

Lautapelin käyttö kansainvälisen politiikan opetuksessa

Kokemuksia Diplomatia-pelikurssin pedagogisesta kehittämisestä ja opettamisesta

Mikael Mattlin
mikael.mattlin@utu.fi

Tässä artikkelissa kerrotaan kokemuksia Turun yliopistossa vuosina 2015–2016 toteutetusta opetuskokeilusta, joka oli erittäin suosittu opiskelijoiden keskuudessa¹ ja joka sai myös medianäkyvyyttä². Opetuskokeilussa hyödynnettiin Diplomacy-lautapeliä, jonka ympärille luotiin uudenlainen kansainvälisen politiikan opetuskonsepti. Kurssia pidettiin intensiivisenä ja fyysisesti sekä emotionaalisesti rankkana, mutta myös erinomaisen opettavaisena opetusmuotona. Monen opiskelijan mielestä tämä oli paras kurssi, jolle he koskaan olivat osallistuneet.

Opetuskokeilun taustaa

Tämän opetuskokeilun tarkoituksena oli suunnitella valtio-opin kansainvälisen politiikan opetukseen uusi opetusmuoto, joka otettaisiin välittömästi käyttöön aineopinnoissa. Kurssi korvaa opintojakson, jossa syvennytään ulkopoliittikkaan ja diplomatiaan toimijakeskeisestä näkökulmasta. Kokeilun taustalla on pitkäaikainen haaveeni toteuttaa lautapeliä hyödyntävä neuvottelukurssi. Opetusalustana käytettiin Diplomacy-lautapeliklassikkoa, jonka on aikoinaan kehittänyt Harvardissa opiskellut Allan B. Calhamer (Calhamer, 1999). Diplomacya on käytetty opetuslunastana muun muassa Yhdysvalloissa diplomaattiselle pyrkivien johdantokursseilla (Eskin, 2004). Turun yliopiston kurssille on pääasiallisesti osallistunut kansainvälisen politiikan ja poliittisen historian toisen ja kolmannen vuoden opiskelijoita, mutta joukossa on myös ollut muiden oppiaineiden ja eri opiskeluvaiheiden opiskelijoita.

Diplomacy poikkeaa monista muista strategiapeleistä tavalla, joka tekee siitä sopivan opetustarkoituksiin. Pelissä korostuvat sosiaaliset vuorovaikutustaidot. Diplomacyn säännöt ovat strategisia, abstrakteja ja yksinkertaisia, mikä alleviivaa pelin luonnetta ennen kaikkea neuvottelusimulaationa. Peliin ei myöskään sisälly minkäänlaisia sattumaelementtejä. Pelissä pärjäävät yleensä parhaiten ne, jotka osaavat yhdistää erinomaiset neuvottelu- ja vuorovaikutustaidot strategiseen pelisilmään. Onkin sanottu, että Diplomacy-peli simuloi jopa pelottavan hyvin sitä, miten monet ihmissuhteet yhteiskunnassa tosiasiallisesti ja käytännössä toimivat, kaikkine kompromisseineen ja luottamusten pettämisineen – ja toisin kuin niiden normatiivisesti ajateltuna ehkä usein toivoisi toimivan (Asal, 2005; Eskin, 2004). Peli on tunnettu siitä, että se nostaa vahvat tunteet pintaan ja saattaa jopa särkeä ystäväyksiä.

Koska Diplomacyssa korostuvat neuvottelut, psykologia, yhteistoiminta ja peliteoreettinen ajattelu,

pelin on erinomainen tapa havainnollistaa useita kansainvälisen politiikan alan keskeisimpiä ja visaisimpia ongelmia. Pelin kautta joutuu esimerkiksi konkreettisesti kokemaan, miten hankalaa on rakentaa toimivaa ja kestävää kansainvälistä yhteistyötä tilanteissa, jossa intressit ovat vastakkaisia ja suvereenien valtioiden yläpuolella ei ole maailmanhallitusta.

Diplomacyn kautta opiskelija pääsee myös kokeilemaan miten tehdä vaikeita päätöksiä tilanteissa, joissa ei ole optimaalisia ratkaisuja ja monet kognitiiviset rajoitukset, kuten stereotypiat, ennakkoluulot ja heuristiset virhepäätelmät saattavat vaikuttaa päätöksentekoon. Tai miten toimia aikapaineiden alla ja epävarmoissa olosuhteissa, jossa suuri osa tiedosta on joko salaista tai mahdollisesti manipuloitua. Tai mikä merkitys on psykologisilla ja sosiaalisilla tekijöillä päätöksentekoon (ks. Hudson, 2014). Tai miten rakentaa ja ylläpitää luottamusta ja kuinka helppoa on menettää tämä luottamus. Nämä ovat kaikki tavanomaisia ongelmia kansainvälisessä politiikassa.

Neuvottelusimulaatioita käytetään maailmalla yleisesti opetusmuotoina. Simulaatioiden pedagogisesta hyödyllisyydestä on kertynyt tutkimustietoa jo pidemmältä ajalta (esim. Brown & King, 2000). Simulaatioissa ja peleissä opiskelijoiden oma aktiivisuus ja keskustelut ovat keskeisiä elementtejä. Simulaatioihin ja peleihin tyypillisesti liittyvän kilpailullisen elementin takia simulaatiot elävöittävät opetettavaa sisältöä, selventävät teoriaa ja aktivoivat opiskelijat käyttämään omaa ajatteluaan ja harkintaansa (Asal, 2005; Hess, 1999). Simulaatiot ovat myös yksi sovellus ongelmaperustaisesta oppimisesta (*problem-based learning*) (Brown & King, 2000). Opiskelijoiden itseohjautuvuuden ja aktiivisen osallistumisen ratkaistavien ongelmien luomiseen on todettu lisäävän sisäistä motivaatiota (*intrinsic motivation*), joka puolestaan on hyödyllinen apuväline oppimisprosessin edistämiseksi (Moursund, 2007; ks. myös Vermunt, 2007). Lautapelien opetuskäytöstä yliopistotasolla on kuitenkin vasta suhteellisen vähän vankkaa tutkimustietoa (esim. Drake & Sung, 2011; Huang & Levinson, 2012).

Diplomacy-pelin käytöstä kansainvälisen politiikan opetuksessa on kirjoitettu ainakin yksi merkittävä tutkimusartikkeli, jossa vertaillaan kolmea eri simulaatiota opetusmuotoina (Asal, 2005). Asalin mukaan Diplomacyn kautta opiskelijoiden on mahdollista tarkastella pelisääntöjen luoman maailman, kansainvälisen politiikan teorioiden kuvailemien maailmojen ja omien näkemystensä välisiä yhteyksiä. Pedagogisessa mielessä tämä peli on hyödyllinen erityisesti siksi, että se saa opiskelijat pohtimaan kansainvälisen politiikan olemusta ja ilmiöitä (Asal, 2005).

Kurssin toteutus

Kurssi järjestettiin ensimmäisen kerran kokeiluna syksyllä 2015. Kokemuksen ja saadun palautteen perusteella kurssin jatkokehittämisessä tärkeintä oli integroida lautapeli kurssin muihin elementteihin niin, että peliä hyödynnetään tehokkaasti oppimisprosessin syventäjänä. Lautapeli opetuskäytössä juuri pelien pedagogista integroimista opetukseen on pidetty niiden heikkoutena (Asal, 2005). Toisella kerralla muokkasin kurssista laajennetun version, joka toteutettiin syksyllä 2016. Keskityn tässä kuvaamaan tätä toista, pedagogisesti kehittyneempää versiota kurssista.

Kehittämässäni opetuskonseptissa lautapelin neuvottelut olivat keskeisessä roolissa, mutta kurssiin kuului myös useita muita elementtejä: laaja ja pakollinen taustakirjallisuus, viikoittaiset Moodle-verkkokeskustelut, luento-opetus, pienryhmäkeskustelut ja oppimispäiväkirja sekä kaksisuuntainen palaute. Opetus ja oppiminen liikkuvat samanaikaisesti monella tasolla, ja näiden tasojen välillä haettiin aktiivisesti yhteyksiä. Ulkomaailman reaaliaikaiset tapahtumat esimerkiksi Syyriassa ja Ukrainassa tuotiin myös vahvasti mukaan keskusteluihin.

Ennen jokaista luentoa opiskelijat lukivat teemaan liittyvää taustakirjallisuutta. Joka viikko pidettiin ensin interaktiivinen luento, joka sisälsi pienryhmäkeskustelun määrättyssä ryhmässä. Luennon jälkeen oli parin tunnin lounastauko, jonka jälkeen pelattiin 2 tuntia lautapeliä. Opetuksen päätteeksi annettiin viikoittainen teema, josta opiskelijat keskustelivat Moodlessa. Opetuskertojen välissä opiskelijat kävivät myös peliin liittyviä neuvotteluja. Kurssisuorituksen arvostelussa oppimispäiväkirja, verkkokeskustelut, pienryhmäkeskustelut ja pelinaikainen toiminta olivat jokainen 25 prosenttia loppuarvosanasta. Kurssin lopussa käytiin perusteellinen purku- ja palautekeskustelu, jossa pohdiskeltiin pelinaikaisia tapahtumia, pelistrategioita, pelityylejä, tehtyjä tulkintoja ja oppimiskokemusta. Palautetta kerättiin myös arviointilomakkeella. Oppimispäiväkirjassa opiskelijoiden tuli yhdistellä kaikkia kurssin elementtejä lautapelistä taustakirjallisuuteen.

Vaikka Diplomacy-peli sopii hyvin opetusalustaksi, muutin joitakin pelielementtejä opetusta varten. Opiskelijat pelasivat kahden hengen joukkueina, jolloin neuvottelu- ja yhteistyöpuoli korostui. Yhdelle joukkueelle arvottiin myös erityistehtävä, jota ei alkuperäisessä pelissä ole: heidän tuli

toimia puolueettomina rauhanvälittäjinä, tehtävänänsä yrittää luoda puitteet pelin rauhanomaiselle päättämiseksi neuvotteluilla saavutetulla rauhansopimuksella. Tavanomaisten pelisääntöjen mukaan pelin voittaa se, joka hallitsee yli puolta kartan keskuksista. Peli voidaan myös päättää tasapeliin jäljellä olevien pelaajien kesken. Rauhanvälittäjien yhdessä pelijoukkueiden kanssa neuvotteleva rauhansopimus ja voittojärjestys oli itse kehitetty elementti, joka entisestään korosti neuvottelupuolta. Tämä toimi toisella kurssilla jopa yllättävän hyvin, ja peli päätettiinkin neuvoteltuun rauhansopimukseen.

Kurssin saama palaute ja sen pedagogiset opetukset

Kurssin perimmäisenä tarkoituksena oli luoda uusi ja pedagogisesti parempi opetusmuoto kansainvälisen politiikan yliopisto-opetukseen. Opetuskokeilun tuloksia voidaan karkeasti arvioida kolmella eri kriteerillä: opiskelijoiden aktivoinnilla ja motivaation ylläpitämisellä, opiskelijapalautteella ja oppimistuloksilla. Tässä osiossa tarkastellaan opetuskonseptin tuloksia näillä kolmella kriteerillä.

Jos kriteerinä käytetään opiskelijoiden aktiivisuutta ja opiskelumotivaatiota, kurssi onnistui yli odotusten. Kurssi on herättänyt paljon kiinnostusta ja täyttynyt hetkessä. Simulaatioiden onnistunut opetuskäyttö edellyttää, että kaikki tai ainakin valtaosa opiskelijoista ovat siihen sitoutuneita (Asal, 2005; Moizer, Lean, Towler & Abbey, 2009). Tähän pyrittiin vaikuttamaan muun muassa edellyttämällä sitovaa ennakoilmoittautumista ja läsnäoloa. Ensimmäisellä kurssilla poissaolojen määrä olikin vain 3 prosenttia. Toisella kerralla, jolloin kurssi oli pidempi ja työlämpi, poissaolojen määrä oli korkeampi (10 %), muun muassa sairastumisten ja matkojen vuoksi. Silti tämäkin luku on tavanomaista luentokurssia parempi. Kurssin intensiivisyydestä, korkeasta sitoutumisen vaatimuksesta sekä lautapelin tarkoista pelaajamäärän rajoitteista johtuen, opiskelijoiden määrää on vaikea kasvattaa nykyisestä 16 opiskelijasta.

Kurssin palautelomakkeen palauttivat yhtä lukuun ottamatta kaikki kurssille kahden vuoden aikana osallistuneet opiskelijat. Kurssipalaute on ollut hyvin myönteistä. Kaikkien osa-alueiden arvosanojen (145 kpl) keskiarvo on 4.51 asteikolla 1–5, jossa 5 on paras arvosana, eli 90.2 prosenttia maksimituloksesta. Kurssin osa-alueiden keskiarvot ovat: kurssi kokonaisuutena (4.44), kurssin sisältö (4.55) ja sen tekninen toteutus (4.14). Opetuksen osa-alueiden arvosanat ovat:

opettajan asiantuntemus (4.97) ja opetustyyli (4.43).

Myös arviointilomakkeen kirjallisessa osuudessa annettiin paljon myönteistä palautetta. Erityisen positiivisena pidettiin monipuolisia opetus- ja oppimistapoja, vuorovaikutteisuutta ja hyvää yhteishenkeä. Lautapeli lisäsi kurssin erityisyyttä ja kiinnostavuutta. Suurin kritiikki kohdistui verkkokeskusteluvastausten lipsumiseen välillä liian monologimaisiksi. Opiskelijat ovat lähes poikkeuksetta olleet sitä mieltä, että kurssi ehdottomasti kannattaa järjestää uudestaan tässä muodossa. Useampi opiskelija jopa totesi, että tämä kurssi oli heidän parhaansa koskaan (kurssipalaute 2015 ja 2016).

Opetuskonseptin vaikutusta oppimistuloksiin on hankala erottaa muista oppimistuloksiin vaikuttavista tekijöistä (ks. Berliner, 2001). Peleihin pohjautuvan opetuksen vaikutusta oppimistuloksiin pidetäänkin pelien opetuskäytön eräänä Akilleen kantapäänä. Opettajan näkökulmasta katsottuna pelikurssin opiskelijat osoittivat kurssisuorituksissaan omaksuneensa hyvin opetettavan sisällön. Opiskelijoiden omien kokemusten mukaan opetuskonsepti myös edisti oppimista. Toisella kurssilla jokainen oli palautelomakkeen vastauksissaan sitä mieltä, että tämän opetuskonseptin kautta opetettavat sisällöt oppii paremmin kuin perinteisemmällä luentokurssilla. Yhtä lukuun ottamatta kaikki myös totesivat oppineensa paremmin kuin tenttikirjoja lukemalla. (Poikkeavassa näkemyksessä syyksi ilmoitettiin oma kiireinen elämäntilanne kurssin aikana.) Syinä pidettiin mm. tiedon monipuolista kertaamista ja soveltamista ”käytäntöön”.

Diplomacy-pelikurssi on hyvin työläs ja kokemuksena intensiivinen. Palautteessa muutama opiskelija totesi olleensa opetuksen jälkeen usein niin puhki, että piti mennä suoraan nukkumaan. Moni oli myös yllättynyt siitä, kuinka rankka kokemus oli emotionaalisesti. Palautekeskustelussa kysyin 16 opiskelijalta kurssin aikaisista tuntemuksista. Kurssi oli herättänyt (pelin ja neuvottelujen aikana) erityisesti ilon (15 opiskelijaa) ja ahdistuksen (14) tuntemuksia, mutta myös pelkoa (9), surua (6) ja jopa vihaa (3). Tutkimuksissa on todettu, että voimakkaat emootiot voivat vahvistaa muistijälkiä (Heuer & Reisberg, 2014). Oppimismielessä lautapeli voi siis toimia muistijälkien vahvistajana.

Tutkimuksessa on todettu, että opetuksen onnistumiseen vaikuttaa se, kuinka hyvin opettaja tuntee opetettavan sisällön, opetustilanteen ja opiskelijansa (Berliner, 2001). Tässä opetuskonseptissa selkeä etu onkin opettajan mahdollisuus oppia tuntemaan opiskelijansa ja heidän ajattelunsa paljon

tavanomaista luentokurssia paremmin. Yksilöllinen oppimisprosessin seuraaminen ja arvioiminen on siis helpompaa. Kaikki kurssin osasuoritukset arvioitiin, ja jokaiselle opiskelijalla annettiin henkilökohtaista palautetta.

Yhteenvedona voi todeta, että uuden opetuskonseptin kokeilu onnistui erinomaisesti, niin opiskelumotivaation, kurssipalautteen kuin oppimistulosten näkökulmasta. Opiskelijoiden osallistumisaktiivisuus oli erinomaisella tasolla ja useimmilla opiskelijoilla tuntui olevan vahva omistajuus omasta oppimiskokemuksestaan. Kummankin tekijän on pedagogisessa tutkimuksissa todettu edesauttavan oppimista (Carini, Kuh & Klein, 2006; Moursund, 2007; Vermunt, 2007).

Mikael Mattlin työskentelee kansainvälisen politiikan yliopistonlehtorina Turun yliopiston filosofian, poliittisen historian ja valtio-opin laitoksella.

Lähteet

- Asal, V. (2005). Playing games with international relations. *International Studies Perspectives*, 6, 359–373.
- Berliner, D. C. (2001). Learning about learning from expert teachers. *International Journal of Educational Research*, 35, 463–482.
- Brown, S. W. & King, F. B. (2000). Constructivist pedagogy and how we learn: Educational psychology meets International studies. *International Studies Perspectives*, 1 (3), 245–254.
- Calhamer, A. B. (1999). *Calhamer on diplomacy. The boardgame "Diplomacy" and diplomatic history*, 2. painos. Bloomington: Authorhouse.
- Carini, R. M., Kuh, G. D. & Klein, S. P. (2006). Student engagement and student learning: Testing the linkages. *Research in Higher Education*, 47 (1), 1–32.
- Drake, P. & Sung, K. (2011). Teaching introductory programming with popular board games. *Proceedings of the 42nd ACM technical symposium on Computer science education*, 619–624.
- Eskin, B. (2004). World domination: the game. *Washington Post*, 14.11.2004.
- Hess, F. M. (1999). *Bringing the social sciences alive*. Needham Heights, MA: Allyn and Bacon.
- Heuer, F. & Reisberg, D. (2014). Emotion, arousal, and memory for detail. Teoksessa S.-Å. Christianson, (toim.), *The handbook of emotion and memory. Research and theory*. Psychology Press: New York.
- Huang, A. & Levinson, D. (2012). To game or not to game. *Transportation Research Record: Journal of the Transportation Research Board*, 2307, 141–149.
- Hudson, V. M. (2014). *Foreign policy analysis. Classic and contemporary theory*, 2. laitos. Lanham, MD: Rowman & Littlefield.
- Moizer, J., Lean, J., Towler, M. & Abbey, C. (2009). Simulations and games. Overcoming the barriers to their use in higher education. *Active Learning in Higher Education*, 10 (3), 207–224.
- Moursund, D. (2007). *Introduction to using games in education: A guide for teachers and parents*. University of Oregon. Luettu 7.2.2017, <http://pages.uoregon.edu/moursund/Books/Games/games.html>.
- Vermunt, J. D. (2007). The power of teaching-learning environments to influence student learning. Teoksessa N. Entwistle & P. Tomlinson (toim.), *Student Learning and University Teaching*, BJEP Monograph Series II, 4, 73–90.