



**Kieliverkosto** (<https://www.kieliverkosto.fi/fi>)

# Peli alkaa – pakohuonepeli lukiolaisten englannin opetuksessa

---

**Artikkeli perustuu FM Samuli Grönforsin maisterintutkielmaansa varten toteuttamaan tutkimukseen, jossa tarkasteltiin pakohuonepelin käyttöä englannin opetuksessa lukiolaisille. Tutkimusta varten kehitettiin lukion oppikirjaan pohjautuva pakohuonepeli, jonka ratkaisemiseen vaadittiin oppikirjan sisällön hallintaa. Lukiolaisryhmä kokeili peliä, minkä jälkeen pelaajien ja heidän opettajansa näkemyksiä kartoitettiin kyselyllä. Tulokset paljastavat niin opiskelijoiden kuin opettajankin positiivisen suhtautumisen peliin oppimisen ja opettamisen apuna.**

Julkaistu: 7. syyskuuta 2022 | Kirjoittaneet: Samuli Grönfors ja Sanna-Kaisa Tanskanen

## Voiko englantia oppia pakenemalla lukitusta maagin mökistä?

Suomalaisissa kouluissa on hyödynnetty pelejä ja pelillisiä aktiviteetteja niiden monissa muodoissa jo pitkään. Esimerkiksi roolileikit, Alias, tai Kahootin ja Quizletin tapaiset verkko-oppimisympäristöt tarjoavat opiskelijoille kiinnostavia ja mielekkäitä tapoja opetella asioita. Pelien, niin digitaalisten kuin perinteistenkin, on todettu herättävän tavallista opetusmateriaalia tehokkaammin opiskelijoiden motivaatiota, mikä saattaa olla pelien ensisijainen ansio (esim. Bicen 2018; Hwang et al. 2016; Reinders ja Wattana 2015). Pelien motivoivaa vaikutusta voisikin hyödyntää laajemmin opetuksessa.

Digitaalisten pelien on havaittu valtaavan opiskelijoiden vapaa-aikaa ja syrjäyttävän television tai elokuvien katselemista (da Silva 2014). Viihdekäyttöön tarkoitettut pelit ovat usein hyvin immersivisiä, eli niissä pelaaja uppoutuu pelin luomaan maailmaan pelatessaan. Opetuksessa käytetyt pelit ovat puolestaan tyypillisesti lyhyitä kysymys-vastaus-jaksoja hyödyntäviä alustoja (kuten Kahoot ja Quizlet), joissa immersio ei ole tavoitteena. Vaikka kaikki suomalaiset nuoret tai lukiolaiset eivät pelaakaan aktiivisesti, tuntui mielekkäältä tutkia, voisiko vapaa-ajalla pelattujen pelien ja formaalissa opetuksessa käytettävien pelien välille luoda siltoja opetusta hyödyttävällä tavalla. Tämä asetettiin tässä artikkelissa esiteltävän tutkimuksen tavoitteeksi.

Tutkimuksen päämääränä oli selvittää ensisijaisesti se, kuinka hyvin (fantasiateemainen) pakohuonepeli toimii vieraan kielen oppimisympäristönä. Jotta tähän kysymykseen voitaisiin vastata, oli tärkeää selvittää, miten opiskelijat ja opettaja suhtautuvat peliin, sekä kehittääkö peli toivottuja taitoja. Tämän lisäksi haluttiin selvittää, kuinka lukiolaisten vapaa-ajan pelitottumukset vaikuttavat heidän asenteisiinsa. Pakohuonepelin lisäksi tutkimusta varten laadittiin opiskelijoille ja opettajalle kysely, jolla selvitettiin pelin toimivuutta koulun opetuskontekstissa.

## Nuoret, pelit ja kielenoppiminen

Suosituimpia vapaa-ajalla pelattavia pelejä suomalaisten lukiolaisten keskuudessa ovat aikaisempien tutkimuksien mukaan olleet mm. ampumapelit, roolipelit, massiiviset monen pelaajan verkkopelit ja strategiapelit (Uuskoski 2011). Näistä etenkin roolipelien vaikutusta vieraan kielen oppimiseen on tutkittu runsaasti (da Silva 2014; Kirppu 2014; Terhemaa 2018; Uuskoski 2011) Roolipelien vahvuus on etenkin niiden tarinallinen puoli; jotta pelissä pääsee eteenpäin, pelaajan tulee ymmärtää, mitä pelissä tarinallisesti tapahtuu. Kielitaito karttuu kuin huomaamatta tällaisessa informaalissa oppimistilanteessa, jossa tavoitteena ei ole kielen oppiminen, vaan pelissä menestyminen (Kuure 2011; katso myös Tanskanen 2019). Lisäksi roolipelien vahvuuksiin liitetään myös niiden interaktiivinen puoli: pelaaja pystyy kommunikoimaan toisten pelaajien kanssa joko välittömästi pelin sisällä tai välillisesti pelifoorumeilla internetissä. Kielen omaksumisen näkökulmasta tähän liittyy olennaisesti Ellisin (1991) interaktiohypoteesi, joka perustuu Krashenin (1980) rakentamalle käsitte pohjalle. Interaktiohypoteesin mukaan alitajuntaista kielen omaksumista tapahtuu, kun henkilö on keskittynyt syötteen merkitykseen ja joutuu tekemään siitä itselleen ymmärrettävää. Toisaalta kommunikaatio myös pelin ympäristön ja siellä esiintyvien ei-pelaaja-hahmojen kanssa riittää tuottamaan tarvittavaa kielisyötettä kielenoppimisen näkökulmasta.

Tutkittuaan onnistuneen opetukseen suunnitellun pelin piirteitä Palomo-Duarte (2016) listaa muutamia ydinkohtia. Hänen mukaansa hyvän pelin tulisi ensinnäkin olla opiskelijakeskeinen eli pelin tulisi olla rakennettu opiskelijoiden tarpeiden mukaan. Toiseksi pelin opetettavan sisällön tulee perustua opetusalan ammattilaisen keräämään tietoon ja samalla antaa opiskelijoille formatiivista palautetta ja tietoa heidän edistymisestään. Viimeisenä Palomo-Duarte mainitsee, että pelin tulisi soveltua myös heikommille opiskelijoille ja mahdollistaa opiskelijoiden välinen tiedonjakaminen. Tämä teoriapohja toimi viitekehyksenä tutkimusta varten suunnitellulle pelille.

## Pakohuonepelit opetuksessa

Pakohuonepelit esiteltiin vuonna 2007 Japanissa, josta ne ovat levinneet ympäri maailmaa yhtenä viihteen muotona. Pakohuonepelejä voidaan pitää roolipelien alalajina, sillä niillä on huomattavan paljon samoja piirteitä kuin roolipeleillä yleensäkin. Pakohuonepelin tunnusmerkkejä on lukittu ovi tai lukko, joka pitää saada auki ennen ajan loppumista. Jotta lukko saadaan auki, pakohuoneesta löytyy pulmia, joita pitää ratkaista yhdessä ryhmän kanssa.

Pulman ratkaisu tuottaa lisää informaatiota, mikä johtaa joko lukon aukaisemiseen tai seuraavan pulman löytämiseen. Digitaalisten ja perinteisten fyysisten pakohuonepelien ero näkyy yleisesti ottaen vain fyysisten pulmien puuttumisella digitaalisista peleistä.

Pakohuonepelit nojaavat Vygotskyn teoriaan sosiaalisesta konstruktionismista (1968) ja lähikehityksen vyöhykkeestä (1978). Parhaimmassa tapauksessa ryhmässä ratkotut pulmat synnyttävät keskustelua ja hyödyntävät yksilöiden vahvuuksia, joiden avulla muutkin oppivat samalla kun etenevät pelissä. Aikaisemmat tutkimukset opetuksessa käytettävistä pakohuoneista valottavat juuri tätä ilmiötä. Pakohuoneiden on todettu kehittävän yhteistyö- ja kommunikaatiotaitoja, aloitteellisuutta sekä kriittistä ja loogista ajattelukykyä (Makri, Vlachopoulos ja Martina 2021; Vergne, Smith ja Bowen 2020). Lisäksi Gomez (2020) tutki aineenhallinnan näkökulmasta viiden opettajan pakohuonepelejä, jotka toimivat kertausena kurssilla käsitellyille asioille. Tulokset osoittivat, että kaikki opiskelijat läpäisivät kokeen, mikä ei ollut tavanomaista kyseiselle kurssille, minkä lisäksi opiskelijat kokivat, että pakohuonepeli toimi parempana kertauspakettina kuin tavanomaiset kertausmateriaalit.

Ei olekaan siis ihme, että suosittu peliformaatti, joka nojautuu roolipelien vahvuuksiin ja on vielä mahdollista toteuttaa kouluympäristössä, on ilmestynyt koulumaailmaan. (Digitaaliset) pakohuonepelit ovat tuttu näky esimerkiksi lääketieteen opiskelijoiden ja insinöörien opetusmateriaaleissa, missä pelejä on myös tutkittu enemmän. Kieltenopetuksen kontekstissa tutkimusnäyttöön perustuvien pakohuonepelien käyttö on kuitenkin toistaiseksi alkutekijöissään.

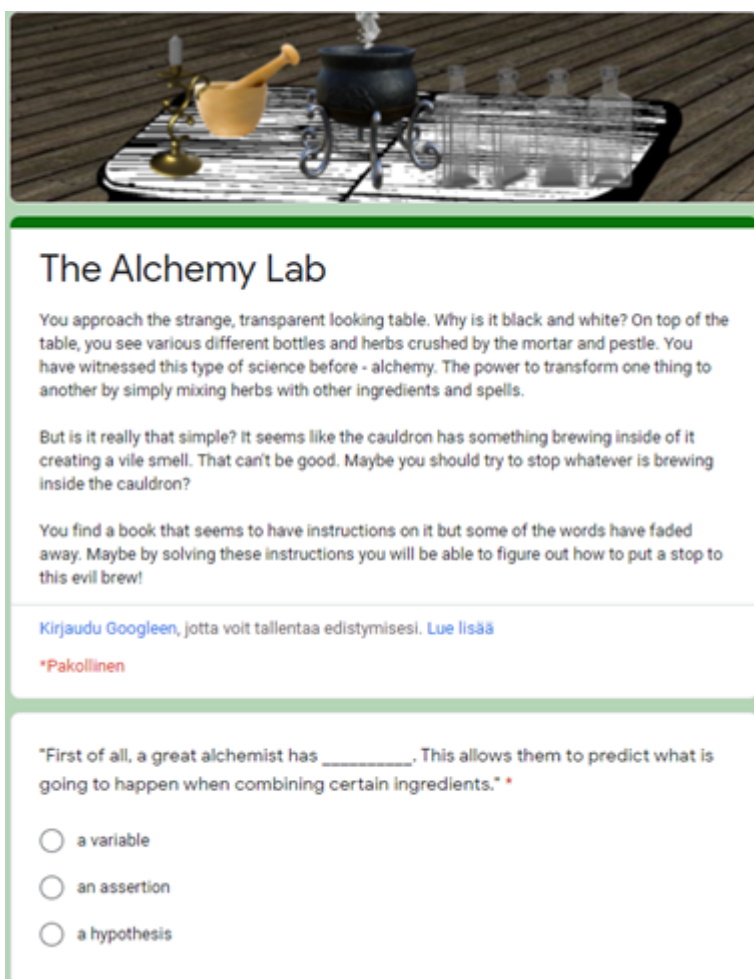
## Teoriasta käytäntöön

Tutkimusta varten kehitettiin lukion englannin kurssin kertausena toimiva pakohuonepeli. Peli oli fantasiateemainen, koska aikaisempien tutkimuksien perusteella fantasiateemaiset roolipelit olivat genressään suosituimpia.



## Kuva 1: Pakohuoneen sisäänkäynti.

Pakohuoneen rakentaminen tapahtui Googlen Slidesin, Docsin ja Formsin avulla. YouTubesta löytyi ohjevideoita pakohuonepelin laadintaan. Google Slidesiin lisättiin Creative Commons 0 -lisenssin alaisia kuvia, joihin sisällytettiin linkkejä. Nämä linkit veivät joko Google Docsiin, Formsiin tai YouTubeen, josta pelaaja löysi joko tehtävän, tunnelmaa ylläpitävän lyhyen tarinan tai esimerkiksi videon kynttilän liekistä. Opiskelijoiden tuli siis klikkailla ympäri huonetta löytääkseen esineitä tai linkkejä, joista avautuu tehtäviä, ja yhdessä ryhmänsä kanssa ratkaista pulmat.



**The Alchemy Lab**

You approach the strange, transparent looking table. Why is it black and white? On top of the table, you see various different bottles and herbs crushed by the mortar and pestle. You have witnessed this type of science before - alchemy. The power to transform one thing to another by simply mixing herbs with other ingredients and spells.

But is it really that simple? It seems like the cauldron has something brewing inside of it creating a vile smell. That can't be good. Maybe you should try to stop whatever is brewing inside the cauldron?

You find a book that seems to have instructions on it but some of the words have faded away. Maybe by solving these instructions you will be able to figure out how to put a stop to this evil brew!

[Kirjaudu Googleen](#), jotta voit tallentaa edistymisesi. [Lue lisää](#)

\*Pakollinen

"First of all, a great alchemist has \_\_\_\_\_. This allows them to predict what is going to happen when combining certain ingredients." \*

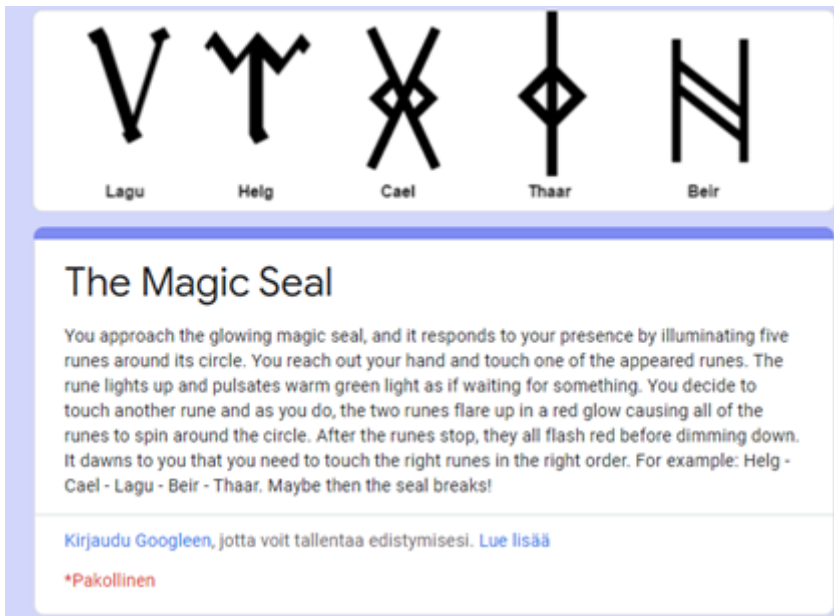
a variable

an assertion

a hypothesis

## Kuva 2: Esimerkki pakohuonepelin tehtävästä.

Yksi pakohuonepelien keskeisistä tunnusmerkeistä, lukko, koostui riimuista, jotka pelaajan tuli saada oikeaan järjestykseen. Näitä riimuja ja vinkkejä niiden järjestyksestä löytyi tehtävien lopusta palkintona oikein vastatusta tehtävästä. Tehtävien tekemisjärjestyksellä ei siis ollut väliä. Tehtävät perustuivat Insights 5 -oppikirjan teemoihin, sanastoihin ja kielioppiin. Jokaisen tehtävän kohdalla pelin laatija pohti niin opetussuunnitelman kuin kurssin oppimistavoitteiden asettamia kriteerejä, jonka perusteella seuraavat taidot valikoituivat tarkastelun alaisiksi: sanasto, kielioppi, luetun ymmärtäminen, yhteistyö, tiedonhaku sekä looginen ja kriittinen ajattelukyky. Kuullun ymmärtämistä kehittävää tehtävää ei ollut mahdollista toteuttaa, sillä teemaan sopivaa CC-lisenssin alaista materiaalia ei valitettavasti löytynyt.



Kuva 3: Pakohuoneen lukko, jossa riimut tuli saada oikeaan järjestykseen.

Pelin kokeilun jälkeen opiskelijat (n=20) ja opettaja vastasivat heitä varten laadittuihin kyselyihin. Tutkimuksen toteutuksen aikaan koronapandemia oli pahimmillaan, minkä vuoksi vastaajiksi saatiin vain yksi lukiolaisryhmä.

## Haastava peli auttoi oppimaan

Tutkimuksen tuloksista ilmenee, että opiskelijoiden ja opettajan asenteet fantasiateemaista pakohuonepeliä kohtaan ovat positiivisia. Suurin osa opiskelijoista ja opettaja pitivät pelistä ja halusivat nähdä tulevaisuudessa samankaltaisia pelejä hyödynnettävän opetuksessa enemmän. Peliä pidettiin melko haastavana, mutta tämä ei vaikuttanut negatiivisesti pelin mielekkyyteen tai raportoitujen taitojen kehittymiseen (sanasto, kielioppi, luetun ymmärtäminen, yhteistyö, tiedonhaku, looginen ja kriittinen ajattelukyky). Päinvastoin opiskelijat, jotka raportoivat pelin olevan melko haastava, kertoivat taitojensa kehittyneen enemmän verrattuna muihin osallistujiin. Opiskelijoiden mukaan eniten kehittyivät sanaston hallinta ja luetun ymmärtäminen.

Opiskelijoiden aikaisemmat vapaa-ajan pelitottumukset vaikuttivat jonkin verran tuloksiin. Opiskelijat jaettiin vastaustensa perusteella ei-pelaajiin, satunnaisiin pelaajiin, aktiivisiin pelaajiin ja erittäin aktiivisiin pelaajiin (vrt. Uuskoski 2011). Satunnaisesti pelaavat eli 0–5 tuntia viikossa pelien ääressä viettävät opiskelijat raportoivat kehittäneensä eniten taitojaan. Sama pelaajaryhmä myös raportoi muita ryhmiä useammin kokevansa pelin melko haastavaksi. Vaikka kaikki pelaajaryhmät kertoivat nauttineensa pelistä, satunnaisesti pelaavat kokivat pelin kaikkein mielekkäimmäksi. Riittävä vaikeusaste näyttäisi siis olevan niin taitojen kehittymisen kuin pelin mielekkääksi kokemisen taustalla.

Opettajan vastauksista ilmeni tyytyväisyys peliin uutena oppimisympäristönä, joka selvästi motivoi opiskelijoita. Hän esittikin toiveenaan, että vastaavia pelejä olisi tarjolla digitaalisten oppikirjojen ohessa, jolloin ne olisivat helposti kaikkien opettajien saavutettavissa. Opiskelijat ja opettaja nostivat myös esiin muutamia kehitysehdotuksia peliin liittyen. Tärkeimpänä näistä



mainittiin sanastojen sisällyttäminen tehtäviin, jolloin pelissä eteneminen helpottuisi mahdollisessa ymmärtämisen ongelmatilanteessa. Tämä alentaisi pakohuoneen vaikeustasoa ja mahdollistaisi saumattomamman etenemisen pelissä.

## Pakohuoneen opetukset

Kaikki opiskelijat ja heidän opettajansa arvioivat pelin hyödyttäneen oppimista ainakin jonkin verran. Tämä kieli siitä, että vapaa-ajalta tutuilla immersivisemmällä peleillä voisi hyvinkin olla sijaa formaalissa opetuksessa. Pelien tarjoama uudenlainen oppimisympäristö motivoi opiskelijoita työskentelemään kielenoppimisen eteen. Pakohuone herättää immersion avulla motivaation edetä pelissä, jolloin oppisisällöistä ja oppimistavoitteista muodostuu pelissä menestymisen työkaluja. Tämän takia opiskelijat oppivat pelaamalla melkein huomaamattaan. Opettajat voivat itsekin laatia pelejä internetistä löytyvien ohjeiden avulla, mutta saavutettavuuden kannalta olisi toivottavaa, että oppimateriaalien valmistajat liittäisivät pelejä omiin digitaalisiin palveluihinsa.

*Samuli Grönfors, FM (HY 2022), englannin kielen vs. lehtori, Katariinan koulu, Turku.*

*Sanna-Kaisa Tanskanen, FT, englannin kielen professori, Helsingin yliopisto.*

*Samuli Grönforsin maisterintutkielma "Game On : A fantasy-themed escape room as a learning environment for English as a foreign language" on luettavissa verkossa osoitteessa <http://urn.fi/URN:NBN:fi:hulib-202205101860> (<https://eur03.safelinks.protection.outlook.com/?url=http%3A%2F%2Furn.fi%2FURN%3ANBN%3Afi%3Ahulib-202205101860&data=05%7C01%7C%7Cd2016acd99944bae766a08da899e3bbb%7Ce9662d58caa44bc1b138c8b1acab5a11%7C1%7C0%7C637973610986020500%7CUnknown%7CTWFpbGZsb3d8eyJWljiMC4wLjAwMDAiLCJQIjoiV2luMzliLCJBTiI6Ikl1haWwiLCJXVCi6Mn0%3D%7C0%7C%7C%7C&sdata=KheHrTfUgx8Nv7q8YhEoTUikmmByoOFca88pyk%2Fb5f0%3D&reserved=0>)*

## Lähteet

Bicen, Huseyin & Senay Kocakoyun. 2018. Perceptions of students for gamification approach: Kahoot as a case study. *International Journal of Emerging Technologies in Learning* 13 (2). <https://www.learntechlib.org/p/182401/> (<https://www.learntechlib.org/p/182401/>)

Da Silva, Rafael Leonardo. 2014. Video games as opportunity for informal English language learning: Theoretical considerations. *the ESPecialist* 35 (2): 155-169.

Ellis, Rod. 1991. The interaction hypothesis: a critical evaluation. Temple University Japan. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED338037.pdf> (<https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED338037.pdf>)

- Gomez, Miguel. 2020. A COVID-19 intervention: Using digital escape rooms to provide professional development to alternative certification educators. *Journal of Technology and Teacher Education* 28 (2): 425-432.
- Hwang, Wu-Yuin, Timothy K Shih, Zhao-Heng Ma, Rustam Shadieff & Shu-Yu Chen. 2016. Evaluating listening and speaking skills in a mobile game-based learning environment with situational contexts. *Computer Assisted Language Learning* 29 (4): 639-657.
- Kirppu, Pilvi. 2014. "In school you learn the grammar, but video games teach you what you actually need": Experiences of Finnish upper secondary school students of learning English from video games. Pro gradu -tutkielma, Helsingin yliopisto.
- Krashen, Stephen. 1980. The input hypothesis. Alatis (toim.), *Current Issues in Bilingual Education*. Washington D.C: Georgetown University Press.
- Kuure, Leena. 2011. Places for learning: technology mediated language learning practices beyond the classroom. Benson & Reinders (toim.), *Beyond the Language Classroom*. London: Palgrave Macmillan.
- Makri, Agoritsa, Dimitrios Vlachopoulos & Richard A Martina. 2021. Digital Escape Rooms as Innovative Pedagogical Tools in Education: A Systematic Literature Review. *Sustainability* 13 (8): 4587. <https://doi.org/10.3390/su13084587> (<https://doi.org/10.3390/su13084587>)
- Palomo-Duarte, Manuel, Anke Berns, Alberto Cejas, Juan Manuel Dodero, Juan Antonio Caballero & Iván Ruiz-Rube. 2016. Assessing foreign language learning through mobile game-based learning environments. *International Journal of Human Capital and Information Technology Professionals (IJHCITP)* 7 (2): 53-67.
- Reinders, Hayo & Sorada Wattana. 2015. Affect and willingness to communicate in digital game-based learning. *ReCALL* 27 (1): 38-57.
- Tanskanen, Sanna-Kaisa. 2019. Miten ja missä englantia opitaan luokan ulkopuolella? Kotilainen, Kurhila & Kalliokoski (toim.), *Kielenoppiminen luokan ulkopuolella*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- Terhema, Oskari. 2018. Finnish secondary school students' experiences of informal English learning: Exploring the acquisition of English from video games and other extracurricular activities. Pro gradu -tutkielma, Helsingin yliopisto. <http://urn.fi/URN:NBN:fi:hulib-201806132538> (<http://urn.fi/URN:NBN:fi:hulib-201806132538>)
- Uuskoski, Olli. 2011. Playing video games: A waste of time... or not?: Exploring the connection between playing video games and English grades. Pro gradu -tutkielma, Helsingin yliopisto. <http://urn.fi/URN:NBN:fi-fe201207066181> (<http://urn.fi/URN:NBN:fi-fe201207066181>)
- Vergne, Matthew J, J Dominic Smith & Ryan S Bowen. 2020. "Escape the (remote) classroom: An online escape room for remote learning." *Journal of Chemical Education* 97 (9): 2845-2848.

## Artikkeliin viittaaminen

---

Grönfors, S. & Tanskanen, S.-K. (2022). Peli alkaa – pakohuonepeli lukiolaisten englannin opetuksessa. *Kieli, koulutus ja yhteiskunta*, 13(4). Saatavilla: <https://www.kieliverkosto.fi/fi/journals/kieli-koulutus-ja-yhteiskunta-syyskuu-2022/peli-alkaa-pakohuonepeli-lukiolaisten-englannin-opetuksessa> (<https://www.kieliverkosto.fi/fi/journals/kieli-koulutus-ja-yhteiskunta-syyskuu-2022/peli-alkaa-pakohuonepeli-lukiolaisten-englannin-opetuksessa>)