

Juudit Rouhiainen

Pakopelit ja pelillistäminen aktivoimisen välineenä

Case Sedu

Opinnäytetyö

Syksy 2019

SeAMK Liiketoiminta ja kulttuuri

Kulttuurituottaja (AMK)

SEINÄJOEN AMMATTIKORKEAKOULU

Opinnäytetyön tiivistelmä

Koulutusyksikkö: Liiketoiminta ja kulttuuri

Tutkinto-ohjelma: Kulttuurituottaja (AMK)

Suuntautumisvaihtoehto: Tapahtumatuotanto

Tekijä: Juudit Rouhiainen

Työn nimi: Pakopelit ja pelillistäminen aktivoimisen välineenä, Case Sedu

Ohjaaja: Jussi Kareinen

Vuosi: 2019

Sivumäärä: 40

Liitteiden lukumäärä: -

Tutkimus käsitteli pakopelien ja pelillistämisen mahdollisuuksia aktivoivan, ryhmäytävän ja osallistavan toiminnan lisäämiseksi organisaatioissa sekä tuotteistamisen näkökulmasta pakopeliyrityksessä. Tutkimus tarjosi pakopeliyritykselle uusia näkökulmia pelien tuotteistamiseen eri asiakasryhmille sekä vaihtoehtoisia menetelmiä organisaatioiden näkökulmasta aktiivisen toiminnan kehittämiseen. Tutkimus tehtiin Pakopeli FindOutin Sedun koulutuskuntayhtymälle toteutettaman kehityshankkeen puitteissa.

Tutkimuksen tekijä työskenteli Pakopeli FindOutilla sekä toimi kehityshankkeen FindOutin osion projektivastaavana.

Tutkimuksessa käytettiin laadullista tutkimusmenetelmää. Aihetta käsiteltiin asiakkaan ja organisaatioiden sekä yrityksen näkökulmasta. Tutkimuksessa hyödynnettiin peli- ja sosiaalialan ja humanististen alojen kirjallisuutta sekä tutkimustietoa toteutuneista projekteista aiheen piiristä. Tutkimusta varten tehtiin myös haastettuja alan osaajilta sekä asiakkailta.

Avainsanat: pakopelit, pelillistäminen, aktiivisuus, osallistaminen, ryhmäyttäminen, tuotteistaminen.

SEINÄJOKI UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Thesis abstract

Faculty: Business and Culture

Degree programme: Culture Management

Specialisation: Event Production

Author: Juudit Rouhiainen

Title of thesis: Escape games and gamification as a method to improve activity, Case Sedu

Supervisor: Jussi Kareinen

Year: 2019

Number of pages: 40

Number of appendices: -

In this thesis, I analysed the potential of escape games and gamification for increasing participation, grouping and activation at different organizations. I also analysed productization from the perspective of an escape game company. This thesis offers new aspects to escape game companies for the productization of their games for different customer groups. It also provides alternative methods for organizations to improve their active operations. The thesis study was implemented along with a project executed by the escape game company FindOut for the regional education provider Sedu.

The writer of this thesis worked for the escape game company FindOut and as project manager of the Sedu project.

A qualitative research method was used for this thesis. The subject was analysed from the perspective of customers, organizations, and the company. The information and sources used in the study are the literature on the gaming industry, the social services industry, the art industry, and research data from previously executed similar projects. The study also included interviews with specialists in the field and customers.

Keywords: escape games, gamification, activity, participation, team building, productization

SISÄLTÖ

Opinnäytetyön tiivistelmä.....	2
Thesis abstract.....	3
SISÄLTÖ.....	4
Kuva-, kuvio- ja taulukkoluetelo.....	6
Käytetyt termit ja lyhenteet.....	7
1 JOHDANTO.....	8
2 PAKOPELIT JA PELILLISTÄMINEN.....	10
2.1 Pakopelien historia.....	10
2.2 Pakopelit Suomessa.....	10
2.3 Pakopeli FindOut.....	11
2.4 Pakopelien hyödyt ja mahdollisuudet.....	12
2.5 Pelillistäminen.....	14
3 LIIKKUVA OPISKELU -TOIMINTA.....	15
3.1 Liikkuva koulu -hanke taustalla.....	15
3.2 Liikkuva opiskelu -toiminta.....	15
3.3 Sedu ja Liikkuva opiskelu -toiminta.....	15
3.4 Nuorten syrjäytymisen näkökulma.....	16
3.5 Nuorten syrjäytyminen Liikkuva opiskelu -toiminnassa.....	17
4 SEDUN PAKOPELIN SUUNNITTELU JA TOTEUTUS.....	18
4.1 Tausta ja tavoitteet.....	18
4.2 Kohderyhmä.....	19
4.2.1 Ammattiin opiskelevien syrjäytyneisyys.....	19
4.2.2 Kohderyhmän osallistaminen pelin suunnitteluun.....	20
4.3 Pelin sisällön suunnittelu ja toteutus.....	21
4.3.1 Pelin teema ja sisältö.....	21
4.3.2 Projektin aikataulut ja toteutus.....	23
5 SEDUN PROJEKTIN ANALYYSI.....	26
5.1 Tilaajan näkökulma.....	26
5.2 Kohderyhmän kokemukset.....	26
5.3 Yrityksen näkökulma.....	28

6	PAKOPELIPALVELUIDEN TUOTTEISTAMINEN	31
6.1	Rastityyppisen pakopelin tuotteistaminen	31
6.2	Uusien pakopelipalveluiden tuotteistaminen	32
7	POHDINTA	35
	LÄHTEET	37

Kuva-, kuvio- ja taulukkoluetelo

Kuvio 1. Pakopeliyritysten määrä Suomessa vuosina 2014-2018	11
Kuvio 2. Tuotteistamisen prosessin vaiheet	31
Taulukko 1. Rastityyppisen pakopeliprojektin aikataulutus	23
Taulukko 2. Opiskelijatiimien pelianalyysit	27
Taulukko 3. Pakopeliyritykset Etelä-Pohjanmaan alueella	29

Käytetyt termit ja lyhenteet

Pakopeli	Yläterminä seikkailupeli, jossa pelaajat lukitaan tilaan sisälle ennalta määrätyksi ajaksi. Älyä ja yhteistyötä käyttämällä pelaajat ratkovat tehtäviä ja pyrkivät pääsemään ulos tilasta määräaikaan mennessä. Tunnetaan myös termeillä: escape room -peli, huonepakopeli, pakohuone, pakohuonepeli, tosielämän pakopeli.
Pelillistäminen	Pelikulttuuriin ja peleihin liittyvä termi, jossa pelien keinoja hyödynnetään eri osa-alueiden kehittämisessä, esimerkiksi oppimisen tai viestinnän osa-alueilla.
Tiimi	Opinnäytetyössäni käytän tiimi-sanaa kuvailemaan pakopeleissä pelaavia ryhmiä.
Aktiivisuus	Sosiaalipsykologiaan liittyvä termi, joka määrittää subjektin fyysistä, sosiaalista ja henkistä osallistumista elämän eri osa-alueilla.
Osallistaminen	Sosiaalipsykologiaan liittyvä termi, johon liitetään usein käsitteitä vaikuttaminen, osallistuminen ja osallisuus. Osallistaminen on toimintaa, jossa hyödynnetään edellä mainittuja käsitteitä.
Ryhmäytyminen	Sosiaalipsykologiaan liittyvä termi, joka määrittää ryhmän toimintaa ja syntyprosessia.
Laadullinen tutkimus	Laadullinen eli kvalitatiivinen tutkimus on menetelmä, jossa pyritään ymmärtämään ja analysoimaan tutkittavaa ilmiötä.

1 JOHDANTO

Tutkimuksen lähtökohtana oli seinäjokisen Pakopeli FindOutin saama toimeksianto koulutuskuntayhtymä Sedulta, joka halusi oppilaita osallistavan rastityyppisen pakopelin ryhmäyttämisen ja aktiivisuuden lisäämiseksi osana Liikkuva opiskelu -toimintaa. Toimeksianto herätti tarpeen tutkia aihetta asiakkaan sekä yrityksen näkökulmasta. Voisiko pakopelejä ja pelillistämistä hyödyntää laajemmin osallistavassa, ryhmäyttävässä ja aktivoivassa toiminnassa? Miten pakopeliyritykset tuotteistavat tämänkaltaisia uusia palveluja?

Pakopelien suosio elämyspalvelutuotteena on kasvanut räjähdysmäisesti niin Suomessa kuin maailmallakin 2010-luvulla (Talouselämä 2017). Suosio perustuu kokonaisvaltaiseen kokemukseen; tarina, visuaalisuus ja loogista päättelykykyä vaativat tehtävät nivoutuvat pelissä yhteen luoden ainutlaatuisen elämyksen (Korteso 2018, 10). Teknologian kehitys on saanut ihmiset hakemaan yhä useammin todellisen elämän kokemuksia ja tähän tarpeeseen pakopelit vastaavat. Pakopelejä luonnehditaan usein ”hauskaksi tekemiseksi” ystävien kesken. Suurimmat asiakasryhmät pakopeleissä ovatkin Myllymäen (2019) mukaan ystäväporukat, perheet sekä työporukat pikkujoulujen tai työhyvinvointipäivien vietossa.

Pakopelien hyödyt ja pelillistämisen mahdollisuudet ovat vasta viime vuosina tulleet osaksi tutkimusten aihepiiriä, sillä pakopelit itsessään ovat suhteellisen tuore käsite. Pelillisyyttä on hyödynnetty jo pitkään oppimisen välineenä erilaisissa konteksteissa ja uudenlaiset oppimispelit ovat Järvilehdon (2014, 134–135) mukaan ottaneet paikansa oppimisen välineenä. Pakopelien avulla voidaan myös opettaa ja oppia: pulmanratkaiseminen, tarinallinen opetus tai niiden yhdistäminen tarjoaa oppimiseen uusia väyliä. Oppimisen lisäksi pakopelin keinoja voidaan hyödyntää muun muassa sosiaalisten taitojen ja sisäisen viestinnän kehittämisessä.

Pakopeli FindOutin toimeksiannon kohteena olivat kaikki Sedun opiskelijat, mutta erityisesti syrjäytyneet tai syrjäytymisvaarassa olevat opiskelijat. Tämän vuoksi painopisteet olivat osallisuudessa, ryhmäyttämisessä sekä fyysisen ja sosiaalinen ak-

tiivisuuden lisäämisessä. Pakopelin keinoja hyödyntämällä näihin osa-alueisiin keskittyminen tarjosi niin tutkimuksellisesti kuin pelin sisällönkin kannalta paljon materiaalia hyödynnettäväksi eri alojen sisällöistä.

Tutkimuksen tekijänä oma kiinnostukseni aihetta kohtaan antoi kirjoittamiseen sekä aiheeseen perehtymiseen oman lisänsä. Opinnäytetyöprosessin aikana tehty pelin suunnittelu- ja toteutustyö kulkivat käsikädessä ammentaen tietoa toinen toisistaan; pakopelin suunnittelu- ja toteutusvaiheessa sisältö muuttui tiedon lisääntyessä ja sain myös tutkimukseen sisältöä pelin suunnitteluprosessista. Teoreettinen ja luova työ antoivat paljon uutta ammatillista osaamista myös tutkimuksen tekijälle.

2 PAKOPELIT JA PELILLISTÄMINEN

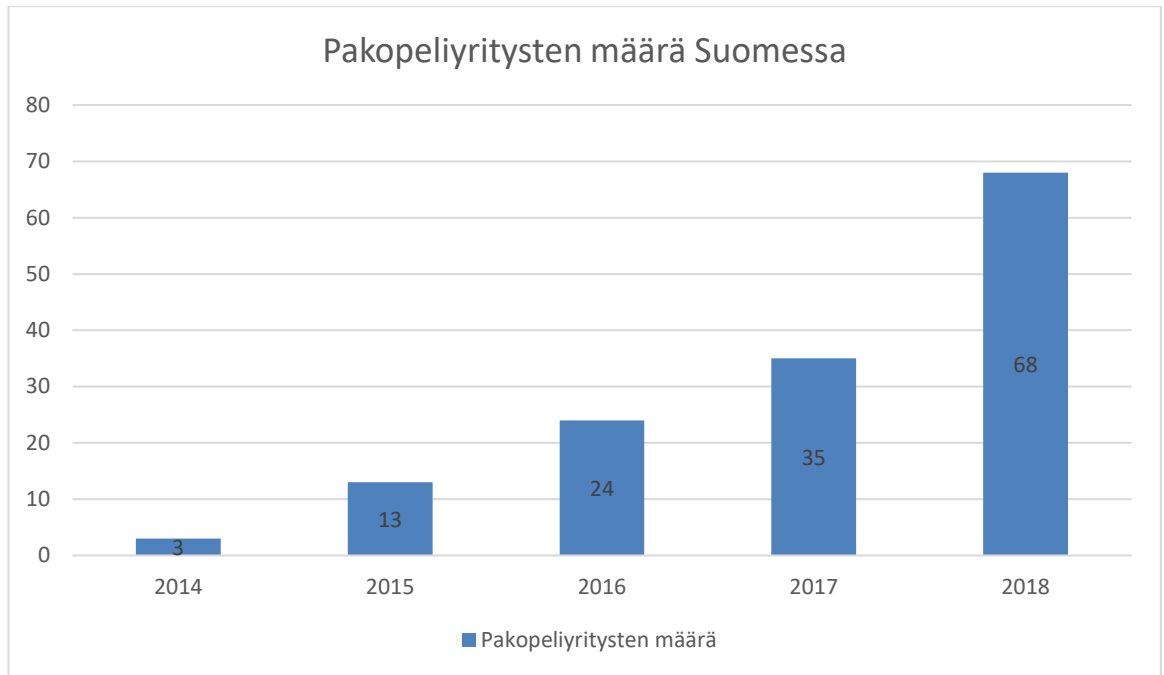
2.1 Pakopelien historia

Tosielämän pakopelit saivat inspiraationsa internetin videopeleistä, joissa pelaajat yrittävät löytää ulospääsyä virtuaalisesti rakennetusta huoneesta ratkaisemalla erilaisia tehtäviä ja löytämällä piilotettuja esineitä. Jo 1980-luvulta tutut videopelit olivat edelläkävijöitä ratkaisukeskeisessä ja älyä vaativissa peleissä. Suurin vaikuttaja nykymuotoisten tosielämän pakopelien syntyyn oli kuitenkin japanilaisen Toshimitsu Takagin luoma videopeli Crimson room. Peli ilmestyi vuonna 2004 ja siitä lähtien sadat miljoonat pelaajat ovat yrittäneet löytää ulospääsyä virtuaalisesta huoneesta. (History of Escape Rooms, [viitattu 26.7.2019].) Suuren suosion saavuttanut Crimson room ja sitä seuranneet muut escape room -videopelit osoittivat markkinaraon tosielämän pakopeleille.

Digitalisaation ja internetin kasvun myötä ihmiset hakivat yhtä enemmän tosielämän elämyksiä ja kokemuksia. Tämän huomasi myös Takao Kato, joka perusti ensimmäisen tosielämän pakopelin, Real Escape Game:n Japaniin vuonna 2007, videopeleistä inspiroituneena. Tosielämän pakopelit levisivät hiljalleen Aasian maista Amerikkaan ja lopulta Eurooppaan. (History of Escape Rooms, [viitattu 26.7.2019].) Reilussa kymmenessä vuodessa tosielämän pakopelit ovat levinneet ympäri maailmaa ja pakopelejä löytyy lähes kaikista maailman maista.

2.2 Pakopelit Suomessa

Suomen ensimmäiset pakopelit avattiin Helsingissä ja Tampereella vuonna 2014. Seuraavana vuonna tarjonta kolminkertaistui yrittäjien avatessa toimipisteitä uusille paikkakunnille. Vuosien 2016-2018 aikana tarjonta lisääntyi entisestään ja myös uudet palvelut, kuten lastenpakopelit, virtuaalipelit sekä palvelujen yhdistäminen koustamis- ja ruokailupalveluihin tuotteistettiin useissa eri pakopeliyrityksissä.



Kuvio 1. Pakopeliyritysten määrä Suomessa vuosina 2014–2018 (Korteso 2018, 21).

Pakopeliala on kasvanut Suomessa hyvin nopeasti viimeisen viiden vuoden aikana. Kova kilpailu pakopeliyritysten välillä on aktivoinut yrittäjät tarjoamaan uudenlaisia palveluja eri kohderyhmille. Korteson (2018, 13) mukaan ensimmäiset pakopeliyritykset keskittyivät tarjoamaan pakohuoneita, jotka sisälsivät perinteisiä pulmanratkaisutehtäviä ja lukkojen avaamista. Nykyään yritykset kehittävät ajatusta pidemmälle ja hyödyntävät huoneissaan muun muassa kauhuteemaa, näyttelijöitä ja uusinta teknologiaa. Näiden avulla yritys erottuu joukosta. Vaikka pakopelit ja niiden sisältö on kehittynyt ja laajentunut tarjonnaltaan, ovat pulmanratkaisu, looginen päättelykyky ja tiimityöskentely yhä pelien keskiössä luoden tiimille uniikin kokemuksen.

2.3 Pakopeli FindOut

Pakopeli FindOut on perustettu vuonna 2015. Pakopeli FindOut aloitti toimintansa kesällä 2015 nimellä WayOut Pohojanmaa Ilmajoen Yli-Lauroselassa, mutta vaihtoi nimensä Pakopeli FindOutiksi lokakuussa 2015 ja toimii nykyään Seinäjoen kulttuurikeskus Rytmikorjaamolla ympäri vuoden sekä Ilmajoella Yli-Lauroselan talomuseossa sesonkiaikoihin. Syksyllä 2018 FindOut laajensi toimintaansa Vaasaan, Rewell Centerin kellarikerrokseen. Rytmikorjaamolta sekä Yli-Lauroselasta löytyy kolme

erilaista pakopelihuonetta pelattavaksi. Vaasassa on kolme valmista pelihuonetta sekä yksi rakenteilla oleva pelihuone.

Yritys tarjoaa pakopelielämyksiä asiakkailensa ja haluaa kehittyä Suomen parhaaksi ja elämyksellisimmäksi pakopeliyritykseksi. Asiakasryhminä Pakopeli FindOutilla ovat muun muassa kaveri-, tyky- ja polttariporukat, perheet, yhdistykset ja kaikki, jotka haluavat kokea uudenlaisia ja hauskoja elämyksiä. (Myllymäki 2019.)

Pakopeli FindOutin ympärille on rakentunut vahva brändi, sillä se oli ensimmäinen pakopelitoimija Etelä-Pohjanmaan alueella sekä ensimmäisten joukossa Suomen mittakaavassa. Pakopeli FindOutin vahvaan brändiin kuuluu humoristinen sekä paikallisuuteen viittaava tarinankerronta. Yritys myös erottuu muista pakopeliyrityksistä, sillä FindOutilla ei ole laisinkaan valvontakameroita tai mikrofoneja huoneissa, mikä on yleinen tapa alalla. (Myllymäki 2019.) Kesäkuussa 2019 yritys työllisti neljä vakituista työntekijää Seinäjoen ja Vaasan toimipisteessä sekä 6 osa-aikaista työntekijää.

2.4 Pakopelien hyödyt ja mahdollisuudet

Pakopelin ollessa suhteellisen uusi käsite elämyspalvelu alalla, ei pakopelien hyötyjä ja mahdollisuuksia ole tutkittu kovin tarkasti. Korteso (2018, 107) jakaa pakopelien käyttötarkoitukset karkeasti neljään eri osaan:

1. Tiimityön ja ihmissuhteiden kehittäminen
2. Oppiminen ja koulutus
3. Markkinointi
4. Illanvietot ja työhyvinvointipäivät

Pakopeli FindOutin yrittäjä Kuivaniemi toteaa (Latva-Mantila, 2018) pakopelien olevan ryhmäyttämisen ja tiimin sisäisten suhteiden kehittämisen kannalta hyödyllistä tekemistä. Pakopelissä tiimi suljetaan tilaan tavoitteenaan päästä ulos ratkomalla tehtäviä ja kommunikoimalla. Yhteinen tavoite luo arkielämästä poikkeavan päämäärän ja tilanteen, jossa kukaan ei ole toistaan viisaampi ja kommunikaatio on

välttämätöntä. Pakopeli FindOut tarjoaa myös sisäisille tiimeille palvelua, jossa tiimivalmentaja fasilitoi pelin kulkua sen aikana sekä pelin jälkeen (FindOut, [Viitattu 2.8.2019]). Pakopelit tuovat tiimien kehittämiseen sekä ryhmäytymiseen uudenlaisen ympäristön, joka stimuloi tiimien toimintaa useiden eri aistien sekä työtapojen avulla. Pakopelit voivat nostaa esiin kipupisteitä tiimin sisällä, joita ei olla ennalta edes ajateltu tai huomattu. Tiimin kehityksen kannalta peli on tärkeää aina purkaa kokemuksen jälkeen. Jos purku jää ohueksi, voi pakopelien hyöty tiimityön kannalta kääntyä itseään vastaan, esimerkiksi toisten tiimin jäsenten syyttelyyn ja jäsenten vastakkainasetteluun. (Korteso 2018, 110.)

Ryhmäyttämisen ja tiimin kehittämisen lisäksi pakopelejä käytetään laajasti oppimisen välineenä. Järvilehto (2014, 18) toteaa oppimisen olevan tehokkainta, jos se on hauskaa. Oppiminen syntyy kahden tekijän yhteisvaikutuksesta: altistuksesta sekä kiinnostuksesta aiheeseen. Tällöin on tärkeää esitellä aihe kohderyhmää kiinnostavassa muodossa. Järvilehto nostaa esiin oppimiseen sitoutumisen sekä motivaation herättämisen. Tiedon ja taidon omaksumiseen voidaan hyödyntää laajasti leikkien ja pelien kautta oppimista.

Esittelen muutamia viimeaikaisia esimerkkejä oppimistarkoitukseen kehitetyistä pakopeleistä lyhyesti:

1. Nuorten Akatemia kehitti pakopelikonseptin keväällä 2019 Liikenneturvan käyttöön. Pelin tavoitteena oli käsitellä vastuullista liikennekäyttäytymistä kokemuksellisen oppimisen keinoin hyödyntäen pakopeliä. (Hämäläinen 2019.)
2. Vuoden 2019 museopedagoginen teko -palkinnon ehdokaslistalta löytyy Hämeenlinnan ja Fenix ohjelmapalvelut oy:n yhteistyössä järjestämä Pako linnassa -tapahtuma, jossa pelaajilla oli kaksi tuntia aikaa selvittää tiensä ulos Hämeenlinnasta oppimalla samalla linnan historiasta. Palkinnon jakaa syyskuussa 2019 Museopedagoginen yhdistys Pedaali ry. (Salonen 2019.)
3. Pelastakaa Karvamato -pakopeli toteutettiin Tuusulassa 2018 opinnäytetyönä yhdelle alakoulun luokalle. Pakopelin tarkoituksena oli ryhmäyttää, osallistaa sekä opettaa sosiaalisia taitoja. Pelin yhteistyökumppanina toimi Tuusulan kunnan kasvatus- ja sivistystoimi. (Kiuru & Lähdeniemi 2018.)

Esimerkkien perusteella voidaan todeta, että pakopelit todella ovat ottaneet paikansa oppimisen välineenä erilaisille kohderyhmille. Pakopeleissä ja oppimisessa yhdistyy hauskuus, motivaatio onnistua, flow-tilan luominen sekä yhteisöllisyys, jotka ovat keskeisiä asioita tehokkaan oppimisen toteutumisessa. (Järvilehto 2014, 17–23).

2.5 Pelillistäminen

Pelillistäminen tarkoittaa jonkin asian tai aiheen muuttamista pelin muotoon. Tarkoituksena on pelillistämisen avulla selventää, opettaa, osallistaa tai tukea aiheeseen liittyviä osa-alueita. Pelillistämisen avulla voidaan muuttaa tylsäksi koettu aihe kiinnostavaan muotoon tai esitellä se totutusta poikkeavalla tavalla. Pohjana on houkuttelevuus, yllätyksellisyys sekä tehokkuus. Peleihin liittyy usein jokin kannuste, joka motivoi tehtävän suorittamista. (Ängeslevä 2014, 52–53.) Vaikka pakopeli on peli itsessään, hyödyntää se paljon pelillistämisen keinoja. Pakopelien avulla voidaan oppia, osallistaa, ryhmäyttää sekä kehittää sosiaalisia taitoja ja loogista päätelykykyä pelillistämisen keinoin. Pakopeleissä kannuste tehtävän suorittamiseen on ulospääsy huoneesta ja sen kautta onnistumisen tunne. Pakopelin sisäisesti palkitaan jo yksittäisen tehtävän suorittamisesta, sillä sen avulla päästään eteenpäin pelissä sekä askeleen lähemmäs lopullista päämäärää.

3 LIIKKUVA OPISKELU -TOIMINTA

3.1 Liikkuva koulu -hanke taustalla

Vuosina 2010-2012 toteutettiin pilottivaihe Liikkuva koulu -hankkeeseen, jonka kohderyhmänä olivat peruskouluikäiset oppilaat. Hankkeen tarkoituksena oli lisätä oppilaiden osallisuutta, tukea erilaisen oppimisen muotoja sekä lisätä fyysistä liikkuvuutta. Pilottivaiheessa kerättiin tietoa ja tutkittiin koululaisten fyysistä aktiivisuutta sekä sen kehitystä pilottivaiheen aikana. Pilottiin osallistui 45 koulua 21 eri kunnasta. Positiivisten arvioiden saattamana vuonna 2012 alkoi hankkeen ohjelmavaihe, jossa hanke laajeni 815 kouluun. Tavoitteita ja niiden toteutumista seurattiin pilottivaiheen tapaan ja ohjelmavaihe kesti vuoteen 2015. Saman vuoden syysluku-kaudella hanke tuli osaksi hallituksen kärkihanketta kulttuuri- ja opetusministeriössä. Hankkeen toiminta laajeni vuoteen 2017 mennessä yli 2000 kouluun. (Liikkuva koulu, [Viitattu 2.8.2019].)

3.2 Liikkuva opiskelu -toiminta

Liikkuva koulu -hanke laajeni positiivisten tulosten saattamana myös toisen asteen oppilaitoksiin sekä korkeakouluihin nimellä Liikkuva opiskelu -toiminta. Liikkuva opiskelu -toiminnan tavoitteet jatkavat samaa linjaa Liikkuva koulu -hankkeen kanssa; yhteisöllisyys, fyysinen ja sosiaalinen aktiivisuus, osallisuus sekä oppimisen eri menetelmät. (Liikkuva opiskelu, [Viitattu 2.8.2019].)

3.3 Sedu ja Liikkuva opiskelu -toiminta

Seinäjoen koulutuskuntayhtymä Sedu on ammatillisen koulutuksen järjestäjä maakunnallisesti. Sedussa opiskelee päätoimisesti noin 5000 opiskelijaa ja henkilöstöä on noin 750. Seinäjoen koulutuskuntayhtymään kuuluu 17 eri kuntaa: Alajärvi, Alavus, Ilmajoki, Isokyrö, Karijoki, Kauhajoki, Kauhava, Kristiinankaupunki, Kuortane, Kurikka, Lapua, Multia, Seinäjoki, Soini, Teuva, Virrat ja Ähtäri. (Sedu, [Viitattu 2.8.2019].)

Sedu on mukana Liikkuva opiskelu -toiminnassa jo toistamiseen. Ensimmäinen hankeosio toteutettiin 1.8.2017-30.6.2018 ja toinen osio aikavälillä 1.8.2018-30.6.2019. Sedun tavoitteena on lisätä opiskelijoiden aktiivisuutta niin vapaa-ajalla kuin opiskeluympäristössä Liikkuva opiskelu -toiminnan periaatteiden mukaisesti. (Sedu, [Viitattu 3.8.2019].) Sedulla on hankekumppaneita, joihin myös Pakopeli FindOut kuuluu. Sedu lähestyi Pakopeli FindOutia keväällä 2019 toimeksiantonaan rastityyppinen pakopeli, joka osallistaa, ryhmäyttää ja aktivoi opiskelijoita. FindOutin hankkeen osion toteutus on elokuussa 2019, kun uudet opiskelijat aloittavat Sedulla. Tavoitteena on ryhmäyttää opiskelijat heti opintojen alettua.

3.4 Nuorten syrjäytymisen näkökulma

Syrjäytyminen voidaan yleisellä tasolla määritellä yhteiskunnan ulkopuolelle jäämiseksi tai yhteiskuntaan yhdistävien siteiden jäämiseksi vajaaksi (Raunio 2006, 9). Yleinen näkökulma syrjäytymiseen on nimenomaan yhteiskunnallinen näkökulma, sillä koemme syrjäytymisen liittyvän yhteiskunnallisiin osa-alueisiin, erottaen sen sosiaalisista suhteista (Raunio 2006, 10–11). Tämän näkökulman mukaan ihminen voi siis olla yksinäinen, mutta se ei automaattisesti korreloi syrjäytyneisyyden kanssa. Syrjäytyneisyyteen vaaditaan yhteiskunnallisten normien ulkopuolelle jäämistä, esimerkiksi koulutukseen tai työelämään osallistumattomuutta.

Syrjäytymiseen liittyy useita eri osa-alueita kuten kasvuympäristö, perheen tarjoama malli sekä köyhyys, jolloin syrjäytyminen voi olla myös periytyvää. Yhä enemmän on myös tutkittu syrjäytymiseen vaikuttavia geneettisiä riskitekijöitä (Reivinen & Vähäkylä 2013, 23.) Syrjäytymistä sekä sen ehkäisemistä on tutkittu eri näkökulmista ja löydetty useita eri syy-seuraussuhteita. Monialaisten tutkimustulosten myötä on turha kiistää, ettei ongelma olisi todellinen. Me-säätiön (2018) laskurin mukaan Suomessa oli vuonna 2018 yli 60 000 syrjäytynyttä 15–29-vuotiasta nuorta. Suomen mittakaavassa luku on suuri, vaikkakin laskenut aavistuksen aiemmista lukemista.

3.5 Nuorten syrjäytyminen Liikkuva opiskelu -toiminnassa

Liikkuva opiskelu -toiminta tukee tavoitteidensa osalta myös nuorten syrjäytymisen ehkäisemistä. Toiminnan tavoitteena on osallistaa, aktivoida ja innostaa toisen asteen opiskelijoita sekä korkeakouluopiskelijoita oppimaan uusin tavoin. (Liikkuva opiskelu, [Viitattu 2.8.2019].) Sedun toimeksiantoon Pakopeli FindOutille Liikkuva opiskelu -toiminnan osiossa kuului tärkeänä osana syrjäytyneiden sekä syrjäytymisvaarassa olevien opiskelijoiden huomioon ottaminen erikoiskohderyhmänä.

Videopelien ja syrjäytymisen väitetyt syy-seuraussuhteet luovat mielenkiintoisen näkökulman Liikkuva opiskelu -toiminnan osalta. Liikapelaaminen sekä peleissä esiintyvän väkivallan on todettu vaikuttavan nuorten aggressiivisuuteen, sosiaalisiin suhteisiin, fyysiseen jaksamiseen sekä mahdolliseen riippuvuuteen johtaminen. Näiden tekijöiden yhtenäisvaikutus saattaa aiheuttaa syrjäytyneisyyttä. (Nuorten mielenterveystalo [Viitattu 15.8.2019].) Videopelit ja pelaaminen ovat saaneet myös puolustavia näkökantoja, joissa painotetaan peliyhteisön tukea toinen toistaan kohtaan, sekä pelien hyötyjä aivojen kognitiivisen kehityksen kannalta. Neurotieteilijä Daphane Bavelier (2012) kumoaa useita väitteitä pelien haitoista aivotoiminnan kannalta: pelit eivät pahenna näköä tai aiheuta keskittymisvaikeuksia, päinvastoin, ne parantavat näitä ominaisuuksia. Pelaaminen vapauttaa myös arjesta ja tarjoaa pelaajalle mahdollisuuden upota visuaaliseen maailmaan. Tällä tavoin pelaaminen tuo mielihyvän tunnetta ja vuorovaikutus muiden pelaajien kanssa lisää sosiaalista kanssakäymistä. (Kuuluvainen & Mustonen 2017, 37.) Kukaan ei tosin kiistä liiallisen pelaamisen haittoja, sillä se on riippuvuus muiden joukossa, joten kohtuus pelaamisessakin on paikallaan.

4 SEDUN PAKOPELIN SUUNNITTELU JA TOTEUTUS

Erittelen tässä osiossa projektisuunnittelun eri vaihteita pelisuunnittelijan sekä projektivastaavan näkökulmasta.

4.1 Tausta ja tavoitteet

Toukokuussa 2019 kävimme ensimmäiset keskustelut Sedun vastaavan kanssa mahdollisesta projektista osana Liikkuva opiskelu -toimintaa syksyksi 2019. FindOut kiinnostui mahdollisuudesta tuottaa pakopelin keinoja hyödyntävä rastytyppinen pakopolku, sillä se kohdistaa FindOutin toimintaa uudelle kohderyhmälle, tuo uusia näkökulmia pakopelin tekemiseen sekä antaa mahdollisuuden vaikuttaa pelillistämällä uusiin osa-alueisiin. FindOut osallistui toukokuussa 2019 myös Sedufest-päivään, jossa esitteli opiskelijoille yrityksen toimintaa sekä keräsi oppilaiden yhteystietoja pelisuunnittelun osallistamiseen. Tarkoituksena oli osallistaa muutama oppilas mukaan pelisuunnitteluun, jotta saataisiin ajankohtaista tietoa kohderyhmän mielipiteistä, kiinnostuksen kohteista sekä ideoita pelin sisältöä varten.

Pakopeli FindOutin tavoitteena oli luoda peli, joka täyttäisi Liikkuva opiskelu -hankkeen määreet, mutta sen lisäksi ottaisi huomioon erityisesti syrjäytyneet tai syrjäytymisvaarassa olevat opiskelijat. Tavoitteena oli myös luoda FindOutille uudenlainen tapa tuottaa sekä tuotteistaa palveluitaan, jolloin FindOut voisi laajemmin hyödyntää osaamistaan pelillistämisen saralla. Perustamisestaan lähtien Pakopeli FindOut on pyrkinyt tuottamaan palveluja perinteisten pakopelin ulkopuolelle päätuotteenaan kuitenkin pakopelihuoneet. Vuosien aikana pakopeli FindOut on ollut mukana messuilla, tuottanut lyhyitä pakopelejä erilaisiin tilaisuuksiin ja uusimpana tuotteenaan fasilitoinnin keinoin toteutettu pakopelikokemus organisaatioiden sisäisille tiimeille (Myllymäki 2019). Tavoitteena oli siis luoda myös pohja erilaisissa ympäristöissä toimivalle pelille, jota voitaisiin hyödyntää myöhemmin uusille asiakasryhmille.

4.2 Kohderyhmä

Rastityyppisen pakopelin kohderyhmänä ovat kaikki Sedun opiskelijat, mutta peli on suunnattu erityisesti ryhmäyttävänä toimintana syksyllä 2019 aloittaville opiskelijoille. Huomioon tuli ottaa myös englanninkieliset ryhmät ja maahanmuuttajat. Eri-tyisryhmänä huomioitiin syrjäytyneet tai syrjäytymisvaarassa olevat opiskelijat. Kohderyhmän ollessa näinkin laaja-alainen, oli myös pelisuunnittelussa huomioitava eri kohderyhmien tarpeet. Kaikki materiaali käännettiin englanniksi, jotta se olisi muidenkin kuin suomenkielisten opiskelijoiden pelattavissa. Kohderyhmän ikähaarukka on noin 15–22-vuotiaat.

Pakopeli FindOutin pelaajien keski-ikä on noin 35-vuotta, joten pelin kohderyhmä poikkesi suuresti FindOutin omasta kohderyhmästä. Pelin suunnittelussa tuli siis ottaa huomioon täysin uuden kohderyhmän tarpeet, kiinnostuksen kohteet sekä motivaation herättäminen pelaajien näkökulmasta. Ammattikoulu aloitetaan yleensä 16 vuoden iässä, jolloin monen nuoren elämään kuuluvat epävarmuus itsestään, tunne-elämän myrskyt ja oman identiteetin etsiminen (Väestöliitto, [Viitattu 5.8.]). Vaikka nämä osa-alueet kuuluvatkin nuorten elämään, tuli pelin suunnittelussa muistaa eri tekijät, jotta pelikokemus olisi turvallinen, hauska, onnistumisen tunteen herättävä ja vapaaehtoisuutta korostava.

4.2.1 Ammattiin opiskelevien syrjäytyneisyys

Aiemmassa (ks. 15) luvussa käsiteltiin syrjäytymistä yhteiskunnallisesta näkökulmasta. Ammattiin opiskelijat eivät täysin sovi kyseiseen muottiin, sillä he ovat koulutuksen kautta sidottuja yhteiskuntaan. Syrjäytymistä voi kuitenkin katsella eri näkökulmista ja varsinkin aloittavien opiskelijoiden kanssa on tärkeää ryhmäyttää, osallistaa ja sitouttaa opiskelijat heti ensimmäisestä päivästä alkaen opintoihin. Ammattiin opiskelijoista osa lukeutuukin ennemmin syrjäytymisvaarassa oleviin kuin jo syrjäytyneisiin. Tämän vuoksi syrjäytymisen ehkäiseminen heti opiskelujen alettua on ensiarvoisen tärkeää.

Ammatillisen koulutuksen kehittämissyhteistyö AMKE ry:n tekemän selvityksen mukaan ammatillinen koulutus siirtyy yhä enemmän työpaikoille ja osaamisperustaiseksi, eikä kontaktiopetuksen määrä ole enää lähtökohtana opetuksen suunnittelussa. Vaikka osaamisperusteisuus on saanut kiitosta opetuksen järjestäjiltä, eivät kaikki opiskelijat pysty ottamaan vastuuta omien opintojen etenemisestä. Vaarana on opintojen keskeyttäminen tai haaste suorittaa opinnot loppuun. (Lampelto ym. 2015, 12–14.) Kontaktiopetuksen väheneminen ammattiopinnoissa saattaa nimenomaan syrjäytymisvaarassa olevat opiskelijat heikompaan asemaan, sillä omien opintojen järjestäminen ja vastuullisuus saattavat tuntua ylitsempääsemättömiltä tekijöiltä nuoren elämässä. Tämä voi johtaa opintojen hidastumiseen tai jopa opintojen keskeyttämiseen. Lukuvuotena 2016-2017 nuorten ammatilliset opinnot keskeyttivät 7,4% opiskelijoista (Suomen virallinen tilasto 2017).

4.2.2 Kohderyhmän osallistaminen pelin suunnitteluun

Pakopeli FindOut osallistui 10.5.2019 Sedufest-päivään esittelemällä toimintaansa ja etsimällä kohderyhmään sopivia opiskelijoita osalliseksi pelin suunnitteluun. Ideana oli saada ajankohtaista faktaa suoraan kohderyhmältä heidän mielenkiinnon kohteistaan ja toiveista pelin sisällön kannalta. Keräsimme noin viiden, kohderyhmään sopivan, opiskelijan yhteystiedot ja avasimme projektia sanallisesti.

Rahoituksen varmistuttua kesäkuussa 2019 alkoi pelin suunnittelu, jolloin projektivastaavana otin yhteyttä valittuihin opiskelijoihin. Kaksi opiskelijaa sain edelleen kiinnostumaan projektiin osallistumisesta, mutta into vaihtui pian tapaamisten peruuttamisiin ja sovitusta poiketen, opiskelijat jättivät saapumatta paikalle. Suunnittelun kannalta olisi ollut hyvä tavata opiskelijat fyysisesti, sillä pakopelien ollessa osalle vieras käsite, olisi FindOutin tiloissa pystynyt esitellä toimintaa ja demonstroida mahdollisia tehtäväideoita.

Oppilaiden osallistaminen projektin suunnitteluun epäonnistui muutamasta syystä. Suunnittelun ja toteutuksen aikataulu sijoittui kesän ajalle, jolloin opiskelijat olivat töissä tai poissa Seinäjoelta. Aikataulu oli myös suhteellisen tiukka projektin toteutukseen, joten projekti oli saatava nopeasti liikkeelle ja sisältö suunniteltua vauhdilla

eteenpäin toteutusta varten. Toinen syy osallistamisen epäonnistumiseen oli opiskelijoiden epäonnistunut sitouttaminen projektiin. Kun osallistuminen on täysin vapaaehtoista ja kannustimena toimii hyvä mieli sekä oma kiinnostus, on helpompaa jättää projektiin osallistuminen välistä.

Vaikka Sedun opiskelijoiden osallistaminen projektiin ei onnistunut, löysin ajankoh- taista tietoa nuorten kiinnostuksen kohteista internetin keskustelupalstoilta sekä anonyymien sovellusten avulla. Opinnäytetyöhön liittyvästä kirjallisuudesta oli myös hyötyä, kun puhutaan nuorison ymmärtämisestä ja heidän mielenkiinnonkohteis- taan.

4.3 Pelin sisällön suunnittelu ja toteutus

4.3.1 Pelin teema ja sisältö

Tutkiessani nuorten maailmankuvaa ja kiinnostuksen kohteita törmäsin mielenkiin- toiseen teemaan: vapaus valita ja vaikuttaa. Valinnanvapautta sekä valintojen eh- dollistamista on hyödynnetty videopelissä jo jonkin aikaa niin narratiivisessa muo- dossa kuin tehtäväsisältöjen osalta. Videopelien lisäksi myös muut mediat ovat ha- vahtuneet valintoja tarjoavan narratiivisuuden hyödyntämiseen. (Perttola 2012, 38.) Yksi suurimmista elokuvamaailman puheenaiheista oli joulukuussa 2018 julkaistu Black Mirror -sarjan tekijöiden Bandersnatch-elokuva, joka julkaistiin Netflix -suora- toistopalvelussa. Bandersnatch on interaktiivinen elokuva, jossa katsoja saa valita vaihtoehtoisia tarinankulkuja elokuvan edetessä ja vaikuttaa elokuvan lopputulok- seen. (Hallamaa, 2018.) Kyseisen elokuvan katsottuani, halusin tuoda myös Sedun peliin vaihtoehdon vaikuttaa ja valita jollakin tasolla. Nuorten elämään kuuluu valin- tojen tekeminen sekä niistä oppiminen. Joskus valintoja voi olla vaikea tehdä, mutta riski valita väärin kuuluu jokaisen ihmisen elämään. Jos on varaa valita, tarkoittaa se myös, että on vaihtoehtoja.

Pelin aihealueen ja tarinan tuottaminen olivat suunnittelun työläimmät vaiheet. Yritin tutkia nuoria kiinnostavia aihealueita, lukea palstoja sekä keskusteluja aiheesta. Pi-

din myös mielessä jatkuvasti syrjäytyneet sekä syrjäytymisvaarassa olevat opiskelijat, joita sisällön tulisi jollain tapaa koskettaa. Keskusteluissa toistui yksi ja sama aihealue; videopelit. Aihe alkoi innostaa, sillä videopelien maailmasta löytyy paljon ammennettavaa pakopelien maailmaan sekä se aiheena sopi erinomaisesti kohderyhmälle. Ovathan pakopelitkin saaneet inspiraationsa videopelien maailmasta (ks. 8). Videopeli aihealueena asetti myös rajoituksia, sillä kaikki eivät ole pelanneet videopelejä tai niiden maailma ei ole välttämättä koko kohderyhmälle tuttua. Ratkaisu löytyi toisenlaisten pelien maailmasta: lautapeleistä.

Valinnanvapaus: lautapelit vai videopelit? Pelin sisältö syntyi näiden kolmen osa-alueen kombinaatiosta. Pelaajat saavat valita kahdesta eri pelireitistä mieluisensa; pelaavatko he mieluummin lautapelien vai videopelien maailmassa? Molemmilla pelireiteillä on omat tarinansa sekä tehtävänsä, joten niitä ei voi suoraan verrata toisiinsa. Tämä poistaa myös mahdollisen kilpailuasetelman syntymisen, jossa verrattaisiin, mikä tiimi oli nopein ja kuka keksi ratkaisut parhaiten. Lisäksi motivaatio pelin loppuun asti käymiseen kasvaa, kun on saanut valita itseään kiinnostavan aihealueen. Toki opiskelijat pelaavat ryhmissä, jolloin valinta täytyy tehdä ryhmän sisäisesti. Tämä tuo taas uuden aspektin peliin: ryhmäytymisen kannalta täytyy ryhmän myös pystyä tekemään yhteisiä päätöksiä ja kommunikoidaan toistensa kanssa.

Videopelireittiin haettiin vaikutteita suosituimmista videopeleistä sekä videopelien historiasta. Reitti on suunnattu koko kohderyhmälle pelattavaksi, mutta erityisesti syrjäytyneille tai syrjäytymisvaarassa oleville opiskelijoille. Videopelireitille on tiputettu viittauksia eri videopeleihin, jotka vain pelejä pelanneet oppilaat saattavat poimia reitin varrelta. Näin ollen erikoiskohderyhmä saa pelireitistä hieman enemmän irti kuin muut pelaajat. Lautapelireitti on suunniteltu koko kohderyhmälle ja sopii myös laajasti ikähaarukkaan. Lautapelireitti on saanut vaikutteensa tunnetuista lautapeleistä, kuten monopolysta, huojuvasta tornista ja shakista. Ennakkotietoa peleistä ei tarvita, vaan ne ovat yhdistävänä tekijänä reitin soljuvuudelle sekä tarinalle.

Sekä lautapelireitti että videopelireitti lähtevät liikenteeseen samasta tarinallisesta lähtökohdasta, mutta jatkavat eri suuntiin pelireittivalinnan jälkeen. Peli on siis pelattavissa kahteen kertaan niin tarinan kuin tehtävienkin puolesta. Koska pelin tavoitteena on ryhmäyttää sekä aktivoida, lisäsimme pelin sisältöön näitä osa-alueita.

Ryhmäytyminen tapahtuu jo ennen peliä, kun pelaajat saavat katsoa oman pelaajanimensä generaattorista, joka on rakennettu nuorisokieltä hyödyntämällä. Pelin alustukseen kuuluu myös tiiminimen keksiminen, jossa on otettu vaikutteita Alias-pelin sanankäytöstä. Tiiminimi antaa ryhmälle yhteisen nimikkeen, jonka alla tehdä yhteistyötä ja kommunikoida. Fyysistä aktiivisuutta on tuotu peliin muun muassa sijoittamalla tehtäväpisteitä portaisiin sekä kasvattamalla tehtäväpisteiden etäisyyksiä. Pakopeleissä ryhmäytyminen tapahtuu ikään kuin vahingossa, sillä tehtävien suorittamiseksi on tiimin pakko kommunikoida keskenään.

4.3.2 Projektin aikataulus ja toteutus

Kuvaan projektin etenemistä ensin taulukon avulla, jota avaan myös sanallisesti.

Taulukko 1. Rastityyppisen pakopeliprojektin aikataulus

Toukokuu 2019	<ul style="list-style-type: none"> - Projektin aloitus - Toimeksianto Sedulta - Tilaaajan tapaaminen ja konsultointi - Sedufest -päivä - Alustava aikataulus sekä projektisuunnitelman teko
Kesäkuu 2019	<ul style="list-style-type: none"> - Rahoituksen varmistuminen - Aiheen pohjatutkimus ja sisällön alustava suunnittelu
Heinäkuu 2019	<ul style="list-style-type: none"> - Sisällön suunnittelu - Sisällön toteutus - Rekvisiitan hankinta ja pelimateriaalien kokoaminen - Testipelit
Elokuu 2019	<ul style="list-style-type: none"> - Viimeiset viilaukset pelin kulkuun - Tilaaajan koepeli - Peli kokonaisuutena valmis opiskelut aloittaville opiskelijoille

Kuten taulukosta voi päätellä, projekti toteutettiin suhteellisen nopealla aikataululla. Perinteisen pakopelihuoneen suunnittelu ja toteutus kestää noin kaksi-kolme kuukautta, mutta tässä projektissa aikatauluun vaikutti suuresti pohjatutkimuksen tekeminen uudelle kohderyhmälle sekä rastityyppisen pelin suunnittelu. Lisäksi kesäaika vaikeutti pohjatutkimusta, suunnittelua ja toteutusta kesälomien vuoksi. Pelin suunnittelu ja aiheeseen tutustuminen olivat työläin vaihe projektissa. Itse pelin toteutus sekä rekvisiitan ja materiaalien hankinta tehtiin kokonaisuudessaan vasta heinäkuun loppupuolella valmiin suunnitelman pohjalta.

Kortesuo (2018, 52) painottaa testipelien merkitystä ennen pelin valmista lopputulosta. Testipelien sopiva määrä on 5-10 peliä ennen pelin julkaisua valmiina tuotteena. Myös tässä projektissa testasimme peliä viidellä eri testiryhmälle ennen tilaajien koepelejä. Joskus pakopeliä suunnitellessa sokeutuu omille suunnitelmilleen eikä ole ottanut huomioon esimerkiksi tehtävien monitulkintaisuutta tai tarinan aukkoja. Testipelien tarkoituksena on nähdä, kuinka pelaajat ratkovat tehtäviä ja toimivat pelin aikana. Testipelien perusteella saadaan tärkeää informaatiota pelin puutteista tai muutoksenkohteista. Projektin ensimmäisten testipelien jälkeen muutamaa tehtävää jouduttiin muokkaamaan, sillä pelaajat eivät toimineet tehtävässä oletetulla tavalla. Testipeleissä on myös tärkeää saada pelin kohderyhmää testaamaan. Kun peli on suunniteltu opintonsa aloittaville ammattikoululaisille, täytyy myös testipelaajien vastata tätä ryhmää. Yllättäen oikeaa kohderyhmää oli hankala löytää testipeleihin, vaikka yleensä Myllymäen (2019) mukaan FindOutin testipelit uusiin huoneisiin varataan loppuun päivässä. Oikean kohderyhmän löytämisen vaikeuksiin saattoi vaikuttaa esimerkiksi sosiaalisen median väylät, joissa testipelejä markkinoitiin sekä kesälomakausi. Teimme yhteistyötä seinäjokisen JoJo ry:n kanssa testipelien Facebook-markkinoinnissa sekä olin yhteydessä Seinäjoen etsivään nuorisotyöhön. Koska kesäkaudella ei ole toimintaa, eivät he pystyneet auttamaan testipelaajien hankkimisessa. Kuitenkin saimme testattua peliä osittain kohderyhmälle, eli jokaisessa testipelissä vähintään yksi pelaaja kuului kohderyhmään. Näiltä pelaajilta saimme tärkeää palautetta pelin toimivuudesta. Heinäkuun viimeisellä viikolla järjestetyt testipelit loivat myös uskoa pelin toimivuudella ja hyödyllisyydelle.

Onnistuneiden testipelien perusteella esittelimme pelikokonaisuuden tilaajille eli Sedun opettajille 5.8.2019. Opettajat saivat mahdollisuuden tutustua pelin sisältöön sekä pelata sen läpi ryhmissä. Palaute pelistä oli positiivista kaikin puolin sekä sen hyödyt osallisuuden, aktiivisuuden ja ryhmäyttämisen lisäämiseksi saivat kiitosta. Peli toi opettajille uusia näkökulmia aiheeseen sekä osoitti, että näitä osa-alueita voi harjoittaa myös totutusta poikkeavin tavoin. (Sedun opettajat 2019.)

Sedun opettajien koepelaamisen jälkeen valmis tuote on käytettävissä Sedun uusien opiskelijoiden ryhmäyttämiseen, kun opiskelijat aloittavat opintonsa elokuussa. Peli suunniteltiin liikkuvaksi, joten sitä voidaan käyttää kaikissa Sedun toimipisteissä tulevaisuudessa. Sedun ohjaavat opettajat ovat vetovastuussa pelistä tulevaisuudessa.

5 SEDUN PROJEKTIN ANALYYSI

5.1 Tilaajan näkökulma

Sedu halusi osana Liikkuva opiskelu -toimintaa ryhmäyttää uudet opiskelijat pakopelin ja pelillistämisen avulla. Tavoitteena oli myös osallistaa sekä aktivoida oppilaita uusin tavoin. Yksi erityiskohderyhmistä olivat syrjäytyneet tai syrjäytymisvaarassa olevat opiskelijat. Tutkimukseni mukaan Sedu otti askeleen ensimmäisenä oppilaitoksena Etelä-Pohjanmaan alueella hyödyntäessään pakopelejä ja pelillistämistä opiskelijoita ryhmäyttävänä toimintana. Esimerkkiä pakopelien käytöstä ammatillisessa oppilaitoksessa ovat näyttäneet jo ammattiopisto Lappian ja Kemin kirjaston yhteistyössä organisoima pakopeli lähihoitajaopiskelijoiden ammatillisten opintojen tueksi, osana Liikkuva Opiskelu -toimintaa. (Liikkuva Opiskelu, [Viitattu 5.8.2019]). Kyseisessä esimerkissä pääpaino oli oppimisessa toisin kuin Sedun hankkeen osion tavoitteissa.

Pakopelejä ja pelillistämistä on painotettu erilaisissa hankkeissa sekä tutkimuksissa usein nimenomaan oppimisen näkökulmasta. Sanat ”oppia” ja ”oppiminen” voivat tuottaa automaattisesti negatiivisia mielleyhtymiä hankkeisiin osallistujille. Järvilehdon (2014, 19) tekemän kyselyn mukaan ”oppia” -sana tuotti muun muassa seuraavia mielleyhtymiä vastaajille: ohjattua, vakavaa, vaikeaa sekä väkinäistä. Sedun projektissa oppiminen on sivutuote, joka syntyy ryhmäytymisen, osallistavuuden sekä aktivoimisen tuotteena. On mahdollista, että Sedu toimii edelläkävijänä sekä näyttää mallia muille pakopelien ja pelillistämisen hyödyntämistä pohtiville oppilaitoksille poikkeavaan lähestymiseen aihetta kohtaan. Tulokset toki puhuvat myös puolestaan ja tavoitteena on, että tuottamamme pakopelipolku täyttää edes osittain ennalta määritetyt tavoitteet.

5.2 Kohderyhmän kokemukset

Projektin alusta alkaen oli selvää, että kohderyhmää saattaa olla vaikea miellyttää tai herättää mielenkiintoa peliä kohtaan. Niin tilaajan kuin Pakopeli FindOutikin näkökulmasta realiteetit oli otettava huomioon jo suunnitteluvaiheessa. Tärkeintä oli

luoda toimiva peli, jonka myötä edes yksi opiskelija saisi kipinän osallistua uskallammin, onnistumisen tunteen tai tunteen, että kuuluu johonkin ryhmään.

Muutamit Sedun opiskelijaryhmät pääsivät pelaamaan peliä heti opintojensa alettua viikolla 33. Projektivastaavana olin mukana ohjaamassa ensimmäisiä pelejä opiskelijoille sekä ohjeistamassa opettajia tulevia pelinohjauksia varten. Vaikka testipelit olivat antaneet positiivisia tuloksia pelin toimivuudesta, oli ratkaisevaa nähdä pelin toimivuus kohderyhmälle käytännössä. Viikolla 33 pakopelin pelasi noin 60 uutta Sedun opiskelijaa kolmen-kuuden hengen ryhmissä. Seuraavassa taulukossa analysoin kolmen anonyymien opiskelijatiimin pelejä.

Taulukko 2. Opiskelijatiimien pelianalyysit

<p>Opiskelijatiimi x:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 5 Opiskelijaa - Videopelipolku 	<p>Opiskelijat olivat pelin alustuksessa sekä ensimmäisellä pisteellä hiljaisia ja passiivisia. Tiimiä kannustettiin tekemään yhteistyötä ja kommunikoimaan toisilleen ohjaajien toimesta, mutta alku vaikutti hankalalta. Peli lähti alkuvaikeuksista huolimatta käyntiin ja toisella pisteellä tiimi uskalsi jo itsenäisesti alkaa ratkaisemaan tehtävää. Kolmannella pisteellä tiimi kommunikoi jo avoimemmin toistensa kanssa ja viimeisellä pisteellä tiimi ratkaisi tehtävän nopeasti yhteistyötä käyttämällä.</p>
<p>Opiskelijatiimi y:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 4 Opiskelijaa - Videopelipolku - Lautapelipolku 	<p>Opiskelijat olivat pelin alustuksesta asti innoissaan ja lähtivät ratkaisemaan ensimmäistä tehtävää tiiminä pelin alusta lähtien. Tiimi toimi hyvin yhteen ja eteni pisteeltä toiselle ripeästi. Pelinohjaajan ei tarvinnut avustaa tiimiä pelin edetessä, vaan tiimi toimi itsenäisesti yhteistyötä, älyä ja kommunikaatiota käyttäen. Tiimi suoritti pelireitin ennätysajassa, jolloin pelinohjaaja kannusti tiimiä pelaamaan myös toisen reitin. Tämän tuloksena tiimi pelasi molemmat reitit suoriutuen erinomaisesti tehtävien ja pulmien ratkaisemisesta. Tiimistä huomasi pelin tuoman onnistumisen ja tyytyväisyyden tunteen sekä kiinnostuksen pakopelejä kohtaan. Tiimi myös analysoi ryhmässä pelikokemusta keskenään ja totesivat pelin olleen uutta ja erilaista sekä hauskaa.</p>

<p>Opiskelijatiimi z:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 5 Opiskelijaa - Lautapeli-polku 	<p>Tiimin neljä opiskelijaa olivat passiivisia pelin alusta lähtien. Viides opiskelija käyttäytyi hyvin passiivis-aggressiivisesti ja dominoi koko ryhmän dynamiikkaa negatiivisella asenteellaan peliä sekä muita tiimin jäseniä kohtaan. Peli eteni hitaasti ja tiimin oli hankalaa tehdä yhteistyötä. Verkkaisesta etenemisestä ja yhden tiimin jäsenen negatiivisesta asenteesta huolimatta, tiimi suoritti pelin loppuun asti. Viimeisellä pisteellä saattoi huomata jo aavistuksen asenteen muuttumista positiivisempaan suuntaan ja halua suorittaa polku loppuun asti. Tiimin yhteistyö oli kokonaisuudessaan hankalaa ja yhden jäsenen asenne vaikutti koko tiimin toimintaan.</p>
--	---

Opiskelijaryhmät jaettiin tiimeihin satunnaisesti, jolloin tiimin jäsenet eivät välttämättä tunteneet toisiaan entuudestaan. Taulukon analyysien perusteella voidaan todeta, että pelillä oli positiivinen ryhmäyttävä vaikutus, mutta tiimin jäsenten oma asenne vaikutti suuresti positiivisen vaikutuksen syntymiseen. Taulukossa analysoidut pelit edustavat otannan ääripäitä; opiskelijatiimi x osoitti vaikuttavinta kehitystä pelin aikana ryhmäytymisessä sekä aktiivisuudessa, opiskelijatiimi y yllätti positiivisella asenteellaan sekä yhteistyöllä kokonaisuudessaan ja opiskelijatiimi z osoitti, kuinka yksi tiimin jäsen voi vaikuttaa koko tiimin kokemukseen negatiivisesti. Kopakalan (2008) mukaan ryhmädynamiikka syntyy jäsenten välisestä vuorovaikutuksesta ja kommunikaatiosta positiivisessa sekä negatiivisessa muodossa. Loput opiskelijatiimit toimivat hyvin ja alun passiivisuuden jälkeen tiimit alkoivat työskennellä yhdessä ryhmäytyen, osallistuen pelin etenemiseen sekä aktivoituen tehtävien tekemiseen ja ratkaisemiseen.

5.3 Yrityksen näkökulma

Sedun projekti oli pakopeli FindOutille ensimmäinen laatuaan rastityyppisen pakopelin tuottamisessa näin laajassa mittakaavassa sekä täysin uudelle kohderyhmälle. Pakopeli yritykset ovat joutuneet pohtimaan tuotteitaan sekä tarjontaansa viimeisen parin vuoden aikana, sillä kilpailu on kovaa ja uusia yrityksiä perustetaan

jatkuvasti. Vielä alkuvuodesta 2017 Pakopeli FindOut oli Etelä-Pohjanmaan ainoa pakopelejä tarjoava yritys. Vuonna 2019 alueella on jo neljä eri pakopeliyritystä.

Taulukko 3. Pakopeliyritykset Etelä-Pohjanmaan alueella (Room Escape Kauhajärvi, [Viitattu 6.8.2019]; Run Out Seinäjoki, [Viitattu 6.8.2019]; Pakohuone Cube, [Viitattu 6.8.2019]).

Yritys	Perustamisvuosi	Huoneiden lukumäärä
Pakopeli FindOut	2015	Seinäjoki: 3 huonetta Ilmajoki: 3 huonetta Vaasa: 3 huonetta
Room Escape Kauhajärvi	2017	2 huonetta
Run Out Seinäjoki	2018	2 huonetta
Pakohuone Cube	2018	2 huonetta

Vaikka kilpailu on kiristynyt, se tuo mukanaan myös positiivista vaikutusta. Pakopeleistä puhutaan yhä enemmän ja ne näkyvät laajemmin katukuvassa. Etelä-Pohjanmaan yritykset myös painottavat tarjontaansa toisistaan eroten; Pakohuone Cubelta löytyy lapsille suunniteltu pakohuone, Run Out panostaa jännitykseen ja kauhuun ja FindOutilta löytyy humoristisia paikallisuuteen viittaavia huoneita ilman valvontakameroita.

Pakopelin voi rakentaa kuka tahansa ja pakohuoneen rakentamiseen ei vaadita pohjakoulutusta. Tämän vuoksi trendinä onkin ollut harrastusmielessä rakennetut pakopelit esimerkiksi sivutoimisena työnä tai täysin vapaaehtoisena projektina. Tämä asettaa päätoimiset pakopeliyritykset hankalaan asemaan, sillä harrastusmielessä rakennettujen pakopelien laatua ei voida taata ja ensikertalaiselle huono kokemus voi pilata koko alan maineen. Kilpailuaseman positiivisena puolena voidaan nähdä asiakkaiden tietoisuus laadukkaasta huoneesta ja palvelusta. Asiakkaat vaativat huoneilta tiettyjä elementtejä laadukkuuden suhteen. Kortesus (2018, 61–63) nostaa esiin hyvän pakohuoneen tunnusmerkeiksi huoneen visuaalisuuden, äänimaailman hyödyntämisen, tehtävien sekä tarinan loogisuuden unohtamatta asiakastilojen viihtyisyyttä ja asiakaspalvelun tasoa.

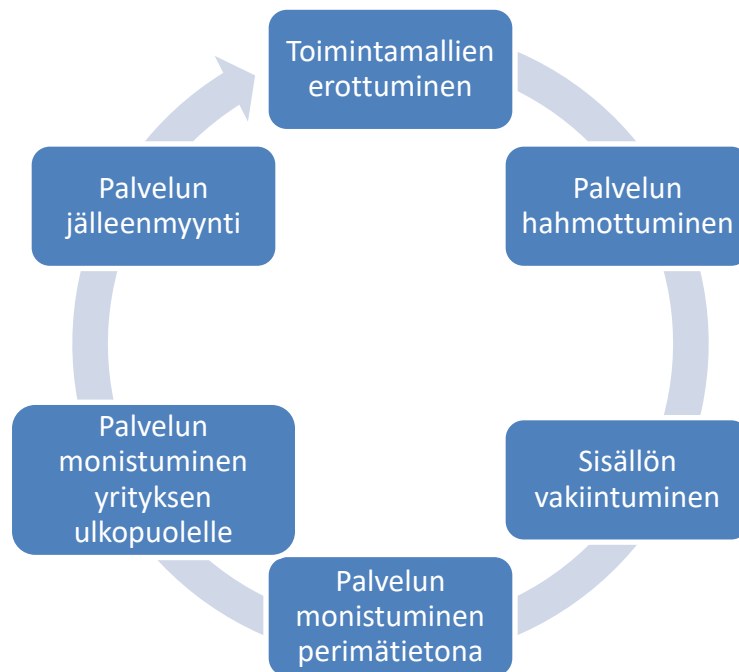
Alan laajentuessa ja monipuolistuessa hurjaa vauhtia, ovat Sedun rastityyppisen pakopelin kaltaiset projektit äärimmäisen tärkeitä pakopeliyritykselle. Ne tarjoavat

mahdollisuuden osoittaa ammattitaitoa pelillistämisen osalta sekä luoda uusia tapoja käyttää pakopelien keinoja erilaisissa ympäristöissä. Yrityksille on tärkeää löytää uusia asiakasryhmiä. Kun pakopeli viedään pois perinteisestä ympäristöstään, voidaan tuoda pakopelit helpommin saavutettavaksi ja poistaa tiettyjä stigmoja, kuten pelottavuus, pulmien hankaluus ja ahdistavuus.

6 PAKOPELIPALVELUIDEN TUOTTEISTAMINEN

6.1 Rastityyppisen pakopelin tuotteistaminen

Tuotteistamiselle ei ole käsitteenä yksiselitteistä määritelmää. Parantainen (2007) määrittelee tuotteistamisen työntulokseksi, jossa asiantuntijuus tai osaaminen jalostetaan myyntikelpoiseksi palvelutuotteeksi. Tuotteistamiseen liittyy erilaisia prosesseja riippuen siitä, onko kyseessä palvelu vai tuote. Parantaisen mukaan palvelutuottamiseen liittyy seuraavat kuviossa esitellyt vaiheet.



Kuvio 2. Tuotteistamisen prosessin vaiheet (Parantainen 2007).

Tuotteistaminen on jatkuva prosessi, jossa kehitetään konseptia, tuotetta tai palvelua askel kerrallaan. Sedun projektin kaltaisen rastityyppisen pakopelin sisällöntuotantoon Parantaisen (2007) esittelemä prosessimalli toimii hyvin. Prosessi lähtee liikenteeseen toimintamallien erottumisella, eli pakopelien hyödyttäväksi todettujen osa-alueiden erottumisella. Sisällöntuotannon ja asiakastarpeiden tutkimuksen myötä palvelu alkaa hahmottumaan ja sen sisältö vakiintuu testipelien sekä pelikokemusten myötä. Palvelu alkaa monistumaan asiantuntijoilta asiakkaille, tässä tapauksessa Sedun opettajille, jotka ottavat pelin ohjaukseensa ja FindOut jatkaa asi-

antuntijan roolissa. Myöhemmin on mahdollista, että Sedun projektin kaltainen rastiyyppinen pakopeli monistetaan yrityksen ulkopuolelle jälleenmyytäväksi palveluksi.

6.2 Uusien pakopelipalveluiden tuotteistaminen

Yksi pakopelien suurimmista ongelmista tuotteena on sen pelattavuus vain yhden kerran. Samaa huonetta ei suositella pelattavaksi uudestaan, sillä toiseen kertaan pelattuna ei synny pakopelikokemukselle tunnusomaisia piirteitä, kuten yllätyksellisyyttä, flow-tilaa ja tehtävien ratkaisua ilman ennakkotietoa. Poikkeuksena voi pitää tilannetta, jossa peli on ensimmäisellä kerralla pysähtynyt ensimmäisiin tehtäviin ja pelin loppuratkaisu on kokematta. Tosin usein pelinohjaajat esittelevät huoneen ratkaisuprosessin pelin jälkeen, jos tiimi ei ole päässyt ulos huoneesta.

Yhden pakopelihuoneen elinikä on noin puolitoista vuotta. Esimerkiksi pakopeli FindOutilla on Seinäjoen toimipisteessä kolme huonetta, mikä tarkoittaa, että yksi tiimi voi käydä pelaamassa kaikki kolme huonetta noin puolentoistavuoden aikavälillä, jos huoneiden ennustettu elinikä toteutuu. Asiakas siis tulee todella sitouttaa yrityksen toimintaan, jotta he jaksavat odottaa uusien huoneiden valmistumista. Toisaalta kilpailun koveneminen alalla tarjoaa enemmän valinnanvaraa eikä paine uusien tuotteiden jatkuvalla syötölle ole liian suuri. Pakopelit ovat elämyspalvelu muiden joukossa. Asiakkaista osa kokeilee peliä vain kerran ja toiset koukuttuvat elämykseen pysyvästi. Pakopeli FindOutin tilanne alalla on hyvä, sillä suhteellisten välimatkojen etäisyydellä pystytään tarjoamaan asiakkaille jopa yhdeksän eri huonetta pelattavaksi.

Vaikka FindOutin tilanne onkin positiivinen tuotteiden laajuuden vuoksi, kohtaavat pakopeliyritykset tulevien vuosien aikana myös ongelman; kuinka kehittyä ja luoda uutta? Pakopelit ovat kehittyneet siihen pisteeseen, että asiakkaat osaavat jo vaatia laadukkuutta sekä yhä yllättävämpiä ja luovempia pelejä. Pakopelien tulevaisuuteen kuuluvat niin narratiivisuuden uudistaminen kuin visuaalisuuden sekä pulmanratkaisun teknologinen immersio.

Pakopelien odotetaan kehittyvän jatkuvasti teknologisempaan suuntaan. Joskus hyppäys eteenpäin voi tarkoittaa myös paluuta perusasioiden äärelle. Hyvä esimerkki pakopelien uudentamisesta ovat suuren suosion saavuttaneet pakopelilautapelit. Brandien luoma Exit-lautapelisarja tarjoaa mahdollisuuden kokea pakopelien keinoja hyödyntävä pelielämys omalta kotisohvalta. Toki kokemus ei täysin vedä vertoja pakopelihuoneen elämykselle visuaalisuuden puuttuessa lähes kokonaan. Toisaalta hinta- ja laatusuhde ovat erilaiset ja lautapelin avulla kokemuksen saa huomattavasti huokeampaan hintaan. (Saari 2019.) Pakopelien tuotteistaminen lautapeleiksi kohdistuu yksityisille asiakasryhmille ja viihteelliseksi tuotteeksi. Se osoittaa kuitenkin uusia tarpeita, joita pakopeliasiakkaille voidaan luoda.

Pakopeleillä on useita eri nimiä, mutta vakiintuneessa käytössä on liite pako. Nicholsonin (2015, 28) mukaan tämä vakiintunut liite (englanniksi escape) voi tuottaa väärää mielleyhtymiä asiakkaille pelin sisällöstä. Pako-sana viittaa pakenemiseen, mutta kaikissa pakopeleissä ei paeta huoneesta tai tilasta eikä pakenemisella saata olla mitään tekemistä tarinan kanssa. Opinnäytetyössäni sekä tilaajien kanssa käyimme pakopeli-nimitystä myös Sedun projektissa, vaikka pelin sisältö ei liity millään tavalla pakenemiseen eikä ole edes suljettuna yhteen tilaan. Nicholson ehdottaakin pako-liitteen muuttamista esimerkiksi seikkailupeliksi, jolloin nimi ei itsessään sulje pois mitään asiakasryhmiä. Tässä voisi olla hyvä porkkana myös suomalaisille pakopeliyrityksille toimintansa uudistamiseen. Tuotteistaminen lähtee liikenteeseen perusasioista ja tuotteen nimi myy itse itsensä. Pakopeli tai pakuhuone-nimitys voi olla harhaanjohtava, varsinkin, jos peliä tuotteistetaan Sedun kaltaisiin projekteihin. Tässäkin yhteydessä rastiseikkailu olisi voinut olla tarkempi nimitys Sedun projektille, sillä tarkoituksena on luoda turvallinen ympäristö pelaamiseen. Nimityksen muuttaminen erottaisi selvästi erilaiset palvelut toisistaan: pakopeli tai pakuhuone on yhdessä tilassa tapahtuva tilasta pakenemiseen suunniteltu tuote ja seikkailupeli erilaisiin ympäristöihin sopiva tuote.

Pakopelejä voi pelata mobiilisti, erilaisissa tiloissa tai liikkuvana kokonaisuutena. Kautta aikain ovat teatteriesitykset ja sirkukset liikkuneet paikasta toiseen tarjotakseen elämyksiä ja kokemuksia ympäristöstä riippumatta. Asiantuntijat kiertävät valtakunnallisesti eri paikkakuntia pitämässä puheita ja esityksiä. Miksi pakopeli ei tai-

puisi samaan? Osa pakopeleistä tarjoaakin liikkuvia kokonaisuuksia juhliin, polttareihin tai pikkujouluihin. Viihteellisessä viitekehyksessä liikkuvuutta osataankin jo tarjota, mutta esimerkiksi Liikkuva opiskelu -toiminnan kaltaisiin valtakunnallisiin hankkeisiin voisivat pakopeliyrityksetkin tarttua kiinni ja markkinoida itseään suoraan pelillistämisen ammattilaisina sekä osoittaa todeksi pakopelin hyödyt ryhmäytävänä, osallistavana, opettavana ja aktivoivana toimintana. Sedun projekti osana Liikkuva opiskelu -toimintaa toteutettiin Pakopeli FindOutin toimesta nimenomaan Sedun käyttöön eikä ole suoraan monistettavissa tuotteeksi muihin samantyyppisiin projekteihin. Pohja rastityyppiselle pakopelille on kuitenkin luotu, joten sen voisi helposti muokata sopivaksi erilaisiin konteksteihin tuomalla esiin eri osa-alueiden hyödyt.

Pakopeleistä puhuttaessa luonnehditaan niiden kehitystä usein lausahduksella ”vain luovuus rajana”. Lausahdus pitää paikkansa, sillä pakopeliin voi sisällyttää lähes mitä tahansa eikä esteitä luovuuden rajoittamiselle ole. Elettäessä vuotta 2019 ovat pakopelit edelleen suuressa suosiossa, mutta elämyspalveluna uutuuden viehäytys on hiljalleen katoamassa ja uusia elämyspalveluita syntyy lisää vuodelta. Mikä on pakopelin tulevaisuus tuotteena? Riittääkö kiinnostus pelkkiä pakopelihuoneita kohtaan seuraavan viiden vuoden aikana ja mihin suuntaa ne kehittyvät? Tulevaisuutta on mahdoton ennustaa, mutta pakopeliyritysten tulee herätä mukaan muuttuvaan maailmaan ja ymmärtää, että pakopelitkin menettävät statuksena uutena elämyspalveluna muutaman vuoden kuluessa. Nicholson (2015, 30) ennustaa seuraavan suuren kehityksen pakopelien maailmassa olevan pelien uudelleen pelattavuus, jolloin tarinat ja tehtävät ovat muunneltavissa ja pelaajat saavat vaikuttaa pelin etenemiseen. Valinnat määräävät pelin suunnan, aivan kuten Sedulle suunnitellussa pelissäkin.

7 POHDINTA

Pakopeliprojektin suunnittelu- ja toteutus Sedulle osana Liikkuva opiskelu -toimintaa oli äärimmäisen mielenkiintoinen, mutta samalla haastava kokonaisuus. Pakopelin kokoaminen on kuin palapelin tekeminen: otat palasen kerrallaan, sovitat sitä paikoilleen, toteat palan olevan väärä ja kokeilet uutta palasta. Pala kerrallaan syntyy kokonaisuus, jonka lopputuleman näet vasta astumalla askeleen taaksepäin.

Tein tutkimustyötä opinnäytetyöhöni pakopeliprojektin kanssa samanaikaisesti. Tämä osoittautui erinomaiseksi yhteisprosessiksi, jossa molemmat osa-alueet tukivat toisiaan. Opinnäytetyöhön löytämäni tutkimusaineisto ja kirjallisuus antoivat pelisuunnitteluun uusia näkökulmia. Kirjallisuuden avulla sain myös varmistusta pelin aiheen toimivuuteen.

Suoritin kulttuurituottajan opintoihin kuuluvan ensimmäisen työharjoittelun Pakopeli FidOutilla syksyllä 2018. Työpanokseni myötä minut palkattiin työsuhteeseen FindOutille erityisesti luovan työn tuottamiseen, kuten tarinoiden kirjoittamiseen sekä pelisuunnitteluun. Olen aina pitänyt erilaisista peleistä sekä kokenut ne kiinnostavana aihealueena, mutta pelifanaatikoksi en ole koskaan ennen lukeutunut. Taus-tani teatterin maailmassa on antanut paljon ymmärrystä esimerkiksi roolipelaamista kohtaan, jonka koen erityisen kiinnostavana. Rikoskirjallisuuden ystävänä olen aina ollut kiinnostunut mysteereistä ja niiden ratkomisesta. Työharjoitteluni edetessä syksyllä 2018 huomasin uppoavani nopeasti pelien maailmaan, varsinkin pakopeleihin. Pakopeleissä yhdistyvät tekijät: visuaalisuus, tarinan kerronta sekä pulmanratkaisu, vievät nopeasti mennessään. Pakopeli FindOutin työpaitojen tekstin mukaisesti: pakopeli aiheuttaa riippuvuutta. Pakopelimaailman löytäminen oli itselleni täysin uudenlainen kokemus ja muokkasi myös omaa ammatti-identiteettiäni pelien ja pelilistämisen suuntaan.

Videopelien aiheuttama riippuvuus ja liikapelaaminen ovat jatkuvasti uutisaiheina ja niiden seurauksia yritetään ehkäistä erilaisilla hankkeilla. Liikapelaaminen ja siihen muodostuva riippuvuus ovat ehdottomasti ehkäisemisen arvoisia asioita, mutta usein unohdetaan pelaamisen hyödyt asiasta keskustellessa. Koen ymmärtäväni

pelaamiseen hurautaneita, sillä joskus on mukava paeta maailmaa epätodellisuuteen. Oma uppoutumiseni pakopelin maailmaan sai ymmärtämään, kuinka paljon pelit voivatkaan kehittää kognitiivista ajattelua, yhteistyötä sekä sosiaalisia suhteita. Pelit myös osallistavat, opettavat ja aktivoivat pelaajia ennennäkemättömin tavoin. Opinnäytetyön tekeminen vahvisti näitä ajatuksia.

Mihin suuntaan pakopelit kehittyvät tulevaisuudessa? On pystytty osoittamaan pakopelien hyödyt elämispalveluna, osallistavassa, ryhmäyttävässä ja aktivoivassa toiminnassa sekä oppimisen välineenä. Vaikka hyödyt pystytäänkin osoittamaan todeksi, ei niiden maksimaalista hyödyntämistasoa ole vielä saavutettu. Ensimmäinen askel on irtautua pelkästä viihteellisestä viitekehystä ja tutkia pakopeliä nimenomaan pelien näkökulmasta ja tuotteistaa niitä uusin tavoin. Videopelit ovat kestäneet aikaa, kehittyneet jatkuvasti ja ovat suosittumia kuin koskaan. Lautapelit eivät todennäköisesti kuole koskaan. Miksi pakopelien tulevaisuus ei olisi samanlainen? Pakopelit ovat niin paljon muutakin kuin vaan ”hauskaa yhteistä tekemistä”.

LÄHTEET

- Breakout. Ei päiväystä. History of Escape Rooms. [Verkkosivu]. [Viitattu 26.7.2019]. Saatavana: <https://breakoutgames.com/escape-rooms/history/>
- Hallamaa, T. 28.12.2018. Netflix julkaisi elokuvan, jonka tapahtumia katsoja itse ohjailee – Black Mirror -leffassa on lähes loputon määrä läpivientejä. [Verkkoartikkeli]. [Viitattu 5.8.2019]. Saatavana: <https://yle.fi/uutiset/3-10573700>
- Hämäläinen, S. 15.3.2019. Pakopeli kokemuksellisen oppimisen välineenä. [Blogikirjoitus]. Nuorten akatemia. [Viitattu 2.8.2019]. Saatavana: <https://www.nuortenakatemia.fi/pakopeli-kokemuksellisen-oppimisen-valineena/>
- Järvilehto, L. 2014. Hauskan oppimisen vallankumous. Suomennos: Petri Eskelinen & Mirva Kiviaho. Juva: Bookwell Oy.
- Kiuru, M. & Lähdeniemi, M. 7.6.2018. Pakohuonepelejä peruskoululaisille. LAMK Pro. [Verkkolehti]. [Viitattu 2.8.2019]. Saatavana: <https://www.lamkpub.fi/2018/06/07/pakohuonepeleja-peruskoululaisille/>
- Kopakkala, A. 2008. Porukka, jengi, tiimi. Ryhmädynamiikka ja siihen vaikuttaminen. [Verkkokirja]. Helsinki: Edita. [Viitattu 15.8.2019]. Saatavana Ellibs-tietokannasta. Vaatii käyttöoikeuden.
- Kortesuo, K. 2018. Pakohuone. Suunnittele, toteuta, pakene. Tallinna: Raamatutrukikoda.
- Kuuluvainen, S. & Mustonen, T. 2017. Digitaalinen viihdepelaaminen ja digipeliriippuvuus. [Verkkoaineisto]. Sosiaalipedagogiikan säätiö, Helsinki. [Viitattu 2.8.2019]. Saatavana: https://helda.helsinki.fi/bitstream/handle/10138/238085/FINAL_osa_1.pdf?sequence=1
- Lampelto, P., Hahkala, J., Lempinen, P. & Reina, R. 31.8.2015. Uudistua vai surkastua – ammatillinen koulutus säästökuurilla. [Verkkajulkaisu]. Helsinki: ammattiosaamisen kehittämissyhistys. [Viitattu 9.8.2019]. Saatavana: https://www.amke.fi/media/julkaisuja/amke_uudistua-vai-surkastua.pdf
- Latva-Mantila, P. 2018. Pakopelin voi myös ottaa tosissaan. [Verkkolehtiartikkeli]. Pohjalainen yrittäjä 29.6.2018. [Viitattu 2.8.2019]. Saatavana: <https://www.pohjalainenyrittaja.fi/artikkeli/pakopelin-voi-myos-ottaa-tosissaan-6.242.502795.5420837b35>

- Liikkuva koulu. Ei päiväystä. Tutkimus ja seuranta. [Verkkosivu]. [Viitattu 2.8.2019]. Saatavana: <https://liikkuvakoulu.fi/tutkimus>
- Liikkuva opiskelu. Ei päiväystä. Liikkuva opiskelu. [Verkkosivu]. [Viitattu 2.8.2019]. Saatavana: <https://liikkuvaopiskelu.fi/liikkuva-opiskelu-0>
- Liikkuva opiskelu. Ei päiväystä. Pakuhuone lähihoitajien oppimisen tukena. [Verkkosivu]. [Viitattu 5.8.2019]. Saatavana: <https://www.liikkuvaopiskelu.fi/idea/pakuhuone-lahihoitajien-oppimisen-tukena>
- Me-säätiö. 28.9.2018. Suomessa on 60 191 syrjäytynyttä nuorta. [Verkkosivu]. [Viitattu 3.8.2019]. Saatavana: <https://www.mesaatio.fi/ajankohtaista/uutiset/suomessa-on-60-191-syrjaytynytta-nuorta/>
- Myllymäki, J. 2019. Myyntipäällikkö. Pakopeli FindOut. Haastattelu 15.7.2019.
- Nicholson, S. 2015. Peeking Behind the Locked Door: A Survey of Escape Room Facilities. [Verkkojulkaisu]. [Viitattu 6.8.2019]. Saatavana: <http://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf>
- Nuorten mielenterveystalo. Ei päiväystä. Peliongelmat. [Verkkosivu]. [Viitattu 15.8.2019]. Saatavana: https://www.mielenterveystalo.fi/nuoret/tietoa_mielenterveydesta/nuorten_mielenterveysongelmat/Pages/peliongelmat.aspx
- Nyt tapahtuu peleissä – pakohuoneita Suomessa jo yli 60. 2017. [Verkkolehtiartikkeli]. Talouselämä 5.12.2017. [Viitattu 26.7.2019]. Saatavana Summa -tietokannasta. Vaatii käyttöoikeuden.
- Pakuhuone Cube. Ei päiväystä. Huoneet. [Verkkosivu]. [Viitattu 6.8.2019]. Saatavana: <https://www.pakocube.fi/>
- Pakopeli FindOut. Ei päiväystä. Yritykset ja ryhmät. [Verkkosivu]. [Viitattu 2.8.2019]. Saatavana: <https://www.findout.fi/yritykset-ja-ryhmat/>
- Pakopelit. 24.5.2018. Pakopelit Suomessa. [Verkkosivu]. [Viitattu 26.7.2019]. Saatavana: <https://www.pakopelit.fi/tietoa/pakopelit-suomessa/>
- Parantainen, J. 2007. Rakenna palvelusta tuote 10 päivässä - Tuotteistaminen. [Verkkokirja]. Helsinki: Talentum. [Viitattu 12.8.2019]. Saatavana Ellibs -tietokannasta. Vaatii käyttöoikeuden.
- Perttola, J. 2012. Narratiivisten videopelien kehittyminen. [Verkkojulkaisu]. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto. Tietotekniikan laitos, pro gradu -tutkielma. [Viitattu 5.8.2019]. Saatavana: <https://jyx.jyu.fi/bitstream/handle/123456789/39919/1/URN%3ANBN%3Afi%3Aju-201210062620.pdf>

- Raunio, K. 2006. Syrjäytyminen. Sosiaalityötä kiinnostavia näkökulmia. Helsinki: Sosiaali- ja terveysturvan keskusliitto Oy.
- Reivinen, J & Vähäkylä, L. 2013. Ketä kiinnostaa? Lasten ja nuorten hyvinvointi ja syrjäytyminen. Tallinna: Gaudeamus Oy.
- Room Escape Kauhajärvi. Ei päiväystä. Huoneet. [Verkkosivu]. [Viitattu 6.8.2019]. Saatavana: <https://roomescapekauhajarvi.wordpress.com/about/>
- Run Out Seinäjoki. Ei päiväystä. Run Out -pakohuoneet. [Verkkosivu]. [Viitattu 6.8.2019]. Saatavana: <http://www.runout.fi/seinajoki/>
- Saari, M. 12.7.2019. Exit: The Game. Peliarvostelu. [Verkkoartikkeli]. [Viitattu 5.8.2019]. Saatavana: <https://www.lautapeliopas.fi/peliarvostelut/exit-the-game/>
- Salonen, K. 15.6.2019. Hämeenlinnalainen murhamysteeri ja pakopeli ehdolla Vuoden museopedagogiseksi teoksi. [Verkkolehtiartikkeli]. Hämeen sanomat. [Viitattu 2.8.2019]. Saatavana: <https://www.hameensanomat.fi/kulttuuri/hameenlinnalainen-murhamysteeri-ja-pakopeli-ehdolla-vuoden-museopedagogiseksi-teoksi-775256/>
- Sedu. Ei päiväystä. Kuntayhtymä. [Verkkosivu]. [Viitattu 2.8.2019]. Saatavana: <https://www.sedu.fi/fi/Tietoa-Sedusta/Kuntayhtyma>
- Sedu. Ei päiväystä. Opiskelijan oppimisen ja hyvinvoinnin edistäminen – liikkuen kohti parempaa työkykyä. [Verkkosivu]. [Viitattu 3.8.2019]. Saatavana: <https://www.sedu.fi/fi/Tietoa-Sedusta/Hanke--ja-innovaatiotoiminta/Hyvinvoivat-opiskelijat/Sedu-liikkeessa>
- Sedun opettajat. 5.8.2019. Rastityyppinen pakopeli osana Liikkuva opiskelu -toimintaa. [Palautekeskustelu]. [Viitattu 5.8.2019].
- Suomen virallinen tilasto (SVT). 2017. Koulutuksen keskeyttäminen. Liitetaulukko 1. Lukiokoulutuksessa, ammatillisessa koulutuksessa, ammattikorkeakoulukoulutuksessa ja yliopistokoulutuksessa keskeyttäminen lukuvuosina 2000/2001–2016/2017, % . [Verkkojulkaisu]. Helsinki: Tilastokeskus [viitattu: 12.8.2019]. Saatavana: http://www.stat.fi/til/kkesk/2017/kkesk_2017_2019-03-14_tau_001_fi.html
- Väestöliitto. Ei päiväystä. Tunteiden vuoristorata. [Verkkosivu]. [Viitattu 5.8.2019]. Saatavana: <https://www.vaestoliitto.fi/nuoret/murrosika/murrosian-kasvu-ja-kehitys/tunteiden-vuoristorata/>
- Your brain on video games. 9.11.2012. [Video]. Puhuja: Daphne Bavelier. julkaisija: Ted. [Viitattu 4.8.2019]. Saatavana: <https://www.youtube.com/watch?v=FktsFcoolG8>

Ängeslevä, S. 2014. Level_up: työrutiinit peliksi. Helsinki: Talentum.