

# Digitaalinen pelaaminen ja metapeliaktiviteetit tarjoavat mahdollisuuksia informaaliin oppimiseen

Lektio

**Juho Kahila**  
Itä-Suomen yliopisto

Lektio 16.12.2022 Itä-Suomen yliopistossa

Digitaaliset pelit on suosittu media ja niitä pelaavat kaikenikäiset ihmiset. Omistautunut pelaaminen painottuu kuitenkin nuorempiin ikäluokkiin (Kinnunen, Taskinen ja Mäyrä 2020) ja monelle lapselle ja nuorelle digitaalinen pelaaminen on tärkeä osa elämää ja arkea (Thorhauge ja Gregersen 2019; Hjorth ym. 2020). Pelaaminen aiheuttaa myös keskustelua sekä julkisesti että esimerkiksi lapsiperheiden arjessa. Tämä keskustelu on usein niin sanottua huolipuhetta. Pelaamisen ajatellaan vievän liikaa aikaa tai olevan muutoin haitallista lapsille ja nuorille (Meriläinen 2020). Digitaalinen pelaaminen, kuten median käyttö yleensä, ei ole ongelmaton ja monenlaisia pelaamiseen liittyviä ongelmia ja kasvatuskysymyksiä on tutkittu ja on syytä tutkia jatkossakin.

Väitöstutkimuksessani lähestyn digitaalista pelaamista kuitenkin sen hyötyjen näkökulmasta. Digitaaliset pelit viihdyttävät sekä tuottavat mielihyvää ja onnistumisen kokemuksia (McGonigal 2011). Yhdessä pelaaminen voi luoda yhteenkuuluvuuden tunnetta perheen tai ystävien kesken (Kallio, Mäyrä ja Kaipainen 2009). Hyvän mielen ja merkityksellisten kokemusten lisäksi pelien on huomattu myös harjoittavan monia tärkeitä taitoja (Granic, Lobel ja Engels 2014; Kahila ym. 2020). Oppimista varten on tehty erikseen oppimispelejä, joi-

ta hyödynnetään myös suomalaisissa oppilaitoksissa. *Ekapeli* (2003) on tuttu monelle lapselle ja suosittu *Minecraft* (2011) pelin Education-versiota käytetään paljon myös suomalaisissa kouluissa. Perusopetuksen opetussuunnitelmakin ohjaa pelien ja pelillisten menetelmien hyödyntämiseen (Opetushallitus 2014). Oppimista ei kuitenkaan tapahdu vain koulussa vaan kaikkialla ja koko elämän ajan (Sefton-Green ja Erstad 2013). Myös vapaa-ajalla tapahtuvasta pelaamisesta oppii, ja tutkimukseni keskittyykin nimenomaan lasten vapaa-ajalla tapahtuvaan digitaaliseen pelaamiseen ja siihen liittyvään oppimiseen.

## **Peli ja metapeli**

Digitaalinen pelaaminen mielletään usein käsittämään vain varsinaista pelin pelaamista eli peliohjelmistolla tapahtuvaa toimintaa. Laajemmin ajateltuna pelaaminen ei kuitenkaan rajoitu vain varsinaisen pelin pelaamiseen, vaan pelaamiseen liittyy valtavasti muutakin toimintaa (Kahila, Tedre, Kahila, Mäkitalo, ym. 2021). Näitä muita pelaamiseen liittyviä aktiviteetteja kutsutaan metapeliaktiviteeteiksi (Salen ja Zimmerman 2003). Metapelistä on olemassa useita määritelmiä. Metapeliä on kuvailtu muun muassa ”peliksi pelin ulkopuolella” (Elias, Garfield ja Gutschera 2012) ja sen on määritelty ku-

---

vaavan ”kuinka peli linkittyy itsensä ulkopuolelle” (Garfield 2000). Kyseessä on siis varsin laaja konsepti, joka näin ajateltuna kattaa pelien koko ekosysteemin ja kaikki pelejä ympäröivät aktiviteetit.

Metapelin merkitys pelikokemukselle on suuri. Vaikka väitöstutkimukseni käsitteleekin digitaalisia pelejä, havainnollistan metapelin merkitystä kivi, sakset, paperi -pelin avulla. Kyseessä on varsin yksinkertainen peli, jossa kaksi pelaajaa, molemmilla yksi käsi nyrkissä, lausuu yhteen ääneen ”kivi, sakset, paperi” ja asettaa samanaikaisesti kätensä joko kiveä, saksia tai paperia kuvaavaan asentoon. Kivi voittaa sakset, sakset voittaa paperin, ja paperi voittaa kiven. Peliä käytetään arjessa usein esimerkiksi pihapeleissä aloittavan joukkueen valitsemisen keinona, mutta yksinkertaisuutensa vuoksi sitä harvoin pelataan ilman ulkoista syytä.

Kuten kaikkiin peleihin, myös kivi, sakset, paperi -peliin voidaan lisätä metapeli. Esimerkiksi vastustajan ilmeiden tarkkailu ja vastustajan kanssa puhuminen on yksi metapeliaspekti, joka usein on luonnollinen osa peliä ja osaltaan syventää pelikokemusta. Puhumalla vastustajaa yritetään manipuloida ja harhauttaa ja vastustajan puhetta ja elekieltä havainnoimalla yritetään päätellä vastustajan aikeita pelissä. Tehdäksemme pelistä mielenkiintoisemman voisimme myös järjestää turnauksen, johon kutsutaan mukaan muitakin pelaajia sekä katsojia. Pelaisimme vaikkapa paras kolmesta -systemillä siten, että ensin pelataan alkuerät, sen jälkeen välierät ja lopuksi tietenkin finaali. Voisimme järjestää pelaajille ja katsojille myös mahdollisuuden spekuloida pelejä ja niiden tuloksia jo ennen peliä, turnauksen aikana ja turnauksen jälkeen. Turnauksia voisi toki olla myös enemmän ja niitä varten voisimme perustaa omat nettisivut, joista löytyisi keskustelufoorumi, tilastoja pelatuista peleistä ja pelaajista, tallenteita aikaisemmista turnauksista – ehkäpä myös strategiaop-

paita aloitteleville pelaajille. Vähitellen peliin liittyen voisi ilmestyä YouTube-kanavia, fanisivustoja ja fanitaidetta. Tällä tavalla, metapeliaspekteja lisäämällä, yksinkertaisesta pelistä voisi tulla huomattavasti moniulotteisempi ja mielenkiintoisempi kokonaisuus.

Metapeli vaikuttaa pelikokemukseen, mutta myös pelin menestymiseen ja elinaikaan (Sicart 2015). Varsinaista peliä onkin kuvattu luurangoksi ja metapeliä pehmeäksi kudokseksi luiden ympärillä (Elias, Garfield ja Gutschera 2012) ja muun muassa *Fortniten* (2017) ja *Minecraftin* (2011) kaltaisten suosittujen pelien menestyksen taustalla onkin paitsi hyvin tehty peli, myös hyvin suunniteltu ja toimiva metapeli (Carter ym. 2020; Hjorth ym. 2020).

## Metapeli ja oppiminen

Metapelillä on suuri vaikutus myös oppimisen näkökulmasta. Pelaajat oppivat monia tärkeitä taitoja varsinaisia pelejä pelaamalla. Usein ensimmäiseksi mieleen tulee englannin kielen oppiminen (Hung ym. 2018). Kielten lisäksi digitaaliset pelit haastavat pelaajia kuitenkin harjoittamaan monia muitakin taitoja, kuten erilaisia ongelmanratkaisutaitoja, päätöksentekotaitoja, sosiaalisia taitoja ja oppimisen taitoja (Kahila ym. 2020; Hewett, Pletcher ja Zeng 2020). Tärkeitä taitoja harjoitetaan siis pelejä pelaamalla, mutta ennen kaikkea pelejä ympäröivissä metapeliaktiviteeteissa (Kahila, Vartiainen, ym. 2023; Kahila, Tedre, Kahila, Mäkitalo ym. 2021; Gee 2011; 2007).

Pelaajat tekevät usein paljon jo ennen kuin pääsevät pelaamaan varsinaista peliä. Pelilaitteet sekä ohjelmistot täytyy hankkia ja asentaa, ja usein peliä halutaan myös muokata, eli *modata* ennen pelaamisen aloittamista. Nämä toimet vaativat pelaajilta muun muassa tietoa- ja viestintäteknistä osaamista.

---

Digitaaliseen pelaamiseen liittyy myös suunnittelua ja organisointia. Pelistrategioita suunnitellaan ja niiden toimivuutta reflektoidaan sekä yksin että kavereiden kanssa keskustellen. Tämä on ajattelua vaativaa toimintaa, jossa harjoitetaan paitsi ajattelutaitoja, myös yhteistyötaitoja ja keskustelutaitoja. Pelit ja pelaaminen ovat muutenkin suosittuja keskusteluaiheita. Keskusteluja käydään paitsi peleistä ja niiden sisällöistä, myös metapeliaktiiviteetteihin ja -sisältöihin liittyen. Muun muassa kuuluisat pelaajat ja tubettajat sekä YouTube-videot ja muut peliaiheiset teokset ovat suosittuja puheenaiheita.

Pelaajat eivät myöskään tyydy kuluttamaan muiden tekemiä tuotteita, vaan luovat ja jakavat itse tietoa ja omia teoksia. Pelaajat kirjoittavat peliarvosteluita ja oppaita sekä tekevät muun muassa videotutoriaaleja. Digitaliset pelit inspiroivat piirtämään peliaiheisia piirustuksia, kirjoittamaan peleihin liittyviä kertomuksia ja muutenkin tuottamaan peliaiheista taidetta. Lisäksi osa pelaajista tekee peleihin teknisesti monimutkaisia muokkauksia tai ylläpitävät omia YouTube-kanaviaan. Pelit inspiroivat pelaajia monenlaisiin luovuutta tukeviin metapeliaktiiviteetteihin.

Digitaalisiin peleihin liittyvän tiedon hakeminen on keskeinen metapeliaktiiviteetti (Kahila, Valtonen, ym. 2023). Pelaajat hakevat tietoa muun muassa uusista peleistä ja niiden sopevuudesta itselle tai omalle pelilaitteistolle. Tietoa ja apua haetaan myös kinkkisissä kohdissa edistämään peleissä etenemistä ja kehittymistä kuin myös teknisissä asioissa, kuten *modien* (eli pelaajien muokkaamien peliversioiden) tai muiden pelaamiseen liittyvien ohjelmistojen asentamisessa. Pelaajat etsivät tietoa paitsi internetistä, myös kavereilta ja perinteisistä kirjoista. Eri tiedonlähteistä löydettyä tietoa yhdistetään aktiivisesti. Peleihin liittyvä tiedonhankinta on arkinen osa lasten pelaamista, ja sitä tehdään usein yhteistyössä kavereiden kanssa (Kahila, Tedre, Kahila, Vartiainen ym.

2021).

Tiedonhankintataidot ovat tärkeässä roolissa paitsi digitaalisessa pelaamisessa, myös nyky-yhteiskunnassa yleensä (Redecker ym. 2011). Muutenkin digitaalisessa pelaamisessa, erityisesti siihen liittyvissä metapeliaktiiviteeteissa tarvittavat taidot, kuten erilaiset ajattelutaidot, yhteistyötaidot, oppimisen taidot, luovuus, sekä tieto- ja viestintäteknologinen osaaminen ovat keskeisiä taitoja nyky-yhteiskunnassa. Näitä taitoja kutsutaan 2000-luvun taidoiksi (Voogt ja Pareja Roblin 2012; Binkley ym. 2012) ja niitä harjoitellaan myös formaalisessa opetuksessa. Nykyisiin perusopetuksen opetussuunnitelman perusteisiin ne on sisällytetty laaja-alaisen taitojen nimellä (Opetushallitus 2014).

Formaalin opetuksen lisäksi näitä taitoja opitaan kuitenkin myös spontaanisti monissa arjen tilanteissa. Tällaiselle informaalille oppimiselle on ominaista muun muassa oppimistilanteiden autenttisuus, oppimisen kokonaisvaltaisuus sekä itseohjautuvuus (Barron 2006; Eshach 2007). Informaalia oppimista ei välttämättä itse tiedosteta eikä opittuja taitoja tunnusteta arvokkaiksi (Rogers 2014). Nämä ominaispiirteet soveltuvat hyvin myös vapaa-ajalla tapahtuvaan digitaaliseen pelaamiseen. Pelaaminen on lapsille ja nuorille merkityksellistä toimintaa, jossa he toimivat omien kiinnostuksiensa ohjaimina. Digitaalinen pelaaminen myös nivoutuu monella tavalla lasten arkeen ja muuhun mediaan. Pelaamista ei pitäisikään lähestyä vain varsinaisen pelin pelaamisen näkökulmasta, vaan kokonaisvaltaisemmin, pelin ja sitä ympäröivien metapeliaktiiviteettien monimutkaisena yhdistelmänä.

## Lopuksi

Lapset ja nuoret harjoittavat monia taitoja digitaalisia pelejä pelaamalla. Digitaalinen pelaaminen sisältää, ja usein edellyttää pelaajilta monenlaisia metapeliaktiiviteetteja. Nä-

---

mä puolestaan edellyttävät monien nyky-yhteiskunnassa tärkeiden taitoja käyttämistä ja osaamista. Pelit ja metapeli yhdessä muodostavatkin parhaimmillaan varsin kokonaisvaltaisen kontekstin monien nyky-yhteiskunnassa tarvittavien tärkeiden taitojen harjoittelulle. Väitöstutkimuksessani tuon esille lasten näkökulmaa digitaalisesta pelaamisesta ja oppimisesta. Digitaalinen pelaaminen on itsessään tärkeä ja merkityksellinen harrastus, mutta tutkimukseni tulokset osoittavat, että se tarjoaa myös monipuolisia mahdollisuuksia oppimiselle, erityisesti silloin, kun pelaamista tarkastelee varsinaisen pelin ja metapelin sisältävänä kokonaisuutena.

Kahila, Juho. 2022. "Digital gaming and metagame activities – Opportunities for children's informal learning." Tohtorinväitöskirja, Itä-Suomen yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-61-4730-7>

## Lähteet

Barron, Brigid. 2006. "Interest and self-sustained learning as catalysts of development: A learning ecology perspective". *Human Development* 49 (4): 193–224. <https://doi.org/10.1159/000094368>.

Binkley, Marilyn, Ola Erstad, Joan Herman, Senta Raizen, Martin Ripley, May Miller-Ricci ja Mike Rumble. 2012. "Defining Twenty-First Century Skills". Teoksessa *Assessment and Teaching of 21st Century Skills*, toimittaneet Patrick Griffin, Barry McGaw ja Esther Care, 17–66. Dordrecht: Springer Netherlands. [https://doi.org/10.1007/978-94-007-2324-5\\_2](https://doi.org/10.1007/978-94-007-2324-5_2).

Carter, Marcus, Kyle Moore, Jane Mavoa, Heather Horst ja Luke Gaspard. 2020. "Situating the Appeal of Fortnite Within Children's Changing Play Cultures". *Games and Culture* 15 (4): 453–71. <https://doi.org/10.1177/1555412020913771>.

Elias, George Skaff, Richard Garfield ja Karl Robert Gutschera. 2012. *Characteristics of Games*. Cambridge: The MIT Press.

Epic Games. 2017. *Fortnite*. Cary, North Carolina: Epic Games.

Eshach, Haim. 2007. "Bridging in-school and out-of-school learning: Formal, non-formal, and informal education". *Journal of Science Education and Technology* 16 (2): 171–90. <https://doi.org/10.1007/s10956-006-9027-1>.

Garfield, Richard. 2000. "Metagames". Teoksessa *Horsemen of the Apocalypse. Essays on Roleplaying*, toimittanut Jim Dietz. Charleston: Jolly Roger Games.

Gee, James Paul. 2007. "Good video games + good learning: Collected essays on video games, learning and literacy". New York: Peter Lang. <https://doi.org/10.1080/01612840903050414>.

Gee, James Paul. 2011. "Reflections on empirical evidence on games and learning". Teoksessa *Computer Games and Instruction*, toimittaneet Sigmund Tobias ja J. D. Fletcher, 223–32. Greenwich: Information Age Publishing, Inc.

Granic, Isabela, Adam Lobel ja Rutger C. M. E. Engels. 2014. "The benefits of playing video games." *American Psychologist* 69 (1): 66–78. <https://doi.org/10.1037/a0034857>.

Hewett, Katherine J. E, Bethanie C. Pletcher ja Guang Zeng. 2020. "The 21st-Century Classroom Gamer". *Games and Culture* 15 (2): 198–223. <https://doi.org/10.1177/1555412018762168>.

Hjorth, Larissa, Ingrid Richardson, Hugh Davies ja William Balmford. 2020. "Metagaming and Paratextual Play". Teoksessa *Exploring Minecraft*, 99–120. Cham: Palgrave Macmillan. [https://doi.org/10.1007/978-3-030-59908-9\\_5](https://doi.org/10.1007/978-3-030-59908-9_5).

---

Hung, Hsiu Ting, Jie Chi Yang, Gwo Jen Hwang, Hui Chun Chu ja Chun Chieh Wang. 2018. "A scoping review of research on digital game-based language learning". *Computers and Education* 126 (July): 89–104. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2018.07.001>.

Kahila, Juho, Matti Tedre, Sanni Kahila, Kati Mäkitalo, Henriikka Vartiainen ja Teemu Valtonen. 2021. "Children's gaming involves much more than the gaming itself: A study of the metagame among 12 - 15 year-old children". *Convergence* 27 (3): 1–19. <https://doi.org/10.1177/1354856520979482>.

Kahila, Juho, Matti Tedre, Sanni Kahila, Henriikka Vartiainen ja Teemu Valtonen. 2021. "Adolescents' Digital Game-Related Information-Seeking". *Informaatiotutkimus* 40 (1): 8–26. <https://doi.org/10.23978/inf.97477>.

Kahila, Juho, Teemu Valtonen, Sonsoles López-pernas, Mohammed Saqr, Henriikka Vartiainen, Sanni Kahila ja Matti Tedre. 2023. "A Typology of Metagamers: Identifying Player Types Based on Beyond the Game Activities". *Games and Culture*, julkaistu ennakkoon verkossa 1.8.2023. <https://doi.org/10.1177/15554120231187758>.

Kahila, Juho, Teemu Valtonen, Matti Tedre, Kati Mäkitalo ja Olli Saarikoski. 2020. "Children's Experiences on Learning the 21st-Century Skills With Digital Games". *Games and Culture* 15 (6): 685–706. <https://doi.org/10.1177/1555412019845592>.

Kahila, Juho, Henriikka Vartiainen, Sanni Kahila, Matti Tedre ja Teemu Valtonen. 2023. "Metapelaaminen lasten laaja-alaisten taitojen harjoittelun kenttänä". Teoksessa *Oppimisen muuntuvat maisemat*, toimittaneet Satu Piispa-Hakala, Sini Kontkanen ja Sari Havu-Nuutinen. Jyväskylä: Suomen kasvatustieteellinen seura. <https://www.ellibs.com/fi/book/9789527411223/oppimisen-muuntuvat-maisemat>.

Kallio, Kirsi Pauliina, Frans Mäyrä ja Kirsikka Kaipainen. 2009. "Pelikulttuurin monet kasvot". Teoksessa *Pelitutkimuksen vuosikirja 2009*, toimittaneet Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä ja Olli Sotamaa, 1–15. Tampereen yliopisto. <https://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2009/ptvk2009-01.pdf>.

Kinnunen, Jani, Kirsi Taskinen ja Frans Mäyrä. 2020. *Pelaaja-barometri 2020: Pelaamista koronan aikaan*. TRIM Research Reports 29. Tampereen yliopisto. <https://trepo.tuni.fi/handle/10024/123831>.

McGonigal, Jane. 2011. *Reality is broken: why games make us better and how they can change the world*. London: Penguin Press.

Meriläinen, Mikko. 2020. "Kohti pelisivistystä: Nuorten digitaalinen pelaaminen ja pelihaitat kotien kasvatuskysymyksenä." Väitöskirja, Helsingin yliopisto.

Mojang Studios. 2011. *Minecraft*. Stockholm: Mojang Studios.

Niilo Mäki Instituutti. 2003. *Ekapeli*. Jyväskylä: GraphoLearn.

Opetushallitus. 2014. *Perusopetuksen opetussuunnitelman perusteet 2014* (4. painos). [https://www.oph.fi/sites/default/files/documents/perusopetuksen\\_opetussuunnitelman\\_perusteet\\_2014.pdf](https://www.oph.fi/sites/default/files/documents/perusopetuksen_opetussuunnitelman_perusteet_2014.pdf). Helsinki: Opetushallitus.

Redecker, Christine, Miriam Leis, Matthijs Leendertse, Yves Punie, Govert Gijsbers, Paul Kirschner, Slavi Stoyanov ja Bert Hoogveld. 2011. *The Future of Learning: Preparing for Change*. JRC Scientific and Technical Reports. Luxembourg: Publications Office of the European Union. <https://doi.org/10.2791/64117>.

Rogers, Alan. 2014. *The base of the iceberg: Informal learning and its impact on Formal and Non-formal Learning*. Opladen; Berlin; Toronto: Barbara Budrich Publishers. <https://library.oapen.org/handle/20.500.12657/29434>.

---

Salen, Katie ja Eric Zimmerman. 2003. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge: MIT Press.

Sefton-Green, Julian ja Ola Erstad. 2013. "Identity, community, and learning lives in the digital age". Teoksessa *Identity, Community, and Learning Lives in the Digital Age*, toimittaneet Ola Erstad ja Julian Sefton-Green, 1–19. New York: Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9781139026239.001>.

Sicart, Miguel. 2015. "Loops and Metagames: Understanding Game Design Structures". Teoksessa *Proceedings of the 10th International Conference on the Foundations of Digital Games (FDG2015), Pacific Grove, CA, USA, June 22-25, 2015*. [http://www.fdg2015.org/papers/fdg2015\\_paper\\_22.pdf](http://www.fdg2015.org/papers/fdg2015_paper_22.pdf).

Thorhauge, Anne Mette ja Andreas Gregersen. 2019. "Individual pastime or focused social interaction: Gendered gaming practices among Danish youth". *New Media and Society* 21 (7): 1444–64. <https://doi.org/10.1177/1461444818823546>.

Voogt, Joke ja Natalie Pareja Roblin. 2012. "A comparative analysis of international frameworks for 21st century competences: Implications for national curriculum policies". *Journal of Curriculum Studies* 44 (3): 299–321. <https://doi.org/10.1080/00220272.2012.668938>.