



Pelillisuus oppimisympäristönä

Mauri Laakso

Roolipeli on käsitteenä tuttu. Jokaisella meistä on päivän mittaan useita rooleja. Olemme työntekijöitä, lomalaisia, kavereita, sinkkuja, äitejä ja vielä hienovaraisemmin myötäilijöitä, kannustajia jne. Roolipelissä tai roolileikissä olemme omasta valinnastamme ja tiedostaen joku muu, kuin oikeasti olemme. Kysymys on leikillisestä oppimisesta, ja siksi se on useimmille helppoa.

Säännöt ovat roolipelissä mukana luonnostaan. Jokainen meistä tietää, mitä seuraa siitä, jos joku ei noudata sääntöjä. Leikki menee pilalle ja loppuu. Kaikki tiedämme myös miltä lapsena tuntui, kun jouduimme lopettamaan hyvän leikin kesken. Seuraavaa päivää ja leikin jatkumista odotettiin malttamattomana. Leikillisen opetuksen käsite viittaa ennen kaikkea varhaiskasvatukseen, mutta se selittää hyvin sitä prosessia, josta voidaan käyttää pelillisen opetuksen nimitystä. Pelillisessä opetuksessa voidaan välillä olla mukana omana itsenä ja välillä pelin pyörteissä roolissa.

Peli luo yhteisen ymmärryksen

Roolipelissä säännöt määrittelevät miten leikkiä leikitään. Leikki voi olla vapaata, kuin lapsuuden kotileikki, jossa kuitenkin on olemassa kirjoittamattomat säännöt. Sääntöleikissä, jollainen roolipeli on, säännöt määrittelevät maailman, jossa pelataan. Lisäksi säännöt kertovat sovitusta merkeistä, joista pelaajat tietävät kuka on mukana pelissä milläkin tavoin. Keskeistä on mielikuvituksen luoma malli, jonka kaikki pelaajat jakavat.

Malli tai kuva pelin maailmasta on jokaisen oma, mutta riittävän yhteinen, jotta roolien välinen leikki voi alkaa. Peli kertoo omaa tarinaansa roolien toiminnan ja ympäristön, taikapiirin yhteisessä prosessissa. Taikapiiri on se maailma, jonka pelaajat luovat mieliinsä pelin tarinan avulla ja jonka he jakavat toisten pelaajien kanssa. Myös roolissa olevat kertovat pelaamalla tarinaa. Roolipeli voi kestää viisitoista minuuttia tai pidempään. Onnistuneen pelikokemuksen jälkeen pelaaja voi kertoa esimerkiksi historialliseen kontekstiin sijoittuvasta maailmasta: ”Olen ollut siellä.”

Liveroolipeli on improvisoitua vuorovaikutusta roolin suojassa

Liveroolipelissä säännöt kirjoitetaan roolikorttiin, jossa määritellään kuka pelaaja on. Vuorovaikutus on

kehollista ja vaatii puhumista tai muulla tavoin ymmärrettävää vuorovaikutusta. Pelin ydin on roolien välinen diskurssi. Suuressa ryhmässä peliin voidaan luoda roolihahmojenryhmiä, joille laaditaan ryhmäkohtaiset tavoitteet ja synnytetään jännitteitä ryhmien välille. Ryhmät ilmenevät pelaajille roolikorttiin kirjoitetusta kuvauksesta.

Yleisesti roolipeliä määrittelevät pelin tavoite, säännöt, palaute ja vapaaehtoisuus. Parhaimmillaan roolipeli on strateginen kokonaisuus, jossa roolien ja ryhmien väliset jännitteet toiminnan ja tavoitteiden tasolla on mietitty etukäteen tarkasti. Pelinjohtaja luo pelin maailmassa tapahtumia, jotka ohjaavat pelin tuottamaa tarinaa ja nostavat erilaisia asioita ja rooleja pelin keskiöön. Pelinjohtaja on usein itse myös roolissa. Liveroolipeli on oikeastaan improvisoitua vuorovaikutusta niillä eväillä, jotka nousevat juuri siinä hetkessä niiden virikkeiden ja tavoitteiden herättämänä, joita pelaajalla on. Taitava pelin suunnittelija on ne osannut sinne rakentaa. Parasta liveroolipelissä on se, että sitä ei voi oikeastaan pelata väärin, jos vain hyvää tahtoa löytyy. Se tarkoittaa yhteistä halua heittäytyä peliin. Kun roolipeliä pelataan käyttämällä vierasta kieltä, toteutuu monia kulttuuriin ja tapoihin liittyviä tavoitetta käytännön kielen harjoittelun lisäksi.

Liveroolipelin tyyppiset keholliseen ja sanalliseen vuorovaikutukseen perustuvat leikit voidaan aloittaa myös lyhyesti muutamalla sanalla vaikkapa pöydän ääressä. Sovitaan, että jotkut ovat torikauppiaita ja joku on poliisi, joka on löytänyt pojanviikarin, jolla on torikauppiaalta varastettu omena väärässä kurkussa. Peli voi alkaa pelkästään sopimalla kuka kukin on ja antamalla pelaajien puhua hetkisen. Jos halutaan jotain haastavampaa niin poika voi olla mykkä, toinen torikauppias kuuro ja toinen sokea. Tai sitten päätetään, että tapahtumapaikkana on vaikkapa Tukholman huvipuisto. Lyhyttä muutaman hetken kestävää liveroolipeliä kutsutaan minilarpiksi tai miniroolipeliksi.

Pelinjohtaja on pelimaailman hallitsija

Pelissä tarvitaan pelinjohtaja, joka yleensä on myös suunnitellut pelin. Ihannetilanteessa peli kulkee omalla painollaan ilman ylimääräistä puuttumista. Pelinjohtaja on johdattelija, turvamies, vihjeiden tai neuvojen antaja. Opettaja sopii erinomaisesti pelinjohtajaksi. Erityisesti ns. miniroolipelissä, joka on juuri tuollainen yllä kuvaamani leikkihetki, pelinjohtajan rooli on tärkeä. Yleensä pelinjohtaja on itsekin roolissa. Peli alkaa tilannekuvauksella tai tarinalla. Parhaimmillaan miniroolipeli eli minilarppi on osa suurempaa tarinallista oppimiskokonaisuutta, jossa oppijat ovat välillä omia itsejään ja välillä roolissa. Minilarpin voi kuitenkin tehdä myös nopeasti yksittäisellä oppitunnilla.

Minilarpissa roolissa oleva pelinjohtaja voi puhuttaa roolihahmoja, jolloin on kysymys oikeastaan pedagogisesta keskustelusta, joka tehdään roolissa. Tilanne voi myös olla dramatisoitu tapahtuma: Ylävirran joen väki vastaa alavirran asukkaille, miksi he ovat padonneet joen. Alajuoksun karja näantyy janoon. Pelinjohtaja voi rikastaa tilannetta tuomalla uusia näkemyksiä tai vaikkapa seriffin puhelun kesken neuvottelun. Saatu viesti voi kääntää tilanteen toiseksi tai tuoda uutta informaatiota.

Joskus ryhmää voi lämmitellä ns. pikakeskustelulla, jossa pelinjohtaja jakaa ryhmän puoliksi ja antaa ryhmille pisteitä argumentointiosaamisen perusteella. Jossain vaiheessa pisteiden laskemisen voi lopettaa ja antaa ryhmien nauttia ”rähinästä”. Pikakeskustelun voi käydä vaikka saksaksi.

Verkkopohjaiset roolipelit

Roolipelejä pelataan eniten tietokoneella, yksin ja yhdessä. Useimmille roolipeli tarkoittaa juuri tietokonepeliä. Videoroolipeli voi olla osa pelillistä prosessia, jolloin sen avulla voidaan tarkastella isomman oppimiskokonaisuuden jotain osaa. Pelillisessä oppimisessa yksittäiset pelit ovat kuitenkin vain osa kokonaisuutta.

Kun kerronta viedään verkkoon yhteisölliseen tekstinkäsittelyohjelmaan (vrt. jaettu työpöytä) ja luodaan sopimus maailmasta, tavoitteista ja säännöistä, voidaan kirjoittaa tarinaa rooleissa. Jokainen kirjoittaa omalla vuorollaan tai silloin kun ehtii aloittaa. Jokaisen kirjoituksen on jatkuttava siitä, mihin edellinen jäi. Toisen kertomaa ei voi siis mitätöidä: ”Ei se sitä omenaa varastanutkaan”. Sen sijaan tarinaa tulee jatkaa kertomalla esimerkiksi, että varas jää kiinni ja kaksi torikauppiasta ja poliisi koettavat selvittää kuka omena tukehtuva varas on. Tarinaa on helpointa kertoa kolmannessa persoonassa. Tarinaa voi kertoa eri kielillä, toisella kotimaisella tai jollain muulla kielellä.

Kaikkien tuntemat pelit ovat portti pelillisyyteen

Korttipelit ja pöytäpelit ovat valmiita pelejä, jossa säännöt on kirjoitettu tarkasti kortteihin ja tapahtumat ratkaistaan nopalla tai kortilla. Ne sopivat ehkä parhaiten aloittaville pelaajille. Herkullisimpia ovat ehkä erilaiset kerrontakorttipelit. Kielenopettajat käyttävät esimerkiksi peliä nimeltä ”Once Upon a Time”. Pelissä jokainen pyrkii kertomaan ja viemään eteenpäin yhteistä tarinaa nostettujen korttien perusteella ja pelaajat yrittävät käyttää kädessään olevat kuva- ja sanakortit loppuun ja lopettaa lopetuskortissa olevaan kuvaan ja lauseeseen ja näin voittaa pelin. Kielenopetukseen ei voisi kuvitella parempaa peliä.

Vanhoja kaikkien tuntemia lautapelejä, kuten esimerkiksi Monopoli tai Afrikan tähti, voidaan pelata myös roolissa puhuen joko pelatessa tai pelin jälkeen. Keskeistä lautapelissä on sen luoma tarina. Tarinaa voidaan kirjoittaa roolipäiväkirjaksi tai purkaa vaikka saduttamalla. Yhteistoiminnalliset työtavat tukevat peleistä saadun kokemuksen purkua. Yhdessä niistä muodostetaan sisäkkäiset kertoja-muistiinmerkitsijäkehät, jossa sisäkehä kertoo tai ”larppaa”. Ulkokehä kirjoittaa muistiin sanoja muistilapuille, jotka sitten, kun molemmat kehät ovat tarinansa kertoneet, kerätään yhteen, luokitellaan ja nimetään. Riippuen millaisia sanoja on kerätty, luokkia voidaan käyttää edelleen kertomiseen tai roolipelin tavoitteiksi.

Pelillisuus oppimisympäristönä

Olen vuodesta 2004 lähtien kehittänyt prosessia, jossa oppilaat roolin elämän tutkimisen kautta ja maailman luomisen avulla lopuksi pelaavat käytännössä itse luomassaan maailmassa. Apuna heillä on ollut historiatutkimus, fysiikka, matematiikka, biologia jne. Historiallisessa pelissä oppilaat ovat ikään kuin rekonstruoineet historiallisen maailman. Oppilaat ovat ottaneet selvää autenttisten rooliensa elämästä ja koonneet pelaamalla pieniä palasia maailmasta. Kartat, lastausluettelot, sukuselvitykset, kouluelämä, pienet tapaukset, jotka on tuotu pelilaudalle tai kerrottu uutisena verkkolehdeissä roolin suojassa ovat pala palalta avanneet kokemusten kautta kokonaisuuden. Välillä tärkeitä asioita on nostettu esiin korttipelin, verkkopelin, lautapelin tai minilarpin avulla.

Olemme myös luoneet luokkaan yhteiskunnan, jossa vallitsi tarkasteltavan maailman suhteet. Päätimme asioita maailman päätöksenteon prosessin mukaisesti. Loimme vaikkapa kaupunkiin urheilusankarit ja teimme heistä digistory-esitykset. Tutkimme samanaikaisesti Helsinkiä ja loimme luokkaan oman kaupungin ja nykypäivän rooleille historialliset sukulaiset. Kun arkeologisten kaivausten aikana kaupungistamme löytyi hyvin säilyneitä esineitä, kerroimme tarinaa esineiden omistajista. Valitettavasti kaivausten aikana löytyi myös malmikiviä, joiden perusteella olisi voinut aloittaa kaivostoiminnan. Luontevinta oli tarkastella asioita joskus lyhyen, valtuustosalin sijoittuvan minilarpin avulla. Kuvitteellisen kaupunkimme valtuustossa luomamme poliittiset puolueet väittelivät asiasta. Harva oppilaista huomasi, että he tulivat ottaneeksi selvää malmikivistä, eräästä historiallisesta aikakaudesta, poliittisen järjestelmän toiminnasta, suomalaisista Ruotsinvallan aikana ja monesta muusta asiasta, joiden omaksumiseen pelkän kognitiivisen jumpan avulla olisi kulunut yllättävän paljon aikaa.

Pelillisessä oppimisessa arviointia voidaan tehdä joko perinteisesti tai kertomusten, tuotosten ja dialogin

avulla. Projektivihko ja kolmikantakeskustelut osoittivat, että oppiminen oli tehokasta.

Kieliluokka kokonaisena maailmana

Miksi kertoa kielenopettajalle roolipelioppimisesta tai pelillisyydestä? Roolipelissä aivan kuten opettamisessa ja erityisesti kielenopetuksessa jokainen opettaja tietää, miten tärkeää on viitekehyksen luominen. Roolipelioppimisessa sen tekevät oppilaat itse. Ensin tarvitaan todellisuudesta kertova tarina, jonka avulla luodaan tarpeeksi mielenkiintoinen maailma, jota kehittää. Nimitän sitä fiktiivistä, mutta mahdollista tarinaa ”fikfaktaksi”.

Rooli on kuin Tamagotchi tai Baby born sillä erolla, että sitä ei pidetä pelkästään hengissä, vaan kehitetään toiminnan avulla. Nykypäivään sijoittuvassa roolissa on helppo ottaa yhteyttä aitoon ammatinharjoittajaan ja haastatella tiedonhankintamielessä häntä. Siihen sopii vaikkapa Skype-nettipuhelin. Ammatinharjoittajat toimivat autenttisessa ympäristössä, erilaisten elämänalueiden vaikutuksen alaisena. Ammattiin eläytymällä nuo yhteydet saavat merkityksen. Samalla oppijat tutustuvat työelämässä vaikuttaviin systeemeihin ja dynaamisiin prosesseihin.

Koulussa ei ole usein aikaa toteuttaa näitä hienolta kuulostavia asioita. Tunneittain vaihtuvat opetusryhmät ovat erilaisten kokemuksellisten työtapojen käytön kannalta haasteellisia.

Millainen kieliluokka mahtaisi olla sellainen, jossa oppilaat rakentaisivat ryhmittäin omaa lohkoaan kuvitteellisesta tai autenttisesta maailmasta, vaikka samaa kieltä puhuvia maita ja maailmoja. Maailma syntyy aivan hyvin keskustellen verkkosivujen keskustelufoorumiin, kanaverkon, liisterin ja sanomalehtipaperista tehdyn kartan päälle. Motivaatio hankkia tietoa erikielisistä ympäristöistä voisi olla parempi, kun motiivi on ”itseks”. Sellainen on oman maailman rakentaminen. Itse tulin sysätyksi mikrofoniin ääreltä puhuessani pariisilaisen Giscard d’Esting’n-koulun opettajan kanssa. Oppilaani halusivat itse kysyä Orleansin neitsyestä ja kertoa omasta Pyhästä Birgitastaan.

Virtuaalimaailmat pelillisen oppimisen tukena

Nykyiset 3D-maailmat antavat mahdollisuuden kaupunkien ja maailmojen rakentamiseen. Pelaamisessa motivoivaa ovat pelin luomat haasteet. Liian helppo tai liian vaikea peli laskee motivaatiota. Lähes jokaiselle teinille ovat tuttuja toiminnaltaan helpot Sims-maailmat, jossa avattarille luodaan elinympäristö. Kun Sims-suunnitteluun sisällytetään oppisisältöjä, niistä syntyy oppimisympäristöjä.

Silloin kun kieltä opitaan jossain toimintaa ja haasteita luovassa ympäristössä ja toimitaan haasteita ratkomalla, osana ryhmää ja kuitenkin oman tekemisensä päähenkilönä, oppiminen voi syntyä sivutuotteena. Tähän ainakin pyrimme suunnitellessamme pelillistä opetusta.

Toistaiseksi Second Life ympäristöihin luodut oppisisällöt on luotu useimmiten oppimispolkutyypiksi. Kehittyviä ympäristöjä ovat realXtend-maailmat ja vaikkapa Mine Craft -ympäristö, jossa tekijät luovat oman pelimaailmansa rakentamalla 3D-ympäristöä.

Suomen ensimmäinen lukio-opinnot mahdollistava pelinija avaa ovensa

Ensi syksynä aloittaa Suomen ensimmäinen pelilukio toimintansa Mikkelissä. Opetussuunnitelman laatiminen on loppusuoralla. Pelilukiassa pelin tarina luo kehyksen autenttisille ilmiöille, jotka ovat pelinijalla oppimisen lähtökohtana. Pelillisen oppimisen ydin on oikean maailman tarkastelu tarinan ja siihen upotettujen oppisisältöjen viitekehyksessä. Ensi lukuvuonna tarkastelun kohteena on kaupunki.

Pelillisuus on strategian ja dynaamisten prosessien mallintamista ja tutkimista. Jokaisesta arkielämän asiasta voidaan tehdä pelillisen oppimisen avulla kiinnostava. Pelilukio luo todellisuudesta pelimaailman, jossa voidaan kokeilla jotain erilaista. Tutkimukset, joita oikeasta Mikkelin kaupungista tehdään, ovat oikeita ja niistä kerrotaan oikeille ihmisille toimittamalla nettiradiota, lehteä ja videoutisia. Toisaalta tiedonhankinnan tuloksia sovelletaan muuntamalla todellisuutta fiktion ja faktan sekoitukseksi, pelien maailmaksi. Tarkasteltavat aiheet alistetaan pelien ja pelisuunnittelun välineeksi ja luodaan sitouttava fantasia tai science fiction -maailma. Joskus pelataan roolipeli nykyajan genressä todellisuutta mallintamalla. Välillä opiskelijat jalkautuvat pelaamaan mobiilisti alueelle ja samalla tuovat esiin toisenlaisia näkökulmia ja johdattavat kaupunkilaiset ajattelemaan toisin tekemällä tutkimuksia ja jakamalla ne vaikkapa nettiradiota toimittamalla.

Mikkeliläinen pelilukio on kaikkien pelioppimisesta kiinnostuneiden yritys. Sen kautta saadaan kokemuksia asioista, joita ei oikeastaan ole vielä tehty. Toivotamme pelilukioon tervetulleeksi sellaiset opiskelijat, jotka kokevat, että strateginen ajattelu, oikeiden olemassa olevien kokonaisuuksien parissa toimiminen ja niihin syventyminen pelillisen oppimisen työtavoilla on sopiva tapa edetä kohti akateemista osaamista.

Tavoitteena on, että vuonna 2017 valmistuu ensimmäinen ylioppilas, joka on opiskellut pelaamalla. Uskomme pelillisen lähestymistavan antavan laajemman ymmärryksen yhteiskunnassa vallitsevista prosesseista ja niistä strategioista, jotka auttavat opiskelijoita luomaan oman tiensä itsensä näköisessä elämässä.

Uusi teknologia antaa mahdollisuudet irtaantua ulos maailmaan ja silti olla yhteydessä vaikka toisella puolella maapalloa tutkimustaan tekevään opiskelijaan. Sosiaalinen media saattaa olla parhaiten oppimista hyödyttävä väline aivan toisenlaisessa oppimisympäristössä ja toisenlaisilla työtavoilla, kuin mitä osaamme kuvitella. Joka tapauksessa oppimisympäristöt, informaatio ja kulttuuri muuttuvat ja me sen mukana. Tulevaisuuden oppiminen kohdistuu kriittiseen ajatteluun, vuorovaikutuksen, kielen ja tiedon, sekä oman toiminnan ja autonomisuuden kehittämiseen.

Pienin askelin kohti parempaa opetusta

On vaikea uskoa, että opettajan työssä jaksamisen ensisijaisena tukena olisi vain oppilaiden positiivinen palaute. Minusta on kaikin keinoin pyrittävä rakentamaan sellaista koulua, jossa opettajilla on mielekäs työ, jossa on sopivasti mielenkiintoisia haasteita.

Seuraava lukion opetussuunnitelma ei tuone vielä suuria muutoksia oppiaineisiin tai sellaisiin asioihin, jotka mullistaisivat työtapoja ratkaisevasti. Ehkä hyvä niin. Aika ei ole vielä kypsä. Uusi digiaikakauden opettajasukupolvi on vasta tulolla. Joku peräänkuuluttaa draamaa erilliseksi oppiaineekseen. Pelillisuus voisi olla vastaus ainepaljouden ja aikapulan keskellä. Pelit voivat yhdistää eri aineiden sisältöjä luonnollisella tavalla ja tuoda uutta kipinää opiskeluun.

Kielenoppimisessa on perinteisesti käytetty roolipelejä ja draamaa käytännön kielitaidon harjoittelemisessa. Olemme keskellä suurta muutosta, jossa systeemien ja prosessien ymmärtäminen on yhä tärkeämpää. Osaamisen vaatimukset kohdistuvat tiedon, kielen ja symbolien hallitsemiseen, sekä vuorovaikutustaitoihin erilaisten kulttuurien kohdatessa.

Jos avaamme pelillistä oppimista leikkiläisen oppimisen, toisella tavalla tekemisen ja keskeneräisyyden hyväksymisen näkökulmasta, pelioppiminen ehkä muuttuu laveammaksi, helpommin lähestyttäväksi. Pelillisuus voi olla myös pieniä asioita, asennetta ja rohkeutta muuttaa totuttuja kaavoja hiukan.

Kirjoittaja on opettajankouluttaja ja pelipedagogi, joka on toiminut Helsingin yliopiston opettajankouluttajana erilaisissa tehtävissä vuodesta 1996. Hän työskenteli vuosina 2001–2010 Viikin normaalikoulun luokanlehtorina. Mauri Laakso on roolipelioppimisen pioneeri ja kehittänyt pelillistä ja leikillistä oppimista tutkivan oppimisen, kokemuksellisen ja osallistavan oppimisen menetelmiä soveltaen. Lisäksi hänen erityisenä kiinnostuksen kohteenaan on mobiilioppimisen ja pelillisyyden kehittäminen. Mauri Laakso on nykyään koulutusyrittäjä ja juuri tällä hetkellä toimii asiantuntijana Mikkelin Otavan Opiston pelilinjan opetussuunnitelmaa rakentavassa tiimissä. Lisäksi hän työskentelee HY:n Palmenian täydennyskoulutuskeskuksen pelillisen oppimisen kouluttajana.