

Tiedote 23.10.2023

## **Uusi digitaalinen pakopeli nostaa esille pirkanmaalaisia kirjailijoita ja kuvittajia**

Suomen kirjainstituutin toteuttama digitaalinen pakopeli *Hahmot hukassa! Seikkailupeli pirkanmaalaisten kirjailijoiden ja kuvittajien jalanjäljissä* ammentaa sisältönsä pirkanmaalaisista kirjailijoista ja kuvittajista, heidän teoksistaan sekä kotipaikkakunnistaan. Operaatio Pirkanmaan ja Tampereen kaupungin avustuksella toteutetussa pelissä seikkaillaan ympäri Pirkanmaata selvitellen kadonneiden kirjan hahmojen mysteeriä ja vierailaan mm. Ylöjärven metsämaisemissa sekä Sastamalassa Tatun ja Patun luojien Aino Havukaisen ja Sami Toivosen kotikulmilla.

Pelissä esitellään 8 eri aikojen kirjailijaa ja kuvittajaa sekä heidän keskeiset teoksensa. Samalla pohditaan Pirkanmaan merkitystä näiden kirjailijoiden ja kuvittajien elämässä ja tuotannossa. Pakopelipulmia ratkoessa pelaajalle selviää muun muassa miten luontoaiheet näkyvät Kirsi Kunnaksen runoissa sekä miten Väinö Linnan lapsuudenmaisemat vaikuttivat hänen romaaniensa mielenmaisemiin. Pakopelin englannin kielinen versio julkaistaan marraskuussa.

### **Pakopelillä edistetään lasten lukuintoa**

Peli on suunniteltu erityisesti noin 5.–6.-luokkalaisille lapsille ja sopii pelattavaksi yksin tai vaikka koululuokassa pareittain. Suomen Kirjainstituutin tavoitteena on pelin avulla lisätä lasten ja nuorten lukuintoa elämyksellisellä ja osallistavalla tavalla. Samalla nostetaan esiin pirkanmaalaisten kirjailijoiden ja kuvittajien työtä ja edistetään kirjallisuuden tuntemusta.

Pakopelihankkeessa ovat olleet mukana Väinö Linnan seura, F. E. Sillanpään seura, Jalmari Finnen säätiö sekä pirkanmaalaisia kirjailijoita ja kuvittajia. Toteutuksen apuna on ollut myös opetus- ja kirjallisuuden alan asiantuntijoita sekä Sastamalan mysteeri- ja historiakerholaisia.

### **Digitaalinen Kirjan ja historian koti avautuu**

Suomalaisen kirjan museo Pukstaavissa ja Suomen Kirjainstituutissa on tänä vuonna työskennelty kahden digitaalisen verkkonäyttely- ja pakopelihankkeen parissa. Hankkeiden tuloksena Pukstaavin nettisivuilla on julkaistu uusi *Kirjan ja historian koti* -verkkoalusta. Verkkoalusta pitää sisällään aikaisemmin Digimuseossa julkaistun *Pelastetaan kirja!* -verkkonäyttelyn ja pakopelin sekä edellä mainitun *Hahmot hukassa!* -pelin.

Tulevaisuudessa verkkoalustalla julkaistaan myös muita Suomen kirjainstituutin säätiön yksiköiden tuottamia digitaalisia sisältöjä.

*Hahmot hukassa!* -pakopeli löytyy osoitteesta: <https://www.thinglink.com/card/1765300392280719846>

*Kirjan ja historian koti* -verkkoalusta: <https://www.thinglink.com/card/1748315341420757478>

Lisätietoja hankkeista antaa:

Intendentti Mari Immonen  
[mari.immonen@pukstaavi.fi](mailto:mari.immonen@pukstaavi.fi)  
puh. 050 313 1411



**Kuva 1** Hahmot hukassa! -pelin grafiikan on tehnyt tamperelainen kuvataiteilija ja kuvittaja Anna Helminen.



**Kuva 2** Matkan varrella pelaaja tutustuu kirjailijoihin ja kuvittajiin sekä heidän teoksiinsa. Taustan kuva: Ari-Pekka Auvinen / Luonnonperintösäätiö