

6. Yksisarvinen sateenkaaripuistossa – huomioita digitaalisista peleistä varhaisvuosien mediakasvatuksessa

Pekka Mertala

Oppimispelejä ja peleistä oppimista

Tässä artikkelissa pyrin osoittamaan, että varhaiskasvatuksessa on olemassa sekä tarve että tila digitaalisten pelien ja pelaamisen mediakulttuuriselle käsittelylle sellaisin metodein, joissa huomioidaan sekä lasten oma tieto että tietämisen tavat. Tarve digitaalisten pelien huomioimiselle kumpuaa ensisijaisesti niiden roolista pienten lasten elämässä. Esimerkiksi 5–6-vuotiaista suomalaislapsista yli 70 % pelaa digitaalisia pelejä vähintään viikoittain (Suoninen 2014). Pelit ovat myös yleinen teema leikeissä ja muussa itseilmaisussa. Lisäksi niihin liittyvät tiedot ja taidot ovat kulttuurista pääomaa, jolla on merkitystä lasten vertaisuuksille. (esim. Aarsand 2010; Mertala 2015a; Pennanen 2009.) Mediakulttuurisessa lähestymistavassa on kysymys juuri tämän moninaisuuden tavoittamisesta ja huomioimisesta: pelit ymmärretään kulttuurituotteina, jotka ovat osa lapsille merkityksellistä kokemusmaailmaa sekä välittömällä (esimerkiksi pelaaminen toimintana) että välillisellä (esimerkiksi peleihin liittyvä tieto kulttuurisena ja sosiaalisena pääomana) tasolla.

Varhaiskasvatuksen kontekstissa digitaaliset pelit kuitenkin ymmärretään usein kapea-alaisesti didaktisena työkaluna: oppimispelien käyttämiseen suhtaudutaan kriittittömän myönteisesti (Mertala & Pekkarinen 2015), mutta lasten kotipelaaminen koetaan ongelmalliseksi ja lapsia saatetaan kieltää leikkimästä peliteemaisia roolileikkejä (Pennanen 2009; Ruckenstein 2010). Mediakasvatuksen näkökulmasta tämä asetelma on ongelmallinen. Olemme Saara Salomaan kanssa määritelleet varhaisvuosien mediakasvatuksen tavoitteelliseksi kasvatustoiminnaksi, jonka osapuolina ovat kasvattajat, kasvatettavat ja mediakulttuuri, ja jossa päämääränä on medialukutaidon edistämisen myötä tukea var-



haiskasvatuksen kokonaisvaltaisia tavoitteita (Mertala & Salomaa 2016). Yksioikoinen kieltäminen ei täytä kasvatuksen kriteerejä, eikä oppimispelien pelaaminen tavoita pelien mediakulttuurista monimuotoisuutta. Toisaalta peliteemaisten leikkien kieltäminen ei tarkoita sitä, ettei niitä leikkittäisi. Lapset voivat piilottaa tai naamioida ei-toivotuiksi kokemiaan leikkejä, jolloin kasvatuskäytäntöön syntyy tarpeettomia jännitteitä lasten ja kasvattajien välille (Pennanen 2009; Ruckenstein 2010).

David Buckinghamin ja Andrew Burnin (2007) mukaan peleillä opettamista tulisi edeltää aina ”peleistä opettaminen”, jolla he tarkoittavat nimenomaisesti pelien käsittelyä (media)kulttuurituotteina. Uusissa esiopetuksen opetussuunnitelman perusteissa (EOPS) sekä varhaiskasvatussuunnitelman perusteluonnoksissa (VASU) digitaaliset pelit onkin nimetty oppimisen kohteeksi. Niissä molemmissa tieto- ja viestintäteknologinen (TVT) osaaminen on liitetty osaksi laajempia (joskin määrittelemättömiä) mediataitoja, ja TVT-osaamisen yhteydessä todetaan suorasanaisesti, että esiopetuksessa ja varhaiskasvatuksessa tutustutaan erilaisiin peleihin. Osaamisella tarkoitetaan tietojen, taitojen, arvojen, asenteiden ja tahdon muodostamaa kokonaisuutta sekä kykyä käyttää osaamista tilanteen edellyttämällä tavalla. (Opetushallitus [OPH] 2014, 2016.) Viimeksi mainitun osaamisulottuvuuden tulkitsen viittaavaan lapsen kehittyvään kykyyn säädellä omaa toimintaansa.

Pelien ja pelaamisen näkökulmasta kyky säädellä omaa toimintaansa tarkoittaa esimerkiksi pelaamisen tuottamien kokemusten ja oman toiminnan ja mielialan välisen yhteyden tunnistamista ja säätelyä. Kasvatuskäytännön tasolla tämä voi olla yksinkertaisesti kysymysten ”Miksi pidät juuri tuosta pelistä?” ja ”Milloin pelaaminen on mielestäsi mukavaa ja milloin ei?” esittämistä (ks. Mertala & Salomaa 2016). Näiden kysymysten kautta voidaan esimerkiksi tavoittaa ja käsitteellistää pelisuunnittelun näkymättömiä valta-asetelmia (Buckingham & Burn 2007; Lipponen, Rajala & Hilppö 2014) ja käydä lasten kanssa läpi muun muassa peleihin ja pelaamiseen liittyviä onnistumisen ja turhautumisen kokemuksia. Tarkastelun viitekehyksenä voidaan käyttää esimerkiksi Gabe Zichermannin ja Christopher Cunninghamin (2011) jäsennyttä, jonka mukaan pelisuunnittelu muodostuu kolmesta elementistä: mekaniikasta, dynamiikasta ja estetiikasta. Mekaniikalla tarkoitetaan pelissä olevia pisteitä, tasoja, haasteita, palkkioita ja sanktioita. Dynamiikka puolestaan on pelaajan ja mekaniikan vuorovaikutusta ja estetiikka pelaamisen aikana

ja jälkeen läpikäytyjen kokemusten ja tunteiden laatua ja kirjoa. On myös tärkeää muistaa, että pelaamiskokemuksen laatua määrittää usein pelin lisäksi myös sosiaalinen konteksti: pelaaminen saattaa olla lapsen ja vanhempien sekä sisarusten yhdessä viettämää merkityksellistä aikaa (ks. Meriläinen 2016; Suoninen 2014).

Unelmien peli

Vaikka kyseessä ei ole empiirinen tutkimusartikkeli, hyödynnän ajatusteni ja tulkintojeni konkretisoinnissa otteita Unelmien peli -tutkimusprojektin aineistosta, joka on tuotettu yhteistyössä oululaisen 5–7-vuotiaiden lasten (N=26) päiväkotiryhmän kanssa keväällä 2016. Projektin käynnisti ryhmän kasvattajien havainto siitä, miten paljon lasten leikit, puheet ja piirroukset ammentavat peleistä. Projektin ensimmäisessä vaiheessa lapsia pyydettiin suunnittelemaan piirtämällä, millainen olisi heidän mielestään maailman paras peli. Artikkelin aineisto-otteet ovat peräisin tästä vaiheesta. Piirrostehtävä nähtiin omasta lempipelistä kertomista paremmaksi ratkaisuksi, koska se mahdollistaa kokemusten ja toiveiden yhdistämisen ja uuden luomisen. Piirroukset toimivat myös orientaatiotehtävänä ryhmän omien lauta- ja korttipelien työstämisessä. Pelejä koko kevään ajan työstäneet pienryhmät muodostettiin lasten piirroksista esiin nousseiden teemojen ympärille. Pelien tekeminen ymmärrettiin lapsille mielekkääksi ilmiölähtöiseksi projektiksi, johon voidaan mediakasvatuksellisten tavoitteiden lisäksi integroida myös taidekasvatuksen, yhteistyötaitojen, kielellisen tietoisuuden sekä matemaattis-loogisten taitojen harjoittelua. Ammatillisen kehittymisen näkökulmasta projekti koettiin hyödylliseksi lapsi- ja lapsudentuntemuksen syventämisessä.

Tän nimi on Sateenkaaripuisto. Jos kävely loppuu niin joutuu etsiin jäätelötötteröitä. Sit kun ne syö sen, niin ne juoksee tosi nopeasti. Ne on sellasia voimakiviä. Tää tyttö on Alexandra. Se juoksee kissan ja koiran kanssa. Kissa on Miisa ja koira on Mikko. Tän kissan nimi on sama kun meidän kissan kun se näyttää vähän samalta kuin se. Jos ne löytää sateenkaaren ne voi liukua sen päältä jos haluaa. Yksisarvinen juoksee nopeasti ja jos ne haluaa, ne voi mennä sen selkään. Sitten kun on päässyt maaliin, siellä on jätskitötterö. Kun ne on syönyt ne, niin ne nukahtaa.



Näillä sanoin kuvaili kuusivuotias Alina¹ unelmien peli -piirrostaan (kuva 13). Keskustelun aikana selvisi, että Alinan peli-idea oli saanut innoituksensa Yleisradion tuottamasta *Pelihaaste*-ohjelmasta², jossa alakouluikäiset lapset koodaavat pienryhmissä itse suunnittelemaan pelejä. Alina kertoi katsoneensa *Pelihaastetta* useamman kerran ja hänen piirroksessaan olikin vaikutteita Team Creeperit -ryhmän aiheista, jossa tyttöhahmolla kerättiin kissan ja koiran kanssa sateenkaarikiviä ja kolikoita (kuva 14). Samankaltaisuudesta huolimatta kyse on valikoiduista vaikutteista, ei puhtaasta kopioinnista. Tästä Alina oli itsekin tietoinen ja totesi oman peli-ideansa olevan ”vähän hassumpi” kuin innoittajansa. Alina antoi tyttöhahmolle omaa nimeään alkuäänteiltään muistuttavan nimen (Alexandra) ja piirsi tälle omaansa vastaavan väriset hiukset. Kissan hän nimesi perheensä kissan mukaan ja antoi nimen vielä koirallekin. Sateenkaarien sijaan Alinan pelissä kerättiin jäätelöitä. Sateenkaari oli pelissä siksi, että sen päältä pystyi laskemaan kuin liukumäestä. Merkittävin ero on kuitenkin yksisarvinen. Sitä ei ollut innoittajapelissä, mutta Alinan piirroksessa se on keskeinen elementti. Haastattelun aikana Alina kertoi, että ”yksisarviset on mun ihan lempijuttuja ja joskus me leikitään Iinan [isosisko] kanssa niitä niin kauan, että Iina sanoo, että ’ihan tylsää’”. Meillä on sellainen yksisarvinen, jossa on timantteja kun sitä painaa, niin sen sarvi hehkuu.”

Timanttikuvioidin ja hehkuvan sarven perusteella Alinan kuvaama yksisarvinen on *My Little Pony* -sarjan Rarity.

Mistä on pienen tytön peli tehty?

Seuraavaksi tarkastelen Alinan piirrosta ja kerrontaa pelisuunnitteluelementtien kautta jäsentäen (ks. Zichermann & Cunningham 2011). Mekaniikkaa suunnitelmassa edustivat hahmot, tehtävät ja palkkiot. Pysyäkseen liikkeessä Alexandran ja eläinystävien tehtävänä oli etsiä jäätelöitä, joiden avulla he pystyvät myös liikkumaan nopeammin. Lisävoimaa tai muita etuja antavat ”power up:it” ovat tyypillinen mekaniikkaelementti

1. Kaikki nimet ovat pseudonyymeja. Lisäksi Alinan keksimän pelihahmon nimi on muutettu vastaamaan foneettisesti alkuperäisnimien suhdetta.

2. <http://pelihaaste.fi/#/pelihaaste>



Kuva 13. Alinan piirros.

Kuva 14. Ruutukaappaus *Pelahaasteesta*.

tasohyppelypeleissä. Esimerkkinä voi mainita *Super Mario* -saagan sienet, jotka antavat lisäelämiä tai hetkelliset supervoimat. Pelityypille ominaista toimijoiden motiiveja selventävää kehyskertomusta Alinan pelisuunnitelmaan ei kuulunut, vaan siinä oli kyse pikemminkin mahdollisuudesta toimia reaali maailman rajat ylittävässä fantasiaympäristössä. Laura Emin ja Frans Mäyrän (2007) mukaan tämä on lasten yleisesti arvostama ominaisuus peleissä.

Yksi Alinan Sateenkaaripuistopelin merkityksellisimmistä piirteistä on sen paljon mahdollisuuksia tarjoava dynamiikka, sillä toisinaan lapsia kiinnostavat toimintapotentialit on rajattu valintamahdollisuuksien ulkopuolelle. Merja Koivula ja Marleena Mustola (2015) kuvaavat, kuinka kaksi esiopetusikäistä poikaa pelaa peliä, jossa tehtävänä on pitää huolta dinosauruksen hygieniasta. Kesken pelin toinen pojista saa idean, että dinosaurus voisi käydä pelimiljöönä toimivan kylpyhuoneen vessanpöntöllä. Pönttö on kuitenkin vain osa pelaajan valintoihin reagoimatonta taustaa, eivätkä pojat pettymyksekseen pysty toteuttamaan aikomustaan. Sateenkaaripuistossa ei moisia rajoituksia ollut, vaan sateenkaarta pitkin pystyi laskemaan ja yksisarvisen selkään sai hypätä ratsastamaan. Mikään ei esimerkiksi viittaa siihen, että yksisarvisella ratsastaminen edellyttäisi tiettyä kerättyjen jäätelöiden määrää.

Esteettisen ulottuvuuden näkökulmasta Alinan unelmien pelin ydin on, että se mahdollistaa asioita, joita Alina ei leikeissään muuten pystyisi tekemään. Yksisarvisella ratsastaminen ei onnistu pienikokoisilla figuureilla leikkiessä, mutta pelissä ei siihen ole estettä. Se, että Alina liitti pelihahmoon runsaasti omia piirteitään (nimi, hiusten väri ja malli, kissan



nimi) kertoo siitä, että hän samaistui hahmoon (ks. Mertala ym. 2016), jolloin yksisarvisella ei hänen peli-ideassaan ratsasta vain ”joku”, vaan hän itse. Tähän liittyy myös peli-idean toinen tehtävä. Alinan kerronnan perusteella hänen siskonsa kyllästyy yksisarvisleikkeihin toisinaan ennen häntä, ja dynamiikaltaan avoin peli voidaan ymmärtää myös mahdollisuudeksi jatkaa tärkeitä leikkiä. Toisin sanoen idean esteettisen arvon voidaan tulkita olevan korkea: tematiikka on Alinalle läheinen, ohjattava hahmo häntä suuresti muistuttava eikä mekaniikka aiheuta turhautumista.

Pedagogisia huomioita

Varhaiskasvattajien kielteinen suhtautuminen lasten mediakokemusten kaupalliseen alkuperään on yksi varhaisvuosien mediakasvatusta haastavista tekijöistä. Kielteisyys perustuu usein käsitykseen kaupallisen median vahingollisesta vaikutuksesta lapsiin. (Pennanen 2009.) Pelaamiseen liittyikin oleellisia piiloon jääviä valta-asetelmia esimerkiksi siksi, että pelaajan valintamahdollisuudet ovat viime kädessä aina pelisuunnittelijan määrittlemiä. Alinan peli-idean innoittajana ei kuitenkaan ollut valmis kaupallinen peli, vaan neljän Alinaa vain vähän vanhemman lapsen keskeneräinen peliaihiio. *Pelahaasteen* myötä Alinan on ollut mahdollista havainnoida pelien rakennusaineiksia, jotka valmiissa peleissä ovat ”valautuneessa” ja vaikeasti erotettavassa muodossa (Lipponen ym. 2014). Pelkkä havainnointi ei kuitenkaan riitä, ja kriittisen mediakasvatuksen metodeihin onkin perinteisesti kuulunut mediatekstien kriittinen tarkastelu niiden tuottamisen kautta (peleistä ks. Buckingham & Burn 2007). Itse tuottaminen on nostettu myös yhdeksi EOPS:n ja VASU:n TVT-osaamisen keskeisistä menetelmistä (OPH 2014, 2016).

Vaikka nykyaikaiset graafiset peliohjelmointityökalut ovat varsin yksinkertaisia, vaatii niihin perehtyminen työssäoppimiselle kohdennettua aikaa, jota varhaiskasvatuksen hektisessä arjessa ei liiaksi ole (Mertala 2015b). Lähihistoriasta löytyykin esimerkkejä peliprojekteista, joissa päiväkodit ovat tehneet yhteistyötä yritysten ja perusopetuksen kanssa (Kronqvist & Kumpulainen 2011). Tällaiset yhteistyömuodot voivat rikastuttaa varhaiskasvatusta ja toimia otollisina oppimistilanteina niin lapsille kuin kasvattajille, mutta on selvää, että kaikilla päiväkodeilla ei niihin ole mahdollisuutta. Ylipäätään ajatus siitä, että osa kasvatuksesta

on jotain, mikä täytyy ulkoistaa, ei tue varhaisvuosien mediakasvatuksen kontekstilähtöistä kehittämistä, vaan pahimmillaan tuottaa varhaiskasvattajille kokemuksen riittämättömyydestä ja luo riippuvuussuhteen ulkopuolisiin asiantuntijoihin (Mertala & Salomaa 2016).

Onkin tärkeää ymmärtää, että pelimekaniikan tutkiminen ei vaadi erityisiä digitaalisia välineitä, sillä ”oikean” pelin tekemistä tärkeämpää on pelimekaniikan ja siihen liittyvien kokemusten tarkastelu varhaiskasvatuksen pedagogiikalle ominaisin metodein. Eihän foliolla päällystetty pahvilaatikkokaan ole ”oikea” avaruusraketti, mutta se ei liene syy jättää lasten innostuksen, yhteisöllisen suunnittelun, rakentamisen ja leikin mahdollistamat pedagogiset potentiaalit hyödyntämättä. Tässä artikkelissa hyödynnetyn piirtämisen lisäksi lasten suunnittelema ”peli” voi siten olla vaikkapa jumpparata, jonka haasteet vaikeutuvat kierros kierrokselta. Toisin sanoen pelien mediakasvatuksellinen käsittely ei tarvitse aina tarkoittaa kokonaan uuden pedagogisen käytännön kehittämistä, vaan se voi perustua myös olemassa olevien käytänteiden tarkasteluun ja toteuttamiseen uudesta näkökulmasta.

Lasten ja aikuisten tavat ymmärtää, tulkita ja arvottaa asioita ja ilmiöitä poikkeavat usein toisistaan (Viljamaa & Kinnunen 2016), ja lasten ideoimaan ja toteuttamaan pelisuunnitteluelementtejä hyödyntävään tuotokseen voi taltioitua jotain sellaista, mitä aikuisten tulkinnat ja suunnitelmat eivät pysty tavoittamaan. Myös *Pelihaasteen* ryhmien pelit ovat voineet kertoa ohjelmaa seuranneille lapsille jotain, mikä meille aikuisille näyttäytyy valautuneena ja vaikeasti erotettavana. Niin ikään Alinan suunnittelema unelmien peli oli kiehtova ja kompleksinen yhdistelmä vanhaa ja uutta, arkea ja fantasiaa, koettua ja haaveita. Itseilmaisun mahdollistavien ja lapsia kuuntelevien metodien kautta kasvattajien onkin mahdollista saada lasten mediasuhteista tietoa, joka ylittää informaatioarvoltaan ikäluokkaraporttien prosenttiluvut, klikkiotsikoiden uhkat ja lupaukset, mutta myös leikkien osallistumattoman havainnoinnin. Se on tietoa juuri heidän ryhmänsä lasten kokemuksista, näkemyksistä, tulkinnoista ja arvoista, ja täten itseisarvoisen tärkeää laadukkaan lapsi- ja lapsuuslähtöisen varhaispedagogiikan toteuttamiselle. Olennaista on hahmottaa, että peleihin ja pelaamiseen liittyvien kokemusten ja tuntemusten tutkiminen ja harjoittelu ovat välittömässä yhteydessä varhaiskasvatuksen laajempien tavoitteiden kanssa. Lapsuutta ei voi pilkkoa päiväkotiin kuuluviin ja kuulumattomiin osiin.

Lähteet

Aarsand, Pål (2010) Young Boys Playing Digital Games. *Nordic Journal of Digital Literacy*, 5(1), 38–54.

Buckingham, David & Burn, Andrew (2007). Game literacy in theory and practice. *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia*, 16(3), 323–349.

Ermi, Laura & Mäyrä, Frans (2007) Fundamental components of the gameplay experience: Analysing immersion. Teoksessa Suzanne De Castell & Jennifer Jenson (toim.) *Worlds in play: International perspectives on digital games research*. NY: Peter Lang Publishing Inc., 37–53.

Koivula, Merja & Mustola, Marleena (2015) Leikisti pelissä–pohdintaa lasten digitaalisesta leikistä. *Pelitutkimuksen vuosikirja 2015*, 39–53.

Kronqvist, Eeva-Liisa & Kumpulainen, Kristiina (2011) Lapsuuden oppimisympäristöt. Eheä polku varhaiskasvatuksesta kouluun. Helsinki: WSOY.

Lipponen, Lasse & Rajala, Antti & Hilppö, Jaakko (2014) Kuka pelaa ja kenen säännöillä? Ajatuksia pelien pedagogisista seurauksista. Teoksessa Leena Krokfors & Marjaana Kangas & Kaisa Kopisto (toim.) *Oppiminen pelissä: Pelit, pelillisyyt ja leikillisyyt oppimisessa*. Tampere: Vastapaino, 145–152.

Meriläinen, Mikko (2016) Toimiva pelikasvatus rakentuu pelisivistykselle. Teoksessa Leo Pekkala & Saara Salomaa & Sanna Spišák (toim.) *Monimuotoinen mediakasvatus*. Kansallisen audiovisuaalisen instituutin julkaisuja 1/2016, 92–109.

Mertala, Pekka (2015a) Kolmas tila suhteisuuden näyttämönä–mediaviitteet ja läheisten nimet yhteisöllisyyden osoittajina esiopetusikäisten lasten luovassa kirjoittamisessa. *Media & viestintä*, 38(1), 40–56.

Mertala, Pekka (2015b) Tieto- ja viestintäteknikka ja työssä oppiminen - (mikro)kertomuksia esiopetuksesta. *Aikuiskasvatus*, 35(3), 189–198.

Mertala, Pekka & Pekkarinen, Asko (2015) Oulun kaupungin päiväkotien tieto- ja viestintäteknikkakartoitus. Julkaisematon raportti.

Mertala, Pekka & Karikoski, Hannele & Tähtinen, Liisa & Sarenius, Vesa-Matti (2016) The Value of Toys: 6–8-year-old children's toy preferences and functional analysis of popular toys. *International Journal of Play*, 5(1), 11–27.

Mertala, Pekka & Salomaa, Saara (2016) Kasvatuskeskeinen näkökulma varhaisvuosien mediakasvatukseen. Teoksessa Leo Pekkala & Saara Salomaa & Sanna Spišák (toim.) *Monimuotoinen mediakasvatus*. Kansallisen audiovisuaalisen instituutin julkaisuja 1/2016, 154–174.

Opetushallitus (2014) Esiopetuksen opetussuunnitelman perusteet. Määräykset ja ohjeet 2014: 94.

Opetushallitus (2016) Varhaiskasvatussuunnitelman perusteluonnos

Pennanen, Suvi (2009) Lasten medialeikit päiväkodissa. Teoksessa Leena Alanen & Kirsti Karila (toim.) *Lapsuus, lapsuuden instituutiot ja lasten toiminta*. Tampere: Vastapaino, 182–206.

Ruckenstein, Minna (2010) Toying with the world: Children, virtual pets and the value of mobility. *Childhood*, 17(4), 500–513.

Suoninen, Annikka (2014) Lasten Mediabarometri 2014. 0-8-vuotiaiden mediankäyttö ja sen muutokset vuodesta 2010. Nuorisotutkimusverkosto / nuorisotutkimusseura julkaisuja 149. Helsinki, Unigrafia.

Viljamaa, Elina & Kinnunen, Susanna (2016) Ymmärrätkö? Teoksessa Liisa Karlsson & Anna-Maija Puroila & Eila Estola (toim.) Välkkeitä, valoja ja varjoja – kertomuksia lasten hyvinvoinnista. Oulu: N-Y-T NYT Oy, 36–51.

Zichermann, Gabe & Cunningham, Christopher (2011) Gamification by design: Implementing game mechanics in web and mobile apps. O'Reilly Media, Inc.