Pelillistäminen kirjastoissa

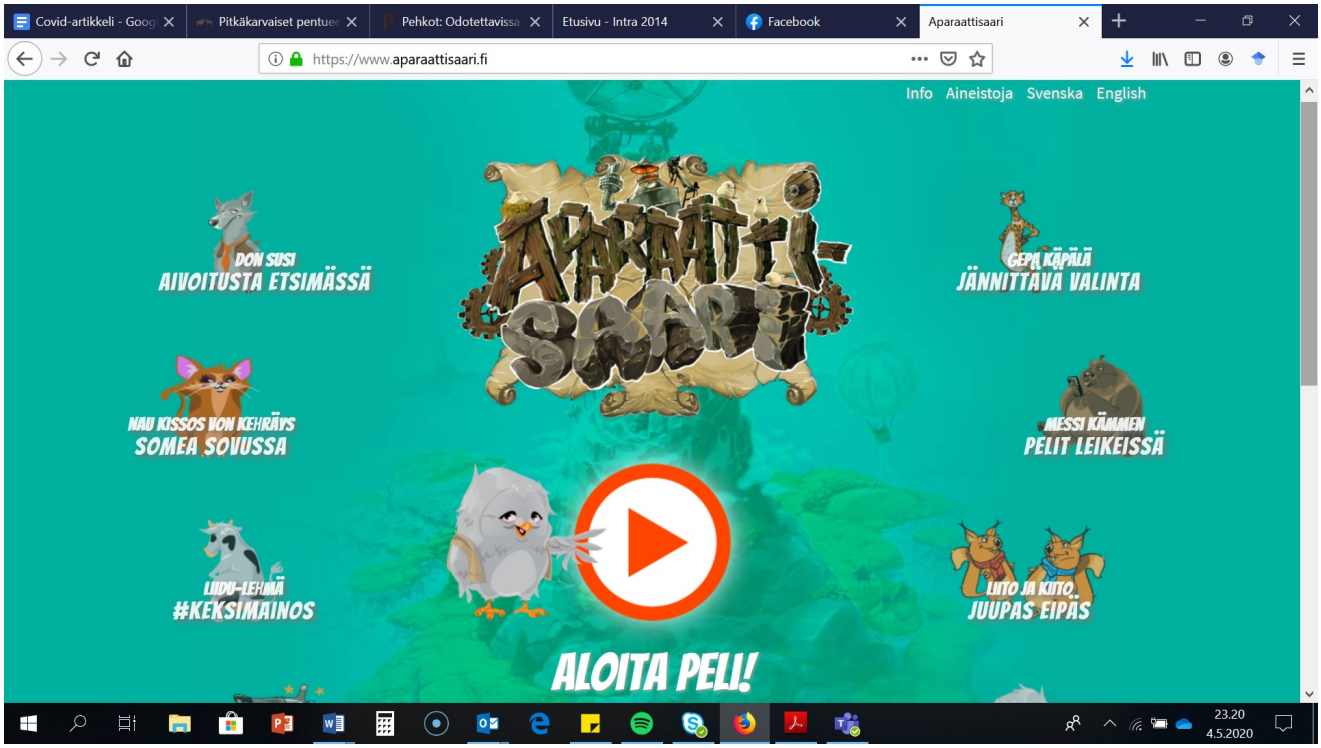
12.5.2020

Pelit eivät ole uusia asia kirjastoissa. Jo vuosikymmenien ajan shakkia, Monopolia ja muita lautapelejä on pelattu kirjastoissa. 2000-luvulla konsolipelit ja muut tietokonepelit ovat tulivat kirjastoihin. Pelikulttuurista on tullut yksi osa kirjastojen kulttuuritarjontaa.

Kirjastot ovat myös pyrkineet pelillistämään monia palveluita tarjoten näin mielekkään tavan tutustua kirjastoon ja sen palveluihin, oppia tiedonhakua ja medialukutaitoa sekä kasvattaa kulttuurista tietämystä sen eri muodoissa. Voidaankin sanoa, että peleillä on kolmenlainen rooli kirjastoissa. Kirjasto tarjoaa pelejä niin pelattavaksi kirjastossa, lainaksi kotiin kuin pelillistää omia palvelujaan.

Pelillistämistä tehdään kirjastoissa järjestelmällisesti. Ennen muuta suurempien kaupunkien yleisissä kirjastoissa on panostettu peleihin ja pelillistämiseen voimakkaasti. Se motivoi oppimaan uusia asioita ja toimii myös houkuttimena kirjaston käyttöön ennen muuta nuorten keskuudessa. Suurin osa pelillistetyistä palveluista yleisissä kirjastoissa onkin kohdistettu 7-18 –vuotiaille lapsille ja nuorille. Koulut ovat tärkeä yhteistyökumppani ja opettajat ovat yleensä hyvin motivoituneita ja tervehtivät ilolla kirjaston tarjoamia pelien avulla mahdollistettuja oppimistuokioita.

Pelillistämisestä puhuttaessa ei pidä ajatella, että kaikki pelit, joita kirjastot tarjoavat, olisivat vain tietokoneella pelattavia. Suomalaisissa kirjastoissa on itse asiassa kolmenlaisia oppimispelejä: tietokoneella pelattavia pelejä, osin tietotekniikkaa hyödyntäviä pelejä sekä täysin ilman konetta pelillistettyjä oppimistuokioita. vaikka sosiaalisen median ratkaisut ja tietotekniset sovellukset motivoivat lapsia ja nuoria, moni kirjasto haluaa käyttää myös perinteisiä menetelmiä.



Kuva 1. Aparaattisaari (http://aparaattisaari.fi) on Tampereen ja Helsingin kaupunginkirjastojen tuottama, esikoululaisille suunniteltu tarinallinen oppimisympäristö.

Esimerkiksi kirjaston kokoelmaan tutustuttaessa tietokone on vain apuväline: tehtäviin kuuluu toki usein tiedon etsiminen ihan perinteisiä menetelmiä käyttäen kirjoista, lehdistä ja muista kirjaston tarjoamista dokumenteista. Kirjastoissa käytetään erilaisia sovelluksia, kuten Kahootia tai Seppoa, joiden avulla toteutetaan pelejä. Toisaalta QR-koodeja hyödyntävät kirjastosuunnistukset tai uusimpana uutena pakopelit, ovat myös erittäin suosittuja. pakopelit ovatkin hyvä esimerkki täysin ilman tietotekniikkaa tehdyistä peleistä, jotka ovat saavuttaneet suuren suosion asiakkaiden keskuudessa. Niiden avulla voidaan oppia lähes mitä tahansa kirjallisuudesta tiedonhakuun. Vain mielikuvitus on rajana.

Osa kirjastojen sovelluksista, kuten Aparaattisaari.fi (ks. kuva 1) on tehty opetussuunnitelman tavoitteet huomioiden. Näin kirjastot pystyvät tukemaan entistä paremmin koulujen oppimistavoitteita.

Nykyisellään kirjastojen pelitarjonta ja ennen muuta pelillistäminen on suunnattu ensisijaisesti lapsille ja nuorille, mutta jatkossa mypelillistämisen ulottaminen myös aikuiskäyttäjiin olisi varmasti hyvä asia. Moni aikuinen asiakas saattaisi hyvinkin motivoitua tutustumaan musiikin historiaan tai tiedonhaun saloihin pelimaailman avulla.

Ari Haasio, yliopettaja, SeAMK Liiketoiminta ja kulttuuri