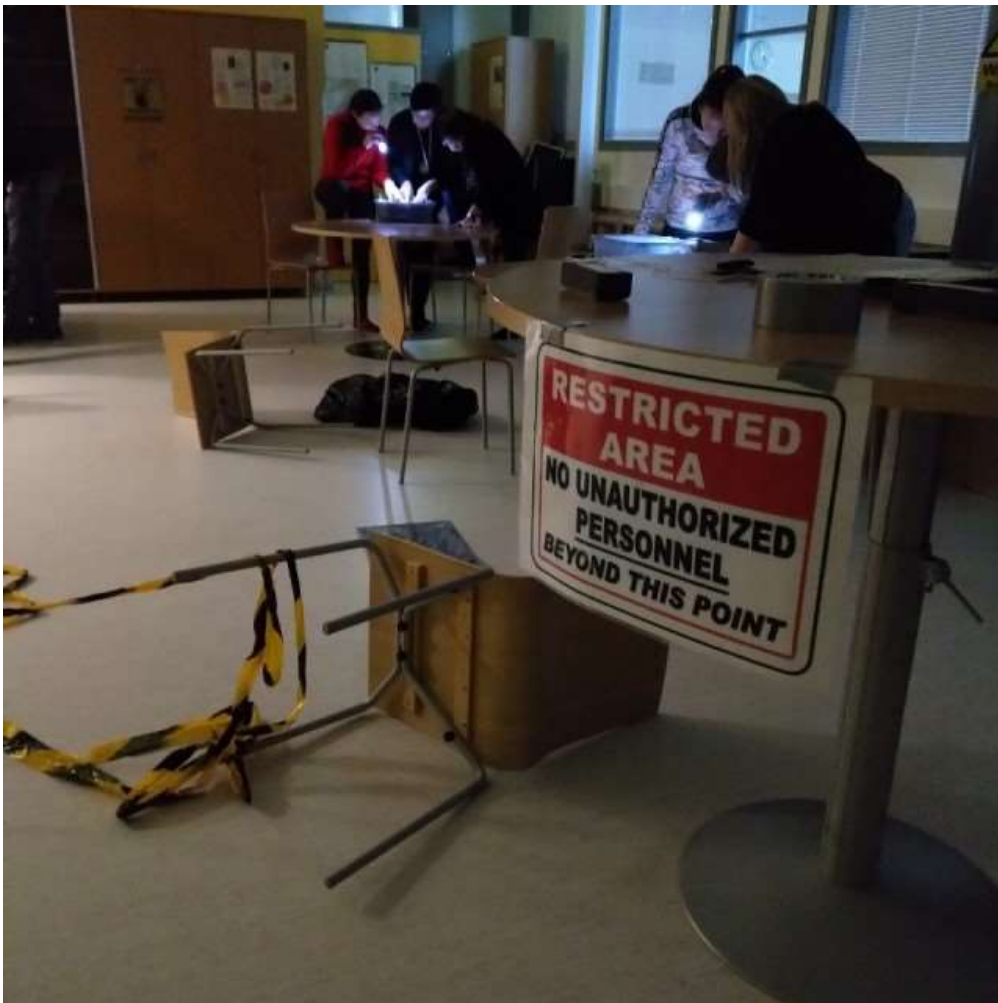


Salatun arkistotiedon äärellä ekokatastrofin jälkeisessä maailmassa

Espoon sydämessä sijaitsevan Helinä Rautavaaran museon näyttelyt ja yleisötyö ovat usein erilaisten ajankohtaisten, maailmanlaajuisten ja yhteiskunnallisten asioiden ytimessä. Kesällä 2018 käynnistyneen ilmastonmuutos-temaisen hankkeen keskeiseksi toiminnoksi suunniteltiin kouluilla kiertävä pakohuonepeli, jonka suosio on ylittänyt kaikki odotukset.

EU-rahoitteen Ilmasto Peliin! -hankkeen tavoitteena oli pääkaupunkiseudun nuorten tiedon lisääminen YK:n kestävän kehityksen tavoitteista sekä aktiivisen toimijuuden vahvistaminen ilmastonmuutoksen torjumisessa. Hanketta suunnitellessa pohdittiin, millaisia uusia menetelmiä museossa toteutettavassa yleisötyössä voisi käyttää, ja lopulta syntyi ajatus pedagogisen pakopelin suunnittelusta. Elämyksellisyyttä, tarinallisuutta, ongelmanratkaisukykyä ja ryhmätyötaitoja yhdistelevä pakohuonepeli tuntui tarjoavan mahdollisuuden käsitellä ilmastonmuutoksen kaltaista haastavaa aihetta monipuolisesti, se myös toimisi yläkouluikäiselle yleisölle ajatuksia herättävänä alustana. Museon syksyllä 2018 yllättäen tapahtuneen muuton vuoksi hankkeen uusi projektikoordinaattori sai kuitenkin luvan siirtää toiminnan museon ulkopuolelle: näyttelytilaan rakennettavan pelin sijaan olikin suunniteltava kouluilla ja oppilaitoksissa kiertävä pelikokonaisuus.



Opettajia testaamassa peliä Jyväskylän Vaajakosken yhtenäiskoululla. Kuva: Helka Saarinen

Yhteisökuratoitu sisältö

Yhteisöjen osallistaminen on aina ollut yksi etnografisen museon toimintaa ohjaavista ydinajatuksista. Kulttuurista moninaisuutta tai globaaleja kysymyksiä käsiteltäessä ääni ja tila annetaan yhteisöille ja sen jäsenille itselleen. Ilmastonmuutoksen maailmanlaajuisia vaikutuksia käsittelevään pakopeliin tuotettiin materiaalia yhteistyökumppaneiden, Siemenpuu-säätiön sekä beniniläisen ympäristökasvattajan Georgette Singben kanssa tehtyjen paikallisyhteisöjen haastattelujen pohjalta. Beniniläiset maanviljelijät loivat haastatteluissa karun kuvan kuivuuden tuhoamista sadoista ja ruoan hinnan moninkertaistumisesta, mutta kertoivat myös erilaisista paikallisista ratkaisuista ilmaston lämpenemisen aiheuttamiin haasteisiin, kuten vettä säästävästä viljelymenetelmistä ja kansallisesta mangrovepuiden istutusohjelmasta.

Ilmastonmuutoksen vaikutukset olivat olleet kohtalokkaita niin ikään Brasilian Amazoniassa asuvien keräilijäyhteisöjen elinkeinoille. Siemenpuun haastattelijaille kerrottiin myös suojelureservaateilla asuvien yhteisöjen tekemästä tärkeästä metsiensuojelutyöstä, jonka vaarallisuus konkretisoitui valitettavasti viimeksi vain vähän aikaa sitten, kun laittomien metsurien uutisoitiin tappaneen Amazonin suojelualueella asuvan metsänsuojelijana tunnetun alkuperäiskansan jäsenen. Ilmastonmuutoksen kaltaisen ahdistavan teeman käsitteleminen yleisötyössä on herkkää puuhaa: nuoria ei saa lannistaa eikä ahdistaa entisestään, mutta tosiasioista ei ole syytä valehdella. Haastattelut muodostivat siis pelin ytimen, jonka ympärille lähdettiin kokoamaan yläkoululaisille ja 2. asteen opiskelijoille sopivaa kokonaisuutta, jossa fiktiiviseen tarinaan liitettyjä todellisia tarinoita ja ilmastonmuutoksen globaaleja vaikutuksia käsiteltiin toivon ja ratkaisumahdollisuuksien kautta.

Luokahuoneesta salaiseksi arkistoksi

Koska ideana oli kiertää kouluilla (julkisilla kulkuvälineillä), oli pelistä tehtävä mahdollisimman ketterä niin kuljettaa kuin purkaa ja pystyttää. Vartin välitunnin aikana luokahuoneesta oli siis taiottava hämyinen, ekokatastrofin jälkeiseen maailmaan sijoittuva hylätty arkisto, josta oppilaiden olisi löydettävä salattua tietoa ilmastonmuutoksen syistä ja seurauksista annetun aikarajan puitteissa.



Lukiolaisia pelaamassa pakopeliä. Kuva: Rania Taina

Pienellä budjetilla ja rajallisilla kuljetusmahdollisuuksilla elämyksellisyyttä, mysteeriä ja sisältöä oli tuotava jännittävän ja mukaansatempaavan tarinan lisäksi esimerkiksi luokahuoneen sotkemisella, mystisellä taustamusiikilla ja valojen hämärtämisellä. Yksinkertaiset elementit toimivat lukkojen, uv-valon ja tulostettujen tehtävämateriaalien kanssa paremmin kuin osasimme odottaa. Peli herättikin kiinnostusta muun muassa Educa-messuilla, ja varattiin loppuun alle kahdessa päivässä markkinointiviestien lähettämistä. Opettajat olivat kiitollisia siitä, että peli tuotiin luokahuoneeseen, mutta erityisesti pelin elämyksellisyydestä, ajatuksien herättämisestä ja oppilaiden uudeltaisesta aktivoimisesta annettiin positiivista palautetta. Oppilaiden kommentit kertoivat siitä, että pelillistetty tiedonvälitys toimii: vaikka ideana oli ensisijaisesti herättää keskustelua ja käsitellä teemoja loppukeskustelussa, monet yksityiskohdat ja tehtävien vastaukset jäivät mieleen paremmin, kuin jos ne olisi lukenut kirjasta.

Matka Kehä kolmosen ulkopuolelle

Pakopelin saaman positiivisen vastaanoton sekä eri puolilla Suomea heränneen kiinnostuksen myötä peli päätettiin sisällyttää myös museon uuteen valtakunnalliseen Yhteinen ilmasto -hankkeeseen. Syksyllä 2019 alkaneen kaksivuotisen projektin kantavina teemoina toimivat yhä omakohtaiset tarinat ilmastonmuutoksen vaikutusten äärellä. Museon apulaiskoordinaattori **Helka Saarinen** on nyt kiertänyt pakopelin kanssa Jyväskylässä ja Kempeleessä. Seuraavina kohteina ovat vielä Sastamala, Kokkola ja Turku. Koululaisille järjestettyjen pelien lisäksi osalla paikkakunnista järjestetään opettajille ja muille kasvatuksesta kiinnostuneille suunnattu infotilaisuus pakopeliä käytöstä pedagogisena välineenä, jossa osallistujat ovat päässeet pelaamaan pelin ja testaamaan sen toimivuutta itsekin.



Pakopeli piti saada pakattua mahdollisimman liikuteltavaan muotoon. Kuvassa ollaan pelin kanssa talvisissa maisemissa Kempeleen juna-asemalla. Kuva: Helka Saarinen

Syksy on ollut oikein antoisa ja opettajat eri paikkakunnilta ovat antaneet paljon kiitosta siitä, että tällainen mahdollisuus on ollut tarjolla myös pääkaupunkiseudun ulkopuolisille kouluille. Koska pelille on yhä kysyntää enemmän kuin mitä vierailuja pystytään järjestämään, museossa pohditaankin nyt mahdollisuutta tarjota pelimateriaaleja sähköisesti ladattavana pakettina, jotta opettajat voisivat itse rakentaa pelin koululleen.

Pelillistäminen on in!

Pelilliset menetelmät ovat kasvattaneet suosiotaan järjestöjen, oppilaitosten ja myös museoiden parissa, eikä syyttä. Pakopeli on loistava pedagoginen menetelmä, sillä se ottaa huomioon ihmisten erilaiset tavat oppia ja sisäistää tietoa. Lisäksi elämyksellisyys yhdistettynä keskittymistä vaativiin tehtäviin luo pelaajalle kokonaisvaltaisemman oppimiskokemuksen sekä syvemmän muistijäljen. Museoiden näyttelyt ja muut sisällöt ovat usein suuria kokonaisuuksia, joiden käsitteleminen voisi hyötyä juurikin erilaisista pelillisistä konsepteista. Pelit ja tarinat ovat myös erinomainen keino tuoda kokemusasiantuntijoiden, paikallisyhteisöjen tai kohderyhmien omat äänet kuuluviin.

Rania Taina on uskontotieteestä valmistunut FM, hän toimi Ilmasto Peliin! hankkeen projektikoordinaattorina, ja suunnittelee tällä hetkellä uutta pedagogista pakopeliä Helsingin kaupunginmuseoon. Helka Saarinen opiskelee teologisessa tiedekunnassa uskontotiedettä ja työskentelee

Helinä Rautavaaran museon apulaiskoordinaattorina ja seikkailee pakopelin kanssa valtakunnallisesti peluuttamassa nuoria ja aikuisia ympäri Suomea.