

Jaakko Vikström

Videopelien vaikutus englannin kielen oppimiseen

Tietotekniikan kandidaatintutkielma

20. tammikuuta 2023

Jyväskylän yliopisto

Informaatioteknologian tiedekunta

Tekijä: Jaakko Vikström

Yhteystiedot: vikstjav@student.jyu.fi

Ohjaaja: Tytti Saksa

Työn nimi: Videopelien vaikutus englannin kielen oppimiseen

Title in English: Effect of videogames on learning of English

Työ: Kandidaatintutkielma

Opintosuunta: Kaikki opintosuunnat

Sivumäärä: 18+0

Tiivistelmä: Kandidaatintutkielmassa tarkastelen kirjallisuutta videopelien vaikutuksesta pelaajan englannin kielen taitoihin. Videopelien pelaaminen on erittäin yleistä varsinkin nuorien keskuudessa ja sen takia sen vaikutuksia on tärkeä tarkastella. Tutkimuksia negatiivisista vaikutuksista on paljon, mutta positiivisista vaikutuksista ei ole yhtä paljon tutkimusta.

Avainsanat: videopelit, pelillistäminen, kandidaatintutkielma

Abstract: This Bachelor's Thesis will be about the effects of videogames on the players English language skills. Playing videogames is very popular especially among young people and because of that, it is very important to study the effects they have on the players. There are a lot of studies done on the negative effects, but the positive effects are not as well researched. This Bachelor's Thesis will focus on the positive effects on the players English language skills they get from playing videogames.

Keywords: Videogames, Bachelor's Theses, Learning from videogames

Jaakko Vikström

Termiluettelo

BONE	TellTale Games videopeliyhtiön tekemä seikkailupeli
ESL	English as second language eli englannin opiskelu toisena kielenä
MMO	Massively multiplayer online role-playing game eli massiivinen monen pelaajan verkkoroolipeli
Sims	The Sims on simulaatiopelisarja, jonka on julkaissut Electronic Arts.

Sisällys

1	JOHDANTO	1
2	VIDEOPELIEN HISTORIAA	2
3	VIDEOPELIEN JA OPPIMISEN YHTEYTTÄ.....	4
	3.1 Videopelien tutkimuksen historiaa	4
	3.2 Miten opettelu pelaamaan eroaa pelaamisesta oppiakseen	5
4	VIDEOPELAAMISEN VAIKUTUKSIA	6
	4.1 Muistiinpanojen vaikutus pelaamisen aikana	6
	4.2 Pelaamisen vaikutus nuorten lasten englannin taitoihin	7
	4.3 Simulaatiopelit ja englannin kielen taidot.....	8
5	PÄÄTELMIÄ	10
6	YHTEENVETO.....	12
	LÄHTEET	13

1 Johdanto

Kandidaatintutkielmassa tarkastellaan kirjallisuutta videopelien vaikutuksesta pelaajan englannin kielen taitoihin. Länsimaisissa videopeleissä pelaaja kuulee paljon englanninkielistä dialogia, lukee paljon englanniksi ja usein myös kommunikoi muiden pelaajien kanssa englanniksi. Aasiasta tulevat videopelit myös käännetään englannin kielelle kun ne saapuvat länsimaisille markkinoille. Englanninkielisiä pelejä on siis erittäin paljon ja joka päivä niitä valmistuu lisää. Esimerkiksi Steam-alustalla on julkaistu vuoden 2022 ensimmäisellä puoliskolla yli 6000 peliä, mikä tarkoittaa, että joka päivä on julkaistu yli 30 peliä keskiarvoltaan (“Analysis of games launched in 2022 so far” 2022). Myös suositut suomalaiset peliyhtiöt julkaisevat pelinsä englanniksi, jotta he saavuttavat suuremmat pelaajamarkkinat. Englanninkielisiä pelejä on siis paljon ja niitä pelaamalla pelaaja oppii usein huomaamattomasti englannin kieltä monella eri tavalla.

Videopelimarkkinoiden arvo vuonna 2021 oli yli 195 miljardia dollaria ja sen on ennustettu kasvavan yli 220 miljardiin vuonna 2022 (“Video Game Market Size and Share Growth Report” 2004). Maailmassa on tänä päivänä yli 3.2 miljardia pelaajaa. Videopelejä pelaavat sekä naiset että miehet. Pelaajien keski-ikä on 35 (“Gamer Demographics: Facts and Stats About the Most Popular Hobby in the World” 2022). Videopelien pelaaminen on siis todella yleistä ja videopelit ovat hyvin suuri markkina-alue. Videopelien suosion ja yleisyyden takia ne ovat tärkeässä asemassa nykypäivänä ja niiden vaikutuksia on tärkeä tutkia. Keskityn tutkimaan yhteyksiä videopelien pelaamisen ja englannin kielen taitojen välillä. Tutkimalla videopelien ja englannin kielen taitojen yhteyttä, voidaan oppia uusia tapoja edistää englannin kielen opiskelua videopelien avulla.

Tässä kandidaatintutkielmassa käsittelen ensin videopelien historiaa ja minkä takia suurin osa videopeleistä on englanninkielisiä. Samassa kappaleessa käsittelen myös, miten videopeleistä voi oppia englantia ja selitän pelillistämisen käsitteen. Kolmannessa luvussa käsitellään videopelitutkimusta, sen historiaa ja kahta erilaista näkökulmaa käsitellä videopelien ja oppimisen yhteyttä. Neljännessä luvussa esitellään tutkielmaan valittuja tutkimuksia ja käydään niitä läpi. Viides luku on päätelmien tekoa tutkimusten perusteella. Kuudes luku on kandidaattitutkielman yhteenveto.

2 Videopelien historiaa

Nykypäivän videopelimaailma on laajasti englanninkielinen, koska ensimmäiset videopelit kehitettiin Yhdysvalloissa ja sieltä videopelikulttuuri lähti leviämään maailmalle. Ensimmäiset videopeliprototyypit kehitettiin 1950-luvulla, kuten peli Tennis for Two vuonna 1958 (“The Complete History of Tennis for Two” 2022). Ensimmäisenä videopelinä pidetään peliä Spacewar! vuodelta 1962 (“The History of Spacewar: The First Computer Game” 2020). Ensimmäiset videopelit olivat siis englanninkielisiä ja Yhdysvalloista. Siitä lähtien videopelikulttuuri on kehittynyt paljon ja levinnyt ympäri maailman, mutta sen juuret ovat edelleen englannin kielessä. Internet on myös kehitetty Yhdysvalloissa ja levinnyt sieltä muualle, minkä seurauksena länsimainen internet-kulttuuri on englanninkielistä. Yhdysvallat ovat olleet pitkään maailman viihdekeskus elokuvien, musiikin ja videopelien alalla, minkä seurauksena englannin kieli on kaikessa viihtessä vahvasti esillä. Videopelejä alkaa myös tulla enemmän Aasiasta nykypäivänä, mutta ne käännetään englannin kielelle länsimaisia markkinoita varten. Englannin kielen asema videopelien pääkielenä länsimaisilla markkinoilla on siis hyvin vakiintunut.

Videopeleissä on monia eri mahdollisuuksia oppia englannin kieltä ja oppiminen voi olla todella monipuolista ja huomaamatonta. Videopeleissä yleensä videopelimaailman kieli on englanti. Pelaajien välinen kommunikointi ja mahdolliset markkinapaikat ovat myös useimmiten englanniksi. Pelin ohjeet ja asetukset ovat myös tavallisesti englanniksi. Videopeleissä pelaajat mahdollisesti kuulevat englantia, lukevat englantia, kirjoittavat englantia ja puhuvat englantia. Englannin kielen kaikki osa-alueet voivat olla edustettuina riippuen videopelistä. Englannin kielen taito voi olla myös videopelille välttämätöntä, jonka seurauksena pelaajan on pakko opetella englannin kieltä pystyäkseen pelata videopeliä. Varsinkin MMO-videopeleissä englannin kieli on vahvasti esillä ja pelissä mukana. MMO-videopeleissä pitää kommunikoida muiden pelaajien kanssa usein englanniksi ja pelimaailman ymmärtäminen edellyttää englannin kielen taitoja. Mitä vahvemmin pelaaja liittyy pelin maailmaan ja yhteisöihin, sitä enemmän hän tarvitsee ja käyttää englannin kieltä.

Pelillistämisen avulla voidaan hyödyntää videopelien hyviä puolia muilla osa-alueilla, kuten opiskelussa. Pelillistämisen avulla voidaan myös oppia paremmin, miten videopelejä voidaan

kehittää oppimista varten. Juho Hamari määrittelee pelillistämisen tavaksi parantaa palvelua lisäämällä siihen videopelien kaltaisia kokemuksia tukeakseen käyttäjälle hyödyllistä lopputulosta (Huotari ja Hamari 2012). Esimerkiksi opiskelussa kurssin suorittamiseen voidaan lisätä videopeleistä tuttuja ominaisuuksia, mitkä saavat opiskelijan osallistumaan kurssin suorittamiseen vahvemmin. Videopeleistä tuttuja ominaisuuksia on monia kuten pisteiden saaminen tehtävien teosta. Myös helposti seurattava eteneminen ja palkintojen saanti kurssilla etenemisen perusteella on videopeleistä otettu ominaisuus.

3 Videopelien ja oppimisen yhteyttä

Millä tavoin pelaaja voi oppia videopeleistä ja miten oppimista voidaan tutkia. Milloin videopeleihin kohdistuvaa tutkimusta eli pelitutkimusta on alettu tehdä. Tässä kappaleessa käydään läpi videopelitutkimuksen historiaa ja kaksi eri näkökulmaa tarkastella videopelaamista ja oppimista.

3.1 Videopelien tutkimuksen historiaa

Videopelien negatiivisia vaikutuksia on tutkittu paljon, mutta positiivisten vaikutusten tutkimus on jäänyt pienemmälle huomiolle (De Aguilera ja Mendiz Noguero 2003). Tämä selittyy samassa tutkimuksessa siten, että aluksi suurin osa tutkijoista pitivät videopelejä vain ajanhukkana eivätkä uskoneet niillä olevan hyödyllisiä puolia. Se kuitenkin osoittautui vääräksi luuloksi sen jälkeen kun videopelien vaikutuksia alettiin tutkia. Nykypäivänä videopelaaminen on kasvattanut suosiotaan ja yleistynyt paljon, jonka seurauksena niiden positiivisia vaikutuksiakin on alettu tutkimaan enemmän.

Videopelien vaikutusten lasten ja nuorten opiskeluun alettiin tutkia jo vuodesta 1978 lähtien (De Aguilera ja Mendiz Noguero 2003). Samassa tutkimuksessa todettiin, että ensimmäinen tieteellisesti todistettu hyöty videopelaamisesta oli pelaajien kehittyneet silmä-käsi-koordinaatio kyvyt. Videopelien havaittiin olevan myös hyvä tapa auttaa oppilaita, joilla on oppimisvaikeuksia. Videopelien monimuotoisuus, joustavuus ja ohjattavuus saa keskittymisongelmaiset lapsetkin keskittymään videopeleihin. Videopelit haastavat ja motivoivat lapsia, sekä saavat heidän uteliaisuutensa heräämään. Lapset ja nuoret ovat myös valmiita käyttämään paljon aikaa ja vaivannäköä saavuttaakseen päämäärän videopelissä (De Aguilera ja Mendiz Noguero 2003). Tämän takia videopelit voivat olla erittäin tehokas tapa oppia englannin kieltä.

3.2 Miten opettelu pelaamaan eroaa pelaamisesta oppiakseen

Tärkein ero oppiakseen pelaamisen ja pelaamaan opettelun välillä on se, että kumpi on tärkeämmässä asemassa ja mihin keskitytään. Kun pelataan oppiakseen, on oppiminen avainasemassa ja silloin pelaamisen lopputulos pitäisi olla jonkin asian tai taidon oppiminen. Kun opetellaan pelaamaan, on pelaaminen avainasemassa ja silloin lopputulos on pelitaitojen oppiminen ja kehittäminen. Nämä kaksi lähtökohtaa ovat usein pelitutkimuksen pohjalta ja tarkastelevat pelaamista eri näkökulmista (Arnseth 2006). Kun tarkastellaan pelaamista oppimisen näkökulmasta, se keskittyy usein lopputuloksen tarkasteluun videopelin eri muuttujien avulla. Tämä voi olla suppea tapa tarkastella videopeliä ja ei välttämättä ota huomioon videopelin sosiaalisia ja kulttuuri puolia. Monet opetustarkoitukseen tehdyt videopelit ovat tehty tästä näkökulmasta, ja sen takia ne ovat usein tylsiä ja liian yksinkertaisia pitämään opiskelijan mielenkiintoa yllä. Kun pidetään pelaaminen avainasemassa, on helpompi ottaa huomioon videopelin kaikki puolet ja saada kokonaisempi kuva kokemuksesta. Opetustarkoitukseen tehdyt videopelitkin olisi hyvä tehdä siten että panostetaan pelikokemukseen, jolloin lapset ja nuoret ovat enemmän motivoituneita pelaamiseen ja sitä kautta oppivat enemmän pelin kautta (Arnseth 2006).

4 Videopelaamisen vaikutuksia

Videopelaamisen vaikutuksia englannin kielen taitoihin on alettu tutkia erityisesti maissa missä englantia opiskellaan vieraana kielenä. Suurin osa tutkimuksista joita käsittelen tässä kandidaatintutkielmassa ovat peräisin Aasiasta. Tutkimuksissa on tarkasteltu videopelien vaikutusta pelaajan englannin kielen taitoihin ja pelaajien asenteita videopeleihin oppimisvälineinä.

4.1 Muistiinpanojen vaikutus pelaamisen aikana

Taiwanin yliopiston tutkimuksessa keskityttiin muistiinpanojen merkitykseen pelaamisen aikana (Chen ja Yang 2013). Opiskelijat pelasivat seikkailupeliä nimeltään BONE, joka on kaupallinen peli. Kaupallinen peli valittiin, koska opetustarkoitukseen tehtyjä videopelejä kielen oppimiseen ei ole montaa tarjolla. BONE-videopelissä pelaaja kuulee englanninkielistä dialogia ja näkee myös englanninkielisiä tekstityksiä pelin aikana. Pelissä pelaaja myös ratkaisee haastavia pulmia, joiden ratkaiseminen vaatii englanninkielisen tekstin lukemista ja ymmärtämistä. Tutkimuksessa oli kaksi eri osaa.

Ensimmäisessä osassa tutkimuksen kohteina oli 22 opiskelijaa Taiwanin yliopistosta. Nämä opiskelijat jaettiin kahteen eri ryhmään joista toinen teki muistiinpanoja pelaamisen ohella ja toinen ei. Molemmat ryhmät tekivät englannin kielen sanakokeen ennen ja jälkeen videopelin pelaamisen. Opiskelijat pelasivat videopeliä noin 1.5 tuntia ja sanakokeet ennen ja jälkeen pelaamisen kestivät 15 minuuttia.

Toisen osan testiryhmä oli 35 opiskelijaa Taiwanin yliopistosta. Toisen testin tarkoituksena oli selvittää opiskelijoiden havainnoiteja videopelistä. Tässä testissä opiskelijat pelasivat videopeliä 1–2 tuntia viikossa 16 viikon ajan. Testin jälkeen opiskelijat kirjoittivat lyhyen raportin pelikokemuksestaan ja täyttivät kyselyn heidän havainnoistaan.

Ensimmäisen osan perusteella havaittiin, että molempien ryhmien testitulokset paranivat pelaamisen jälkeen. Opiskelijoiden englannin kielen sanasto siis parani pelaamisen ansiosta. Huomattiin myös että muistiinpanot eivät vaikuttaneet merkittävästi oppimiseen ja muistiin-

panojen määrä väheni mitä enemmän opiskelijat ehtivät pelata.

Tutkimuksen toisen osan raporttien perustella havaittiin, että pelaaminen paransi opiskelijoiden englannin kielen taitoja yleisesti, kuullun ymmärtämistä, lukutaitoa ja sanaston tunte-
musta. Pelaamisella ei ollut vaikutuksia opiskelijoiden suullisiin englannin kielen taitoihin, kirjoittamiseen ja kielioppiin. Pelaajien asenteet BONE-videopeliin olivat pääosin positiiviset ja he kokivat pelaamisella olevan positiivisia vaikutuksia heidän oppimisasenteeseensa. Opiskelijoilla oli myös havaintoja haasteista oppimiselle pelaamalla videopelejä. Pieni osa opiskelijoista koki dialogin liian nopeaksi ja he eivät aina ehtineet lukea tekstityksiä. Uusien ja tuntemattomien lyhenteiden määrä myös koettiin liian suureksi. Kaksi opiskelijaa myös koki pelaamisen vaativan heidän kaiken keskittymisensä, minkä takia he eivät pystyneet keskittyä englannin kielen oppimiseen.

4.2 Pelaamisen vaikutus nuorten lasten englannin taitoihin

Singaporessa oltiin huolestuneita videopelaamisen vaikutuksista nuoriin lapsiin ja sen seurauksena tehtiin tutkimus 8–12-vuotiaiden oppilaiden suhteesta videopeleihin ja sen vaikutuksista oppilaiden arvosanoihin. Tutkimukseen valittiin 333 oppilasta ala-asteelta ikäluokista 8–12, jotka pelaavat videopelejä. Tutkimus tehtiin käyttämällä kolmea eri kyselyä ja vertailemalla oppilaiden arvosanoja (Skoric, Teo ja Neo 2009). Taiwanin yliopiston tutkimuksesta eroten, tämä tutkimus oli kyselytutkimus ja tässä tutkimuksessa ei keskitytty mihinkään tiettyyn videopeliin. Tämä tutkimuksen testiryhmä oli myös huomattavasti nuorempi kuin Taiwanin yliopiston tutkimuksessa.

Ensimmäinen kysely oli, kun lapsilta kysyttiin kuinka paljon aikaa he käyttävät videopelien pelaamiseen arkipäivisin ja viikonloppuisin. Seuraava kysely keskittyi lapsien pelitottumuksiin ja arvioi lasten mahdollista addiktiota videopeleihin. Kolmas kysely käsitteli lasten sitoutumista videopelien pelaamiseen. Sitten näitä tuloksia tarkasteltiin ja verrattiin niiden vaikutuksia lasten arvosanoihin koulussa. Tutkimuksessa tarkasteltiin arvosanoja kolmesta aineesta, mitkä olivat englanti, matematiikka ja tiede. Tässä kandidaattitutkielmassa keskityn vaikutuksiin englannin kielen arvosanoihin.

Tutkimuksessa havaittiin mitä enemmän aikaa lapsi käytti arkipäivisin videopelien pelaami-

seen sitä enemmän hänen englannin kielen arvosanat paranivat. Kuten Taiwanin yliopiston tutkimuksessakin, oli videopelien pelaamisella positiivisia vaikutuksia pelaajan englannin kielen taitoihin. Huomattiin myös, että jos lapsi oli addiktoitunut pelaamiseen, niin sillä oli negatiivinen vaikutus englannin kielen arvosanoihin. Addiktio pelaamiseen vaikutti negatiivisesti myös muiden aineiden arvosanoihin. Muuten videopelien pelaamisella ei ollut negatiivisia vaikutuksia opiskelijoiden arvosanoihin. Tutkimuksessa oli muutamia vaikeuksia, kuten se että nuorilla lapsilla oli vaikeuksia ymmärtää kyselyn joitain termejä. Ei ole myöskään varmuutta siitä kuinka hyvin nuorimmat lapset pystyivät arvioimaan omaa pelaamisen määrää. On myös mahdollista, että lapset, jotka pelaavat paljon käyttävät paljon aikaa opiskeluun ja sen avulla pitävät arvosanat samalla tasolla.

4.3 Simulaatiopelit ja englannin kielen taidot

Tutkimuksessa oli 18 aikuista ESL-opiskelijaa, jotka opiskelivat Yhdysvaltalaisessa yliopistossa (Miller ja Hegelheimer 2006). Tässä tutkimuksessa tutkittiin The Sims-simulaatiopelin käyttöä englannin kielen sanaston oppimiseen. Opiskelijat saivat joka päivä ohjeet, joiden perusteella heidän piti suorittaa tehtäviä The Sims-videopelissä. Opiskelijat jaettiin kuuteen kolmen hengen ryhmään. Yksi ryhmän jäsen oli ryhmän manageri joka ohjasi ryhmän toimintaa ja hallitsi tietokonetta missä oli ohjeet, tehtävät, sanasto ja kielioppi aktiviteetit. Manageri kävi päivän sanaston läpi ennen pelaamista. Toinen ryhmän jäsen oli rooliltaan pelaaja, joka pelasi videopeliä ja hänellä oli vapaaehtoiset apumateriaalit käytössä. Viimeinen ryhmän jäsen oli kirjuri, joka kirjasi ylös päivän tärkeimmät tapahtumat ja miten ryhmä teki päivän tehtävät. Tässä roolissa ei ollut apumateriaaleja käytössä. Roolit vaihtuivat joka päivä, joten jokainen opiskelija pääsi olemaan kaikissa rooleissa. Opiskelijoita testattiin pelaamisen jälkeen päivän tärkeistä sanoista ja kieliopista. Opiskelijoille tehtiin myös kyselyjä heidän mielipiteistään apumateriaaleihin ja simulaatiopeliin. Kyselyssä myös tarkasteltiin heidän asennettaan simulaatiopelistä oppimiseen.

Päivittäisten sanakokeiden tulosten perusteella huomattiin, että opiskelija, joka oli managerin roolissa pärjäsi huomattavasti paremmin päivän kokeessa kuin muissa rooleissa olleet opiskelijat. Tämä ero selittyi sillä, että managerin piti opiskella päivän sanasto ennen pelaamista. Pelaajan ja kirjurin välillä ei ollut merkittävää eroa. Sanaston opettelu ennen pelaamista

siis parantaa oppimisen laatua. Melkein kaikki opiskelijat kuitenkin kertoivat pitäneensä simulaatiopelistä ja oppineensa pelatessaan. Pääosalla oppilaista oli siis positiiviset asenteet videopeleistä oppimiseen aivan kuten Taiwanin yliopiston tutkimuksessakin. Oppilaat raportoivat The Sims-videopelin kehittäneensä heidän sanastoaan, mutta he eivät huomanneet merkittävää vaikutusta lukemisen taitoihin tai kielioppiin.

5 Päätelmiä

Videopeleissä on paljon potentiaalia englannin kielen taitojen parantamiseen ja avustukseen opiskelussa. Videopelit ovat uusi monipuolinen tapa oppia englannin kielen taitoja. Videopelit eivät kumminkaan korvaa täysin opiskelua ja liiallinen ajankäyttö videopelien pelaamiseen voi tuoda negatiivisia vaikutuksia englannin kielen oppimiseen. Opetustarkoitukseen tehty videopeli, mikä keskittyy kielen opettamiseen voisi olla erittäin hyvä lisä opiskelijoille, mutta niiden tarjonta on vielä vähäistä. Opetuspelien laatu ei myöskään vielä yllä sille tasolle, minkä kaupalliset videopelit ovat saavuttaneet. Opetustarkoitukseen tehdyt videopelit ovat myös vielä kalliita tehdä. Videopelit eroavat vahvasti perinteisestä opiskelusta kuten lukemisesta, koska pelimaailma on interaktiivinen ja monipuolisempi aktiviteetti. Tämän ansiosta pelaaja sitoutuu ja motivoituu helposti pelaamaan. Videopeleistä voi myös hyviä puolia liittää perinteiseen opiskeluun pelillistämisen avulla, joka saa opiskelijat paremmin motivoitumaan ja sitoutumaan opiskeluun.

Tähän tutkielmaan valittujen tutkimusten perusteella videopeleillä on positiivinen vaikutus pelaajan englannin kielen taitoihin. Jos pelaaja on addiktoitunut videopelaamiseen niin sillä voi olla haitallisia vaikutuksia englannin kielen taitoihin (Skoric, Teo ja Neo 2009)). Tämä ei koske kuitenkaan suurinta osaa pelaajista. Videopeleistä voi oppia englannin kielen taitoja todella monipuolisesti ja kattavasti pelistä riippuen. Englannin kielen sanaston oppimista videopeleistä voi tehostaa opettelemalla videopelin sanastoa ennen pelaamista (Miller ja Hegelheimer 2006). Videopeleistä oppiminen voi olla siis tehokkaampaa yhdistettynä perinteiseen opiskeluun.

Opiskelijoiden asenteet videopeleihin ja videopeleistä oppimiseen olivat pääasiassa positiivisia. Opiskelijoita siis kiinnostaa oppia englannin kieltä videopelien kautta ja opiskelijat ovat avoimia tälle vaihtoehdolle. Opiskelijat kokivat videopeleillä olevan positiivinen vaikutus heidän asenteeseen opiskelua kohtaan. Videopelit motivoivat opiskelijoita hyvin ja ne onnistuvat pitämään opiskelijoiden keskittymiskyvyn hyvin. Tämän takia ne sopivat hyvin myös opiskelijoille jolla on keskittymisvaikeuksia (De Aguilera ja Mendiz Noguero 2003).

Kaikkien tämän tutkielmaan valittujen tutkimusten testiryhmät olivat pieniä, ja sen takia tu-

loksia ei voi täysin varmasti yleistää, mutta tutkimuksissa oli selvästi havaittavissa positiivisia vaikutuksia englannin kielen taitoihin. Toinen haaste tutkimuksissa on se, että on vaikeaa arvioida kuinka paljon englantia pelaaja oppii videopeleistä ja kuinka paljon hän oppii muista lähteistä kuten opiskelusta tai internetin selaamisesta.

6 Yhteenveto

Videopelejä pelaa erittäin suuri osa nuoresta väestöstä ja niiden markkinat ovat suuret. Videopelit ovat siis kasvaneet isoksi osaksi kulttuuriamme ja elämäämme. Tämänhetkisten arvioiden mukaan videopelien suosio on vieläkin nousussa. Sen takia on tärkeää tarkastella videopelien vaikutuksia ja mahdollisia hyötyjä. Ymmärtämällä videopelien hyötyjä, niitä voidaan käyttää muilla osa-alueilla myös pelillistämisen avulla. Videopelit ja pelillistäminen voivat olla tehokas tapa motivoida lapsia ja nuoria oppimaan.

Tutkielman sisältämien lähteiden perusteella voidaan todeta videopeleillä olevan positiivinen vaikutus pelaajien englannin kielen taitoihin. Videopelien vaikutusta englannin kielen taitoihin on tutkittu pääasiassa vain vieraan kielen asemassa. Videopeleillä voi olla negatiivisia vaikutuksia jos pelaaminen menee addiktion puolelle, mutta suurimmalle osalle videopelit ovat positiivinen vaikutus. Videopelit voivat kehittää pelaajan englannin kielen taitoja todella monipuolisesti ja kaikilla osa-alueilla. Liian nopea tempoinen ja vaikea videopeli voi hankaloittaa oppimista, koska pelaajan kaikki keskittyminen menee pelaamiseen. Erityyppiset videopelit sopivat erilaiseen oppimiseen. Videopelien paras puoli oppimiseen on niiden kyky motivoida ja saada pelaaja keskittymään pelaamiseen.

Tähän tutkielmaan valittujen tutkimusten perusteella voidaan todeta videopelien pelaamisella olevan positiivinen vaikutus pelaajan englannin kielen taitoihin. Opiskelijoilla on myös suurimmaksi osaksi positiiviset asenteet videopelejä kohtaan ja niistä oppimiseen. Videopelien käyttöä opiskeluun olisi siis syytä tutkia tarkemmin ja hyödyntää englannin kielen opiskelussa.

Lähteet

“Analysis of games launched in 2022 so far”. 2022. <https://vginsights.com/insights/article/analysis-of-games-launched-in-2022-so-far/>.

Arnseth, Hans. 2006. “Learning to play or playing to learn - A critical account of the models of communication informing educational research on computer gameplay”. 6 (tammikuu).

Chen, Hao-Jan Howard ja Ting-Yu Christine Yang. 2013. “The impact of adventure video games on foreign language learning and the perceptions of learners”. *Interactive Learning Environments* 21 (2): 129–141. <https://doi.org/10.1080/10494820.2012.705851>. eprint: <https://doi.org/10.1080/10494820.2012.705851>. <https://doi.org/10.1080/10494820.2012.705851>.

De Aguilera, Miguel ja Alfonso Mendiz Noguero. 2003. “Video games and education: (Education in the face of a “parallel school”)”. *Computers in Entertainment* 1 (tammikuu): 10.

“Gamer Demographics: Facts and Stats About the Most Popular Hobby in the World”. 2022. <https://dataprot.net/statistics/gamer-demographics/>.

Huotari, Kai ja Juho Hamari. 2012. “Defining Gamification: A Service Marketing Perspective”. (Tampere, Finland), 17–22. <https://doi.org/10.1145/2393132.2393137>. <https://doi.org/10.1145/2393132.2393137>.

Miller, Megan ja Volker Hegelheimer. 2006. “The SIMs meet ESL Incorporating authentic computer simulation games into the language classroom”, <https://doi.org/10.1108/17415650680000070>. <https://doi.org/10.1108/17415650680000070>.

Skoric, Marko, Linda Teo ja Rachel Neo. 2009. “Children and Video Games: Addiction, Engagement, and Scholastic Achievement”. *Cyberpsychology behavior : the impact of the Internet, multimedia and virtual reality on behavior and society* 12 (elokuu): 567–72. <https://doi.org/10.1089/cpb.2009.0079>.

“The Complete History of Tennis for Two”. 2022. <https://history-computer.com/tennis-for-two-complete-history/>.

“The History of Spacewar: The First Computer Game”. 2020. <https://history-computer.com/tennis-for-two-complete-history1>.

“Video Game Market Size and Share Growth Report”. 2004. <https://www.grandviewresearch.com/industry-analysis/video-game-market1>.