre kuin tavallisessa pakopelissä. Kilpailuelementtiä olisi kuitenkin ehkä mahdollista seurata ajan sijaan sen perusteella, kuinka paljon ohjeistusta eri ryhmät tarvitsevat. Toisaalta jos ryhmäläiset tietävät, että heitä arvioidaan tämän perusteella, he eivät todennäköisesti halua vihjeitä, mikä taas tarkoittaa sitä, että peli olisi hankalampi saada pysymään suunnitellun ajan sisällä.

---

<sup>161</sup> Deterding 2011, 11.

<sup>162</sup> Koironen 2019, 153.

<sup>163</sup> Vuorisen haastattelu 10.11.2021.



Oppimispelin tulee tuntua palkitsevalta pelinä, sillä pelaaja ei välttämättä koe itse oppimista palkitsevana <sup>164</sup>. Palkitseminen oppimisen yhteydessä saattaa vaikuttaa oppimiseen myös käänteisesti, tehden oppimisesta ilman palkintoa epämotivoivaa <sup>165</sup>. Myös palkitseminen ja suoritusten arviointi on kuitenkin osa oppimiskokemusta <sup>166</sup>. Peli voi olla palkitseva muillakin kuin kilpailullisilla tavoilla <sup>167</sup>. Halusimme kehittää pelin, jonka palkitsevat elementit ovat yhdessä tekeminen, ratkaisujen löytämisen ja oivaltamisen ilo, sekä pelin lopuksi annettava konkreettinen pieni palkinto. Optimaalisesti pelaajat sekä oppisivat pelin aikana kirjaston käyttöä, että käyttäisivät näitä taitoja jatkossa (ja kokisivat pelin palkitsevana myös tätä kautta). Niin pelin voittaminen, pienet palkinnot kuin arvoitusten ratkomisenkin ovat kuitenkin vain ulkoisia motivaattoreita. Ulkoisten motivaattoreiden haittapuolena on se, etteivät ne kannusta pelaajaa pitkäaikaisiin valintoihin: oppisisältö saatetaan muistaa vain pelin ajan. Hyvässä oppimispelissä opittava sisältö on yhdistetty pelimekanismiin ja pelin sääntöihin, eikä vain pinnallisesti pelin fantasiasisältöön <sup>168</sup>. Kirjastonkäytön oppimisen sisäisenä motivaattorina pelissä olennaisimpana esiintyykin yhteisöllisyys, eli yhteisen kokemuksen jakaminen muiden kanssa. Pelaaja saattaa myös oppia pelissä hallitsemaan kirjaston sähköisten palvelujen käytön, antaen pelaajille konkreettisia taitoja, lisäten pelimotivaatiota ja saattaen madaltaa kynnystä myös muiden palvelujen käyttöön <sup>169</sup>.

Pakopelimme tavoitteet ovatkin ensisijaisesti kasvatuksellisia ja toissijaisesti viihteellisiä. Tarkoituksena on opettaa opiskelijoille tiedonhakuja ja medialukutaitoa, sekä innostaa ja opettaa heitä kirjaston käyttöön. <sup>170</sup> Osa opiskelijoista ei ole aiemmin lainannut kirjoja tai edes käynyt Porin pääkirjastossa, joten halusimme auttaa heitä ymmärtämään kirjastoa palveluna <sup>171</sup>. Peliin käytetty aika on hyvin rajallinen, joten kyseiset teemat aiotaan esitellä melko kevyesti. Mahdollisena lisätavoitteena on myös edistää etenkin uusien oppilaiden ryhmäytymistä, ja siten sekä luoda parempaa opiskelu ympäristöä, että ehkäistä nuorten syrjäytymistä. Ystävyyssuhteet ovat erityisen

---

<sup>164</sup> Nicholson 2015a, 2.

<sup>165</sup> Nicholson 2013, 6.

<sup>166</sup> Hamdi 2021, 19. Nicholson 2015a, 4.

<sup>167</sup> Hamdi 2021, 14.

<sup>168</sup> Hamdi 2021, 19. Nicholson 2015a, 4.

<sup>169</sup> Nicholson 2015a, 3. Hamdi 2021, 18.

<sup>170</sup> Suunnittelukokous 21.1.2021.

<sup>171</sup> Projektiryhmän kokous 29.1.2021.

olennaisia etenkin nuorille.<sup>172</sup> Toisen asteen opiskelijoiden innostaminen kirjaston käyttöön on olennaista, sillä kirjaston aktiivisinta asiakaskuntaa ovat 45–64-vuotiaat naiset<sup>173</sup>. Nuoria, etenkin poikia, halutaan innostaa ja opettaa käyttämään kirjaston palveluita. Lisäksi informaali oppiminen tukee opiskelua, lisäten kiinnostusta, innostusta ja motivaatiota<sup>174</sup>. Oppiminen eri ympäristössä voi olla tavanomaista merkityksellisempää ja luoda syviä sosiaalisia kokemuksia<sup>175</sup>. Pakopeli on hyvä oppimisympäristö, sillä pelaaja pääsee oppimaan tekemisen kautta turvallisessa ja ohjatussa ympäristössä. Pelinohjaus ja vihjeiden saaminen toimii tukena hyvän peli- ja oppimisympäristön luomisessa, ja pelaaja saa tukea myös kanssapelaajiltaan. Pelaaminen on aktiivista tekemistä, joka kehittää pelaajien kommunikaatiotaitoja ja ongelmanratkaisukykyjä.<sup>176</sup> Pakopelit motivoivat pelaamaan paremmin kuin monet muut oppimispelit, sillä niiden aikaraja kannustaa pelaajia sitoutumaan peliin, ja ne ovat aktiviteettina pelimäisempiä ja tutumman tuntuisia kuin tavanomaiset triviitit tai matikkapelit<sup>177</sup>. Pakopeli on hyvä pohja oppimiselle myös siksi, että reflektio on olennainen osa useimpia pakopelejä. Pelin päätyttyä käytävä loppukeskustelu on sekä mahdollisuus pelinohjaajalle ja kehittäjille reflektoida omaa työtään ja parantaa pelikokemusta, että pelaajille peilata pelikokemustaan ja oppimiaan asioita. Reflektio on tapa luoda pelikokemukselle merkityksiä.<sup>178</sup>

#### 4.1.4 Innostaminen ja elämyksellisyys

Opetuksellisuus ja viihteellisyys voidaan helposti nähdä ristiriitaisiksi tavoitteiksi. Ei niinkään siksi, ettei oppiminen voisi olla hauskaa, vaan siksi, että viihteen kuluttaminen ja oppiminen vaativat osallistujaltaan erilaista lähestymistapaa: viihteellinen passiivista ja oppiminen aktiivista<sup>179</sup>. Pelin on mahdollista olla sekä opetuksellinen että viihteellinen, mutta pelisuunnittelussa tulee väistämättä hetkiä, jolloin on valittava, kumpaa aspektia korostetaan. Esimerkiksi opetuksellisten pakohuoneiden tapauksessa yksi viihteellinen ratkaisu olisi pitää pelin tunnin aikarajasta kiinni, sillä vaikka osa

---

<sup>172</sup> Hyttinen & Tanskanen 2018, 81.

<sup>173</sup> [Yleisten kirjastojen asiakaskyselyn tulokset 2018.](#)

<sup>174</sup> [Informaali oppiminen 2021.](#)

<sup>175</sup> Koivusalo 2019, 7–9.

<sup>176</sup> Keränen 2013, 23–25.

<sup>177</sup> Nicholson 2018, 2.

<sup>178</sup> Nicholson 2015a, 11.

<sup>179</sup> Lamberg 2016, 44.

oppisisällöstä jäisi käsittelemättä, pelin kilpailullinen aspekti säilyisi. Kyse onkin kärjistetyksi siitä, onko opettavaisen pelin päätarkoitus olla viihdyttävä kokonaisuus opittavan aiheen äärellä (innostaminen) vai viihdyttävä tapa esittää opittava materiaali (pelillistäminen). Oppimaan innostava peli priorisoi viihdyttävyyttä ja opettaa pelaajalle lähinnä aiheisällön suuria linjoja. Sen tarkoituksena on herättää kiinnostus tarkasteltavaan aiheeseen, ei niinkään opettaa mitään tarkkoja sisältöjä tai taitoja. Opetuspelit sen sijaan haluavat opettaa jonkin tietyn asian, ja syventää tätä sisältöä auttamalla pelaajaa reflektoimaan oppimaansa. Joka tapauksessa oppimispeli pyrkii olemaan pelaajalleen viihdyttävä kokemus.

Yleisötyön kentällä tarjottavia palveluja käsitellään paljon niiden elämyksellisyyden näkökulmasta, sillä etenkin turismin näkökulmasta tarkoituksena on luoda asiakkaille pysyviä ja syviä muistoja. Elämyksen voikin karkeasti määritellä monipuolisena ja mieleenpainuvana vahvana kokemuksena. Elämys rakentuu monista elementeistä, ja sen kokija luo sille aina omat merkityksensä. Hyvässä elämyksessä on viihteellisiä, opetuksellisia, esteettisiä ja todellisuuspakoisia elementtejä. Viihteellinen elämys on passiivista hauskaa tekemistä, kuten elokuvan katsomista. Opetuksellinen elämys antaa kokijalle uuden taidon tai näkökulman, mikä tuntuu palkitsevalta. Esteettinen elämys on visuaalisesti nautinnollinen, ja sitä voi unohtua tarkastelemaan ja pohtimaan. Todellisuuspakoinen elämys taas on immersiiivinen aktiviteetti, kuten esimerkiksi monet (etenkin ryhmässä harrastettavat) urheilulajit. Näiden elementtien tasapainoisessa keskipisteessä on tavoiteltava harmoninen ja monipuolinen elämys.<sup>180</sup>

Perinteinen pelisuunnittelu painottaa immersiota, haasteellisuutta, kilpailullisuutta, yhteisöllisyyttä ja tutkimista hyvän pelin luomisessa<sup>181</sup>. Nykyään keskitytään yleensä erityisesti immersion aspektiin, jota pyritään luomaan aistien aktivoimisen, haasteiden ja mielikuvituksen tarinaan uppoutumisen kautta. Periaate on sama kuin elämyksentarkastelussa: tavoitteena on luoda mielenkiintoinen audiovisuaalinen maailma, hauskaa, mielekästä ja motivoivaa tekemistä, sekä mielenkiintoinen tarina, johon pelaaja voi samaistua ja uppoutua.<sup>182</sup> Pelin on oltava myös yhtenäinen ja ymmärrettävä. Pelin genre ja tyyppi luo pelaajalle oletuksia, joiden toteutuminen auttaa

---

<sup>180</sup> Lamberg 2016, 44–45.

<sup>181</sup> Kultima 2018, 80.

<sup>182</sup> Ermi ja Mäyrä 2005, 7.

immersion ylläpitämisessä. Hyvä pelattavuus ja pelin yleinen yhtenäisyys niin audiovisuaalisesti kuin tarinallisesti ja pelimekaanisestikin tekee pelistä palkitsevan.<sup>183</sup>

Pelin ja elämyksen suunnittelu eroavat toisistaan pääosin siten, että elämyksen suunnitteluun kuuluu usein myös sen liitteiset palvelut, jotka eivät välttämättä ole suora osa palvelua itseään. Kirjastopakopelin tapauksessa esimerkiksi kokonaisvaltaiseen elämykseen kuuluu myös esimerkiksi kirjaston muut palvelut ja henkilöstö, sekä kirjaston kaikki tilat ja esimerkiksi sinne saapuminen. Pelisuunnittelu ei käsittele yleensä aihettaan aivan yhtä laajasta perspektiivistä, monesti ehkä siksi, että se pohjaa digitaalisten pelien suunnitteluprosessiin, joka on hyvin erilainen reaalipeleihin verrattuna. Niissä on kuitenkin myös paljon samankaltaisuuksia, ja molemmat näkökulmat ovat hyödynnettävissä kirjastopakopelin suunnittelussa.

Pakopelien immersiiivisyys on suurimmaksi osin haastepohjaista immersiota. Se on voimakkaimmillaan, kun saavutetaan tyydyttävä tasapaino haasteiden ja taitojen välille. Myös epäonnistuminen voi tuntua pelatessa viihdyttävältä, koska pelaaja osaa odottaa voittoa; onnistuminen luo euforiaa ja epäonnistuminen jännitystä.<sup>184</sup> Immersiota luodaan kuitenkin myös teeman ja narratiivin kautta.

## 4.2 Teema ja narratiivi

Teema on olennainen osa elämyksen luomisessa. Teeman on oltava selkeä, eikä tilassa saa olla siitä poikkeavia elementtejä. Elämyksellisen kokemuksesta tekee moniaistillisuus, mutta sen kanssa tulee olla myös varovainen: vähäiset ärsykkeet ovat parempia kuin teeman vastaiset ärsykkeet. Teema tulee ottaa huomioon pienissäkin seikoissa, kuten visuaalisissa valinnoissa, äänimaisemassa, sanavalinnoissa ja tekstimuodossa. Ylinäyttelemine tai huono palvelu voi pilata koko kokemuksen. Kokemuksesta on hyvä saada myös jotain konkreettista, jonka kautta hän voi palata muistelemaan kokemusta myöhemmin. Kaiken ei tarvitse olla ilmiselvää; itseasiassa on parempi, että kaikki ei ole ilmiselvää; teeman tulisi välittyä ennemmin runsauden

---

<sup>183</sup> Ermi ja Mäyrä 2005, 4.

<sup>184</sup> Ermi ja Mäyrä 2005, 3–8.

kautta, jolloin pelaaja huomaa varmasti ainakin osan vihjeistä ja saa silti päätellä teeman itse.<sup>185</sup>

Teemaan liittyy läheisesti myös narratiivi, joka tekee kävijän kokemuksesta entistä syvemmän. Tarina, joka yhdistää näyttelyn esineet tai taulut, on paljon vahvempi kuin pelkkä yhtenäinen teema<sup>186</sup>. Toisaalta liian irrallinen juoni saattaa tuntua epäkiinnostavalta ja olla haitata pelin tavoitteita<sup>187</sup>. Peleissä, joissa pelaaja on itse aktiivinen tekijä, juoni saattaa kuitenkin jäädä myös toissijaiseksi, ja itse tekeminen nousta tärkeämmäksi immersion luojaksi<sup>188</sup>. Tämä prioriteettiristiriita näkyy niin pakopelien kuin muidenkin pelin suunnittelupiireissä kiistelynä siitä, kumpi on pelissä tärkeämpää, narratiivi vai pelimekaniikka<sup>189</sup>. Mielestäni tähän kysymykseen ei ole olemassa oikeaa vastausta, sillä on kyse sitten siitä mitä pelaajat pitävät tärkeänä tai pelistä kokonaisuutena, jokainen yksilö on erilainen. Eri pelaajat nauttivat erilaisista peleistä, eri peleissä juonen ja mekaniikan suhde toimii eri tavoin. Jokaiseen peliin on löydettävä oma sopiva suhde näiden kahden välille.

Narratiivi määrittelee pelaajan roolin pelissä<sup>190</sup>. Narratiivin tarkoituksena on kiinnostaa pelaajaa selvittämään pelin taustalla vaikuttavia tekijöitä. Pelaajalle annetaan informaatiota pelimaailman elementtien avulla.<sup>191</sup> Narratiivi on tärkeä osa peliä, sillä se antaa pelaajille motivaatiota pelaamiseen ja arvoitusten ratkaisemiseen. Ilman sitä pelillä ei ole merkitystä, vaan se on vain yksi koulutehtävä muiden joukossa. Pelaajien valintojen pitää vaikuttaa pelin juoneen, ja arvoitusten ratkaisemisella tulee olla seurauksia.<sup>192</sup> Tätä sovelletaan selkeästi esimerkiksi Professori Hirvenpää-pakopelissä, jossa pelaajat saavat heti pelin aluksi valita, auttaako heidän ponnistelunsa suojelemaan historiaa vai muuttamaan sitä. Pelin alkuasettelu auttaa pelaajia myös näkemään museotilan uudessa valossa. Juoni on vaikea sisällyttää peliin, sillä sitä voi ilmaista lähinnä arvoitusten kautta. Tavallisessa pakopelissä sitä voi ilmaista myös temaattisen sisustuksen avulla, mutta tässä pelissä se ei tule olemaan mahdollista (tai tulee olemaan

---

<sup>185</sup> Lamberg 2016, 45–46.

<sup>186</sup> Lamberg 2016, 47.

<sup>187</sup> Nicholson 2013, 6.

<sup>188</sup> Ermi ja Mäyrä 2005, 5–7, 8.

<sup>189</sup> Jenkins 2003, 1. Nicholson 2016a, 3. Penttilä 2018, 67.

<sup>190</sup> Penttilä 2018, 1.

<sup>191</sup> Nicholson 2015a, 8.

<sup>192</sup> Nicholson 2018, 6.

minimaalista). Koska pelin painotus on opetussisällössä, tulee juonesta helposti melko yksinkertainen.

Pakopelimme rikosteema valittiin Porin kaupunginkirjaston 2.asteen opiskelijoille tekemän kyselyn perusteella<sup>193</sup>. Koska peliä on tarkoitus tarjota ilmaisten kirjastokäyntien ohjelmaksi 2.asteen oppilaitoksille, joiden on sitten tarkoituksena tuoda koko luokka kokemaan ja oppimaan kirjastossa, emme halunneet valita teemaa, joka saattaisi olla epämiellyttävä osalle kävijöistä, joten päätimme rajata vakavat rikokset teeman ulkopuolelle. Näin ollen rikokseksi valikoitui varkaus.<sup>194</sup> Kirjaston henkilökunta toivoi teemaan tai toteutukseen humoristisia elementtejä. Arvelimme humoristisuuden olevan helpommin luotava ja lähestyttävä näkökulma rikosteemaan ja juoneen.<sup>195</sup> Pelin arvoituselementit olivat siten helpommin selitettävissä: varas oli eksentrisen henkilö, joka oli kehittänyt arvoituspelin saaliinsa kätköpaikan turvaksi.

Pelin teeman ja juonen on oltava melko yksinkertainen ja helposti ymmärrettävä, jotta sen voisi välittää rajattujen materiaalien kautta vähäisen ajan sisällä. Yksittäisiin tehtäviin on vähän aikaa, ja tarinaa voi olla hankala saada välittymään pelkkien ongelmien avulla. Tämä onkin pakopelisuunnittelun haastavimpia osuuksia. Monet pakopelit välittävät teemaa vain väljästi, eivätkä välttämättä ole juonellisia<sup>196</sup>. Koimme myös, että pelaajien ikä (noin 16) saattaisi vaikuttaa siihen, kuinka halukkaita ja motivoituneita he olisivat pelaamaan peliä ja syventymään sen juoneen<sup>197</sup>. Siksi peliin uppoutumisen tulisi vaatia pelaajalta mahdollisimman vähän. Kirjaston tilojen ja resurssien puitteissa tämä tarkoitti sitä, että rikospaikan tuli peilata pelitilaa, ja siksi niin tarinassa kuin todellisuudessaakin tila on kirjasto.<sup>198</sup> Fantasiatila saattaisi olla kiehtovampi ja sallia mielenkiintoisempia ratkaisuja niin narratiivisesti kuin visuaalisestikin, mutta pelirekvisiitan resurssien ollessa rajatut, emme pystyisi uskottavasti luomaan fantasiavaikutteita.

Pelkäsimme kirjaston henkilökunnan roolin pelin ohjaajina olevan konfliktissa heille narratiivin mukaan asettuneen roolin kanssa, sillä narratiivin mukaan heidän ei tulisi

---

<sup>193</sup> *Kysely kirjaston toiminnasta toisen asteen opiskelijoille*, 2020.

<sup>194</sup> Suunnittelukokous 21.1.2021.

<sup>195</sup> Projektiryhmän kokous 29.1.2021.

<sup>196</sup> Nicholson 2015b, 13–16.

<sup>197</sup> Suunnittelukokous 22.1.2021.

<sup>198</sup> Nicholson 2015a, 6.

tietää, miten peli ratkaistaan.<sup>199</sup> Tätä ongelmaa sai kuitenkin kierrettyä, kun kirjastolaiset tunsivat pelin hyvin: heidän ei silloin tarvinnut tarkistaa vastauksia ohjelapusta (jonka olemassaolo ei narratiivin mukaan olisi loogista), mutta he pystyivät auttamaan arvoitusten ratkomisessa pohtimalla ratkaisuja yhdessä ryhmän kanssa.

Pelaajien tehtävänä on auttaa hämmentyneitä kirjastolaisia selvittämään kirjastolta löytyneen repun arvoitusta. Repussa on monenlaista tavaraa, ja QR-koodi videoon. Videolla henkilö, jonka kasvot jäävät ruudun ulkopuolelle, kertoo piilottaneensa kirjastoon ryöstösaaliinsa. Hän epäilee kirjaston olevan paras piilopaikka, koska hän ei usko, että siellä käy kukaan, joten saalistakaan ei osata etsiä sieltä. Hän on jättänyt reppuun rikostoverilleen vihjeitä, joiden avulla tämä löytää varastetun tavaran myydäkseen sen eteenpäin. Pelin humoristisena elementtinä toimii rikollisen omituinen ajatuksenjuoksu. Lisäksi suunnittelimme alun perin, että varastettava esine olisi käytännössä selkeästi hankala varastaa, mikä olisi niin ikään koomista<sup>200</sup>. Päädyimme kuitenkin loppujen lopuksi vihaamaan, että saalis olisi kirja, jonka kelmi arveli olevan arvokas. Pelin päätteeksi pelaajat saavat toisen QR-koodin, jonka videolla varas kertoo, ettei kirja ollutkaan niin ainutlaatuinen kuin hän oli kuvitellut, mutta hän ei halunnut, että hänen näkemänsä vaiva olisi jäänyt täysin turhaksi, joten hän jätti repun kirjastoon, jotta joku ratkoisi arvoitukset.<sup>201</sup>

### 4.3 Arvoitusrakenne

Eri arvoitukset muodostavat pakopelin rakenteen sen perusteella, missä järjestyksessä pelin kehittäjä on suunnitellut ne ratkaistavaksi. Ratkaisujärjestystä voi säädellä esimerkiksi tilan tai materiaalien saatavuuden avulla: yhden arvoituksen ratkaisu saattaa avata pelaajille uuden huoneen tai laatikon, jossa on uusia vihjeitä tai arvoituksia. Arvoitusrungot voi jakaa kahteen eri malliin: *lineaariseen* ja *avoimeen*. Näitä malleja käytetään usein hiukan limittäin, ja usein arvoitusrunko on sekalainen kokonaisuus molempia. Malleilla on omat heikkoutensa ja vahvuutensa.<sup>202</sup>

---

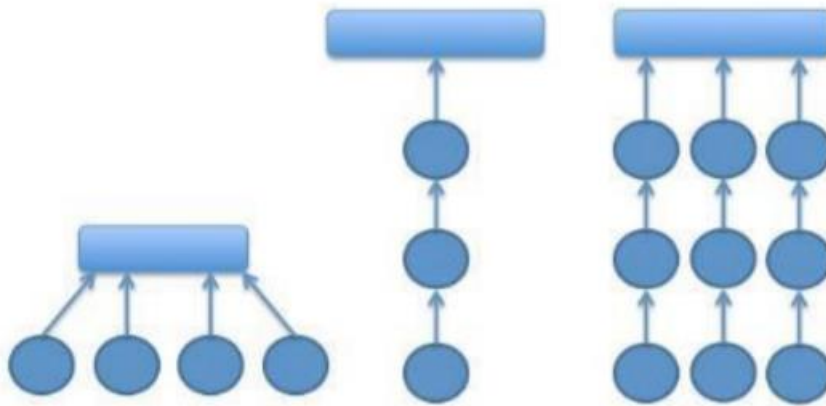
<sup>199</sup> Suunnittelukokous 8.4.2021.

<sup>200</sup> Suunnittelukokous 21.1. 2021.

<sup>201</sup> Sähköpostiviestintä 8.4.2021.

<sup>202</sup> Nicholson 2015b, 17–18.

*Lineaarinen* arvoitusrunko (kaava 1, keskellä) on helppo seurata, sillä edellinen arvoitus antaa aina eväitä seuraavan arvoituksen ratkaisemiseen <sup>203</sup>. Tällaiseen arvoitusrunkoon on myös helpompi rakentaa selkeästi seurattava juoni, sillä informaation saantia ja sen esiintymisjärjestystä on helppo ohjata. Rakenne on kuitenkin haastava suuremmille peliryhmille, sillä kaikille pelaajille ei välttämättä riitä mielekästä tekemistä; kuusi henkeä ei välttämättä innostu saman arvoituksen selvittämisestä, etenkin jos siinä on mekaanisia osia, joita vain yksi voi kerrallaan käyttää <sup>204</sup>. Ryhmä ei välttämättä osaa itse jakaa arvoitusten ratkaisemista tasapuolisesti kaikille jäsenille.



Kaava 1 Avoin, lineaarinen ja multilineaarinen arvoitusrakenne (Nicholson 2016b, 9).

*Avoin* tai *epälineaarinen* arvoitusrunko (kaava 1, vasemmalla) on päinvastainen lineaariseen verrattuna. Sen arvoitukset ovat pääosin ratkaistavissa vapaassa järjestyksessä, jolloin suurempikokoinen ryhmä voi jakautua ratkomaan eri arvoituksia samanaikaisesti. Tällöin kuitenkin osa huoneen arvoituksista jää ryhmäläisille kokonaan vieraaksi, kun he ovat osallistuneet vain joidenkin arvoitusten ratkaisemiseen. Toisaalta tämä saattaa nostaa pelin uudelleenpelattavuusarvoa, tai ehkä toimia harhautuksena, jos ryhmäläiset eivät onnistu seuraamaan, mitkä arvoitukset on jo ratkottu ja vihjeet käytetty. Samasta syystä tämä malli tuo pelin juonta huonommin esiin, kun kaikki informaatio ei välttämättä välity jokaiselle pelaajalle. <sup>205</sup> Epälineaarinen malli päättyy yleensä *meta-arvoitukseen*, eli arvoitukseen, jonka vihjeet voitetaan muiden arvoitusten ratkaisuuina. Huoneen pelaamiseen vaadittavaa aikaa voi kuitenkin olla vaikea arvioida,

<sup>203</sup> Wiemker ym. 2015, 7–8.

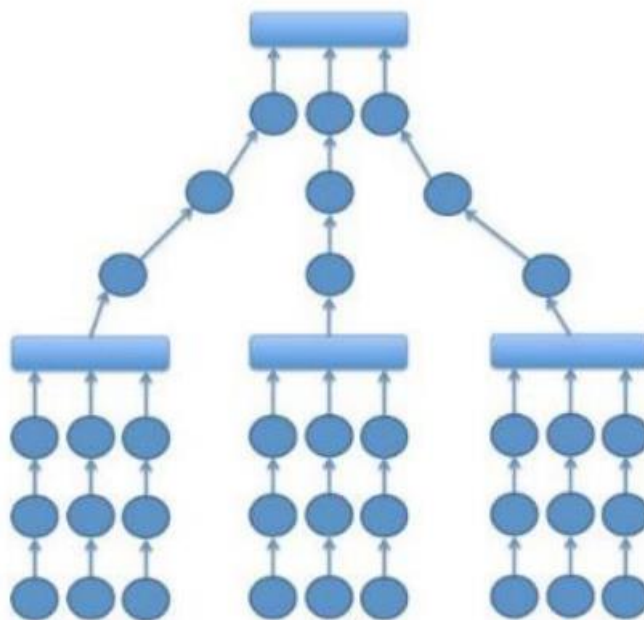
<sup>204</sup> Koironen 2019, 165.

<sup>205</sup> Koironen 2019, 167–170.



sillä tässä mallissa suuremmilla ja hyvin järjestäytyneillä ryhmillä on selkeä etulyöntiasema.

Lineaarisen ja avoimen mallin yhdistelmiä on erilaisia. Yksinkertaisimmassa yhdistelmässä pelin sisälle rakennetaan useampi lineaarinen arvoituspolku, jotka epälineaarisen rungon tavoin yhdistyvät lopulta samaan meta-arvoitukseen. Tässä *rinnakkais-* tai *multilineaarisessa mallissa* (kaavio 1, oikealla) pelaajilla on vara valita useammasta aloitusarvoituksesta, mutta pelin suunnittelija pystyy edelleen rajoittamaan peliin käytettävää aikaa rajoittamalla yhtäaikaisesti ratkottavien arvoitusten määrää. Pelaajat on kuitenkin helppo johdatella seuraavan ratkottavan arvoituksen äärelle. Yksittäinen pelaaja ei välttämättä saa yhtä hyvää kuvaa siitä, miten toisen arvoituspolun arvoitukset on ratkottu, joten pelaajalla saattaa olla enemmän kiinnostusta tulla pelaamaan samaa peliä uudestaan, mutta peli ei ole yhtä sekavan oloinen kuin puhtaasti vapaa malli. Monesti on myös tyypillistä, että eri arvoituspolut käsittelevät eri teemoja juonen sisällä: murhateemaisessa huoneessa yksi saattaa esimerkiksi keskittyä murhaajan identiteettiin, toinen murha-aseeseen ja kolmas murhan motiiviin. Rinnakkaismallista saa helposti hieman monimutkaisemman lisäämällä siihen useampia rinnakkaisia lineaarisia arvoituspolkuja, joita voi sitten pelin edetessä yhdistää pienemmillä meta-arvoituksilla (kaava 2).



Kaava 2 Multilineaarinen, pyramidin mallinen arvoitusrakenne (Nicholson 2016b, 10).

Oppimisleikissä voi olla käytössä myös *rastimainen* arvoitusrakenne<sup>206</sup>. Se rakentuu periaatteessa epälineaarisesti, mutta mallista poiketen pelaajaryhmä jaetaan pienryhmiin, jotka ratkovat jokainen *kaikki* pelin arvoituksista, ikään kuin rasteilla kiertäen. Vaikka arvoitusten ratkaisemisjärjestys on teoriassa vapaa, pienryhmille ohjataan yleensä jonkinlainen ratkaisujärjestys “rastien” ruuhkauttamisen välttämiseksi. On myös mahdollista, että eri ryhmillä on arvoitusrasteilla eri vastaukset (ja osittain eri materiaalit) samaan arvoitukseen. Rastimaisessa pakopelissä arvoitusten ja vihjeiden etsimisen sijaan saatetaan käyttää aikaa rastien löytämiseen, ja ne sopivatkin hyvin ulkoleikiksi.

Pakopelit alkavat usein helpolla aloitustehtävällä, jonka tarkoituksena on herättää pelaajien motivaatio<sup>207</sup>. Suunnitellessamme pelin rakennetta jouduimme kuitenkin luopumaan aloitustehtävän ajatuksesta, sillä sille ei yksinkertaisesti olisi jäänyt aikaa. Yksi vaihtoehtoinen lähestymistapa olisi ollut pelin alkuun sisällyttämämme aloitusvideon lyhentäminen tai pois jättäminen, jotta aikaa olisi jäänyt vielä yhdelle arvoitukselle, mutta koimme, ettei tällainen lähestymistapa olisi ollut pelille edullinen. Pelin juoni olisi joko jäänyt kokonaan pois tai jäänyt pelinohjaajan selitettäväksi, mikä olisi kuitenkin vienyt aikaa peliltä itseltään.<sup>208</sup> Arvoitusten vaikeustason määrittäminen peliin on haastavaa, sillä osa pelaajista saattaa kokea liian helppojen arvoitusten rikkovan pelin immersivisyyttä.<sup>209</sup>

Päädymme käyttämään rastimaista arvoitusrunkoa, sillä koulujen vierailuryhmät ovat niin vaihtelevan kokoisia ja suuria, että niiden kokoa oli saatava jaettua. Emme kuitenkaan voineet jakaa ryhmiä eri tiloihin, sillä meillä oli rajatusti ohjaajia. Tämän lisäksi pelin opetustavoitteet vaativat, että jokainen pelaaja pelasi pelin kokonaan annetussa ajassa. Niinpä pelin täytyi olla pelattavissa yhden ohjaajan valvonnassa yhdessä tilassa.<sup>210</sup>

---

<sup>206</sup> Koiranen 2019, 168–169.

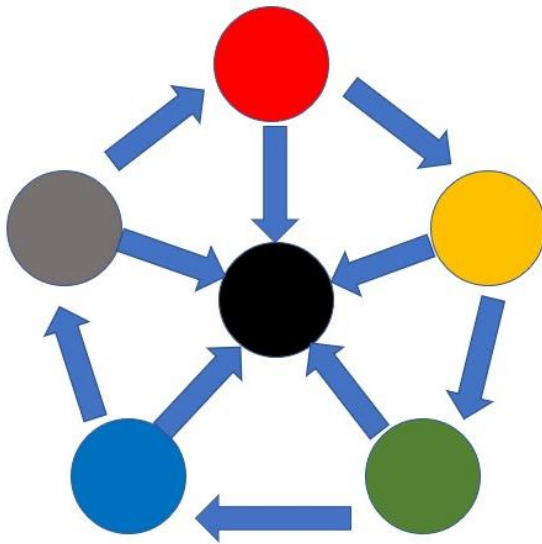
<sup>207</sup> Keränen 2013, 23. Koiranen 2019, 27.

<sup>208</sup> Suunnittelukokous 8.4.2021.

<sup>209</sup> Kwon ym. 2016, 413.

<sup>210</sup> Suunnittelukokous 1.2.2021.

Rastimainen arvoitusrakenne toimii samaan tapaan kuin multilineaarinen arvoitusrunko, sillä se tarjoaa pelaajille useamman aloituspisteen, joita voidaan työstää samanaikaisesti. Pelaajan näkökulmasta malli saattaa kuitenkin vaikuttaa kuitenkin vastaavan ennemminkin lineaarista mallia, sillä jokaisen pelaajan on ratkaistava jokainen arvoitus. Yleensä rastimallissa määritetään myös, mikä arvoitus pelaajan tulee ratkaista seuraavaksi, jotta pisteet eivät ruuhkautuisi.



Kaavio 9 Rikospakopelin rastimainen arvoitusrakenne.

Värilliset ympyrät kuvaavat tehtäväpisteitä, joilla ryhmät kiertävät. Jokainen ryhmä aloittaa pelin eri pisteeltä, kiertäen ensin jokaisen ulkokehän pisteen ja lopettaen pelin kaikkien ryhmien yhdessä ratkaistavaan arvoitukseen (musta ympyrä). Näin peliin voi osallistua 5 pienryhmää yhtäaikaaisesti. Jos jokaisessa ryhmässä on ideaali määrä oppilaita (3–4), kokonaisen oppilasryhmän koko voi vaihdella 15–20 henkeen. Peli on kuitenkin pelattavissa hiukan pienemmällä tai suuremmallakin ryhmäkoolla.<sup>211</sup>

Pelin rakenteen selkeyttämiseksi, sekä sen kasaamisen ja siivoamisen helpottamiseksi annoimme jokaiselle pelipisteelle oman värillisen symbolin. Näin materiaalit oli helppo jakaa pisteille niiden symbolin mukaan (arvelimme, että pisteiden numeroiminen olisi

---

<sup>211</sup> Suunnittelukokous 1.2.2021.

saattanut hämätä pelaajia, sillä jokaisen pisteen loppuratkaisu oli numero, ja suurin osa ryhmistä kiertäisi pisteet epäsuorassa numerojärjestyksessä).<sup>212</sup>

#### 4.4 Arvoitukset

Arvoitus on leikkisä ongelma, jolle on olemassa oikea vastaus. Hyvä arvoitus ei ole niin helppo, että siihen pettyisi, eikä niin hankala, että se lannistaisi, mutta eri ihmiset nauttivat erilaisista arvoituksista.<sup>213</sup> Arvoituksen käyttämisen tulisi olla hauskaa<sup>214</sup>. Pakopeliarvoitusten ratkominen on itsensä haastamista. Pelaajat eivät halua hyysäämistä, vaan haasteita ja esteitä.<sup>215</sup> Pakopeli on pohjimmiltaan arvoituspeli. Arvoitukset ovat sen olennaista sisältöä, ja ne ovat tärkeä osa pelikokemusta. Hyvin kehitetyt arvoitukset tukevat pelin teemaa ja tuovat esiin sen juonta. Clare kuvailee arvoituksen koostuvan aina neljästä eri elementistä: logiikasta, staattisuudesta, haasteesta ja vihjeistä. Arvoituksen logiikka kuvaa sitä, miten arvoitus esitetään pelaajalle siten, että se on ratkaistavissa, ja miten pelaajalle kerrotaan, miksi arvoitus tulee ratkaista tällä tavalla. Staattisuus viittaa arvoituksen sijoittumiseen huoneessa; se on staattinen elementti huoneessa, kunnes pelaajat antavat sille aktiivisen roolin. Haaste on arvoituksen selkeästi pelaajille asettama este: pelaajat pyrkivät voittamaan pelin, ja haasteet, kuten lukitut kassakaapit, ovat heille selkeitä esteitä tämän lopputuleman tiellä. Esteen ja lopputuloksen on kuitenkin oltava selkeitä ja ymmärrettäviä. Vihjeet auttavat pelaajia sekä haasteen että logiikan ymmärtämisessä. Ne ovat tärkeä osa arvoitusta, sillä niiden tehtävänä on auttaa pelaajaa oikean vastauksen äärelle. Vihjeiden on oltava loogisia, mikä saattaa olla haastavaa, sillä eri ihmiset tulkitsevat vihjeitä usein eri tavoilla.<sup>216</sup>

Arvoituksia on monenlaisia, ja niitä voi käyttää pelissä monipuolisesti. Wiemker ja kumppanit lajittelevat pakopeleissä käytettävät arvoitukset kahteen luokkaan: mentaaliin ja fyysisiin arvoituksiin. Nämä kaksi arvoitustyyppiä ovat toisiinsa vahvasti sidonnaisia, ja usein yhdessäkin arvoituksessa on yleensä sekä fyysisiä että mentaalisia elementtejä. Mentaaliset arvoitukset haastavat pelaajan ajattelukykyä ja

---

<sup>212</sup> Suunnittelukokous 10.3.2021.

<sup>213</sup> Kim 2006, 1–2.

<sup>214</sup> Kim 2006, 4.

<sup>215</sup> Kolar 2015, 1334.

<sup>216</sup> Clare 2015, 52.

loogisuutta: pelaajan tulee päätellä, koodata tai korreloida vastaus arvoitukseen. Mielikuva *arvoituksesta* vastaa useimmiten juuri näitä mentaalisia arvoituksia: matemaattisia tehtäviä, loogista päättelyä, loruarvoituksia tai salakoodeja. Niihin kuuluvat kaikki arvoitukset, jotka vaativat yllättävien seikkojen hoksaamista, kuten myös useampien vihjeiden yhdistelyä ja luovaa ongelmanratkaisua.<sup>217</sup>

Fyysinen arvoitus (tai “tehtävä”) vaatii konkreettisten esineiden manipulointia tai järjestelmällistä puurtamista haasteen selvittämiseksi. Fyysisessä arvoituksessa on usein jotakin konkreettista ja käsinkosketeltavaa tekemistä. Arvoitusten ja vihjeiden etsiminen katseella ja laatikoita avaamalla on osa pakopelin fyysistä arvoitusta. Joskus pelissä saattaa olla tehtäviä, jotka vaativat pelaajaa ampumaan maalitaulua tai väistelemään lasersäteitä, tunnustelemaan materiaaleja tai kääntelemään nuppeja. Myös aisteihin pohjaavat arvoitukset, kuten hajujen tunnistaminen tai morsekoodin tulkitseminen saattavat olla fyysisiä tehtäviä. Wiemker kumppaneineen määrittelee myös esimerkiksi labyrintin fyysiseksi arvoitukseksi, sillä sen ratkaisemiseen ei ole olemassa mitään erikseen älyttävää kikkaa, vaan se on ratkaistava mekaanisella puurtamisella. Tämän tyyppisiä arvoituksia saatetaan käyttää pelissä ajan kuluttamiseksi tai haastamaan pelaajia, jotka eivät pidä logiikkaa vaativista arvoituksista.<sup>218</sup>

Pakopelatesa ryhmässä nousee esiin usein erilaisia rooleja. Joku saattaa toimia kirjanpitäjänä ja kirjoittaa ylös, mitkä arvoitukset on jo ratkottu ja materiaalit käytetty. Joku saattaa ottaa esimerkiksi johtajan roolin, ohjaten ja delegoiden ryhmän toimintaa. Rooleja saattaa löytyä myös taitojen mukaan: laskupää saattaa saada ratkottavakseen kaikki matemaattiset pulmat ja näppäräsorminen räpeltää lukkojen kanssa.<sup>219</sup> Pysyvät roolit eivät kuitenkaan ole pelaamisen kannalta välttämättömiä, vaikka ne sitä saattavatkin helpottaa tai nopeuttaa. Väliaikaisia rooleja sen sijaan saattaa muodostua esimerkiksi sen mukaan, mistä arvotuselementistä ryhmä kiinnostuu, ja kuka tuon elementin löytää. Ryhmätyö on olennainen osa pakopelaamista, ja erottelisin myös sosiaalisen kanssakäymisen omaksi arvoituselementikseen, vaikka puhtaasti vain sosiaalista arvoitusta tuskin on olemassa. Arvoitus on sosiaalinen, jos sen ratkaiseminen vaatii vuorovaikutusta joko toisten pelaajien, näyttelijöiden tai pelinvetäjän kanssa.

---

<sup>217</sup> Wiemker ym. 2015, 7.

<sup>218</sup> Wiemker ym. 2015, 7.

<sup>219</sup> Korteso 2018, 96–97.

Sosiaalinen arvoitus saattaa olla rakennettu esimerkiksi siten, että se ja sen ratkaisuavain on rakennettu kiinteiksi osiksi eripuolille huonetta, ja arvoituksen ratkaiseminen vaatii toisen pelaajan tulkitsemaan arvoituksen avainta samalla, kun toinen pelaajista ratkoo tehtävää ohjeiden mukaisesti.

Suunniteltuamme pelin yleisen rakenteen olimme saaneet rajattua siihen tarvittavien arvoitusten määrän kuuteen: viiteen samanmittaiseen arvoitusrastiin ja yhteen yhteiseen loppuarvoitukseen<sup>220</sup>. Koska pelin tavoitteena on opettaa pelaajille mediakasvatuksellista sisältöä ja kirjaston käyttöä, valitsimme jokaiselle arvoitukselle tavoitetta vastaavia tarkemmin rajattuja aiheita. Teemoiksi rajautuivat luotettavat lähteet, tiedonhaku, ja käänteinen kuvahaku, sekä kirjastonkäytöllisesti aineiston tarkennettu haku, aineiston löytäminen kirjastosta ja kirjastotilin käyttäminen.<sup>221</sup>

Halusimme myös sisällyttää arvoitukseen sellaisia pelielementtejä, joita pakopeleissä tavallisesti käytetään, ja suunnitella monipuolisia arvoituksia, jotta ne olisivat mielekkäitä ja hauskoja erilaisille pelaajille. Tavanomaisia lukko- ja avain yhdistelmiä halusimme välttää, sillä huomasimme niiden olevan pelirakenteellisesti haastavia: jos lukon saa auki avaimella, missä avain on, ja mitä lukkolaatikko siinä tapauksessa sisältää? Pakopeleissä tätä ongelmaa saattoi kiertää joko huoneen tutkimisella (mihin meillä ei valitettavasti tulisi olemaan paljon aikaa tai resursseja), tai vaihtamalla tavanomaisen lukon numero-, kirjain- tai suuntalukkoon, jolloin sen avaamiseksi on ensin ratkaistava koodin paljastava arvoitus. Näistä vaihtoehdoista halusimme käyttää suuntalukkoa sen erikoisuuden vuoksi: se on lukko, joka avataan syöttämällä siihen manuaalisesti yhdistelmä suuntia: ylös, alas, oikealle tai vasemmalle. Tällaiset lukot ovat tavanomaisia lähinnä pakopeleissä. Halusimme kuitenkin minimoida lukkojen käytön yleisesti. Näin peliin ei tarvinnut hankkia montaa pientä laatikkoa, jotka pääosin veisivät vain tilaa. Sen sijaan käytimme vaihtoehtoisia lukittuja sisältöjä, kuten salasanasuojattua muistitikkua tai blogimerkintää. Koska halusimme sisällyttää peliin tiedonhakua, tuntui loogiselta yhdistää tietokonetta tai internettiä vaativia osuuksia näihin elementteihin.<sup>222</sup>

---

<sup>220</sup> Suunnittelukokous 1.2.2021.

<sup>221</sup> Suunnittelukokous 4.2.2021.

<sup>222</sup> Suunnittelukokous 11.2.2021.

Käsittelin aiemmin arvoitusten roolia pakopeleissä. Mainitsin, että pakopeliarvoituksilla voi kokea olevan mentaalisia, fyysisiä ja sosiaalisia elementtejä, joiden mukaan niitä voidaan jakaa erityyppisiin arvoituksiin. Arvoitukset jaetaan kuitenkin usein tarkemmin rajatumpiin kategorioihin, esimerkiksi niiden ratkomiseen tarvittavien taitojen tai niissä käytettävien materiaalien (UV-valot, magneetit) mukaan. Erottelinkin pakopelioppaiden perusteella arvoituksille seuraavat kymmenen osin limittäistä kategoriaa: aisti-arvoitukset, sosiaaliset arvoitukset (näyttelijöiden kanssa kommunikointi, yhteistyö ryhmän kesken), koodikieli, piilotettujen elementtien etsintä (fyysisesti huoneen sisällä, elementtien löytäminen kuvasta, kuvion tunnistaminen, asioiden esiintyvyyden laskeminen), mekaaniset arvoitukset (palapelit, silmä-käsikoordinaatio kuten ammunta, köysien tai ketjujen avaaminen tai vetäminen, ketteryyttä vaativat tehtävät, tulitikku-arvoitukset), esinearvoitukset (peilit, valot, nesteet, magneetit), monipuolinen ajattelu, matemaattiset tehtävät (laskutehtävät, sudoku, shakki), tiedon soveltaminen (tiedonhaku, yleistieto), sekä perinteiset arvoitukset (sana-arvoitukset, ristikot, labyrintit) <sup>223</sup>. Pyrimme rakentamaan arvoituksemme siten, että käyttäisimme näitä kategorioita pelissä mahdollisimman monipuolisesti. <sup>224</sup>

#### 4.4.1 Yhteistyöarvoitus (Kirjastosuunnistus)

Viimeiseksi ratkaistava arvoitus oli hyvä hahmotella ensimmäisenä, sillä sen perusteella tietäisimme, miten pelaajat tulisi palkita muissa tehtävissä. Päätimme käyttää tämän arvoituksen apuna kirjastokortteja ja niihin linkitettyjä asiakastilejä. Asiakastilin käyttäjätunnus on kirjastokortin numero, ja sen salasana on vapaasti valittava nelinumeroinen tunnusluku. Koska salasanan numeromäärä oli hyvin tarkoituseriimme sopiva, päätimme käyttää asiakastilin mekaniikkaa osana viimeistä arvoitusta. Lisäksi tämä saisi pelaajat tutustumaan asiakastilin käyttämiseen ja ominaisuuksiin. <sup>225</sup>

---

<sup>223</sup> Nicholson 2016b, 11–12. Walsh 2018, 113–122. Korteso 2018, 66–91.

<sup>224</sup> Suunnittelukokous 11.2.2021.

<sup>225</sup> Suunnittelukokous 4.2.2021. Suunnittelukokous 18.2.2021.

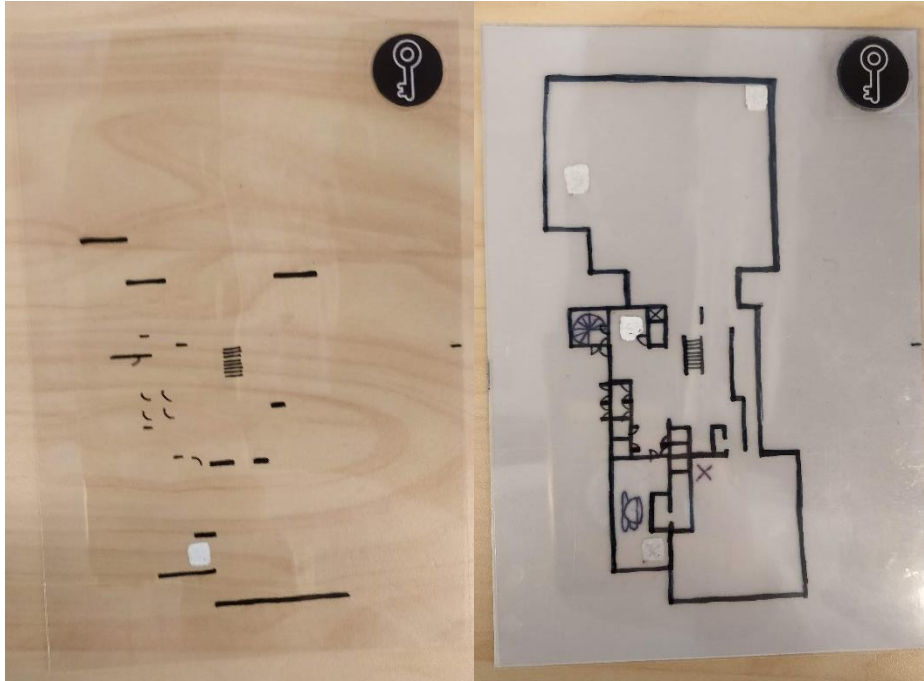


Kuva 1 Käsiraudat-ryhmän salasanapohja.

Tavoitteenamme oli laittaa pelaajat keräämään jokaiselta pelipisteeltä yksi kirjastokortin salasanan numeroista, joita he voisivat lopuksi käyttää kirjautuakseen asiakastilille, jonka lainaushistoriasta he löytäisivät tarvitsemansa kirjan. Ryhmän tulisi sitten etsiä kirja sen paikalta kirjaston hyllystä. Näin pelaajat pääsisivät tutustumaan myös kirjaston aineistonlajittelujärjestelmään, tutustuen kirjaston rakenteeseen ja oppien etsimään haettuja aineistoja. Koodin keräämistä varten suunnittelimme jokaiselle ryhmälle “salasanapohjan” (kuva 1), joka toimisi vihjeenä tämän arvoituksen ratkaisemiseen ja samalla täytettävänä muistilappuna kirjastokortin numeroon ja salasanaan, jotka saisi ratkaisuna muista arvoituksista. Salasanapohjan vasemmassa yläkulmassa oli ryhmän tunnuskuvio (kuvassa käsiraudat), jonka vieressä oleviin väriympyröihin pelaajien tuli täyttää löytämänsä salasanakoodit. Oikein paikan tiesi siitä, että eri arvoituspisteet oli kuvioitu eri värisymbolein: keltainen ympyrä, vihreä neliö, punainen risti ja sininen kolmio. Viidennen arvoituksen kuvio oli harmaa kysymysmerkki, ja sen ratkaisuna ryhmä sai kirjastokortin, jonka numeron he saivat täyttää pohjan viivakoodin alla oleviin ruutuihin (joissa harmaa kysymysmerkki).<sup>226</sup>

<sup>226</sup> Suunnittelukokous 25.2.2021. Sähköpostit 9.4.2021.





Kuva 2 Kirjojen välistä löytyvä kartan osa (laminaatti) ja kokonainen kartta.

Aineiston etsimisellä oli pelillinen funktio, ja sen loppuhuipennus oli etsittyjen kirjojen sisältämät kirjaston kartan osat (kuva 2), jotka yhdistämällä pelaajat saivat kokoon pohjapiirustuksen, johon on lastenosaston kulmaan merkitty rasti. Lastenosaston merkityltä kohdalta pelaajat löytävät pienen lippaan, jossa on palkinnoksi karkkia ja pelin loppuvideon johtava QR-koodi.<sup>227</sup>

Mekaanisesti tämä on siis samalla pakopelille tyypillinen etsimistehtävä, yhteistyötehtävä, sekä kartan kokoamiseen tarvittavaa hoksaamista vaativa tehtävä. Tilasta johtuen peliin oli hankala sisällyttää tavanomaisia etsimistehtäviä, sillä ne olisivat joko hukkuneet materian määrään, olleet liian ilmiselviä, tai saattaneet siirtyä muiden asiakkaiden toimesta pelin aikana ja kadota. Karttatehtävä oli kuitenkin hyvä tapa kiertää näitä ongelmia, ja saada silti peliin mukaan etsimisen elementtejä. Etsittävät kirjat vyötettiin tekstivyötteillä, joissa kerrottiin niiden olevan osa pakopeliä, ja toivottiin muiden asiakkaiden jättävän ne paikalleen.<sup>228</sup>

Kirjastosuunnistusmateriaalit kuvioitiin mustalla avaimella, sillä lippaan avaamiseen tarvittiin avain (jo pelin aluksi pelinohjaaja voi kertoa, että todennäköisesti he etsivät

<sup>227</sup> Suunnittelukokous 8.4.2021. Sähköpostit 25.5.2021.

<sup>228</sup> Suunnittelukokous 11.2.2021. Projektikokous 29.1.2021.

loppujen lopuksi jotakin, mitä voisi tällä avaimella avata). Avain on ainut materiaali, jota on vain yksi kappale, ja se erottuu siksi joukosta. Avaimen esittelemisen heti pelin alussa antaa myös pelaajille selkeän lopputavoitteen, ja auttaa hahmottamaan jäljellä olevien tehtävien määrää. Karttamateriaaleissa avaintarra toimii myös kohdistusapuna, jotta kalvot eivät ole ylösalaisin tai nurinpäin.<sup>229</sup>

Kartan läpinäkyvät kalvot on tehty laminointimuovista, joka on laminoituttuaan jäykkää, kirkasta ja kestävä. Kartat ovat samankokoisia, ja kartta on piirretty niihin permanenttitussilla. Jos kartat tehdään joskus uudestaan, voi tarran ja merkinnät tehdä myös laminaatin sisälle, jolloin ne säilyvät entistäkin paremmin. Alin kartta on kartonkia, ja sen merkinnät on tehty kuulakärkikynällä. Tämänkin voisi tehdä tulostamalla tai valmiin kartan voisi laminoida, mutta pääosin tärkeää on, että kartan osat voi edelleen kohdistaa oikein siten, että ne muodostavat selkeän kartan. Hämäyksen vuoksi kartonkipohjaan oli merkitty useampia rasteja, joista ylimääräiset peittyivät läpinäkyvissä karttaosissa olevien valkoisten neliöiden alle. Näin karttaa ei voinut täysin tulkita ilman kaikkia kartanpaloja. Kartan tulee myös olla tarpeeksi yksityiskohtainen, jotta sitä on helppo käyttää suunnistamiseen. Tässä tapauksessa helpoimmin tunnistettavia kohteita olivat kahvila ja portaat.<sup>230</sup>

Nakkilassa kirjastosuunnistus toteutettiin “kävelyohjeiden” muodossa: jokainen ryhmä löysi kirjekuorestaan osan ohjeistusta (kuten: kolme askelta vasemmalle etuovilta), ja yhdessä ohjeet johtivat lippaan luo.<sup>231</sup>

#### 4.4.2 Lähdekriittisyysarvoitus

Päätimme lähestyä lähdekriittisyyttä uutisartikkelien näkökulmasta. Halusimme oppilaiden tunnistavan erityyppisiä artikkeleita. Oppilaiden ei ollut niinkään tarkoitus lukea eri artikkeleita kuin tunnistaa, millaisista elementeistä ne muodostuivat. Artikkelin luonteen saattoi päätellä esimerkiksi sen julkaisijan, tekstin muodon tai aihe sanojen perusteella. Tehtävään kuului mainos, uutinen, selkokielen uutinen, tieteellinen artikkeli, valeuutinen ja klikkiotsikko. Osa artikkeleista oli vaikeampi

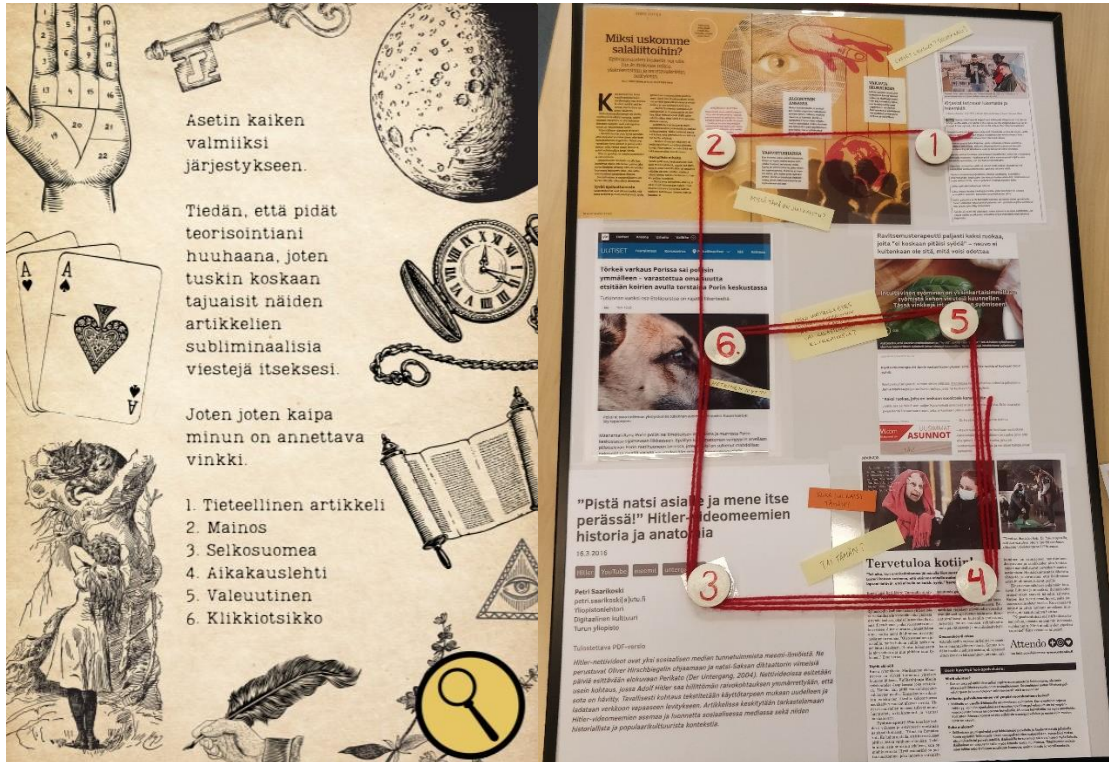
---

<sup>229</sup> Sähköpostit 20.8. 2021.

<sup>230</sup> Suunnittelukokous 24.5.2021.

<sup>231</sup> Sähköpostit 25.5.2021.

tunnistaa, mutta koska artikkeleita oli vain kuusi, saattoi tehtävässä käyttää apuna myös poissulkumenetelmää. Arvoitus oli tietoa soveltava ja vaati pelaajilta päättelykykyä.<sup>232</sup>



Kuva 3 Suurennuslasi-ryhmän arvoituslappu ja toisen ryhmän ratkottu valkotaulu.

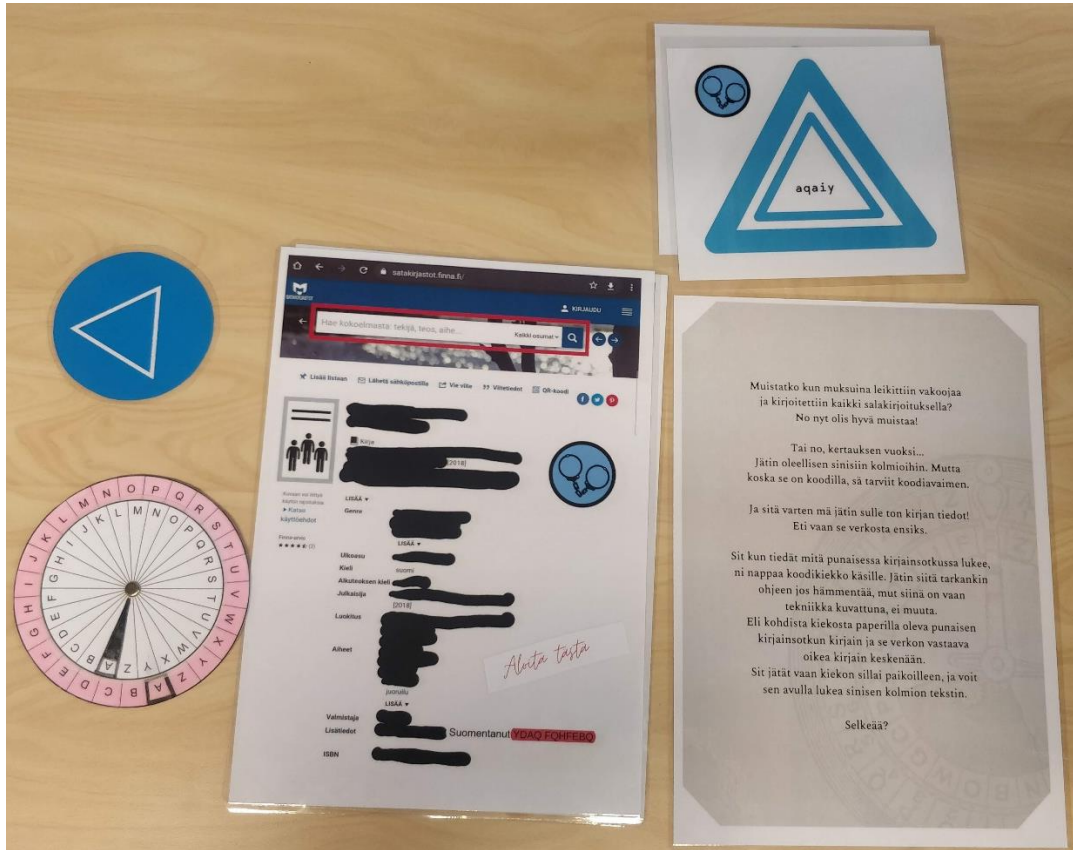
Mekaanisesti arvoitus toimi siten, että pelaajien tuli asettaa numeroidut magneetit vihjeiden perusteella oikeiden artikkelien päälle, ja yhdistää magneetit numerojärjestyksessä punaisella langalla toisiinsa. Punainen lanka muodosti valkotaululle ratkaisunumeron (kuva 3). Langan käyttäminen numeron muodostamiseen vaati pelaajilta oivaltamista.

#### 4.4.3 Koodinpurkuarvoitus (Rajattu aineistohaku)

Koodinpurkupisteen oppimistavoitteena oli kirjaston rajatun aineistohakutoiminnon käyttäminen, ja kirjaston nettisivujen käytön oppiminen. Tätä taitoa he saivat käyttää uudestaan lopun yhteistyöarvoituksessa.<sup>233</sup>

<sup>232</sup> Suunnittelukokous 4.2.2021. Suunnittelukokous 24.3.2021.

<sup>233</sup> Suunnittelukokous 4.2.2021.



Kuva 4 Käsiraudat-ryhmän koodinpurkutehtävän materiaalit (ennen symbolikiekkoa).

Pelaajat saivat eteensä kirjaston tietokannasta otetun näytönkaappauksen (kuva 4), jonka tietoja oli sensuroitu mustilla palkeilla. Jäljelle jäivät luettavina tietoina aineiston tyyppi (kirja), sitä määrittävät hakusanat, sekä aineiston julkaisuvuosi. Sen lisäksi pohjassa näkyi suomentajan nimi, joka oli kirjoitettu salakirjoituksella. Pelaajien tuli löytää aineistohausta oikea kirja näillä rajatuilla hakuehdoilla, ja käyttää suomentajan nimeä, jotta he voisivat koodata auki tarvitsemansa ratkaisunumeron koodilapusta (kuvassa 4 sininen kolmio, jonka sisällä oli tekstiä). Tehtävä osoittautui joillekin yllättävän hankalaksi, kun kirjaston sivut eivät olleet edes visuaaliselta ilmeeltään heille entuudestaan tutut (vaikka osoiterivillä sivuston nettiosoite näkyikin). Jouduimme myös vaihtamaan tavallisen kirjainkoodikiekkon symbolikiekkoon, jotta pelaajien oli helpompi lukea ja käyttää sitä.<sup>234</sup>

<sup>234</sup> Sähköpostit 20.8.2021. Pelitestauspalauteet 26.5.2021.

#### 4.4.4 Sanasokkelo (Muistitikku ja tiedonhaku)

Tämän arvoituksen oli tarkoituksena hyödyntää visuaalisten arvoitustenratkojien taitoja, ja olla yksiselitteinen ja perinteinen arvoitus. Pelaajille annettiin muistitikku, jossa oli salasanasuojattu tiedosto, sekä kuvassa esitetty salasanasokkelo. Tiedoston salasanana toimi sen kirjailijan sukunimi, joka ei löytynyt sanasokkelosta.<sup>235</sup>



Kuva 5 Suurennuslasi-ryhmän sanasokkelo (muutosten jälkeen).

Halusimme muistitikkuun laitettavan salasanana olevan myös kirjainpohjainen (sillä meillä oli pelissä jo numerosalasanana) ja halusimme sen muodostuvan mielekkäästi. Alun perin tehtävän tarkoituksena oli ratkaista sanasokkelo, ja etsiä ylijäävän kirjailijan syntymäpaikka nettihauilla. Kirjailijat valittiin pelin teeman mukaisesti tunnetuista dekkarikirjailijoista, ja testatessamme peliä kirjaston henkilökunnalla he tiesivät ratkaisun jo ennen tiedonhakua<sup>236</sup>! Pelaajilla tämä kuitenkin aiheutti vaikeuksia, sillä he eivät olleet tottuneet sanasokkeloihin, ja niiden ratkaisemiseen meni oletettua enemmän aikaa<sup>237</sup>. Ratkaisimme ongelman poistamalla arvoituksesta tiedonhakelementin (ja

<sup>235</sup> Suunnittelukokous 4.2.2021. Suunnittelukokous 24.5.2021.

<sup>236</sup> Pelitestausta 21.5.2021.

<sup>237</sup> Pelitestausta 26.5.2021.



siten yksinkertaistamalla koko arvoitusta), mutta sen olisi voinut ratkaista myös helpottamalla sanasokkeloa tai jättämällä sen osittain ratkaistuksi (jolloin pelaajat olisivat saaneet myös visuaalista avustusta siihen, miten arvoitus kuului ratkaista). Lisäksi (vaikka tiedostoissa pyydetäänkin erikseen kirjoittamaan ratkaisu isoin kirjaimin) muistitikulla olevan salasanasuojatun tiedoston avaaminen osoittautui ryhmille haasteelliseksi.<sup>238</sup>

#### 4.4.5 UV-valoarvoitus (Näyttelytoiminta, Internet Archive ja blogi)



Kuva 6 Suurennuslasi-ryhmän arvoituslappu ja skirjastosalapoliisi.wordpress.com -blogi.

Blogiarvoituksen tarkoituksena oli tutustuttaa toisen asteen opiskelijat Internet Archive:en<sup>239</sup>, ja kirjaston monipuoliseen näyttelytoimintaan<sup>240</sup>. Eri ryhmien tehtävät koskivat kirjaston eri näyttelyitä. Heidän tuli selvittää minä päivänä näyttely avautui kirjastolla (kuva 6). Päivämäärä toimi salasananä blogimerkintään (kuva 6 oikealla), jossa oli kuva loppuarvoitukseen tarvittavasta salasananumerosta.<sup>241</sup>

<sup>238</sup> Suunnittelukokous 26.5.2021. Sähköpostit 20.8.2021.

<sup>239</sup> nettisivujen vanhoja versioita tallentava sivusto

<sup>240</sup> Suunnittelukokous 4.2.2021.

<sup>241</sup> Sähköpostit 12.5.2021.

Kirjastolla oli jo valmiiksi Soturikissa-pakohuoneeseen valmisteltu UV-valo, jonka arvelimme palvelevan hyvin tässäkin pelissä. UV-valolla pelaajat löytävät pelimateriaaleista tarvitsemiensa nettisivujen osoitteet. Pelaajien oli käytettävä tehtävässä Internet Archive:a, sillä käytimme tarkoituksella tehtävään kirjaston vanhempia näyttelyitä, joiden tietoja ei ole enää saatavilla kirjaston uusilla sivuilla. Internet Archive oli monelle kirjaston henkilökuntalaisellekin uusi sivusto, eikä moni taitanut sen käyttöä etukäteen <sup>242</sup>. Tehtävässä pyöri myös samanaikaisesti useamman nettisivun osoitteita, mikä teki tehtävästä hieman sekavan <sup>243</sup>. Käyttökokemusta voisi helpottaa, jos Internet Archive:n ja blogisivun saisi kiinnitettyä käytetylle tabletille, ja tabletti olisi kiinteä osa pelipistettä. Siten olisi ehkä helpompaa hoksata, miten eri osoitteita tulisi käyttää. Blogielementin voisi myös ehkä vaihtaa esimerkiksi toisen pisteen muistitikun kanssa päikseen, jotta yhdellä pisteellä ei tarvitsisi käsitellä niin montaa nettisivun osoitetta yhtäaikaista.

#### 4.4.6 Kartta-arvoitus (Suuntalukko)

Pakopelissämme oli tässä vaiheessa melko paljon tulostettua tai nettiin sijoitettava sisältöä. Halusimme kuitenkin tuoda peliin myös joitakin materiaalisempia elementtejä, ja hyötyä sitä kautta pelin toteuttamisesta tosielämässä selaimen sijaan. Tosielämän pakopelien vahvuudet ovat esineiden käyttämisessä, ja päätimme toteuttaa yhden pelipisteistä siten, että pelaajat saisivat arvoituksesta vastauksen suuntalukkoon. Lukitussa rasiassa oli kirjastokortti, jonka asiakastilin salasanaa muilla pisteillä selvitettiin. Suuntalukkopisteen logoksi valikoitui harmaa kysymysmerkki, ja myös kortin numeron sai täydentää salasanapohjaan. <sup>244</sup>

Suuntalukot ovat lukkoja, joiden avaamiseksi niihin tulee syöttää oikea sarja suuntia: ylös, alas, oikealle tai vasemmalle. Sarjan pituus voi vaihdella (käyttämiimme lukkoihin sai yli 15 suunnan sarjoja), mutta päädyimme koodaamaan omat lukkomme 5–6 suunnan sarjoihin, sillä lukkojen käyttö ei ollut monelle tuttua, ja saattoi siksi olla haastavaa. Myös sarjojen syöttäminen lukkoihin osoittautui paikoin hankalaksi, ja onnistuimme pelin kasaamisvaiheessa pysyvästi lukitsemaan kaksi suuntalukkoa.

---

<sup>242</sup> Pelitestausta 21.5.2021.

<sup>243</sup> Pelitestausta 26.5.2021.

<sup>244</sup> Suunnittelukokous 11.2.2021.



## KOODASIN SUUNTALUKON PAKOREITTINI PERUSTEELLA!

Näin pääset mukaan ryöstötunnelmiin.

Tässä vähän kartanluohjeita:

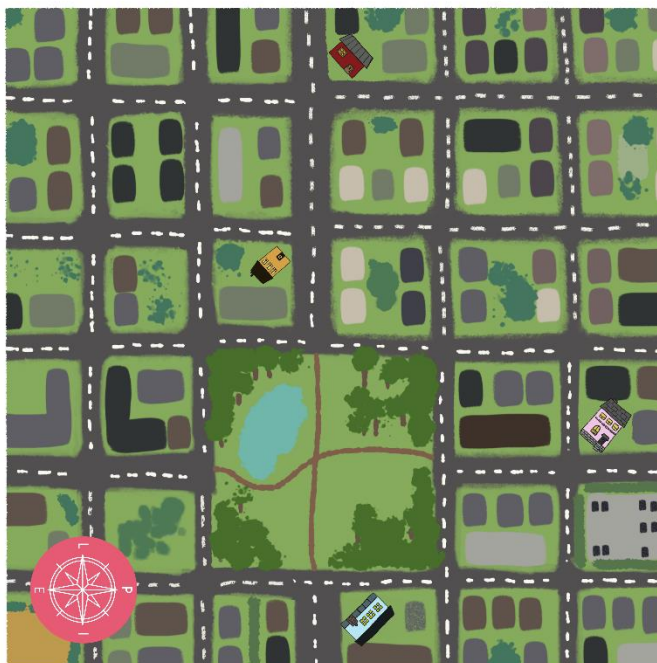
- Kartalla näkyvät talot kuvaavat rikospaikkaa, kirjastoa, informantin lokaatiota ja päämajaa.
- Informantti ja kirjasto ovat kaikkein lähimpinä toisiaan.
- Suurin tie informantilta päämajalle vie puiston läpi.
- Rikospaikalta on pidempi matka informantille kuin kirjastolle.
- Rikospaikalta on lyhyempi matka päämajalle kuin kirjastolle.

Matka on kokonaisuudessaan 6 korttelia:

1. Reitti alkaa tietysti rikospaikan kulmalta, josta kävelen korttelin puistoa kohti.
2. Risteyksessä käännyin vasemmalle.
3. Seuraavasta risteyksestä kuljen korttelin etelään.
4. Lopuksi kiirehdin suorinta tietä kirjastolle.

Lukko on jäykkä, joten koodi on helppo naksutella vahingossa väärin. Kokeile koodia ainakin kolmesti!

Lukon sankaa saa myös avata ronskisti.



Kuva 7 Suurennuslasi-ryhmän arvoitus ja siihen liittyvä kartta.

Suunta-arvoituksia pystyy varmasti rakentamaan monella tavalla, mutta päädyimme kehittämään perinteisen tyyllisen logiikka-arvoituksen (kuva 7 vasemmalla), jonka ratkottua pelaajat voisivat piirtää kartalle (kuva 7 oikealla) ohjeiden mukaisen reitin. Reitin pohjalta he taas osaisivat määrittää lukkoon tarvittavat suunnat. Arvoitus oli pelimme ainut perinteinen logiikka-arvoitus, mutta se vaati hiukan enemmän keskittymistä ja tiedon soveltamista, joten tavallaan se oli hiukan samankaltainen tehtävä kuin lähdekritiikkiarvoitus.

Karttaohjeistusta yksinkertaistettiin ja lyhennettiin paljon alkuperäisestä, jotta se olisi paremmin ratkottavissa annetun ajan sisällä. Lisäksi suuntalukon käyttövaikeudet



aiheuttivat epäluuloa saatujen ratkaisujen oikeudesta. Pöytään laitettiin muistutukseksi myös ohjeet lukon käyttöön.<sup>245</sup>

## 4.5 Lopputulos

Kiinnostus pakopelaamiseen kirjastoympäristössä oli selkeästi huomattavissa, sillä testiryhmiin oli helppo löytää kiinnostuneita osallistujia. Kirjastoilla on myös hyvä keskinäinen informaatioverkosto, ja he ovat yleensä suostuvaisia jakamaan kehrittelemiään pelejä toisten kirjastojen kanssa. Aiheen ympäriltä järjestetään myös koulutuksia ja luentoja niin kirjastoissa kuin museoissakin, joten aihe on selkeästi ajankohtainen ja pinnalla. Peliämme testattiin kuusi kertaa vuonna 2021, kolmesti kirjaston henkilökunnalla ja kolmesti opiskelijaryhmillä. Viimeinen henkilökunnan pelitestausta toimi samalla pelin koulutusvälineenä. Yritimme huomioida testipalautteiden läpikäynnissä myös testiryhmän motivaattorit pelin pelaamiselle<sup>246</sup>. Yleisesti kokemukset olivat positiivisia (joskin ryhmät antoivat palautteen osin suullisesti, jolloin negatiivinen palaute voi muutenkin jäädä vähäiseksi; jotkut ryhmät saivat kuitenkin myös kirjallisen palautteen täytettäväkseen).

Pakopelin suunnittelun vaativin haaste oli arvoitusten suunnitteleminen siten, että jokaisen ratkaisemiseen menisi suurin piirtein saman verran aikaa. Ajankäytön arviointi on ollut muidenkin pakopelien suunnittelussa haasteellista<sup>247</sup>. Sitä ei voi täysin arvioida ilman pelitestausta, mikä toisaalta tarkoitti sitä, että peli vaati paljon testaamista. Pienetkin variaatiot siinä, miten arvoitus esiteltiin pelaajille, saattoivat vaikuttaa paljon siihen, kuinka hyvin tehtävä ymmärrettiin, ja kuinka nopeasti ratkomisen alkuun päästiin<sup>248</sup>. Suunnittelun kannalta ei siis ollut olennaista pelkästään se, kuinka kauan itse arvoituksen ratkomiseen meni aikaa, vaan myös se, kuinka kauan aikaa tehtävän ymmärtämiseen meni. Pelaajilla oli vain noin 7 minuuttia aikaa ratkoa jokaista yksittäistä arvoitusta. Tasapainoa mielekkään vaikean ja pettymyksellisen helpon

---

<sup>245</sup> Suunnittelukokous 11.2.2021. Suunnittelukokous 26.3.2021. Suunnittelukokous 22.4.2021. Suunnittelukokous 4.5.2021. Suunnittelukokous 24.5.2021.

<sup>246</sup> Jos pelaajalla on paljon ulkoisia motivaatioita, kuten sen vaikutus kurssi-arvosanaan, voi pelin sijoittuminen kurssin alkupuolelle motivoida pelaajia keskittymään peliin paremmin (Hamdi 2021, 35).

<sup>247</sup> Hamdi 2021, 40–41.

<sup>248</sup> Pelitestaushavainnointi 2021.

arvoituksen välillä oli vaikea löytää, etenkin kun valtaosa arvoituksen haasteellisuudesta tuli aikapaineesta, joka oli pelin juonen kehyksessä toissijainen.

Pelisuunnittelussa kiinnitettiin erityishuomiota siihen, että arvoitukset olisivat mahdollisimmat ajattomia (ainoastaan aineistohakutehtävä saattaa tarvita suoraa päivittämistä, kun kirjastoon tulee lisää materiaaleja, eivätkä antamamme hakusanat enää rajaa aineistoa tarpeeksi) ja käytetyt materiaalit hyvin kestäviä ja helposti säilytettäviä ja korvattavia. Tämä johti siihen, että suuri osa materiaaleista oli tulosteita, eivätkä ne siksi olleet erityisen moniulotteisia. Valtaosa pelistä olisi hyvin helppo toteuttaa kokonaan digitaalisesti. Tämä oli harmillista, sillä yleiseltä visuaaliselta ilmeeltään peli saattaa näyttää melko riisutulta. Jouduimme kuitenkin hyväksymään, että tämä oli kirjastolle helpompi ratkaisu säilyttämisen ja kokoamisen kannalta. Pyrimme kompensoimaan materiaalien kaksiulotteisuutta panostamalla niiden visuaaliseen ilmeeseen. Toisaalta arvoitusten ratkomiseen virittäytyneet pelaajat saattoivat etsiä jopa yksinkertaisimmasta vihjelapusta salamerkityksiä, ja helposti lapusta, jonka tarkoitus oli olla vain muistutus siitä, miten koodikiekkoa tai suuntalukkoa tuli käyttää, saatettiin etsiä koodeja tai salaisia viestejä, etenkin jos varsinaisessa arvoituksessa ei riittänyt tekemistä koko ryhmälle. Materiaalien vähäisyys siis toimi myös selkeyttävänä tekijänä. Ohjeistustekstien tulisi ehkä kuitenkin olla vieläkin suoraviivaisempia, vaikka pelin tunnelma tai juoni siitä hieman kärsisikin. Tässä pelissä pelaajilla ei ole turhan paljon aikaa lukea tai tulkita tekstiä.

Arvoitusten yhtäaikaisuus ei pelin rakenteessa ollut täysin pakollista, sillä jokaiselle pisteelle mahtui kaksi ryhmää samanaikaisesti, mutta ensimmäisissä pelitesteissä huomasimme nopeasti, että toiset pisteistä ruuhkautuivat nopeasti. Tämä oli ikävää etenkin niille pienryhmille, jotka aloittivat näistä “vaikeammista” pöydistä, sillä he saattoivat tuntea olonsa luokkatovereitaan hitaammiksi ja huonommiksi. Jos pelaaminen ei tuntunut sujuvan, se välttämättä ollut enää hauskaa, ja pelaajat saattoivat menettää halunsa yrittää. Pelitestatessa yritimme painottaa, että suurin osa pelin kompastuskivistä oli pelisuunnitteellisia ongelmia, eivätkä niinkään kiinni pelaajien älykkyydessä. Toivoimme tämän kannustavan pelaajia kertomaan meille, mitkä osuudet olivat heistä vaikeita ymmärtää ja miksi.

Peliä rakentaessa täytyy hyväksyä, että se muuttuu, siinä on tarpeettomia ja hankalia osia. Esimerkiksi lukkolaatikkojen hankkiminen osoittautui hyvin hankalaksi. Halusimme kartta-arvoituksen pienet lukkolaatikot jokaiselle ryhmälle, joihin suuntalukot saisi kiinnitettyä ja kirjastokortit piilotettua. Niitä vain ei ollut saatavilla missään. Koko arvoitus osoittautui myös pelaajille hankalaksi, ja sitä oli helpotettava moneen otteeseen.

Kokonaisuutena pelissämme on mielestäni hyvä pohja, ja suunnittelu onnistui siihen varatun ajan rajoissa hyvin. Pelissä on kuitenkin vielä kehityskelpoisia osuuksia – valitettavasti yksi helpoimmista tavoista pelin parantamiseen on peliajan lisääminen, mikä ei ole mahdollista. Pelin rastimaisen rakenteen takia peleille tyypillistä “alkuarvoitusta”, jonka tehtävänä on antaa pelaajille helppo voitto ja motivoida siten pelaajia, ei ollut tällä kertaa mahdollista toteuttaa. Teoriassa pelin olisi voinut aloittaa yhteisarvoituksella, mutta ajan rajallisuuden vuoksi päätimme loppujen lopuksi jättää sen väliin, sillä meillä oli jo tämän tehtävämäärän kanssa hankaluuksia pitää kiinni määrätystä aikarajasta. Emme myöskään kokeneet, että pisteiden määrää olisi voinut vähentää, sillä vaikka pelaajilla olisi tällöin ollut enemmän aikaa ratkoa arvoituksia, pienryhmien koko olisi noussut etenkin suuremmissa ryhmissä liian suuriksi.

Peliin liittyvät materiaalit on julkaistiin Avointen oppimateriaalien kirjastossa <https://aoe.fi/#/materiaali/1861>.

## 5. Pakopeli museossa ja kirjastossa

Museo ja kirjasto ovat molemmat tietoa tarjoavia organisaatioita, jotka perustehtäviensä kautta pyrkivät opettamaan ja sivistämään kävijäänsä. Nykypäivänä myös molempien laitosten merkitys viihteenä on kasvanut, sillä sekä museota että kirjastoa käytetään pääosin vapaa-ajalla, ja ne joutuvat siksi kilpailemaan ihmisten ajasta muun viihdeteollisuuden kanssa. Vapaa-ajan vieton motiivit voidaan jakaa esimerkiksi sosiaaliseen tekemiseen, mukavuuden tai uusien kokemusten tavoitteluun, oppimisen tai osallistumisen haluun ja arvokkaan asian työstämiseen, ja jokaiselle henkilölle nämä motiivit ja niiden tärkeysjärjestys ovat erilaiset <sup>249</sup>. Pakopeli on näiden motivaatioiden näkökulmasta tarkasteltuna hyvin kilpailukykyinen vapaa-ajan vieton muoto. Sen pelaaminen on sosiaalista, opettavaista, osallistavaa ja mukavaa, ja on edelleen monelle uusi kokemus. Näin kirjasto ja museo voivat tavoitella uusia kävijöitä ja luoda keskustelua ja sen kautta kiinnostusta toimintaansa.

Pakopelit eivät ole osa museon tai kirjaston perustoimintaa. Ne ovat ylimääräistä toimintaa, jota organisaatio tarjoaa tavallisen toimintansa lisäksi. Ne voivat olla kuitenkin hyvä, toiminnallinen tuote toiminnan rikastamiseksi. Pakopeli on yksi väylä, jonka kautta kirjasto tai museo voi harjoittaa yleisötyötä. Pääosin organisaation toiminta voi kehittyä asiakkaiden kommunikaation ja asiakaspalautteen kautta. Se ei yleensä kuitenkaan tavoita niitä kävijöitä, jotka eivät ole aktiivisia tai käytä organisaation palveluita laisinkaan. Pakopelit ovat yksi tapa näiden etäänntyneiden asiakaskuntien tavoittamiseksi ja aktivoimiseksi. Sillä voidaan myös tarjota mahdollisuus organisaatioon tutustumiseen ja sen toiminnan ymmärtämiseen. Tavoitteena on, että kulttuurin tuntemuksen lisääntyessä myös kulttuuripalvelujen käyttö lisääntyy. Kuluttajasta tulee itsestään aktiivisempi kävijä, ja toisaalta myös hänen vaikutusvaltansa aihealueeseen liittyen hänen lähipiirissään lisääntyy. <sup>250</sup> Näin kävijä myös mainostaa tuotetta ja on osallisena uuden yleisösukupolven aktivoimiseen ja kasvattamiseen.

Pakopeli luo siis kirjastolle ja museolle kilpailukykyisyyttä viihdemarkkinoilla, ja avaa uuden väylän, jonka kautta lähestyä asiakaskuntaa. Tämän väylän kautta peli luo tilaisuuksia vuorovaikutukseen ja kulttuurin tuntemukseen. Sen lisäksi pakopelien

---

<sup>249</sup> Piironen 2014, 51.

<sup>250</sup> Sorjonen ja Sivonen 2015, 68.

kautta voi opettaa myös monenlaisia muita asioita, jotka esimerkiksi tukevat kirjaston ja museon opettamisen ja sivistämisen tehtävää. Pelillistäminen on keino tuoda oppimissisältö esiin viihteellisessä muodossa, jotta se painuisi paremmin mieleen, ja käyttäjä olisi motivoituneempi oppimaan. Pakopeliin voi sisällyttää suoria oppikokonaisuuksia, kuten mediakasvatusta, mutta se voi toimia myös sosiaalisen kanssakäymisen ja oman kasvamisen välineenä. Arvoitusten ratketessa pelaajat voivat tuntea onnistuneensa oppimisessa hyvin konkreettisella tavalla, ja pelin voittaminen yhdessä muiden pelaajien kanssa luo heille yhteisiä kokemuksia. Pelatessa voi myös löytää omien vahvuuksien lisäksi muiden ryhmäläisten vahvuuksia ja oppia vuorovaikutustaitoja keskustelemalla niin ratkaisumahdollisuuksista kuin tehtävänjaostakin.

Pelilliset sisällöt ovat erittäin hyödyllisiä etenkin museon ja kirjaston kouluille tarjoamissa sisällöissä. Pelillistämistä ja pelisisältöjä otetaan käyttöön kouluissa ja koulutuksessa kasvavissa määrin. Kirjaston ja museon pakopelit ovat kävijälle erityislaatuinen ja uudenlainen kokemus, ja tätä ainutlaatuisuutta voidaan käyttää hyödyksi opetuksessa.<sup>251</sup> Museo ja kirjasto ovat erilaisia oppimisympäristöjä kuin luokkatila. Oppiminen on osittain sattumanvaraista, ja osittain ohjattua. Ympäristön erilaisuus saattaa herättää mielenkiintoa oppimiseen ja motivoida keskittymään opetukseen. Sekä museoon että kirjastoon kävijä tulee vapaaehtoisesti, ja monesti tietoisesti hakemaan tietoa ja oppimaan. Koulutuslaitoksiin verrattuna oppiminen tapahtuu kuitenkin epämuodollisessa ympäristössä, ja on käyttäjälähtöistä.<sup>252</sup>

Pakopelit olivat luonnollinen jatkumo oppimispeleille ja oppisisältöjen pelillistämislle niiden jo valmiiksi opettavaisen muodon vuoksi. Pelaaminen haastaa käyttämään omia taitojaan monipuolisesti, ja tehtävät on laadittu siten, että ne ovat kaikille saavutettavissa, eivätkä siksi vaadi pelaajalta erityistietoja tai -taitoja. Pakopelissä on myös tiedon sisäistäisen ja soveltamisen elementtejä, ja pelaajat pääsevät ratkomaan arvoituksia kokonaisvaltaisesti tekemällä, pelkän passiivisen ajattelemisen sijaan. Opitut teemat jäävät myös helpommin mieleen, kun niiden oppiympäristö on rikas ja kokemus

---

<sup>251</sup> Nicholson 2013, 2.

<sup>252</sup> Piironen 2014, 44.

elämyksellinen.<sup>253</sup> Pelillinen sisältö saattaa myös vedota paremmin etenkin nuoreen kävijäkuntaan, joihin sekä kirjastot että museot yrittävät vedota.

Sisältöjen pelillistämisen takana on ajatus siitä, että koska pelit ovat ensisijaisesti viihteellisiä, ja ne saavat käyttäjänsä motivoitua pelaamaan niitä intensiivisesti ja pitkään, pelimäisten elementtien lisääminen muihin tuotteisiin ja palveluihin tekisi myös niistä nautinnollisempia ja kiehtovampia<sup>254</sup>. Kirjastot ja museot etsivät aktiivisesti uusia tapoja käyttäjäkokemuksen rikastamiseen ja parantamiseen ja niissä onkin käytetty hyödyksi pelillisiä elementtejä myös ennen pakopelejä. Monissa museoissa voi esimerkiksi osallistua rooliopastuksiin, jossa opas esittelee museon aineistoa siihen liittyvän henkilön roolissa. Museoissa on monesti myös pisteitä, joissa pääsee kokeilemaan erinäisiä aihepiiriin liittyviä aktiviteettejä tai koskemaan joihinkin museoesineisiin. Näyttelyihin voi myös helposti kehitellä erilaisia aiheeseen liittyviä etsimis- ja tiedonhakutehtäviä. Tiedonhakuun liittyvät tehtävät ovat omiaan myös kirjastokäyttöön. Myös monenlaisiin tuttuihin peleihin on lisättävissä kirjastoteemoja. Näin voidaan toteuttaa esimerkiksi kirjaston käyttöä käsittelevä sanaristikko tai kirja-arvostelu-pohjainen taiteellinen projekti<sup>255</sup>.

Pakopelejä käytetään paljon opettamaan esimerkiksi yhteistyötä ja kriisin hallintaa. Pelaamisen lisäksi myös pelisisällön kehittäminen voi olla syvälinen opettavainen kokemus: onhan asia sisäistettävä hyvin, jotta sitä voi opettaa toisille tai jotta siitä voisi kehittää arvoituksia. Lisäksi pelin rakentaminen ja ylläpitäminen kehittää yrittäjätaitoja, antaa työkokemusta sekä luo verkostoja.<sup>256</sup> Peli on valmistuttuaan myös selkeä tuote, jota nuoret voivat markkinoida esimerkiksi kavereilleen, ja innostaa myös heitä kulttuurin kokemiseen.

Museoiden ja kirjastojen tarjoamat pakopelit ovat yleensä löydettävissä organisaation omilta sivuilta. Jotkin peleistä saattaa kuitenkin olla suunnattu hyvin rajatuille ryhmille, tai ne saattavat olla pelattavissa vain rajoitetun aikaa, eivätkä ne siksi välttämättä näy sivuilla kokoaikaisesti. Museoiden nettisivuilla ei myöskään välttämättä säilytetä jo päättyneiden näyttelyiden tietoja. Helpoin tapa selvittää, tarjoaako museo tai kirjasto

---

<sup>253</sup> Kiuru ja Asplund 2017, 19.

<sup>254</sup> Deterding ym. 2011, 10.

<sup>255</sup> Walsh 2018, 56–60.

<sup>256</sup> [Tutustu nuorten pakopeliin videolla: uusi pakohuone VTScapeen suunnitteilla 2019.](#)

tämän tyyppistä toimintaa, onkin kysyä sitä suoraan. Kirjastot ja museot ottavat vastaan myös toiveita siitä, millaisia palveluita niiden käyttäjät toivovat organisaatiolle. Jotkut tarjotuista pakopeleistä saattaa olla myös pelattavissa virtuaalisesti. Porin kaupunginkirjasto esimerkiksi julkaisi kirjastoauto-aiheisen nettipakopelin syksyllä 2021, ja myös Yle tarjoaa mediakasvatusaiheista osoita-ja-klikkaa-tyyppistä pakopeliä pelattavaksi netissä <sup>257</sup>.

## 5.1 Kirjasto ja museo pakopelin toteuttajina

Kaupallisiin pakopeliyrityksiin verrattuna kirjastolla ja museolla on selkeitä esteitä pakopelin toteutukselle. Suurin niistä on se, ettei pakopeli ole organisaation pääsisältöä. Siinä missä kaupallinen yritys voi keskittää kaikki voimavaransa pelikehitykseen, ja valita sekä tilat, henkilöstön, että rekvisiitan peliin sopivaksi, on tilanne täysin käänteinen kirjaston ja museon tapauksessa. Monet järjestämiseen liittyvät seikat vaikuttavat toisiinsa jollain tavalla, ja niitä on siksi vaikeaa erotella yksittäisiksi seikoiksi. Kirjastolla ja museolla joudutaan pohtimaan, kuinka pakopeliä voidaan tarjota mahdollisimman monelle kävijälle, sekä miten palvelusta olisi mahdollisimman vähän haittaa muille asiakkaille.

Tutkimusesimerkeissäni kirjastolla käytettiin pakopelaamista varten väliaikaisia tiloja, kuten luento- tai kokoustiloja. Museolla käytettiin pääosin näyttelytiloja, ja museohenkilökunnan osallistuminen peliin oli minimoitu. Kirjastolla sen sijaan henkilöstö on koko ajan kiinni pakopelissä, ja on aktiivisessa roolissa pelin etenemisessä. Toisaalta kirjastolla saattaa olla hieman kunnianhimoisempia oppimistavoitteita ja tarkempia peliaikarajoja. Automaation rakentaminen saattaa olla liian kunnianhimoinen tavoite, ellei kyse ole esimerkiksi tablettiin laitetun sovelluksen tai pelin kautta rakennetusta. Pelilomakkeet ovat yksinkertainen tapa ohjata pelaamista, ja ne antavat pelaajalle itsenäisyyttä. Vaikka ne ovat helppo tapa strukturoida peliä ja esitellä sen juonta, ne ovat pakopelin normaalia mallia suoraviivaisempia, ja saattavat tuntua rajoittavilta.

Sekä museon näyttelytilassa että kirjaston väliaikaistilassa on hankala toteuttaa näyttävää lavastusta. Kun peli toteutetaan näyttelytilaan, se voi toki käyttää hyväkseen

---

<sup>257</sup> [Kirjastoauto Ursula on kadonnut 2021. Yle 11.11.2020.](#)

näyttelyn jo asettamia teemoja, mutta tilaan ei voi tuoda paljoa irrallista pelimateriaalia. Hyväntahtoiset asiakkaat saattavat palauttaa irrallisen oloisia esineitä palvelutiskille kadonneina tavaroina, ja pelielementit saattavat tuntua liian irrallisilta esimerkiksi historiallisissa lavasteissa. Toisaalta museossa on paljon asioita ja esineistöä, johon kävijä ei saa koskea, ja tämä mentaliteetti saattaa toimia esteenä pelatessa, jos pelaaja ei olekaan varma, kuuluuko esine peliin ja saako siihen koskea. Liika pelilavastus saattaa myös hämätä pelaajaa kiinnittämään huomiota vääriin asioihin, mikä on harmillista etenkin, jos pelillä on aikaraja. Toisaalta asioiden koskeminen on jotain, mikä on sekä olennaista pakopelaamisessa, että haluttu kokemus museovierailussa <sup>258</sup>. Ehkä esimerkiksi museon käyttökokoelmaa voisi käyttää jotenkin hyödyksi siellä järjestettävässä pakopelissä?

Kirjastolla sen yleisiin käyttötiloihin pelin sisällyttäminen on haastavampaa kuin museolla, sillä kirjaston aineisto ei pysy paikallaan. Siinä missä museovitriiniin on mahdollista sijoittaa esine tai sinne sijoitettua esinettä voi käyttää pelin elementtinä, kirjaston aineisto liikkuu asiakkaiden mukana. Sitä käytetään, lainataan ja palautetaan (joskus vääriin hyllyihin). Peliin tarkoitettu aineisto ei välttämättä pysyisi sille asetetulla paikalla, eikä valmiiksi hyllyssä esillä olevaa aineistoa voi käyttää pysyvänä osana peliä. Toisaalta kirjasto on tila, jossa pelaaja voi kokea saavansa koskea käsillä olevaan aineistoon, ja väliaikaisena järjestettävät pelit ovat helposti muokattavia. Väliaikaista pakopeliä ei kuitenkaan voi lavastaa runsaasti, sillä sen on oltava helposti kasattava, koottava, kestävä ja säilytettävä kokonaisuus. Monet tämän tyyppiset pakopelit koostuvatkin pääosin tulostemateriaaleista. Tulosteet voivat toki nekin olla moniulotteisia ja visuaalisesti rikkaita, mutta kaksiulotteisten arvoitusten ratkaiseminen saattaa tuntua pelaajasta turhauttavalta: onhan tosielämän pakopelien vahvuus juuri niiden moniaistillisuudessa ja moniulotteisuudessa. Jos arvoitukset ovat lähinnä kaksiulotteisia, olisiko tämä pakopeli paremmin toteutettavissa digitaalisesti? Tosielämän pakopelin voitto digitaalisista kanssakävijöistään on juuri materiaalisuudessa, sekä yhdessä tekemisessä. Joitakin digitaalisiakin pakopelejä voi kuitenkin pelata myös ryhmässä <sup>259</sup>.

---

<sup>258</sup> Piironen 2014, 61–63.

<sup>259</sup> [Tamperelainen 6.7.2020.](#)



Ryhmäkoko on myös ongelmallinen seikka. Kaupallisten pelien suositeltu ryhmäkoko on optimaalisesti noin 3–4 henkeä, mutta yleensä aina alle 8 henkilöä. Kirjastolla ja museolla pakopeli on kuitenkin toimintaa, jota halutaan tarjota esimerkiksi kouluryhmille, joiden koko on nykyään noin 20–30 henkeä, eli yli kaksin- tai kolminkertainen määrä kaupallisen pelin maksimista. Peli on siis joko rakennettava tavalla, jolla suurempi ryhmä voi pelata sitä, tai sitä on rajoitettava ajallisesti, jotta kaikki ehtivät pelata sen. Tavallisesti pakopeli kestää reilun tunnin (kun lasketaan myös esittely ja loppukeskustelu), ja kouluvierailut kestävät yleensä jotain yhden ja kahden tunnin väliltä. Ajan “puute” on lisäsy sille, miksi kirjaston ja museon pakopelin tulee olla rakenteeltaan selkeä ja yksinkertainen, ja sen lavastuksen on oltava vähäistä. Pelaajalla ei välttämättä ole aikaa jäädä jumiin. Tämä on erityisen epäkäytännöllistä, jos pelin tarkoituksena on opettaa pelaajalle esimerkiksi medialukutaitoa tai kirjaston käyttöä, jolloin kokonaisvaltainen oppimiskokemus vaatii pelin läpipelaamista.

Peliaikaa saatetaan joutua rajoittamaan myös pakopelin lyhytaikaisuuden vuoksi: jos peli järjestetään tapahtumassa tai näyttelyssä, siihen voi osallistua vain rajattu määrä kävijöitä. Luonnollisesti järjestävä taho haluaisi tämän määrän olevan kuitenkin mahdollisimman suuri, ja optimaalisesti peliä pääsisivät kokeilemaan kaikki halukkaat. Peliäikaa ei kuitenkaan voi rajoittaa loputtomasti, sillä pelaajaltakin kestää aina oma aikansa sisäistää pelin toiminta ja immersoitua siihen. Tunti on tässä suhteessa oikein sopiva aika pakopelille, joskin puolikin tuntia saattaa juuri ja juuri riittää.

Pakopeli on tietenkin, sopivien tilojen salliessa, toteutettavissa täysin kaupallisen mallin mukaisesti myös museossa tai kirjastossa. Tämöisten tilojen löytäminen arkistointiin keskittyvältä laitokselta on kuitenkin melko harvinaista. Mutta kuka tietää, ehkä tulevaisuudessa uusiin museoihin ja kirjastoihin varataan oma tilansa tämän tyyppiselle toiminnalle?

## **5.2 Vastaako museo- tai kirjastopakopeli pelaajan odotuksia?**

Yksi pakopelin tehtävistä museon tai kirjaston toiminnassa on luoda positiivisia ja mieleenpainuvia kävijäkokemuksia. Näitä tehtäviä täyttäessään pakopelistä on olennaista kysyä, vastaako museolla tai kirjastolla toteutettu peli sitä pelaavan kävijän odotuksiin. Siinä missä pakopelin markkinoiminen laitokselta saatavana aktiviteettina saattaa houkutella kokeilijoita ja tuoda lisää kävijöitä, odotukset alittava pelikokemus

saattaa luoda päinvastaisen reaktion. Tämä saattaa haitata toimintaa niin negatiivisen palautteen myötä, kuin yksittäisten kävijöiden negatiiviseksi muuttuneen näkökulmankin muodossa. Palvelun käyttäminen on aina kokemus käyttäjälleen. Se, miten hyvin palvelu toimii ja vastaa käyttäjän tarpeisiin ja odotuksiin vaikuttaa siihen, miten käyttäjä kokee palvelun henkilökohtaisella tasolla, ja molemmat näistä kokemuksista vaikuttavat siihen mielikuvaan ja niihin merkityksiin, joita kävijä tämän takia antaa sekä palvelulle että sen tuottaneelle taholle <sup>260</sup>. Pelkästään pakopelin tarjoaminen palveluna kirjastolla tai museolla luo kävijälle sekä tietynlaisia mielikuvia palvelun tarjoajasta, että palvelusta itsestään.

Kaupallisella alalla pelaajalla on paljon valinnan varaa pakopelien suhteen. Pakopeliyrityksen tavoitteena on luoda mieleenpainuva pelikokemus, jota halutaan tulla kokeilemaan jatkossakin. Pelaajan näkökulmasta hyvä peli on palkitseva, ja siinä on onnistumisen kokemuksia ja ahaa-elämyksiä <sup>261</sup>. Pakopelien pelaajat haluavat tuntea olonsa pelin sankareiksi, he haluavat olla osa speaktaakkelia ja kohdata ja voittaa haasteita <sup>262</sup>. Normin rikkominen on olennainen osa pakopelikenttää, sillä pelaajalle oletusten tuhoutuminen on mieleenpainuvaa. Yritykset, jotka onnistuvat yllättämään pelaajansa painuvat myös mieleen.

Pakopelikokemus koostuu muustakin kuin pelkästä pelistä itsestään. Kaupallisella alalla kokonaisvaltaiseen kokemukseen kuuluu tiedonhankinta ennen peliä, pelipaikalle löytäminen, pelin esittely, pelaaminen ja loppukeskustelu. Kokemukseen vaikuttaa siis esimerkiksi nettisivujen helppokäyttöisyys ja informatiivisuus, tilojen löytämisen helppous, asiakaspalvelu, sekä itse pelitila. Kokemus pelistä voi muuttua prosessin eri vaiheissa, sillä kävijä peilaa sitä koko ajan odotuksiinsa, jotka muodostuvat sekä aikaisemman kokemuksen, että esimerkiksi nettisivujen antaman informaation kautta. Yksinkertaistettuna kokemus syntyy kävijälle tarjotuista sisällöistä, sisällön tarjoamistavoista, sekä edellisten kävijälle herättämistä tunteista. Palvelu on onnistunut, kun käyttäjän kokemukset vastaavat hänen odotuksiaan. <sup>263</sup>

---

<sup>260</sup> Piironen 2014, 20.

<sup>261</sup> Korteso 2018, 38.

<sup>262</sup> Nicholson 2015b, 27. Penttilä 2018, 1.

<sup>263</sup> Lamberg 2016, 36–42.

Pakopelien tavallisinta asiakaskuntaa ovat nuoret aikuiset, ja monesti pelaamaan tullaan esimerkiksi virkistysiltana työporukalla.<sup>264</sup> Kaupalliset pakopelit suosittelevat yleensä peliryhmän kooksi noin 3–4 henkilöä, vaikka joitakin pelejä voi pelata yksinkin, ja suositeltu maksimiryhmäkoko voi olla jopa kahdeksankin henkeä<sup>265</sup>. Pedagogisia pelejä luodaan pääosin koululaisille, mutta myös koulutuskäyttöön opiskelijoille ja työyhteisöille. Pakopelejä tarjotaan aktiviteettina paljon myös erilaisten turistikohteiden ohessa. Turistit etsivät matkallaan helppoja, halpoja, autenttisia ja palkitsevia kokemuksia, ja pakopelit sopivat hyvin näihin kategorioihin<sup>266</sup>. Pakopeli on palkitseva, ajallisesti kompakti, elämyksellinen, eikä vaadi pelaajaltaan erityisosaamista tai koulutusta. Pelin rikas ympäristö on hyvä pohja vahvojen muistojen rakentamiselle.<sup>267</sup>

Tähän verrattuna museoilla ja kirjastoilla järjestetyt pelit ovat suunnattu yleensä joko hieman laajemmalle ikähaarukalle tai selkeästi nuoremmalle kävijäkunnalle. Jos peli on yleisesti kaikkien kävijöiden saatavilla, saattaa tämä johtaa siihen, että peli voi tuntua liian helpolta vanhemmille pelaajille. Pukstaavi kiersi tätä ongelmaa kehittämällä peliinsä kaksi eri vaikeustasoa, mutta sama ratkaisu ei ole aina toteutettavissa eri tavalla toteutettuihin peleihin<sup>268</sup>. Keskimääräisen ikäiselle pakopelaajalle museo- tai kirjastopako saattaa olla liian helppo.

Kirjaston ja museon valttina pakopelikentällä on pelin yllätyksellisyys ja ilmiön uutuus. Tavallinen museo- tai kirjastokävijä ei odota kohtaavansa käynnillään pakopelikokemusta. Pelaajan odottaessa kohtaavansa museossa tai kirjastossa luentoja tai passiivista opastusta, otetaan aktiivisempi pakopelaaminen yleensä hyvin vastaan. Kirjasto- tai museopako saattaa olla pelaajan ensikosketus pakopeli-ilmiöön, eikä heillä välttämättä ole kaupallisen alan asettamia korkeita vaatimuksia pakopeliltä. Pelaajilla ei välttämättä ole pelille suuria odotuksia, ja toisaalta kävijät saattavat osata odottaa peliltä esimerkiksi niukempaa sisustusta pelitilan rajoitteiden vuoksi. Koska museot ja kirjastot mielletään jossain määrin rauhallisiksi ja hiljaisiksi tiloiksi, saattavat mielikuvat ohjata myös tiloissa pelaamista.

---

<sup>264</sup> Nicholson 2015b, 8.

<sup>265</sup> Nicholson 2015b, 11-12.

<sup>266</sup> Kolar 2017, 1322–1323.

<sup>267</sup> Kiuru ja Asplund 2017, 19.

<sup>268</sup> Pukstaavin pakopelin havainnointi 16.10.2020.

Pelaajien odotukset saattavat olla pienempiä myös pelin hinnan ansiosta. Pakopeli on tavallisestikin maksullinen viihteellinen aktiviteetti. Siinä missä museossa tai elokuvissakin käyminen maksaa, kaupallisesti toimivat pakopeliyritykset veloittavat pelaajilta pakopelin pelaamisesta. Hinta kattaa sekä huoneen rakennus- ja ylläpitokustannuksia, että sen työntekijän palkkaa, joka ohjaa ryhmää ja siivoaa sen heidän jälkeensä. Kortesuon mukaan Suomen hintaluokka tavallisissa pakopeleissä on noin 100 euron luokkaa <sup>269</sup>. Jos huoneeseen työllistyy muita “näyttelijöitä”, hinta on yleensä kalliimpi. Hinnoitteluun on yleisesti 2 eri tapaa: joko hinta on aina kiinteä, ja sen voi jakaa pelin osallistujien kesken (jolloin suurempi ryhmäkoosta tarkoittaa halvempaa hintaa yksittäiselle pelaajalle) tai hinta voi vaihdella ryhmäkoon mukaan (joskin silloinkin se on yleensä yksittäiselle pelaajalle halvempi, jos hän on osa suurempaa ryhmää). <sup>270</sup> Julkisen sektorin toiminta on voittoa tavoittelematonta. Esimerkkitapausteni pakopelit olivat maksullisia, sillä ne ovat rinnastettavissa näyttely- tai opastustoimintaan, ja vaativat pyöriäkseen ylimääräistä panosta museon henkilökunnalta. Rosenlew-museon pakopeliä lukuun ottamatta esittelemieni pelien hinnat olivat kuitenkin huomattavasti kaupallista kenttää huokeampia, ja Pukstaavin peliä pääsi pelaamaan näyttelyn sisäänkäymaksun hinnalla. Museoiden sisäänkäymaksut vaihtelevat yleensä ilmaisesta noin viiteentoista euroon yhdeltä aikuiselta. Esittelemäni kirjaston pakopelit ovat kaikki olleet pelaajilleen ilmaisia.

Toisaalta museon tai kirjaston tarjoamien pelien on myös oltava edullisia, jotta ne voisivat olla saavutettavia asiakaskunnalle. Toisaalta jo tieto siitä, että peli on ilmainen tai halpa saattaa muokata pelaajien odotuksia. Käytetylle rahalle halutaan vastinetta, ja odotukset ovat sitä suuremmat, mitä enemmän rahaa on käytetty. Ilmaisen pelin tapauksessa ainut asiakkaan siihen investoima vara on pelaamiseen kuluva aika. Pelatessa elämyksellisyys, ainutlaatuisuus ja hämmästyksellisyys ovat tärkeitä elementtejä. Pelaajan tulee kokea onnistumisen tunnetta ja oivalluksia, jotta pelin pelaaminen olisi palkitsevaa <sup>271</sup>. Jos pelaaminen itsessään on tyydyttävä kokemus, ei sen yksinkertaisella lavastuksella tai verrattain lyhyellä peliajalla ole niin paljon väliä.

---

<sup>269</sup> Neljän hengen ryhmältä.

<sup>270</sup> Korteso 2018, 24.

<sup>271</sup> Koironen 2019, 25–33. Korteso 2018, 38. Clare 2015, 70.

Mitä enemmän kävijät kokevat pelillisiä sisältöjä ja pakohuoneita, sitä vähemmän uutuusarvoa sillä on tuotteena yksittäiselle käyttäjälle, ja sitä korkeampi tulee olemaan sen odotettu laatutaso. Toisaalta pakopelin kaltainen palvelu ei välttämättä kuvaa hyvin kulttuuriorganisaation perustoimintaa, ja vaikka se saattaa nostaa kävijämääriä lyhyellä aikavälillä, ei se silti välttämättä vaikuta kävijämääriin pitkällä tähtäimellä, tai luo pysyvää suhdetta tavoittamaansa kävijäkuntaan <sup>272</sup>.

Vaikka pakopelaamisen ohessa sekä museot että kirjastot ovatkin saaneet jonkun verran palautetta projektinsa laadusta, ei palautteen kerääminen ole aina ollut systemaattista. Testivaiheen pelien tapauksessa on myös mahdollista, että pelaajat ovat valmiimpia antamaan pelille enemmän anteeksi sen keskeneräisyyden vuoksi. Myös keräystilanne tulee ottaa huomioon: paljonko kävijä haluaa käyttää aikaa palautteen antamiseen ja annetaanko palaute henkilökohtaisesti vai anonymisti. Tutkimani pakopelit on vastaanotettu pääosin mielenkiinnolla ja innolla, mutta syvemmin pelien vastaanottoa voi tutkia vain kokonaisvaltaisella käyttäjätutkimuksella. Itse olisin erityisen kiinnostunut niistä kävijöistä, jotka eivät päätyneet kokeilemaan pakopelaamista.

### **5.3 Kirjasto- ja museopakopelin haasteita**

Kirjastolla ja museolla on molemmilla ollut pitkään maine hiljaisena oppimisen keskuksena. Jotkut odottavat museo- tai kirjastokäynniltään rauhaa ja hiljaisuutta. <sup>273</sup> Tällaisille kävijöille sekä näissä tiloissa järjestettävät tapahtumat, että aktiivisemmat tai kovaäänisemmät palvelut ovat haitaksi. Joissakin määrin tätä eri halujen ristiriitaa voidaan tasapainotella tarjoamalla erityyppisille käyttäjille joko eri aikoja ja tiloja palvelujen käyttämiseen. Pääosin museon ja kirjaston on kuitenkin tarjottava tasapuolisesti sisältöä ja palvelua kaikille, ja esimerkiksi pakopelaamisen ei tulisi tulla organisaation normaalin toiminnan tielle. Erilaisten palvelujen on kuitenkin oltava näkyvillä, jotta asiakkaat löytäisivät niiden pariin.

Tavallinen museo- tai kirjastokävijä saattaa vieroksua pakopeliä, etenkin jos se vaikuttaa puhtaasti viihteelliseltä. Tällainen erikoisuus on ehkä helpompi hyväksyä tilapäiseksi toiminnaksi tapahtumissa. Kävijä, jolle oppiminen, arvokas tekeminen ja

---

<sup>272</sup> Sorjonen ja Sivonen 2015, 21.

<sup>273</sup> Hellsten-Impivaara 2018, 70.

museon tai kirjaston rauhallisuus ovat tärkeitä arvoja, ei välttämättä pidä viihteellistä, potentiaalisesti meluisista ja näennäisen tarpeettomista sisällöistä, ja saattaa kokea, että ne vievät resursseja pois hänen kaipaamaltaan sisällöltä. Kävijä ei välttämättä ymmärrä pelin roolia organisaation toiminnassa.

Myös pelaaja, joka asennoituu peliin pessimistisesti, ei todennäköisesti saa siitä irti yhtä paljon, kuin pelaaja, joka on valmis leikkimään. Pakopelaaminen, kuten pelaaminen ja leikkiminen yleensä, vaatii tiettyä halukkuutta heittäytymiselle. Pelaajan on astuttava pelin taikapiiriin. Toisaalta arvoitusten ratkomisen ideana on saada pelaajat unohtamaan pelitilanne ja nauttimaan pelaamisesta, mutta tämä ei välttämättä aina onnistu. Syitä voi olla monenlaisia, eivätkä ne välttämättä ole kiinni pelistä itsestään, vaan esimerkiksi peliseurasta, ryhmäkoosta, pelaajan iästä tai peliympäristöstä. Toisaalta myös liian helpot tai vaikeat arvoitukset saattavat saada pelaajan tuntemaan olonsa typeräksi, tai liian kaavamainen peli saattaa tuntua pelaamisen sijaan työtehtävältä. Oppipeleissä etenkin on vaarana, että pelaajat saattavat kokea, että heitä yritetään "huijata" oppimaan tai tekemään tehtäviä. Mielestäni näitä sudenkuoppia voi kuitenkin jossain määrin välttää tai ainakin vähentää, kun peli itsessään on toimiva ja mielenkiintoinen.

Lisäksi monet etenkin kirjastoihin tuotetuista peleistä tuotetaan usein osana projektia, eivätkä ne siksi projektin päätyttyä enää välttämättä koe ainakaan suuria muutoksia.

## 6. Yhteenveto

Pakopelit ovat opettavainen, sosiaalinen arvoituspelimuoto. Ne ovat monipuolinen peli-ilmiö, joka on saanut erilaisia muotoja sen erilaisten esi-ilmiöiden ja erityyppisten käyttötarkoitusten ansiosta. Monimuotoisuudestaan huolimatta ilmiössä on joitakin keskeisiä elementtejä. Pakopelissä ratkotaan tehtäviä ja arvoituksia, ja tosielämän pakopeli on ryhmäpeli, jossa pelaajat vaikuttavat ympäristöönsä omana itsenään. Pelaajalla saattaa olla pelin juonessa joku sekundäärinen rooli (etsivä, pankkiryöstäjä tms.), mutta hän toimii siinä silti itsenään. Tämän lisäksi pakopeleille on ominaista niiden aikarajallisuus, tiukasti rajattu pelitila, vahva teema ja juoni, sekä yhteistyöhenki. Pakopelaaminen ei myöskään yleensä vaadi erityistaitoja tai materiaalien etukäteen opettelua.

Pakopelien kehitystä tarkastellaan yleensä immersion kautta, joko narratiivisen tai teknologisen kehityksen näkökulmasta. Pakopeli on terminä riittämätön kuvailemaan tätä monipuolista ilmiötä, mutta se on ollut käytössä ilmiön alkupuolelta asti, ja on tunnistettavuutensa vuoksi tämänhetkisistä termeistä käytettävin. Termiä käytetään sekä koko laajasta ilmiöstä, että sen tarkemmin määritellyistä ilmenemismuodoista. Museossa ja kirjastossa toteutetut pakopelit ovat usein erilaisia kuin tavanomaiset pakopelit. Voisi jopa argumentoida, ettei osa niistä ole pakopelejä laisinkaan. Olen työssäni kuitenkin päättänyt käsittää pakopelien käsitteen sen laajemman ilmiön kautta, jolloin myös nämä erityyppiset pelit ovat pakopelejä.

Museon ja kirjaston pakopelit voivat erota tavanomaisesta esimerkiksi tavoitteen, tilan, ajan ja toteutuksen keinoin. Niissä pakopeli ei välttämättä saa olla omassa tilassaan, vaan pelitila jaetaan joko näyttely- tai kirjastotilan kanssa, tai se on sijoitettu väliaikaistilaan. Julkisessa tilassa peliä pelataan muiden asiakkaiden lomassa. Peli saattaa olla itsenäisesti ohjautuva, esimerkiksi lomakkeiden tai automation avulla, ja joskus pelaajat saavat myös edetä pelissä omaan tahtiinsa. Pelin tavoite on yleensä opetuksellinen tai pelaajien innostaminen.

Kirjastot ja museot ovat ottaneet pakopelit käyttöön toiminnassaan, sillä ne ovat osoittautuneet uudeksi ja kiinnostavaksi tavaksi sekä houkutella uteliaita kävijöitä, että opettaa kävijöille organisaatioiden sisältöihin sopivia kokonaisuuksia. Museoilla

opittavat kokonaisuudet liittyvät museon teemoihin ja aihekokonaisuuksiin. Kirjastoilla opittavat sisällöt liittyvät laitoksen käyttöön ja esimerkiksi mediakasvatukseen. Sisältöjä saatetaan kehittää etenkin esimerkiksi kouluryhmäkäyntejä silmällä pitäen, ja pakopelit ovat yksi niistä tavoista, joilla museo ja kirjasto voi vahvistaa kommunikaatiota ja yhteistyötä laitoksen ja asiakaskunnan välillä. Pakopelit on otettu käyttöön nopeasti, sillä ne ovat hyvä pelillinen oppimistyökalu, ja niillä on uutuusarvoa ja ne herättävät mielenkiintoa. Pelatessa voi myös kehittää esimerkiksi havainnointitaitojaan, delegointitaitoja, ryhmätyökykyä sekä jaottelukykyjä tavallisen arvoitusten ratkomiskyvyn lisäksi. Kiinnostuneille osapuolille järjestetään monenlaisia koulutuksia pakopelien tekemiseen ja järjestämiseen liittyen.

Kirjaston ja museon toiminnalliset erot vaikuttavat myös siihen, millaisia pakopelejä ne tarjoavat. Museon tarjoama palvelu on immateriaalinen, ja sen aineistot ovat usein kävijän koskemattomissa. Kirjastosta kävijä sen sijaan saa lainattua jotain käsin kosketeltavaa, ja valtaosa sen aineistosta on koko ajan liikkeessä. Kummassakaan paikassa ei yleensä ole pakopeliin liikenevää ”ylimääräistä” tilaa. Tämän takia peli on yleensä järjestettävä joko väliaikaisesti, tai se on sulautettava olemassa oleviin tiloihin. Museon asiakaskuntaan kuuluu laajempi kattaus ihmisiä, kun taas kirjaston asiakaskunta koostuu pääosin paikkakuntalaisista. Molemmissa organisaatioissa pakopeleillä halutaan kuitenkin tavoittaa etenkin lapsia, nuoria ja nuoria aikuisia, kasvattaen uutta yleisösukupolvea, ja luoden ikäryhmään positiivisia mielikuvia, ja säännöllisiin käynteihin johtavaa, pysyvää asiakassuhdetta, opettaen ja motivoiden käyttäjiä osallistumaan laitoksen toimintaan ja käyttämään sen palveluita. Sekä museon että kirjaston asema viihteellisenä organisaationa on kasvanut, ja normaalien palveluiden lisäksi organisaation on panostettava esimerkiksi somemarkkinointiin, nettisivuihin, monipuoliseen palveluntarjontaan ja kokemuksellisuuteen.

Pakopeli ei palvelutuotteena välttämättä ole hyvä representaatio kirjaston tai museon palveluista, sillä se ei täysin vastaa tavanomaista laitokselta saatavaa palvelua, eikä sitä ole välttämättä saatavilla koko ajan. Monet pelejä tarjonneista kirjastoista ja museoista ovat kuitenkin jatkaneet pakopelien tuottamista ja tarjoamista asiakaskunnalleen, tehden siitä juuri tällaisen pysyvän tai ainakin jossain määrin jatkuvan osan palvelutarjontaansa. Näin pakopeli ei ehkä ole hyvä representaatio yleisesti ottaen minkä tahansa museon tai kirjaston palvelutarjonnasta, mutta se voi näissä tapauksissa



olla osuva edustus juuri tämän laitoksen tarjonnasta. Lisäksi riippuen siitä, miten pakopeli rakennetaan ja mitä se tarkemmin käsittelee, voi peli auttaa asiakasta ymmärtämään laitoksen toimintaa tai olla väline sen palvelutarkoituksen toteuttamisessa. Näkisin siis, että pakopelillä on paljon mahdollisuuksia vaikuttaa positiivisesti niin kirjastolla kuin museollakin.

## LÄHTEET

### Tutkimusaineisto

Pukstaavin pakopelin havainnointi 16.10.2020. (Havainnointi, Anni Vesterinen, kenttäpäiväkirja ja kuvamateriaali). Tutkijan hallussa.

Soturikissat-pelin havainnointi 4.12.2021. (Havainnointi, Anni Vesterinen, kenttäpäiväkirja). Tutkijan hallussa.

Rosenlew-museon pakopelin tutustumiskierros 7.6.2021. (Havainnointi, Anni Vesterinen, kenttäpäiväkirja). Tutkijan hallussa.

Professori Hirvenpään aikakone-pelin havainnointi 7.6.2021 ja ohjaaminen 8.6.2021 ja 15.6.2021. (Havainnointi, Anni Vesterinen, kenttäpäiväkirja). Tutkijan hallussa.

*Kysely kirjaston toiminnasta toisen asteen opiskelijoille.* Porin kaupunginkirjasto. 2020. Porin kaupunginkirjaston ja tutkijan hallussa.

### Haastattelut

Heinonen, Anna, Porin kaupunginkirjaston hanketyöntekijä. 7.12.2021. (Haastattelu, Anni Vesterinen, muistiinpanot). Tekijän hallussa.

Henttinen, Tatu, pakopeliyrittäjä. 20.1.2021. (Zoom-haastattelu, Anni Vesterinen, äänitalliointi ja muistiinpanot). Tekijän hallussa.

Immonen, Mari, Suomalaisen kirjan museo Pukstaavin intendentti. 25.11.2020. (Teams-haastattelu, Anni Vesterinen, muistiinpanot). Tekijän hallussa.

Koiranen, Joonas, pakopeliyrittäjä (Ääres eduEscape) 10.2.2021. (Zoom-haastattelu, Anni Vesterinen, äänitalliointi ja muistiinpanot). Tekijän hallussa.

Viitamaa, Mikko, pakopeliyrittäjä (Pakenema) ja opettaja. 14.1.2021. (Teams-haastattelu, Anni Vesterinen, muistiinpanot). Tekijän hallussa.

Vuorinen, Päivi, Porin pääkirjaston kirjastonhoitaja. 10.11.2020. (Haastattelu, Anni Vesterinen, muistiinpanot). Tekijän hallussa.

### **Porin rikospakopelin suunnittelumateriaalit**

Tutkijan hallussa. Materiaalit on koottu vuoden 2021 aikana. Peliin liittyvät kuvat ovat tutkijan ottamia. Pelimateriaali on saatavilla osoitteessa

<https://aoe.fi/#/materiaali/1861>.

- 21 suunnittelukokousta 13.1.2021–17.12.2021 ja 39 niihin liittyvää sähköpostia 11.1.2021–20.12.2021. (Anna Heinonen ja Anni Vesterinen)
- aikataulusuunnitelma 21.1.2021.
- pelin narratiivin sekä arvoitusten suunnitelmat ja muutossuunnitelmat
- 3 projektiryhmän kokousta. (Porin kaupunginkirjaston henkilökunta, Porin alueen toisenasteen opettajat). kokousmuistiinpanot.
- 6 pelitestausta (6-16 henkeä per ryhmä), palautelomakkeet ja muistiinpanot.

### **Pakopelien vetämis- ja kasausohjeet**

Koiranen, Joonas: *Robottitehdas-pakopelisalkku*. Lounais-Suomen kirjastojen extranet-sivut. Tarkistettu: 25.10.2021. <https://ls-kirjastot.fi/portfolio/pakopelisalkku-robottitehdas/>

*Professori Hirvenpään aikakone-pakopelin ohjeet*. Satakunnan Museon hallussa.

*Soturikissat-pakopelin ohjeet*. Tutkijan ja Porin kaupunginkirjaston hallussa.

Vuorinen, Päivi: *Viimeinen toivo -pakohuone: Kahdeksaluokkalaiset kirjastoon Porissa*. Seinäjoen Ammattikorkeakoulu, 2019.

### **Pakopelioppaat**

Clare, Adam: *Escape the Game: How to Make Puzzle and Escape Rooms*. Wero Creative Press, USA, 2015.

Koiranen, Joonas: *Pedagogiset pakopelit: Opas*. Ääres eduEscape, Helsinki, 2019.

Kortesuo, Katleena: *Pakuhuone: suunnittele, toteuta, pakene*. Karisto, Tallinna, 2018.

Walsh, Andrew: *Making Escape Rooms for Educational Purposes: A Workbook*. Innovative Libraries, 2017.

Walsh, Andrew: *The librarians' book on teaching through games and play*. Innovative Libraries, Tallinna, 2018.

## Tutkimuskirjallisuus

Adam Claren nettisivut 3.1.2023. <https://www.realityisagame.com/about-adam-clare/>

Alava, Joni: *Kirjasto pelissä; Pelit ja pelaaminen Suomen yleisissä kirjastoissa*.

Tampereen yliopisto, 2015.

<https://trepo.tuni.fi/bitstream/handle/10024/97505/GRADU-1435211173.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

*Alueellista kehittämistehtävää hoitavat kirjastot (AKE)*. Kirjastot.fi 20.7.2018.

Tarkistettu 25.10.2021. [https://www.kirjastot.fi/kirjastot-ja-](https://www.kirjastot.fi/kirjastot-ja-kehittaminen/kehittamistehtavaa-hoitavat-kirjastot?language_content_entity=fi)

[kehittaminen/kehittamistehtavaa-hoitavat-kirjastot?language\\_content\\_entity=fi](https://www.kirjastot.fi/kirjastot-ja-kehittaminen/kehittamistehtavaa-hoitavat-kirjastot?language_content_entity=fi)

Andrew Walshin LinkedIn-sivu 3.1.2023. <https://uk.linkedin.com/in/andywalsh999>

Deterding, Sebastian & Dixon, Dan & Khaled, Rilla & Nacke, Lennart: *From Game*

*Design Elements to Gamefulness: Defining "Gamification"*. Researchgate,

2011. <https://www.researchgate.net/publication/230854710>

Ermi, Laura & Mäyrä, Frans: *Fundamental Component of the Gameplay Experience:*

*Analysing Immersion*. DiGRA International Conference: Changing Views:

Worlds in Play, volume 3, 2005. [http://www.digra.org/wp-](http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/06276.41516.pdf)

[content/uploads/digital-library/06276.41516.pdf](http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/06276.41516.pdf)

*Escape Game Technological Generations: Interview with Shawn Fischtein*. Room Escape Artist, 5.6.2016. Tarkistettu 25.10.2020.

<https://roomescapeartist.com/2016/06/05/escape-game-technological-generations-interview-with-shawn-fischtein-interview/>

Hamdi, Laura: *ViLLE-pohjainen pakopeli opetuskäyttöön*. Kemian laitos, Turun yliopisto, 2021.

Hellsten-Impivaara, Jonna: *HAM ja yleisö – yleisötyön nykyhetki ja haasteet*. Kemian laitos, Turun yliopisto, 2018.

*Hys hys historiaan – Kirjastoista eloisia olohuoneita: Nuoret löysivät kirjaston, kun hiljaisuuden vaatimuksia höllättiin*. Yle, 9.2.2018. Tarkistettu 25.10.2021.

<https://yle.fi/uutiset/3-10065987>

Hyttinen, Ritva & Tanskanen, Ilona: *Kirjasto osallisuuden ja yhteistyösuhteiden solmukohtana*. Journal, 2018. <https://journal.fi/inf/article/view/71159/35074>

*Informaali oppiminen*. Peda:n nettisivut 25.10.2021.

<https://peda.net/hankkeet/oppijat/ovo/lahtokohdat/informaali>

Keränen, Nana: *Oppimispelien käytön edellytykset opettajilta Toimintatutkimus opettajista oppimispelien suunnittelijoina*. Historian, kulttuurin ja taiteiden tutkimuksen laitos, Turun yliopisto, 2013.

Kim, Scott: *What is a Puzzle?* 5.4.2006. Tarkistettu 25.10.2020.

<https://scottkim.com/thinkinggames/whatisapuzzle/index.html>

Kiuru, Eerika & Asplund, Janika: *Innovation and play to enhance learning in academic libraries: An interview of Andrew Walsh*. Signum, 50(2), 19–22, 28.8.2017.

Tarkistettu 25.10.2020. <https://doi.org/10.25033/sig.65499>

*Kirjasto mukana Porin pelipäivässä.* Porin kaupungin nettisivut. 3.11.2021. Tarkistettu 13.9.2022. [https://www.pori.fi/uutinen/2021-11-03\\_kirjasto-mukana-porin-pelipaivassa](https://www.pori.fi/uutinen/2021-11-03_kirjasto-mukana-porin-pelipaivassa)

*Kirjastoauto Ursula on kadonnut.* Porin kaupungin nettisivut, 13.9.2021. Tarkistettu 25.10.2021. [https://www.pori.fi/uutinen/2021-09-13\\_ursula-kadonnut?fbclid=IwAR27iIw1i2BDimyrTP92RgNyw6tY2bK4LcRlz8XtZQnuHHCvwtbwj2aSOXI](https://www.pori.fi/uutinen/2021-09-13_ursula-kadonnut?fbclid=IwAR27iIw1i2BDimyrTP92RgNyw6tY2bK4LcRlz8XtZQnuHHCvwtbwj2aSOXI)

Koivusalo, Suvi: *Tiedesynttäreiden kehittäminen: vanhempien syyt valita tiedesynttärit.* Luonnontieteellis-teknillinen tiedekunta, Kemian laitos, 2019.

Kolar, Tomaz: *Conceptualising tourist experiences with new attractions: the case of escape room.* Faculty of Economics, University of Ljubljana, 2017. [www.emeraldinsight.com/0959-6119.html](http://www.emeraldinsight.com/0959-6119.html)

*Korona hiljensi pakohuoneet, mutta ei vienyt luomisvoimaa – Tamperelaisfirma kehitti Business Finlandin avustuksella verkkopelin.* Tamperelainen, 6.7.2020. Tarkistettu 25.10.2020. <https://www.tamperelainen.fi/paikalliset/2333911>

Kuittinen, Matti: *Mitä luennoinnin sijaan? Malleja opiskelijan itsenäisen työskentelyn lisäämiseksi.* Korkeakoulupedagogiikan perusmateriaali 3, Oulun yliopisto, 1994. [https://www.oamk.fi/c5/files/2915/5429/5044/nro3\\_mita\\_luennoinnin\\_sijaan\\_1994.pdf](https://www.oamk.fi/c5/files/2915/5429/5044/nro3_mita_luennoinnin_sijaan_1994.pdf)

Kultima, Annakaisa: *Game Design Praxiology.* University of Tampere, Faculty of Communication Sciences, Finland, 2018. <https://trepo.tuni.fi/handle/10024/103315>

*Kuvaavampia termejä ja nimikkeitä, toivoo virkamies.* Kielenhuollon tiedotuslehti Kielikello, 2014. Tarkistettu 25.10.2020. <https://www.kielikello.fi/-/kuvaavampia-termeja-ja-nimikkeita-toivoo-virkamies>

- Kwon, Chongsan & Kim, Yoseob & Woo, Tack: *Digital-Physical Reality Game: Mapping of Physical Space With Fantasy in Context-Based Learning Games*. Sagepub, 2015.  
<http://journals.sagepub.com.ezproxy.utu.fi/doi/abs/10.1177/1555412014568789>
- Lamberg, Nora: *Museokäynnin elämyksellisyys – yhteistoiminnallisuudella lisäarvoa: Case Renlundin museo*. Kauppatieteellinen tiedekunta, Vaasan yliopisto, 2016.
- Levä, Kimmo: *Nuoret museoon*. Museo-lehti, 56. vuosikerta, 2018.
- Meistä ja Museoalasta: Museoalan lainsäädäntö*. Suomen Museoliiton nettisivut 25.10.2021. <https://museoliitto.fi/museoala/lainsaadanto>
- Mikä kirjastopolku?* Porin kaupunginkirjaston nettisivut 13.9.2022.  
<https://www.pori.fi/intopolku/kirjastopolku/mika-kirjastopolku>
- Museopoliittiset linjaukset*. Opetus- ja kulttuuriministeriön nettisivut 25.10.2021.  
<https://minedu.fi/museopoliittiset-linjaukset>
- Nicholson, Scott: *Library Gaming Experiences on a tight budget*. Digitale Bibliothek, 2009. <https://scottnicholson.com/pubs/tightbudget.pdf>
- Nicholson, Scott: *Exploring Gamification Techniques for Classroom Management*. 2013. <http://scottnicholson.com/pubs/gamificationtechniquesclassroom.pdf>
- Nicholson 2015a: Nicholson, Scott: *A Recipe for Meaningful Gamification*. Teoksessa Wood, L. & Reiners, T., eds. *Gamification in Education and Business*, New York: Springer. 1–20, 2015. <http://scottnicholson.com/pubs/recipepreprint.pdf>
- Nicholson 2015b: Nicholson, Scott: *Peeking behind the Locked door: A survey of Escape room facilities*. 2015. <http://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf>

Nicholson 2016a: Nicholson, Scott: *Ask Why: Creating a Better Player Experience through Environmental Storytelling and Consistency in Escape Room Design*. 2016. <http://scottnicholson.com/pubs/askwhy.pdf>

Nicholson 2016b: Nicholson, Scott: *The State of Escape: Escape Room Design and Facilities*. 2016. <http://scottnicholson.com/pubs/stateofescape.pdf>

Nicholson, Scott: *Creating Engaging Escape Games for the Classroom*. 2018. <https://scottnicholson.com/pubs/escapegamesclassroom.pdf>

*Nuoret haluavat rohkeamman kirjaston*. Helsingin keskustakirjasto Oodi, 10.2.2016. Tarkistettu 25.10.2021. <https://www.oodihelsinki.fi/nuoret-haluavat-rohkeamman-kirjaston/>

*Opastukset ja vierailut*. Porin kaupunginkirjaston nettisivut 13.9.2022. <https://www.pori.fi/kirjasto/palvelut/opastukset-ja-vierailut>

*Pako museosta*. Suomalaisenkirjan museo Pukstaavin nettisivut 25.10.2020. <http://www.pukstaavi.fi/fi/nayttelyt/vaihtuvat-nayttelyt/pako-museosta.html>

*Pakohuoneessa tulipalo – viisi teini-ikäistä kuollut*. Yle, 5.1.2019. Tarkistettu 25.10.2020. <https://yle.fi/uutiset/3-10583077>

*Pakohuonepeli*. Kotimaisten kielten keskus ja Kielikone Oyn Kielitoimiston sanakirja, 2022. Tarkistettu 13.9.2022. <https://www.kielitoimistonsanakirja.fi/#/pakohuonepeli>

*Pelipäivä*. Porin nuorisotalon nettisivut 13.9.2022. <https://nuokka.fi/porinpelipaiva/>

Penttilä, Katriina: *History of Escape Games examined through real-life- and digital precursors and the production of Spygame*. Historian, taiteiden ja kulttuurin tutkimuslaitos, Turun yliopisto, 2018. <https://www.utupub.fi/handle/10024/145879>



Piiroinen, Joakim: *Hys! Nyt ollaan museossa – Museotunnelmasta elämyksiin.*

Helsingin yliopisto, Taloustieteen laitos. 2014.

*Rosenlew-museo.* Porin kaupungin nettisivut 13.9.2022. <https://www.pori.fi/satakunnan-museo/vierailulle-museoon/rosenlew-museo>

Santanen, Marja-Leena: *Minne menet museo? Tutkielma paikallismuseoiden mahdollisuuksista muuttuvalla toimintakentällä.* Historian, kulttuurin ja taiteiden tutkimuslaitos, Turun yliopisto, 2020.

Satakunnan Museon nettisivut 25.10.2021. <https://www.pori.fi/satakunnan-museo/vierailulle-museoon/satakunnan-museo>

Sorjonen, Hilppa & Sivonen, Outi: *Taide- ja kulttuurilaitosten yleisötyön muodot, laajuus ja tuloksellisuus.* Kulttuuripoliittisen tutkimuksen edistämissäätiö Cuporen verkkojulkaisuja 27, 2015.

*Soturikissat valtaavat Pihlavan kirjaston.* 24.11.2021. Tarkistettu 20.12.2021.

[https://www.pori.fi/uutinen/2021-11-24\\_soturikissat-valtaavat-pihlavan-kirjaston](https://www.pori.fi/uutinen/2021-11-24_soturikissat-valtaavat-pihlavan-kirjaston)

*Suomalaisen kirjan museo Pukstaavi.* Suomalaisen kirjan museo Pukstaavin nettisivut

3.1.2023. <https://www.pukstaavi.fi/pukstaavi/>

*Suomen kirjainstituutti.* Suomalaisen kirjan museo Pukstaavin nettisivut 3.1.2023.

<https://www.pukstaavi.fi/suomen-kirjainstituutti/>

*Suomenkieli, englannin mieli.* Kielikello – kielenhuollon tiedotuslehti, 2004. Tarkistettu

25.10.2021. <https://www.kielikello.fi/-/suomen-kieli-englannin-mieli>

Taivassalo, Eeva-Liisa & Levä, Kimmo: *Museokävijä 2011*. Suomen museoliitto ry, 2012. <https://docplayer.fi/5659588-Museokavija-2011-eeva-liisa-taivassalo-kimmo-leva.html>

*Tervetuloa kirjastoon*. Porin kaupunginkirjaston nettisivut 13.9.2022. <https://kirjasto.pori.fi/asiakkaana-kirjastossa/tervetuloa-kirjastoon/>

*Trollibunkkeri-nettipakopeli*. Yle, 11.11.2020. Tarkistettu 25.10.2021. <https://yle.fi/aihe/artikkeli/2020/11/11/trollibunkkeri>

*Tutustu nuorten pakopeliin videolla – Uusi pakohuone VTscapeen suunnitteilla*. Viitasaaren kaupungin nettisivut, 1.10.2019. Tarkistettu 25.10.2020. <https://viitasaari.fi/tutustu-nuorten-pakopeliin-videolla-uusi-pakohuone-vtscapeen-suunnitteilla/>

Wiemker, Markus & Elumir, Errol & Clare, Adam: *Escape Room Games: "Can you transform an unpleasant situation into a pleasant one?"*. 2015.

*Yleisten kirjastojen asiakaskyselyn tulokset 2018*. Taloustutkimuslaitos, Kirjasto, Aluehallintovirasto ja Opetus- ja kulttuuri ministeriö, 2018. Tarkistettu 25.10.2021. [https://survey.taloustutkimus.fi/dashboard/kirjastot\\_avoin\\_suomi/](https://survey.taloustutkimus.fi/dashboard/kirjastot_avoin_suomi/)