



## Viihdepeleillä digiloikka kielten oppimiseen

Pekka Qvist

*Voiko oppiminen olla hauskaa? Tätä kysyttiin opettajilta kyselytutkimuksessa muutama vuosi sitten. Melko moni vastaajista oli sitä mieltä, että oppimisen tulisi sisältää myös iloa ja löytämisen riemua. Kuitenkin usea kyselyyn vastanneista opettajista esitti, että oppimistapahtuma on lapsen tai nuoren työtä, ja työ ei voi olla pelkästään hauskaa. Tuloksia saadaan vain sillä, että suhtaudutaan työn tekemiseen sen ansaitsemalla vakavuudella, ja ahkera työskentelijä palkitaan hyvillä oppimistuloksilla. Kuinka tähän ajatusmaailmaan suhteutuu verrattain tuoreet tutkimustulokset, jotka osoittavat että pojat saavat parempia arvosanoja esimerkiksi englanninkielen ylioppilaskokeesta, nimenomaan viihdepelien ansiosta?*

Digiloikka on päivän sana myös opetuksessa. Koulumaailman ja oppimisen digitalisaatio on monimuotoinen ja laaja kokonaisuus, josta digitaaliset oppimateriaalit ja oppimisympäristöt muodostavat vain osan. Esimerkiksi opettajiston puheenvuoroissa koskien digiteknologiaa kuullaan argumentaatiota sekä puolesta että vastaan. Usein teknologiavastustus kumpuaa tietämättömyydestä, uhkien, pelkojen tai riittämättömyyden kokemuksista, ja opettajan omat mielipiteet tai tuntemukset heijastuvat siihen, koetaanko teknologia uhkana tai mahdollisuutena lasten, nuorten ja miksei aikuistenkin oppimiselle.

Opetushallituksen vuonna 2013 julkaisema Euroopan laajuinen tutkimusraportti otsikoi tieto- ja viestintätekniiikan opetuskäytön olevan Suomessa muuta Eurooppaa jäljessä. Raportin tarkempi silmäily osoittaa, että itse asiassa teknologisten laitteiden käyttäjämäärissä suomalaiskoulut edustavat tutkimuksen aivan viimeisintä

hännänhuippua. Syitä tähän voi olla monia. Opettajien koulutuksessa tulisi erityisen hyvin huomioida se, että koulu ei voi elää vain omassa kuplassaan irrallaan "oikeasta maailmasta", jossa lapset ja nuoret ovat arkielämässään monitasoisesti verkottuneita käyttäen hyväksi digilaitteita, sosiaalista mediaa ja peliympäristöjä.

Digitalisaation tarpeisiin vastaava opettajankoulutus ratkaisee vasta osan yhtälöstä. Teknologisten laitteiden ominaisuuksia hyödyntävät oppimateriaalit ovat ensiarvoisen tärkeitä siinä, kuinka hyvin teknologian tarjoamat mahdollisuudet ja potentiaali valjastetaan käyttöön. Ruohonjuuritasoa, eli itse oppilaita, kuullessa viesti on usein se, että digitaalisia oppimateriaaleja on vielä niukasti tarjolla, ja usein esimerkiksi tablettitietokoneisiin saatava aineisto muodostuu pääosin sähköisistä kirjoista. Monissa tapauksissa kirjan kustantaja on ainoastaan siirtänyt olemassa olevan oppikirjan printtimateriaalin sähköiseksi versioiksi, jota voi lukea tabletilla.

## Oppimispelit vai pelioppiminen?

Mielekkäiden digitaalisten oppimateriaalien tuotanto ei useimmissa tapauksissa ole yksinkertainen eikä halpa prosessi. Tämä on ehkä suurin syy, miksi valtaosa nykyisistä digimateriaaleista edustaa sähköisen kirjan kaltaista mallia, missä on pystytty siirtämään ei-sähköinen versio mahdollisimman alhaisilla kustannuksilla digimaailmaan. Innokkaat pioneerit ovat kuitenkin kehittäneet vaihtoehtoisia oppimismenetelmiä digivälineillä jo vuosikymmeniä. Monet näistä sovelluksista ovat edustaneet työkirjamaisia tehtäväsarjoja, toistoon perustuvia drilliharjoituksia ja muita oppimista tukevia harjoitteita, missä opiskelijalle tarjotaan verrattain mekaanisia tapoja edetä tehtävien parissa.

Oppimisperlejä on myös kehitetty jo pitkään. Tätä kehitystä on ehkä siivittänyt ajatus pelien hauskuudesta ja innostavuudesta, ja näitä ominaisuuksia on haluttu digilaitteiden avustuksella tuoda oppimiseen. Suuri osa näistä oppimisperleistä on suunniteltu perinteisen opetuksen näkökulmista, ja niiden viitekehystä ovat voineet rajoittaa esimerkiksi olemassa olevat opetussuunnitelmat. Oppimisperlejä kehittäjät painivat myös täysin eri sarjassa käytettävissä olevien resurssien suhteen verrattuna siihen, kuinka viihdeperlejä nykypäivänä tuotetaan parhaimmillaan Hollywood-elokuvaan verrattavin budjetein.

Teknologiavastustajien leiri on jopa käyttänyt argumentaatiota, että koulun tulisi olla teknologialta rauhoitettu paikka, ja että nykyteknologia, mobiililaitteet ja pelit vain sekoittavat lasten ja nuorten päät. Tätä näkemystä tai kehityssuuntaa edustaa

esimerkiksi joissain kouluissa käyttöönotetut kännykkäparkit, joihin oppilaat jättävät älypuhelimensa – eli potentiaalisen digioppimisympäristön – oppituntien ajaksi. Kiellot ja rajoitukset ovat usein helpoin tapa siivota uhaksi koettu asia maton alle, mutta auttavatko ne digitaalisen maailman kiihtyvässä kehitysrytmissä sinnittelevää koulua saavuttamaan sille asetettuja digiloikan tavoitteita?

Oppimispelit ovat osaltaan pyrkineet vastamaan koulumaailman kehityksen haasteeseen, mutta syystä tai toisesta erityisesti opetuskäyttöön kehitetyt pelit on koettu tylsinä, huonoina ja latteina. Tähän on montakin syytä, ja artikkeleita aiheesta löytyy maailmalta runsaasti. Pelinkehitykseen käytettävät resurssit muodostavat omat reunaehdonsa. Jos pelinkehityksen budjetti on kengännauhaluokkaa verrattuna viihdepelien tuotantoon, niin sillä on mahdotonta saada taikuutta aikaan. Lisäksi hyvien pelien kehittäminen on lähtökohtaisesti vaikeaa. Huippupelien tuottajat ovat elokuvaohjaajiin verrattavia pelimaailmassa laajalti tunnettuja tähtiä. Jos tähän yhtälöön lisätään vielä se, että pelinkehitystä ohjaa opettajien ehkä perinteinen näkemys oppimisesta, oppimissuunnitelmat tai kouluhallinnon näkemykset, lopputuloksesta voi olla erittäin haastavaa saada luotua oppilaille viihdepelien kanssa millään tasolla kilpailukykyisiä tuotteita.

Kuitenkin, kun kilpaillaan oppilaiden mielenkiinnosta, eivät oppimispelitkään – kuten koulumaailma laajempaan kokonaisuutena – voi elää omassa kuplassaan irrallaan muusta digipelaamisesta. Lähtökohtainen asetelma tulee aina olemaan se, että oppilaat hyvin nopeasti vertaavat oppimispeliä tuntemiinsa viihdepeleihin, ja jos pelin kiinnostavuus, näyttävyys, houkuttelevuus tai muut ominaisuudet eivät vastaa viihdepelimaailman tarjoamia mahdollisuuksia, on hankalaa odottaa, että oppimispeli voisi olla oppilaiden näkökulmasta juuri mitään muuta kuin tylsä tai huono.

Jos oppimispelit ovat lähtökohtaisesti oppimateriaaleina ehkä kohtalaisia, mutta peleinä usein huonoja, niin mistä sitten voivat johtua tutkimustulokset, jotka osoittavat esimerkiksi poikien englanninkielen hyvän taitotason johtuvan nimenomaan digipelaamisesta? Yleisradio uutisoi vuonna 2014, että pelaamiseen käytetty aika 21 ikävuoteen mennessä vastaa jo toista peruskoulua, ja digipelien parissa kasvava nuori on voinut viettää peliharrastuksen parissa jopa 10 000 tuntia. Kaikki tämä harrastukseen käytetty aika sisältää myös runsaasti informaalia oppimista.

Monet pelit ovat haastavia, ja pelkästään pelissä pärjääminen edellyttää monenlaisten taitojen ja monitasoisten sisältöjen ymmärtämistä, soveltamista ja hallintaa. Lisäksi valtaosa viihdepeleistä tarjotaan ensisijaisesti englanninkielisenä versioina, joten pelissä

menestyminen oletusarvoisesti edellyttää sujuvaa englanninkielen hallintaa. Pelaamisessa ei välttämättä edes riitä passiivinen kielen vastaanottaminen tai ymmärtäminen. Monien pelaajien verkkopeleissä on myös pystyttävä sujuvasti kommunikoidaan pelikaverien kanssa, joista monet voivat olla liittyneinä peliin mistä tahansa päin maailmaa. Informaalien oppimisen muotona viihdepelit tarjoavat lapsille ja nuorille pelioppimista – oppimispelien sijaan – ja tulokset heijastuvat suoraan esimerkiksi ylioppilaskirjoituksen arvosanoihin.

## Kielikylpyyn pelimaailmihin

Eräänä väitteenä perustelemaan pelimaailmojen uhkia nimenomaan kielten oppimiselle on käytetty toteamusta, että digipelien ääressä vietetty aika on suoraan pois esimerkiksi kirjojen lukemiselta. Huolestuneet äidinkielen ja muidenkin kielten opettajat ovat ilmaisseet, että esimerkiksi digipelaamista harrastavat pojat lukevat yhä vähemmän ja vähemmän. Tämä argumentaatio perustuu kuitenkin lähtökohtaisesti sille olettamukselle, että ainoastaan kirjojen lukeminen on oikeanlaista ja hyväksyttävää lukemista.

Viihdepelejä käsittelevä Encyclopedia Gamia -wikisivusto on listannut laajimpia video- ja tietokonepelien käsikirjoituksia, joista merkittävä osa on pituudeltaan satojatuhansia sanoja – laajimmat jopa yli miljoona sanaa pitkiä, mikä vertautuu vaikkapa Raamatun laajuuteen. Jos pelien käsikirjoitukset laajuudeltaan on verrattavissa suuriin kaunokirjallisuuden merkkiteoksiin ja klassikoihin, niin perusteet väittämälle, että pelien parissa vietetty aika olisi pois lukemiselta tai aktiivisen ja monipuolisen kielen harrastamiselta pohjautuu ehkä enemmän ennakkoluuloihin ja mielikuviin kuin vankkaan omakohtaiseen tietoon tai kokemukseen.

Kirjallisen kielen lisäksi valtaosa moderneista nykypeleistä sisältää laadukasta ääninäyttelyä, ja merkittävimpiin tuotantoihin on palkattu ääninäyttelijöiksi elokuvista ja televisiosarjoista tuttuja tähtinimiä. Kirjoitettu tekstimuotoinen kieli voi siis peleissä yhdistyä joustavasti laajoihin ääninäytelyihin kokonaisuuksiin ja dialogeihin, jolloin viihdepelellä voi tukea sekä luetun että kuullun kielen ymmärtämisen oppimista.

Peliharrastaminen useimmiten tukee vahvasti englanninkielen oppimista, koska valmiiksi englantia taitavat valitsevat helposti pelin kielivalinnoista käytettäväksi kieleksi heille tutuimman vaihtoehdon. Muiden kielten opettajat ovatkin kritisoineet sitä, että esimerkiksi peliharrastajapojat kyllä osaavat hyvin englantia, mutta samalla muiden kielten osaaminen on heikentynyt.

Laadukkaista hyvää kieltä ja tasokkaan käsikirjoituksen sisältävistä viihdepeleistä kuitenkin löytyy lukuisa joukko sellaisia, joista on tuotettu lokalisoituja versioita useille suurille valtakielille. Parhaimmillaan nämä käännösversiot eivät sisällä pelkästään elokuvien tapaan tekstitystä vieraalla kielellä, vaan koko pelikokemus sisältäen esimerkiksi ääninäytellyt osat voi olla tarjolla englannin lisäksi vaikkapa ranskaksi, espanjaksi, italiaksi tai saksaksi. Joissain peleissä on jopa mahdollista joustavasti valita puhuttu kieli ja tekstitykset eri kieliversioina, jolloin kielen oppimista olisi mahdollista räätälöidä tarpeen mukaan.

Muiden kuin englannin kielen opiskeluun siis löytyy lukuisa joukko hyviä peliehdokkaita, joita voitaisiin käyttää oppimateriaalia tukevana materiaalina siinä missä kirjallisuutta tai elokuviakin. Kielten opetuksessa voitaisiin lähtökohtaisesti antaa ohjeistus, että opetuksessa peliä ei pelatakaan englanniksi, vaan esimerkiksi ranskaksi tai saksaksi. Hankalien pelitilanteiden äärellä otetaan sanakirja käteen, tai etsitään käännöksiä verkkosanakirjoista, kuten moni lapsi ja nuori oma-aloitteisesti tekee englanninkielistenkin pelien äärellä silloin, kun oma kielitaito ei vielä ole riittävän korkealla tasolla.

## Kuinka digiloikka harpataan?

Digiloikka voi tuntua hypyltä tuntemattomaan, mutta tärkeimpänä ohjenuorana voitaisiin pitää teknologiaan kohdentuvien ennakkoluulojen ja pelkojen hälventämistä sekä luottamusta siihen, että nuori sukupolvi hallitsee teknologian verrattain hyvin. Opettaja on oman alansa ja aihealueensa huippuosaaja, mutta opettajan ei tarvitse olla IT-insinööri tai pelimaailmojen ekspertti. Oppilaiden osaamiseen luottaen valikoituja viihdepelejä voitaisiin hyvin ottaa käyttöön yhtenä oppimateriaalin muotona muiden ohien – ja täten tarjota virikkeellisiä, interaktiivisia ja motivoivia oppimisympäristöjä sille ryhmälle oppilaita, joille pelimaailmat ja digipelaaminen ovat entuudestaan tuttuja ja mielekäs sekä motivoiva harrastus.

Viihdepeleistä löytyy loistavia esimerkkejä tukemaan kielten oppimista, mutta hyvien pelien löytäminen voi vaatia peliharrastajien tai pelikasvatusverkostojen tukea. Nykyään tietoa on kuitenkin saatavilla verrattain hyvin ja helposti. Pelioppiminen on ollut viime aikoina esillä yhä enemmän ja enemmän, ja tarvittaessa alan osaajia saadaan avustamaan soveltuvien oppimateriaalien löytämisessäkin. Lisäksi viihdepelejä on nykyään tarjolla esimerkiksi jopa kirjastoissa. Ehkäpä tämä voi olla osoituksena siitä, että digipelit ovat nousseet kielellisinä ympäristöinä yhtenä median muotona kirjallisuudenkin rinnalle.

Kun uskallusta löytyy ottaa hyppy tuntemattomaan tai vieraille maaperälle, niin digiloikka voi loppujen lopuksi olla hauska kokemus kaikille. Oppiminenkin voi ja saa olla hauskaa.

*Kirjoittaja on pelioppimisen, opetusteknologian, digitaalisen kulttuurin ja virtuaalisten oppimisympäristöjen asiantuntija. Hän toimii projekti-insinöörinä Turun Ammattikorkeakoulussa ja Aalto-yliopistossa. Lisäksi hän on kirjoittanut virtuaalioppimista ja -oppimisympäristöjä käsitteleviä tieteellisiä artikkeleita sekä ollut toteuttamassa useita virtuaalioppimisen hankkeita suomalaisten korkeakoulujen ja oppilaitosten kanssa.*

## Lukemisto

Tieto- ja viestintätekniiikan opetuskäyttö Suomessa muuta Eurooppaa jäljessä, Opetushallituksen tiedote 2013. <http://www.oph.fi/lehdistotiedotteet/2013/015>

Koulujen digiloikkaan tarvitaan enemmän kuin hyvä opettaja, Yle Uutiset 30.9.2015. [http://yle.fi/uutiset/koulujen\\_digiloikkaan\\_tarvitaan\\_enemmän\\_kuin\\_hyva\\_opettaja/8341359](http://yle.fi/uutiset/koulujen_digiloikkaan_tarvitaan_enemmän_kuin_hyva_opettaja/8341359)

Pojat kiilaavat tyttöjen ohi englannin kielessä tietokonepelien ansiosta, Yle Uutiset 9.11.2011. [http://yle.fi/uutiset/pojat\\_kiilaavat\\_tyttöjen\\_ohi\\_englannin\\_kielessa\\_tietokonepelien\\_ansiosta/5450679](http://yle.fi/uutiset/pojat_kiilaavat_tyttöjen_ohi_englannin_kielessa_tietokonepelien_ansiosta/5450679)

Pelaamiseen käytetty aika vastaa jo toista peruskoulua, Yle Uutiset 5.2.2014. [http://yle.fi/uutiset/pelaamiseen\\_kaytetty\\_aika\\_vastaa\\_jo\\_toista\\_peruskoulua/7069095](http://yle.fi/uutiset/pelaamiseen_kaytetty_aika_vastaa_jo_toista_peruskoulua/7069095)

List of longest video game scripts

[http://gaming.wikia.com/wiki/List\\_of\\_longest\\_video\\_game\\_scripts](http://gaming.wikia.com/wiki/List_of_longest_video_game_scripts)