



## Art Knowledge for Gamers

Edistämässä taiteen tuntemusta videopelin muodossa

Emma Väätäri & Jenna Väliaho

Pro gradu –tutkielma

Taiteiden tiedekunta

Kuvataidekasvatuksen koulutus

Lapin yliopisto

Kevät 2025

Lapin yliopisto

Tiedekunta: Taiteiden tiedekunta

Työn nimi: Art Knowledge for Gamers: Edistämässä taiteen tuntemusta videopelin muodossa

Tekijä/-t: Emma Väättäri & Jenna Väliaho

Koulutusohjelma: Kuvataidekasvatuksen koulutus

Työn laji: Pro gradu -tutkielma/Maisteritutkielma

Sivumäärä: 74 + 1 liite

Vuosi: Kevät 2025

## **Tiivistelmä**

Tutkielmamme on kaksiosainen ja se jakaantuu kirjalliseen osuuteen sekä kehitettyyn peliin Taiteen Tarinat. Tutkielmamme tavoitteena oli kolmen opiskelijan taitojen ja yhteistyön avulla rakentaa Rovaniemen taidemuseon kanssa tietokoneella pelattava videopeli, jonka tarkoituksena on opettaa taiteen tuntemusta taidemuseon kävijöille. Pelissä käsitellään kolmea Rovaniemen taidemuseon taideikkunateosta: Antti Kuurneen Suohautaa (2018), Jarno Kantasen Poika ja karhua (2018) sekä Eemil Karilan Luonnon ylösnousemusta (2022).

Tutkimuksemme metodina hyödynnämme elementtejä niin kehittämistutkimuksesta, kuin myös muotoilututkimuksesta ja taiteellisesta toimintatutkimuksesta. Näiden kolmen tutkimusmetodin hyödyntäminen johtuu siitä, että projektimme käsittelee niin pedagogisia, kuin myös taiteellisia elementtejä pelin muodossa. Aineistona toimi työpäiväkirjamme ja muistiinpanot kokouksistamme, joita kirjoitimme läpi projektin. Pedagogisen osuuden suunnittelimme peliin edeltävien tutkimusten ja projektien tietojen pohjalta.

Pelimme rakentaminen alkoi yhteistyökumppaneiden löytämisellä. Rovaniemen taidemuseo suostui aloittamaan videopeliprojektin kanssamme. Saimme luvan hyödyntää taidemuseon ulkoseinästä löytyviä taideikkunoita pelimme tärkeimpänä sisältönä. Tämän jälkeen pidimme paljon kokouksia, olimme yhteyksissä taiteilijoihin ja suunnittelimme pitkään pelin toteutusta. Pitkän kehittämisen jälkeen veimme pelin testattavaksi ensin kuvataidekasvatuksen opiskelijoille ja sitten museokävijöille, joilta saimme palautetta pelin mekaniikkoihin liittyen. Testasimme myös peliä jatkuvasti työryhmän sisäisesti. Korjausten jälkeen sille järjestettiin avajaistapahtuma taidemuseolla.

Totesimme pelin vievän todella paljon tekijöiden aikaa ja energiaa. Vastaavanlaisen pelin rakentaminen vaatii myös paljon teknologisia taitoja ja koodaamisen osaamista. Suunnittelussa taas vaaditaan paljon erilaisia näkökulmia ja lähestymistapoja onnistuneen lopputuloksen saavuttamiseen. Tästä esimerkkinä videopelin saavutettavuuden tekijät. Huomioimme pelin suunnittelussa hahmosuunnittelun, ympäristösuunnittelun, interaktiivisen suunnittelun ja narratiivin käytön. Tutkimuksessamme korostuu yhteistyön ja selkeän kommunikaation tärkeys Rovaniemen taidemuseon kanssa useassa osassa videopelin kehittelyn etenemistä.

Siitä huolimatta, että kyseessä on paljon työtä vaativa projekti, niin tutkijoina näimme pelin lopputuloksen herättävän museon kävijöissä mielenkiintoa ja innostusta tarkastella Rovaniemen taidemuseon taideikkunoita tarkemmin ja erilaisella lähestymistavalla. Myös pelistä saatu palaute oli lähtökohtaisesti positiivista. Prosessin aikana meille avautui opetuspelien kehittämisen monimuotoisuus ja siitä oppiminen jatkui myös pelin valmistuttua.

Avainsanat: Pelin kehittäminen, pelikasvatus, museopedagogiikka, kokemuksellinen oppiminen, kehittämistutkimus

Title: Art Knowledge for Gamers: Promoting Knowledge of Art in the Form of a Videogame

Author/-s: Emma Väättäri & Jenna Väliäho

Degree Programme: Art Education

Type of the Work: Master's thesis

Number of pages: 74 + 1 attachment

Year: Spring 2025

## **Abstract**

Our research consists of two parts which are the written part and the developed game Taiteen Tarinat. The goal of our research was to combine three students' skills and teamwork into a video game made in collaboration with Rovaniemi's art museum. The goal of the video game was to teach knowledge of art to museum visitors. The video game displays three art windows of Rovaniemi's art museum: Suohauta (Marsh Grave) by Antti Kuurne (2018), Poika ja karhu (A Boy and A Bear) by Jarno Kantanen (2018) and Luonnon ylösnousemus (Resurrection of nature) by Eemil Kari (2022).

Regarding our research's method, we are using elements of development research, design research and artistic action research. Since our project handles both pedagogical and artistic elements, it is natural to make use of all three methods. Our material consists of our work diaries and notes from our meetings that we wrote during the whole process. The pedagogical part was designed based on previous research and projects.

Creating the game started with finding partners. Rovaniemi's art museum agreed to start the video game project with us. Through them we got the permit to use the art windows found on the exterior wall of the museum as the main focus of our game. This was followed by many meetings, contacting the artists

of the art works and a long design process for the video game. After working on the game for a long time, we first let art education students and museum visitors play the demo to get feedback on the mechanics before the full game was playable at the launching event at the art museum. Throughout the whole project we also tested the game constantly ourselves.

We realized that making a game took a lot of time and effort. Making a game like this also requires a lot of technological skills and knowledge on how to code. The design part requires different perspectives and approaches to guarantee a successful end product. One example is thinking of accessibility in our video game. We also took character design, environmental design, interactive design and use of narrative into consideration when designing the game. Our research highlights the importance of teamwork and clear communication with Rovaniemi's art museum in several ways as the project progressed.

Even though the project was demanding, as researchers we saw how the final product was received by the art museum visitors with interest and with enthusiasm to study the art windows in more detail along with a changed view on them. The feedback on the game was positive. In the process of making the game, we realized how diverse the process is for making an educational game and we continued learning even after the game was finished.

Keywords: Designing a game, game education, museum pedagogy, experiential learning, development research

## SISÄLLYSLUETTELO

1. Johdanto.....	7
2. Tutkimusmenetelmät.....	12
3. Digitalisoitua taidekasvatus ja pelien pedagogiikka.....	15
3.1 Museopedagogiikka ja digitalisaatio museoissa.....	16
3.2 Pelillistämisen mahdollisuudet opetuksessa ja museopedagogiikassa.....	18
3.3 Opetuksessa hyödynnettyjen pelien suunnittelu.....	20
4. Taideteoksia käsittelevän pelin suunnittelu ja toteutus.....	25
4.1 Pelin lähtökohdat ja sen suunnittelu.....	25
4.2 Päähahmo ja aloituspaikka.....	28
4.3 Pelikentät.....	30
4.4 Kenttien lopullinen pedagoginen sisältö.....	52
5. Testipelaaminen.....	54
5.1 Pelin palautteet: Mikä meni mönkään?.....	54
5.2 Kuvataidekasvatuksen opiskelijat.....	54
5.3 Taidemuseon kävijät.....	55
6. Valmiin pelin julkaisu ja tarkastelu.....	57
6.1 Eritasoiset pelaajat videopelin äärellä.....	58
6.2 Opetettavan asian välittyminen.....	61
6.3 Potentiaaliset tulokset hausassa oppimisessa.....	63
6.4 Tulevaisuuden pelillisen opetuksen mahdollisuudet.....	65
6.5 Johtopäätökset.....	65
7. Pohdinta.....	68
7.1 Tavoitteiden toteutuminen.....	68
7.2 Tutkimusprosessin pohdintaa.....	71
7.3 Jatkotutkimuksiin ehdotuksia.....	74
Lähteet.....	76
Liitteet.....	80
LIITE 1.....	80

# 1. Johdanto

Digitaalisista peleistä on tullut suosiota kasvattava osa lapsien ja nuorten vapaa-ajan viettoa. Pelikulttuurissa on mahdollista kehittää teknisen taitavuuden lisäksi taiteellista, sosiaalista, kielellistä tai taktista luovuutta ja pelit voivat antaa mahdollisuuden pelaajalle ilmaista itseään (Niinistö, H. 2010, s. 56). Näitä videopelien antamia mahdollisuuksia tarkastellessa voi taidekasvattaja hyödyntää omaa mielikuvitustaan ja pohtia, millaisia mahdollisuuksia pelit antaisivat tulevaisuuden kuvataidekasvatukseen. Tai kuten meidän tapauksessamme, mitä annettavaa tällä mahdollisuudella olisi museopedagogiikan kontekstissa.

Olemme lähteneet tutustumaan ja tutkimaan, millaista prosessia kokonaisuudeltaan toimivan videopelin rakentaminen vaatii kuvataidekasvattajilta. Ajatuksenamme on tehdä videopelien hyödyntämisestä osana opetusta lähestyttävämpää ja herättää ajatuksia tulevaisuuden taidekasvatuksen mahdollisuuksista.

Ajatuksenamme tutkimusprojektimme taustalla on tuoda esimerkki siitä, miten kaksi kuvataidekasvatuksen opiskelijaa, joilla on vähäistä kokemusta videopelien rakentamisesta, voivat yhteistyön avulla saada aikaan videopelin muodossa olevaa opetusmateriaalia. Kertomalla projektin eri vaiheista, yhteistyöstä sekä omista kokemuksistamme videopeli -projektin suhteen uskomme madaltavamme kynnystä muille kuvataiteen opettajille alkaa kokoamaan vastaavanlaisia projekteja ja tätä kautta laajentamaan tulevaisuuden keinoja opettaa taiteen tuntemusta. Tärkeimpänä elementtinä projektin kokoonpanoon on mielenkiinto videopelien tuomiin mahdollisuuksiin sekä sinnikkyys ja aikaa toteuttaa ideoitaan. Pyrimme olemaan mahdollisimman avoimia projektin tuomista haasteista sekä onnistumisista luodaksemme

realistisen kuvan siitä, mitä taiteen tuntemusta opettavan videopelin rakentamiseen kuuluu.

Perustelemme projektimme tarpeellisuutta opetushallituksen määräämien ohjeistuksien pohjalta. Tarkoituksenamme ei ole luoda täysin uusia tavoitteita kuvataiteen opetukseen. Sen sijaan haluamme soveltaa annettuja ohjeistuksia ja niiden pohjalta rakentaa toimivaa kokonaisuutta, jota voitaisiin potentiaalisesti käyttää osana opetusta kuvataiteessa taiteen tuntemusta käsiteltäessä. Opetushallitus on esimerkiksi määritellyt kuvataiteen oppiaineen tehtäväksi yläkoululaisille monilukutaidon kehittämisen visuaalisia ja muita tiedon tuottamisen ja esittämisen tapoja hyödyntäen. (Opetushallitus, 2014, s. 426). Videopelin hyödyntäminen kuvataiteen opetuksessa taidemuseokontekstissa antaa oppilaille mahdollisuuden tarkastella nykyaikaisella tavalla taideteoksia ja samalla tutustua videopelien ilmiöön pedagogisessa ympäristössä.

Ajatuksenamme on laajentaa käsitettä siitä, millä tavoin ja millaisia työkaluja hyödyntäen taiteen tuntemista voidaan käsitellä oppilaiden kanssa. Kuvataiteen tehtäviin lukeutuu se, miten monilukutaidon kehittämisen lisäksi oppilaille tulisi tarjota mahdollisuuksia monialaisiin oppimiskokonaisuuksiin muun opetuksen ja koulun ulkopuolisten toimijoiden kanssa. Oppiaineen tehtävänä on myös tutustuttaa oppilaat museoihin ja muihin kulttuurikohteisiin. (Opetushallitus, 2014, s. 426). Tämän vuoksi mielestämme yhteistyö taidemuseon kanssa antaa hienon mahdollisuuden toimia ulkopuolisen toimijan kanssa, joka kytkeytyy vahvasti kuvataidekasvatukseen erityisesti kulttuurisesta ja taidehistoriallisesta näkökulmasta.

Opetushallituksen ohjeistuksien lisäksi koemme tärkeäksi pyrkiä tulevana kuvataiteen opettajina tarkastelemaan globaalin maailman uusia ilmiöitä. Nämä antavat mielikuvaa siitä, millainen sisältö oppilaita kiinnostaa. Mielenkiinnon

kohteita tarkasteltaessa voi mahdollisesti löytää uusia tapoja motivoida oppilaita kiinnostumaan esimerkiksi juuri taideteoksista ja niihin tutustumisesta.

Videopelit, jotka käsittelevät taidehistoriaa tai muita kuvataiteen oppiaineen aiheita voivat parhaimmillaan saada oppilaan pelaamaan kyseisiä pelejä vapaa-ajallaan, mikäli ne liitettäisiin osaksi digitaalisia opiskelumateriaaleja. Toki pohdimme sitä, onko videopelipohjainen metodi toimivampi yksittäisinä, tavallisesta poikkeavina tunteina, jolloin yllättävyyden tunne poikkeuksen sattuessa liitetään opittuun asiaan ja tarkastellut työt saattaisivat jäädä vahvemmin oppilaan mieleen.

Onkin tärkeää lähteä tarkastelemaan sitä, millaiset asiat motivoivat oppilasta, jotta oppimista edistävissä videopeleissä voidaan saavuttaa halutut pedagogiset tavoitteet. Pelissä tulee huomioida esimerkiksi erilaisia pelaajatyyppejä ja heidän tavoitteitaan, pelaamisen sosiaaliset aspektit sekä tietenkin se, millainen materiaali on soveltuvaa videopelimuotoon.

Tutkimuksemme tavoitteena on suunnitella videopeli, joka yhdistäisi hauskuuden ja pedagogiikan. Opetuspelejä on ollut jo pitkään eri opetustavoitteita varten, mutta meidän videopelimme poikkeaa niistä sillä, että se suunnitellaan niin, että taidemuseon teoksien käsittely on tärkeimmässä osassa.

Tavoitteenamme ei ole antaa valmista, kaikkeen soveltuvaa videopeliä, vaan innoittaa myös muita taidepedagogeja tutustumaan videopelien antamiin mahdollisuuksiin osana kuvataidekasvatusta. Osoitamme, miten vähälläkin videopelien tuottamisen kokemuksella voi kuvataidekasvattajalla olla annettavaa opetuspelien kehittämiseen.

Taiteen tuntemista opettava videopeli edistää taidemuseoiden saavutettavuutta ja antaa uuden tavan nuorille ja lapsille käsitellä taideteosten teemoja.

Videopelin avulla pelottaviakin aiheita pystyy käsittelemään turvallisesti näytön takaa. Tämä myös avaa uuden tavan keskustella taiteesta pelin pelaamisen jälkeen. Lapsi tai nuori voi puhua sekä pelin, että alkuperäisen teoksen herättämistä tunteista.

Ongelmana tällä hetkellä on, että taidehistoriaan keskittyviä pelejä on todella vähän, tai mikäli sellaisen löytää, niin taidehistoriallinen osuus on todella vähäinen tai sivuseikka pelin kokonaisuudessa. Haluamme kehittää täysin taidehistoriaan painottuvan pelin, jossa taiteen käsitteleminen on tärkeimmässä osassa ja taide johdattamassa pääosassa pelin etenemistä.

Suunnittelemaamme pelillä on ajatuksena Rovaniemen taidemuseossa houkutella oppilaita kiinnittämään huomionsa taidemuseon ulkoseinällä oleviin seinämaalauksiin. Nämä seinämaalaukset ovat osa katukuvaa ja jäävät herkästi tarkemmin huomioimatta. Käsittelemällä juuri näitä teoksia, voidaan inspiroida nuoria ja lapsia huomioimaan katukuvaan asetettua julkista taidetta ja pohtimaan sitä, millaisia tunteita ne herättävät.

Pyrimme olemaan realistisia tutkimuksen rakentumisessa projektia suunniteltaessa. Kyseessä ei ollut nopea projekti, vaan pitemmän ajan prosessi, jossa pyrimme huomioimaan mahdollisimman paljon eri näkökulmia ja mahdollisia vastaan tulevia haasteita. Tiedostimme sen, että mitä näyttävämmän ja viimeistellymmän pelin haluaisimme rakentaa ja viedä oppilaille, sitä enemmän se vaatii aikaa, osaamista ja rahoitusta. Esittelemme tässä tutkielmassa sen, mitä olemme kolmen ihmisen voimin saaneet aikaan minimaalisella rahoituksella ja taidemuseon yhteistyön kautta. Videopeli toimii pro Gradu –tutkielmamme kehittämisen tuotoksena ja se arvioidaan osana tutkielmaamme.

Pohjimmaisena oletuksemme tutkimuksen teossa oli se, että oppilaista ainakin osa kokisi taideteosten käsittelemisen lähestyttävämpänä videopelin muodossa. Videopelit ovat yhä nopeammin kasvava mediankulutuksen muoto, joten tämän ajatuksen pohjalta koemme, että kuvataidekasvatus voisi ottaa tästä potentiaalista otteen. Mikäli pelimme ei saavuta kaikkia tavoitteitamme viihdyttävyydestä ja pedagogisuudesta, niin oletamme, että se vähintään herättäisi keskustelua ajatuksen kehittämistä eteenpäin. Olemme kuitenkin suhteellisen uuden pedagogisen muodon äärellä, eikä sen kaikkia mahdollisuuksia ole vielä tutkittu tai testattu.

Tutkimuskysymyksemme tätä tutkielmaa varten on: Millainen on prosessi, jonka lopputuloksena on taiteen tuntemusta opettava peli? Valitsemamme tutkimuskysymykseen sisältyy paljon. Etsimme muun muassa keinoja yhdistää hauskuus ja taidehistorian opetus tavalla, joka olisi helposti lähestyttävä oppilaille.

Tutkimuksen objektiivisuus voidaan taata mahdollisimman hyvin jatkuvalla arvioimisella ja tarkastelulla. Tätä helpottaa se, että meitä on kaksi tutkijaa tekemässä tätä pro gradu –tutkimusta. Voimme siis jatkuvasti vertaisarvioida toistemme tekemistä ja tunnistaa näin omia subjektiivisia ajatuksiamme. Lisäksi meitä vertaisarvioi pro gradu –tutkimuksemme ulkopuoliset opiskelijat sekä oma pro gradu –ohjaajamme.

Teemme myös selväksi omat rajoitteemme tutkimuksen suhteen. Meidän resurssimme tutkimuksemme suhteen ovat rajalliset, joten otamme ne huomioon tutkimuksessamme ja teemme ne selväksi.

## 2. Tutkimusmenetelmät

Tutkimuksen objektiivisuus voidaan taata mahdollisimman hyvin jatkuvalla arvioimisella ja tarkastelulla. Tätä helpottaa se, että meitä on kaksi tutkijaa tekemässä tätä pro gradu –tutkimusta. Voimme siis jatkuvasti vertaisarvioida toistemme tekemistä ja tunnistaa näin omia subjektiivisia ajatuksiamme. Lisäksi meitä vertaisarvioi pro gradu –tutkimuksemme ulkopuoliset opiskelijat sekä oma pro gradu –ohjaajamme.

Teemme myös selväksi omat rajoitteemme tutkimuksen suhteen. Meidän resurssimme tutkimuksemme suhteen ovat rajalliset, joten otamme ne huomioon tutkimuksessamme ja teemme ne selväksi. Tutkimuksessa on pedagogisen osaamisen lisäksi taiteellisella toiminnalla ratkaiseva tekijä. Pelissä käsiteltävät teokset ja pelin ilme vaativat taiteellista osaamista, jotta voimme tutkijoina ja pelin suunnittelussa tuoda esiin käsiteltävien teoksien tunnelmaa ja mahdollisuutta käsitellä teoksien sanomaa, kuitenkin antaen tilaa pelaajille luoda omia johtopäätöksiään ja ajatuksiaan.

Käytämme pro gradu tutkimuksessamme päätutkimusmenetelmänä kehittämistutkimusta. Kehittämistutkimus eroaa perinteisestä kvantitatiivisesta tutkimuksesta, sillä kehitettävän ilmiön tarkastelussa hyödynnetään tutkimukseen osallistujia osana kehittämisprosessia sen todellisissa olosuhteissa (Pernaa, 2013, s. 17). Kehittämistutkimus on lähtöisin opetustilanteista ja niistä nousevista tarpeista, joiden pohjalta on haluttu kehittää opetusta tutkimuspohjaisesti (Pernaa, 2013, s. 11). Tämän pro gradu – tutkimuksen kannalta tarve tähän tutkimukseen kumpuaa digitalisaatiosta, uusien opetusmenetelmien hyödyntämisestä ja opetuksen sekä museopedagogiikan uudistamisesta. Digitalisaatio tuo jatkuvasti uusia menetelmiä opettaa kouluihin ja muihin ympäristöihin, joten halusimme tutkimuksessamme syventyä videopelien tuomiin mahdollisuuksiin kuvataiteen

opetuksen kentällä. Tarkemmin syvennymme taidekasvatukseen museossa, sillä peli tehdään Rovaniemen taidemuseolle.

Kehittämistutkimus paneutuu opetukseen, oppimiseen ja kasvatukseen, kun taas muotoilututkimus syventyy taiteen, muotoilun ja käsityön aloille, vaikka kyseessä ovatkin kaksi toisiaan todella lähellä olevaa tutkimusmenetelmää (Leinonen, 2013, s.70). Mihin tämä pro gradu tutkimus sitten asettuu? Kyseessä on kuitenkin peli, joka perustuu taideteoksiin, mutta sen on tarkoitus opettaa kyseisistä teoksista museoympäristössä. Leinosen (2013, s. 78) mukaan muotoilututkimukseen kuuluu osallistava suunnittelu, jossa tutkijat, muotoilija ja osallistujat visualisoivat ratkaisuja osana suunnittelutyötä. Aikaisemmin mainittu muotoilututkimus siis osallistaa ihmisiä mukaan jo alkuprosessin aikana osana ideointia. Me tulemme tässä pro gradu –tutkimuksessa työskentelemään ja ideoimaan kolmen ihmisen tiimissä, lukuun ottamatta kertoja, jolloin pyydämme teknistä palautetta pelistä tiimin ulkopuolisilta henkilöiltä. Emme siis tuo suunnitteluprosessiin tiimin ulkopuolelta henkilöitä ideoimaan mitään ratkaisua, vaan sisällön suunnittelu tapahtuu tiimin sisällä.

Ristiriita pro gradu -tutkimuksemme sisällä tutkimusmenetelmän kannalta perustuu kuitenkin tutkimuksen tuottamaan tuotokseen eli videopeliin. Kehittämistutkimuksessa tuotteiden ja palveluiden tekemisen katsotaan olevan tutkimuksen teon välineitä, kun taas muotoilututkimuksessa tuote, palvelu tai sen prototyypit nähdään osana tutkimustyön keskeisiä tuloksia (Leinonen, 2013, s. 73–74). Pro gradu –tutkimukssamme osana tuotettu peli nähdään kyllä merkittävänä osana tutkimustamme ja sen niin sanottuna päätuotoksena, mutta enemmän meitä kiinnostaa tutkijoina ja kuvataidekasvattajina kiinnostaa videopelien mahdollisuus opetuksen välineenä. Näin onkin perusteltua, että pro gradu –tutkimuksemme nojaa enemmän kehittämistutkimuksen puolelle, vaikka siinä onkin vahvoja muotoilututkimuksen elementtejä. Näiden tutkimusmenetelmien yhdistäminen voikin olla hyvä asia, sillä Leinonen (2013, s.86) toivoisi menetelmien välille keskustelua, koska kehittämistutkimuksen

muotoilu voi vaikuttaa taiteen ja muotoilun näkökulmasta katsottuna vain ideoinnilta, kun taas muotoilututkimuksessa teoreettiset viitekehykset voivat kehitystutkimuksen kannalta näyttää hajanaisilta. Näiden menetelmien yhdistäminen tutkimuksessamme voikin täydentää Leinosen mainitsemia yksittäisten tutkimusmenetelmien puutteita.

Tutkimuksemme voidaan myös nähdä sisältävän taiteellisen toimintatutkimuksen elementtejä. Taideperustaisessa toimintatutkimuksessa päämääränä on käytännössä sovellettava ja uudeksi osaamiseksi muunnettava tieto, joten se lasketaan tapaustutkimukseksi ja kehittäväksi tutkimukseksi (Jokela & Huhmarniemi, 2020, s.45). Taideperustainen toimintatutkimus siis sisältää paljon samaa esimerkiksi kehittämistutkimuksen kanssa ja näin myös toimintatutkimuksen elementtejä voidaan havaita pro gradu – tutkimuksessamme. Jokelan ja Huhmarniemen (2020, s.47) mukaan taideperustaiselle toimintatutkimukselle tyypillistä on esimerkiksi se, että se on osallistujilleen oppimis- ja kouluttautumisprosessi. Pro gradu –tutkimuksemme voidaankin nähdä olevan tällainen prosessi niin itse tutkijoille, museon henkilökunnalle kuin museossa vierailijoillekin. Tuotoksena syntynyt videopeli on osallistava elementti taidemuseossa sen kävijöille ja henkilökunnalle se on kouluttautumisprosessi, sillä videopeli on saatava osaksi taidemuseon toimintaa.

Koska pro gradu –tutkimuksemme on kehittämistutkimusta, koostuu aineisto videopelin kehittämisen prosessista. Kehittämisprosessi tapahtuukin sykleissä, joihin osallistuu niin kohderyhmä kuin tutkijat itsekkin. Aineistoa kerätään jatkuvasti videopeliä kehitettäessä. Aineisto koostuu kehittämissykleistä, jotka sisältävät kehittämis-, arviointi ja raportointivaiheet, joiden pohjalta tuotosta kehitetään, arvioidaan, jatkokehitetään ja uudelleen arvioidaan (Pernaa, 2013, s. 17). Nämä syklit kirjataan ja niistä koostuukin suurin osa aineistostamme.

### 3. Digitalisoituva taidekasvatus ja pelien pedagogiikka

Digitalisaatio taidekasvatuksessa ei ole mikään uusi asia. Digitaaliset työkalut, kuten kuvankäsittelyohjelmat, piirto-ohjelmat tai 3D-mallinnus laajentavat taiteen kenttää ja sitä kautta taidekasvatuksen mahdollisuuksia. Digitalisaatio on tuonut myös mukanaan uusia oppimisympäristöjä, kuten virtuaalitodellisuus (VR) ja lisätty todellisuus (AR), jotka tarjoavat immersiiivisiä oppimiskokemuksia. Tällaista immersiiivistä ja kokemuksellista taiteen oppimista tarjoavat myös oppimispelit.

Opetukseen erityisesti keskittyviä pelejä, opetuspelejä voidaan laskea hyötypeliksi. Hyötypeli on peli, jonka sisältö on koulutuksellinen tai muulla tavoin hyödyllinen. Tällöin pelin pelaamisella on myös muu kuin viihteellinen tarkoitus. Hyötypelien tarkoituksena on edistää esimerkiksi terveyttä, oppimista tai jonkin palvelun tunnettavuutta. Edutainment-käsite, jota oppimiseen tarkoitettuja pelejä voidaan käyttää, on yhdistelmä sanoista education ja entertainment. Sillä viitataan viihteelliseen ja kokemukselliseen oppimiseen ja opetukseen, jollainen voi olla esimerkiksi videopeli. (Niinistö, 2010, s. 55).

Sara Sintonen (2010, s. 74–75) on todennut, miten jonkin asian suosio ei ole riittävä syy totuttujen käytäntöjen muuttamiseen. Hän kuitenkin myöntää, että kouluissa tulisi tarkastella sitä, kuinka merkittävässä roolissa pelit ovat osana nuorten pyrkimystä itsensä ja maailman ymmärtämiseen (Sintonen, 2010, s. 74–75). Kyseessä on toki yli kymmenen vuotta vanha kommentti, mutta yhä tietyt ennakkoluulot leimaavat videopelejä ja niiden sisältöä ja kyseisen sisällön vaikutusta lapsiin ja nuoriin. Tulevina kuvataidekasvattajina olemme kuitenkin pohtineet Sintosen kommenttia ja todenneet, että kuvataidekasvatuksen kentän tulisi nimenomaan vastata ympäröivän maailman muutokseen vähintään kokeilemalla totuttujen käytäntöjen muuttamista resurssien puitteissa. Tärkeä

osa taidekasvattajan tehtävää on tutustua avoimin mielin uusiin ilmiöihin ja käyttää luovuutta niiden indikoimiseen osaksi opetusta.

Mielenkiintoa videopeleihin ja niiden mahdollisuuksiin kuitenkin löytyy yleisistä ennakkoluuloista huolimatta erityisesti nuorten kuvataideopettajien keskuudesta. Esimerkiksi Mika Koponen on vuoden 2015 pro gradu -tutkielmassaan selvittänyt kuvataideopettajien näkemyksiä ja suhtautumista digitaalisten viihdepelien käsittelystä osana opetusta. Hänen tutkimuksessaan selvisi, miten opettajat näkivät viihdepelit positiivisena ilmiönä yhteiskunnan ja kouluopetuksen kannalta. Poikkeamana tähän olivat he, jotka eivät olleet koskaan henkilökohtaisesti pelanneet. Kyseiset opettajat olivat maltillisempia vastauksissaan, kysyttäessä pelien yhteiskunnallisesta merkittävydestä. (Koponen, 2015, s. 81). Tutkimuksesta on kulunut lähes kymmenen vuotta, joten tutkimuksen kohteena olevat nuoret kuvataiteen opettajat ovat vanhempia nykyisin ja lisää nuoria kuvataiteen opettajia on myös siirtynyt opettamaan kouluissa. Mikäli tutkimuksen jälkeenkin valmistuneet kuvataiteen opettajat ovat positiivisia videopelien tuomista mahdollisuuksista, on taideopettajissa tällä hetkellä huomattava määrä mielenkiintoa, tai vähintään positiivista asennetta videopelejä kohtaan.

### 3.1 Museopedagogiikka ja digitalisaatio museoissa

Museot ovat tiedonvälittäjiä sekä tutkimus- ja taidelaitoksia, joiden tekemä tutkimustyö ja näyttelytoiminta antaa kokoelmille niiden tarvitsemia merkityksiä (Kallio ym., 2004, s. 18). Kyseessä ei siis ole varasto, vaan yhteiskunnallinen kulttuuriperinnön jakamisen kohde. Museon toiminta perustuu pitkälti oppimisympäristön kehittämiseen opetettavan asian ehdoilla - esillepanossa keskitytään siihen, miten kokoelma parhaiten palvelisi yleisön tarpeita (Kallio ym., 2004, s. 18). Tekstissä kerrotaan, miten hyvin järjestetty (koulun) museokäynti motivoi yllättävän usein sellaisiakin oppilaita, joille oppiminen

luokkahuoneessa on vaikeaa (Kallio ym., 2004, s. 18). Museossa käyminen tuo oppilaat luokkahuoneesta poikkeavaan ympäristöön, jossa pääsee näkemään opittavan asian fyysisesti, oppikirjan ulkopuolella. Tämä lisää kokemuspohjaista oppimista.

Kallion ja muiden (2004, s. 26) mukaan haasteeksi museoille on noussut museovierailujen elämyksellisyys. Tämä juontuu siitä, että museoista on muodostunut enenemissä määrin vapaa-ajan viettopaikkoja. Hänen mukaansa museoiden tekemää tutkimustietoa olisi hyvä hyödyntää niin, että se huomioisi matkailijoiden tarpeet ja lisäisi kiinnostusta esitettyihin asioihin ja ilmiöihin pyrkien kuitenkin välttämään liiallista viihteellistymistä. (Kallio ym., 2004, s. 26). Argumentoimme kuitenkin väitettä siitä, ettei museoon sovi viihteellisyys. Esimerkiksi dokumenttielokuvat lasketaan viihteeksi, mutta niistä kuitenkin oppii laajasti asioita. Uskottavuus ei lähde mielestämme museoista sen mukana, että esitettävän asian opettamisesta tehdään viihteellistä. Päinvastoin uudenlaiset ja hauskat tavat oppia ja jakaa museon kulttuuriperinnöllistä tarinaa, kertoo siitä, että museo on omaksunut nykyaikaisia metodeja opettamisessa.

Museopedagogille on apua siitä, että ymmärtää erilaisia oppijoita kävijöiden ja pajojen pitäessä sisällään moninaisia sekä formaalin että informaalin oppimisen piiriin kuuluvia kohtaamisia sekä oppimis- tai opastus materiaalin kohderyhmien ollessa laajoja (Manninen, 2025, s. 94–95). Kallion ja muiden (2004, s. 43) mukaan käsitys oppimisesta vaikuttaa oppaan, museolehtorin ja vierailevan opettajan työskentelyä koskeviin valintoihin. Hän tarkentaa, miten museo-opetuksen suunnittelun ja toteutuksen taustalla on käsitys siitä, mitä on oppiminen ja tieto. Käsitukset oppimisesta voivat olla jäsentymättömiä ja niitä ei välttämättä ole tietoisesti pohdittu, mutta silti ne vaikuttavat museossa opettamisen metodeihin. Olisikin tärkeää, että museo-opetusta valmisteleva henkilö pohtisi, miten he ymmärtävät tiedon luonteen ja museossa oppimisen. (Kallio ym., 2004, s. 43).

Käsiteltäessä museon materiaaleja erilaisin keinoin, kuten esimerkiksi pelin muodossa, kuten tässä tutkimuksessa, voidaan puhua saavutettavuuden edistämisestä. Osalle kävijöistä videopelin muodossa oleva taiteen tuntemuksen käsitteleminen voi olla kaikista lähestyttävien keino oppia ja syventyä teokseen ja sen sanomaan. Pelillistäminen oppimisessa ja opetuksessa tarkoittaa peleissä käytettyjen elementtien ja mekaniikkojen hyödyntämistä osana oppijan motivointia ja oppimistavoitteiden saavuttamista. Pelillistämisen tavoitteena on tehostaa oppimista tekemällä oppimisesti kiinnostavampaa, monipuolisempaa ja mieleenpainuvaa. (Sundell, 2022).

Pelien lisäksi digitaalisuuden mahdollisuuksia on valjastettu museotoiminnan käyttöön myös muilla tavoin. Näyttelyitä ja museoita on digitalisoitu niin, että niihin pääsee tutustumaan verkon välityksellä. Esimerkiksi Digimuseo.fi on kerännyt useita näyttelyitä ja museovierailuja nettiin 360° ja 3D-virtuaalitekniikalla. Näyttelykierroksissa liikkuminen toimii näpäyttämällä hiirellä lattiasta kohtaa, johon haluaa siirtyä. Katseleminen ympärilleen taas siirtämällä hiirtä siihen suuntaan, jonne haluaa katsoa. (Digimuseo, N.d.). Tällainen lähestymistapa lisää museoiden saavutettavuutta. Paikan päälle ei tarvitse mennä, vaan voi tutustua kulttuuriaineistoon koulun tietokoneiden tai omien digitaalisten laitteidensa avulla.

## 3.2 Pelillistämisen mahdollisuudet opetuksessa ja museopedagogiikassa

Edeltäviä videopelejä, joissa on hyödynnetty taidehistoriaa osana peliä, on esimerkiksi Nintendon julkaisema *Animal Crossing: New Horizons* vuodelta 2020. Pelin sisällä on mahdollista kerätä tunnettuja taidehistorian maalauksia ja veistoksia pelissä olevan museon kokoelmaan. Pelaaja pääsee katselemaan

teoksia ja kokemaan onnistumisen tunnetta taiteen lisääntyneenä museon kokoelmaan. Keskittymistä teoksien ulkomuotoon lisää se, että pelin sisällä hahmo saattaa epähuomiossa kerätä myös kopioita teoksista, jolloin tulee tunnistaa, onko keräämä teos aito vai jäljennös.

Pelien hyödyntäminen museokontekstissa on herättänyt mielenkiintoa myös projektien ja hankkeiden muodossa. Esimerkiksi Tarinat peliin-yhteishanke järjestettiin 2017–2019 Suomen museoliiton ja Kajaanin ammattikorkeakoulun (KAMK) välillä. (Kinanen, 2019, s. 4). Koulutus- ja kehittämisjohtaja Pauliina Kinasen mukaan hankkeen tavoitteena oli saattaa yhteen eri alojen osaajia ja toimijoita käymään keskustelua kulttuuriperinnöstä, tarinoista, peleistä ja pelillisyydestä. Vuoropuhelun avulla Kinanen kuvailee hankkeen tuovan pelialan osaajille kiinnostusta kulttuuriperintöaineiston hyödyntämistä kohtaan ja taas museotoimijoille osaamista ja tietoa pelillistämisen mahdollisuuksista museoympäristöissä. (Kinanen, 2019, s. 5). Ilman vastaavanlaista hanketta, voi olla suurempi kynnyks ottaa yhteyttä museoon pelialan tekijänä tai vastaavasti museon ottaa yhteyttä pelien tekijöihin, mikäli heillä ei ole jo entuudestaan ajatusta siitä, mitä heidän kulttuuriaineistoistaan voisi konkreettisesti tehdä pelissä.

Kinanen (2019, s. 8) kuvailee, miten Tarinat peliin-hanke toteutettiin aluksi haastatteluja niin museoille kuin myös pelialan osaajille. Näistä haastatteluista ilmeni se, miten tärkeässä osassa sopivan yhteistyökumppanin löytäminen on tehtäessä projektia pelikehittäjien ja museoiden välillä. Tämän lisäksi haastatteluista selvisi, että peliyrityksissä on selkeää kiinnostusta museoiden sisällölle ja asiantuntemukselle. Kartoittavien haastatteluiden jälkeen Kinanen (2019) kertoo, miten Tarinat peliin-hankkeessa järjestettiin koulutustilaisuuksia, rakennettiin verkkomateriaaleja, tuotettiin pelejä sekä järjestettiin Suomen ensimmäinen Museo Game Jam. Jameissa ajatuksena on rakentaa lyhyessä ajassa videopeli. Museo Game Jameissa luotiin yhteensä 9 erilaista peliä. (Kinanen, 2019, s. 5–6).

*Tarinat peliin* – hankkeen pohjalta voimme todeta, että mielenkiintoa yhteistyöhön löytyy ainakin haastateltujen pelintekijöiden ja museoiden kohdalla. Museoilla ja peleillä on mielestämme mielenkiintoinen risteämäkohta siinä, miten moniin museon aineistojen taustaan liittyy tarina ja tätä tarinaa taas voitaisiin hyödyntää potentiaalisesti pelissä tarinallisuuden osana.

### 3.3 Opetuksessa hyödynnettyjen pelien suunnittelu

Kansallisgalleria on tuonut vuonna 2024 Suomen taiteen klassikkoteoksia pelimaailmaan nuorten suosiossa olevan Fornite - pelin avulla. Kansallisgalleria loi Art Heist - peliympäristön, jossa pelaajien tehtävänä on kaapata itselleen klassikkoteoksia ja pitää ne itsellään. Muiden pelaajien tavoitteena on ryöstää nämä teokset. Art heistin avulla taideteokset ovat keskeisenä osana pelikokemusta. Teokset sekä ovat tavoiteltava asia, että myös peliympäristöjen inspiraation lähteenä. Peli tuotettiin yhteistyössä Adventure Clubin, Helsinki XR Centerin Virtual Creation Coren ja Transparent Eyeballin kanssa ja tämän lisäksi Fornite-pelaajia osallistui aktiivisesti pelin testaamiseen ja suunnitteluun. Kimmo Levä, Kansallisgallerian pääjohtaja kertoi STT Infolle haastattelussa (4.9.2024): "Art Heist on yksi keino hakea uusia toimintatapoja ja toteuttaa tärkeintä tehtäväämme eli Suomen kulttuuriperinnön vahvistamista ja taiteellisen sivistyksen edistämistä".

Tytti Oikarainen (2022) on pro gradu – tutkielmassaan tarkastellut oppimispelin toimivuutta taidepedagogisena välineenä. Hän on todennut, miten COVID-19 pandemian myötä koulujen siirryttyä etäopetukseen, tarve erilaisille opetusvälineille on noussut. Oikarainen suunnitteli ja rakensi digitaalisen oppimispelin, joka keskittyi värien sekoittamiseen. Valmiin pelin hän vei viides- ja kuudesluokkalaisten testattavaksi. Tutkielman tuloksista Oikarainen totesi, miten oppimispeli toimii taidepedagogisena välineen oppimisen tukena sekä

koulun arjen virkistäjänä. Näin ollen oppimispeli ei yksinään riitä taidepedagogiseksi välineeksi, vaan tarvitsee pelaamisen jälkeisen reflektoinnin oppilaiden kanssa, jotta taiteellinen oppiminen syventyy. (Oikarainen, 2022, s. 1).

Antti Koskinen, Marjaana Kangas ja Leena Krokfors ovat vuoden 2014 kirjallisuuskatsauksessaan tutustuneet opettajan eri asemiin tilanteissa, joissa pelit on otettu osaksi opetuskokonaisuutta. Opettaja voi rakentaa toimintaa ennen pelisessiota, jolloin oppilaat orientoidaan pelaamistilanteeseen ja heille taustoitetaan pelaamisen tarkoitusta. Toinen vaihtoehto on ollut katsauksen mukaan se, että opettaja toimii itse pelitilanteessa. Tällöin opettaja ohjaa oppilaan huomion kysymyksien avulla oppimisen kannalta keskeisiin asioihin. Peli voidaan myös keskeyttää hetkeksi ja tällöin keskustella pelissä esiintyvistä teemoista. Tämän metodin tavoitteena on luoda siltaa pelin ja reaali maailman välille. Kolmas vaihtoehto on se, että peliä käsitellään opettajajohtoisesti vasta pelitilanteen jälkeen. Tähän sisältyy myös opettajan oma reflektio toiminnastaan. Tällöin opettaja voi kehittää omaa pedagogiikkaansa. (Koskinen, Kangas & Krokfors, 2014, s. 27–34).

Pitkän pohdinnan jälkeen päädyimme valitsemaan viimeisen vaihtoehdon, eli opettajan roolin korostumisen pelitilanteen jälkeen. Autamme oppilaita saamaan pelin toiminnot haltuun, mutta annamme heidän itse tunnistaa ja huomata pelin aulan ympäristöksi taidemuseon ja pelin kentiksi tutut taidemuseon julkiset seinämaalaukset. Pelaamisen jälkeen oppilaat voivat myös osallistua videopeli teemaiseen työpajaan ja jatkaa käsittelyä sen kautta.

Lipponen, Rajala ja Hilppö (2014) ovat todenneet, miten on perusteltua kysyä, mitä pelejä pelataan ja kenen säännöillä, motiiveilla ja arvomaailmalla sekä millaisia seurauksia tällä kaikella on. Seurauksilla tarkoitetaan niitä muutoksia, joita pelien käyttöönotto esimerkiksi luokassa saa aikaan. Pedagogiseen

tilanteeseen pelin tuominen voi aiheuttaa muutoksia, jotka eivät ole pelintekijän ennalta ennustettavia tai hallittavia. Heidän mukaansa Leader ja McKim (2003) ovat todenneet, miten jokin väistämättä muuttuu, kun kynät ja paperi korvataan peleillä. (Lipponen ym., 2014, s. 146). Videopelin rakentamiseen voi tekijänä näin ollen tietoisesti tai tietämättään tuoda omaa arvomaailmaansa ja meidän esimerkiksi tulisi pelin tekijöinä tiedostaa tämä videopelin suunnittelussa ja toteuttamisessa.

Koska kyseessä on pelin kehittäminen opetuskäyttöön, on syytä myös tutustua opetuspelien rakentamiseen. Dickeyn (2011, s.131) mukaan narratiivin käyttö oppimisympäristöissä on tärkeää, sillä se on kaikkialla läsnä olevaa ja sen myötä se antaa ihmisille merkityksiä heidän kokemuksistaan sekä sen lisäksi narratiivi myös kehystää ajatuksia ja ohjaa tekemistä. Peleissä kaksi yleisintä narratiivin tyyppiä ovat tehtävä (quest) ja juonen koukut (plot hooks), joista tehtävä tuo rakennetta koko pelin ajalle, kun taas juonen koukut houkuttelevat pelaajan juonen pariin käyttäen hyödyksi pelin avainkohtia (Dickey, 2011, s.131–132). Myös Räsänen (2008, s. 198) kertoo, että kuvatulkinta voi tapahtua leikin, draaman, narratiivisuuden ja performatiivisuuden avulla. Hyppääminen pelihahmoksi on ikään kuin leikkiä tai draamaa ja pelaajaa ohjailee pelin sisään rakennettu narratiivi.

Tanja Sihvonen (2010, s. 26) on todennut sukupuolittuneesta videopelihahmojen suunnittelusta sen, miten keskeiset toimijat pelissä ovat usein jopa hypermaskuliinisia ”ukkeleita” ja naispuolisille hahmoille taas laitetaan usein pelastettavan prinsessan tai muodokkaan haarniskabikinisen amatsonin rooli. Ongelmana näin ollen naispelaajille ei ole se, ettei kiinnostavia pelejä löytyisi markkinoilta, vaan miten tällainen sukupuolittunut roolijako tekee suurimmasta osasta peleistä luotaantyöntäviä (Sihvonen, 2010, s. 26). Tämän pohjalta voimme siis todeta, että pelihahmon ulkonäkö vaikuttaa huomattavasti videopelin lähestyttävyyteen ja luo mielikuvaa siitä, ketä varten videopeli on suunniteltu. Räsänen (2008, s. 198–199) mukaan roolileikkeihin perustuvalla

lähestymistavalla tavoite on se, että oppilas ymmärtää miten hänen omat kokemuksensa ja ympäristö vaikuttaa hänen tapaansa nähdä teos. Erilaiset pelihahmot voivat siis saada aikaan erilaisia pelikokemuksia ja siksi onkin syytä miettiä, minkälaisen hahmon peliin luo vai antaako sen pelaajan päätettäväksi. Dickeyn (2011, s.136) mukaan hyvä hahmo auttaa pelin maailmaan syventymistä, opastaa sekä antaa tietoa pelaajalle.

Ympäristösuunnittelu tuo peleihin niihin syventymistä, narratiivin tukemista ja pelin tilan määrittämistä (Dickey, 2011, s.139). Ympäristösuunnittelu jakaantuu niin fyysiseen kuin eettiseen ulottuvuuteen, jotka määrittävät niin pelin ulkonäön kuin myös säännöt, jotka määräävät pelissä tapahtuvaa sisältöä (Dickey, 2011, s. 139). Interaktiivinen suunnittelu pitää sisällään pelin mekaniikat ja pulmat, joita sitovat erilaiset säännöt, joita pelaajan tulee noudattaa (Dickey, 2011, s.142–143). Ympäristösuunnittelu ja interaktiivinen suunnittelu kulkevat usein käsi kädessä, sillä mekaniikat ja pulmat integroidaan usein osaksi pelin maailmaa ja sen sääntöjä. Se tekee niistä uskottavampia ja ne sulautuvat paremmin pelin tarinaan.

Niin taide kuin videopelikin on aina kokemus. Kokemuksellinen taiteen ymmärtäminen asettaa oppijan uudet ja vanhat tiedot vastakkain, jolloin kokemuksellinen oppimisprosessi tarjoaa mahdollisuuden itsereflektioon perustuvaan ymmärrykseen (Räsänen, 2008, s. 203). Räsänen (2008, s.203) mukaan tulkinnan aikana oppija sekä eläytyy että analysoi, sillä hänen roolinsa vaihtelee havainnoitsijan ja toimijan välillä. Peliä pelatessaan oppija siis suorittaa sekä pelissä tapahtuvia tehtäviä samalla kun hän reflektoi saamaa informaatiotaan jo hänellä aikaisemmin oleviin tietoihin.

Räsänen (2008, s.203) mukaan kokemuksellisessa oppimisessä samanarvoista on sanallistaminen ja kuvan tekeminen. Tämän tutkimuksen tapauksessa me tutkijoina olemme sanallistaneet ja tuottaneet teoksen uudenaikaisena

visuaalisena tuotoksena ulos käyttäen lähteenä alkuperäisiä teoksia, Rovaniemen taidemuseon tietoja ja alkuperäisten taiteilijoiden haastatteluita. Sama ilmiö voidaan kokea monella eri tavalla eri konteksteissa eri ihmisten kautta, jolloin ilmiöön liitetyt merkitykset muuttuvat jatkuvasti (Räsänen, 2008, s. 203). Tavoittelemme omalla tutkimuksellamme ja pelin tekemisen prosessilla uudenlaista tapaa kokea taiteen tuntemuksen oppimista museopedagogiikan kontekstissa videopelin avulla.

## 4. Taideteoksia käsittelevän pelin suunnittelu ja toteutus

### 4.1 Pelin lähtökohdat ja sen suunnittelu

Tutkimuksemme alkoi ideoimisella siitä, mitä oikeastaan haluamme konkreettisesti toteuttaa. Meillä molemmilla oli syvä mielenkiinto videopelejä ja taidetta sekä sen opetusta kohtaan. Lähdimme liikkeelle siitä ajatuksesta, että miten voisimme yhdistää kuvataidekasvatuksen ja videopelien elementit. Projekti siis sai alkunsa puhtaasta mielenkiinnosta videopelejä kohtaan, joissa on tavalla tai toisella hyödynnetty taideteoksia osana videopeliä, joko inspiraationa tai konkreettisenä osana pelikokemusta. Yhteistyö on ollut tutkimuksen ytimessä ja se mahdollistanut videopelin suunnittelun ja rakentumisen.

Haasteeksi koimme teosten tekijäoikeusasiat. Toisin sanoen, mitä teoksia voisimme käyttää osana peliprojektia tai hyödyntää inspiraation lähteenä rikkomatta tekijäoikeuslakia. Tästä kehkeytyi ajatus löytää yhteistyökumppani, joka tietäisi varmaksi sanoa teoksien käyttöoikeuksista. Eri kurssin yhteydessä ja videopeliprojektimme ollessa vasta ajatuksen tasolla, tapasimme Rovaniemen taidemuseon museolehtori Kaija Kähkösen. Tämän lisäksi keskustelimme Kajaanin ammattikorkeakoulun opiskelijan Kalle Tuohimaan kanssa. Hänelle tuli mahdollisuus suorittaa työharjoittelunsa Rovaniemen taidemuseolla työstämällä ideoimaamme videopeliä.

Keskustelimme Kähkösen kanssa ideastamme ja saimme vastakaikua. Hänellä oli kiinnostusta myös nähdä moderneja ja uusia keinoja käsitellä taidemuseon teosten sisältöjä. Lähestyimme Rovaniemen taidemuseota erityisesti sen sijainnin vuoksi. Samassa kaupungissa sijaitseminen, kuin missä me itse olemme, mahdollisti teosten tarkastelun paikan päällä sekä antoi myös

mahdollisuuden palata alkuperäisten teosten äärelle tarpeen tullen. Kokouksia oli myös aikataulullisesti helppo tällä tavoin järjestää nopeallakin aikataululla.

Ensimmäisen kokouksen taidemuseon kanssa teemana oli se, minkä tyyllisen pelin olemme rakentamassa. Taidemuseon ajatuksena oli aluksi luoda heille jo tutuksi tulleen Seppo-pelin kaltainen alusta, jossa pelaaja fyysisesti liikkuu museossa ja suorittaa pelin antamia tehtäviä (Seppo.io). Pelialustan valinta vaikuttaisi siihen, miten pelattavuuden alue rajautuu. Puhelimella pelattava versio antaisi mahdollisuuden kulkea teoksien luona fyysisesti, kuin taas tietokoneella pelattava muoto olisi pelattavuudeltaan kiinni siinä alueessa, jossa tietokone sijaitsee. Ajatuksemme fyysisen liikkumisen ja pelin yhdistämisestä vaatisi puhelimeen ladattavan AR (lisätty todellisuus) tyyppisen sovelluksen ja siihen kohdistuvan teknisen osaamisen, jota meiltä ei sillä hetkellä löytynyt.

Tulimme siihen lopputulokseen, että halumme tehdä pelin, jonka tärkeimpänä elementteinä pedagogiikan rinnalla on visuaalisuus ja tarinallisuus. Saadaksemme mahdollisimman visuaalisen lopputuloksen, tietokone oli valintaamme paras vaihtoehto. Perusteltuamme ajatuksiamme saimme sovittua, että pelistä tehtäisiin tietokoneella pelattava videopeli, jonka pelattava ympäristö, eli tietokone, sijoittuisi taidemuseon perälle, taidemuseon järjestämien Taidetorstai-tapahtumien tilojen yhteyteen.

Seuraavaksi heräsikin kysymys siitä, mitä teoksia käyttäisimme osana peliä. Rovaniemen taidemuseolla on laaja kokoelma teoksia eri taiteilijoilta, joten aluksi rajaaminen tuntui haastavalta ajatukselta. Valitsemalla yhden teoksen, rajaisimme pelin ulkopuolelle paljon muita teoksia. Kähkönen ehdotti, että valitsisimme teokset tulevista näyttelyistä. Tällöin pelaaja pystyisi kohtaamaan käsiteltävän teoksen niin pelissä, kuin myös alkuperäisenä taidemuseon näyttelyssä. Tarkastelimme tulevia näyttelyitä ja pohdimme tätä vaihtoehtoa.

Lopulta kuitenkin päädyimme tulokseen, että alkaisimme käsittelemään pelissä Rovaniemen taidemuseon julkisia teoksia. Rakennuksen ulkoseinää koristaa seinään ripustettuja eri tekniikoita hyödyntäviä teoksia. Nämä teokset pysyvät osana ulkoseinää siihen asti, kunnes luonnon olosuhteet hitaasti haurastuttavat ne. Näihinkin teoksiin näin ollen tulee muutoksia, mutta paljon hitaampaan tahtiin, kuin museon näyttelyiden vaihtumiset. Tämä valinta tekisi näin ollen myös videopelimme sisällöstä ajankohtaisen pidemmäksi aikaa.

Kokoonpanona lopulta olivat me kaksi, pro gradu – tutkielman tekijät, ideoimassa ja osittain myös rakentamassa peliä, Tuohimaa tärkeimpänä pelin rakentajana sekä taidemuseon museolehtori yhteistyökumppanina. Museolehtori auttoi suuresti ideoimaan pelissä käytettäviä taideteoksia sekä käytännön asioissa sen osalta, miten peli voitaisiin tuoda pelattavaksi taidemuseon tiloihin. Hänellä oli myös eniten kokemusta erilaisten projektien toteuttamisesta taidemuseolla.

Halusimme tuoda videopelimme sisään tämän lisäksi musiikkia, joka olisi täysin tätä peliprojektia varten tehty. Kenelläkään meistä ei kuitenkaan ollut kokemusta musiikin tuottamisesta, joten Julia Väättäri suostui tekemään pelimme aulaan musiikin. Hän suoritti Oulun Madetojan lukiossa musiikin kurssin säveltämällä pelimme aulaan uniikin kappaleen “Gamelobby”. Loput pelin äänimaailmasta ladattiin peliin sivustoilta, jotka jakavat ilmaiskäyttöön musiikkia ja äänitehosteita.

Ideoimisen ja pelin konseptitaiteen luomisen jälkeen alkoi pelin rakentamisen osuus. Tuohimaa keskittyi pelimekaniikkojen rakentamiseen ja me aloitimme päähahmon mallintamisen Blender – nimisellä 3D mallintamisohjelmalla. Henkilökohtaista kokemusta mallintamisesta taustalla oli lähinnä Lapin ammattikorkeakoulun ja Lapin yliopiston yhteistyössä järjestämästä

kesäpeliopinnoista. Tuohimaa oli näin ollen tarvittaessa apuna mallinnuksen rakentamisessa toimivaksi kokonaisuudeksi.

## 4.2 Päähahmo ja aloituspaikka



Kollaasi nro 1: Aurinkopoika-patsas (Pekka Kauhanen, 2010.) Kuvaaja: Emma Väyttäri 2024 ja Aurinkopoika-mallinnus (Emma Väyttäri, 2024).

Koimme tärkeäksi miettiä tarkkaan, millaisen päähahmon luomme videopeliä varten. Halusimme tehdä taidemuseon kävijöille samaistuttavan päähahmon, joka olisi myös relevantti miljöön kannalta, jolloin vaihtoehtoista rajautui ulos esimerkiksi eläinhahmolla pelaaminen. Valinnassamme ei reflektoituisi pelkästään se, kenelle peli on suunniteltu vaan myös se, ketä varten taidemuseossa liikkuminen on. Sukupuolineutraaliuden kysymys nousi pinnalle hahmosuunnittelussa ja pohdimme pitkään, miten voisimme tuoda tätä esille lopullisessa suunnittelussa.

Pitkän pohdinnan jälkeen päädyimme siihen ratkaisuun, että päähahmo tulisi olemaan Rovaniemen taidemuseon sisäpihalla oleva teos *Aurinkopoika*, jonka on toteuttanut Pekka Kauhanen vuonna 2010 (ks. kollaasi 1). Tällöin tuomme pelissä esiin enemmän sitä, että mitä taidemuseosta löytyy, sen sijaan että painottaisimme, keitä varten museossa käyminen on. Aurinkopojan käyttäminen päähahmona myös sitoo peliä sen tarkoitettuun ympäristöön, sillä pelin on tarkoitus olla vain Rovaniemen taidemuseolla saatavissa oleva kokemus. Päähahmomme Aurinkopoika on hiljainen protagonistista, joka ei itse puhu pelissä, vaan puhumisen hoitavat muut hahmot tai pelistä löytyvät tekstilaatikot. Narratiivina Taiteen tarinat –peli perustuu tehtävien (quest) tekemiseen, sillä pelaaja herää Aurinkopoikana pelin alussa ja saa tehtäväkseen tutkia ja entisöidä teokset, jotka sijaitsevat museon ulkoseinällä. Tämän yleisen kehystävän tehtävän lisäksi jokaisessa kolmessa kentässä on oma juonensa, jonka pelaaja pelaa läpi.

Pelin aloitusalueeksi mallinettiin Rovaniemen taidemuseon julkisivu, jossa taideikkunat sijaitsevat oikeassakin elämässä. Tällaisen ympäristösuunnittelun hyödyntäminen sitoo oikeita, tosielämän teoksia peliin ja yhdistää niiden sisältöjä sekä mahdollisia aikaisempia merkityksiä ja tietoja teoksista osaksi peliä.

## 4.3 Pelikentät

Valitsimme pelin kenttien määräksi kolme. Ajatuksenamme oli, että pelaaja hyppäisi teoksen sisään ja kenttä olisi vahvasti inspiroitunut teoksen visuaalisesta ulkonäöstä ja mahdollisuuksien mukaan myös taiteilijan teosta tehdessä ajattelemasta sisällöstä. Tämän vuoksi jouduimme rajaamaan käsiteltäviä teoksia melkoisesti taidemuseon kokonaiskokoelmasta sekä myös itse seinäteosten määrästä. Valituiksi teoksiksi päätyivät Antti Kuurteen Suohauta (2018), Jarno Kantasen Poika ja karhu (2018) sekä Eemil Karilan Luonnon ylösnousemus (2022).

Taideteoksiin pohjautuvien kenttien lisäksi halusimme lisätä peliin aulaksi Rovaniemen taidemuseon julkisivun. Pelissä olisi näin ollen nähtävillä Lapinkävijäntien julkisivu ennen kenttiin menemistä.

Valintamme perustui lähtökohtaisesti siihen, minkä teoksen pystyimme visuaalisesti jo kuvittelemaan pelin kenttänä tai mihin teokseen meillä heräsi saman tien ideoita. Valintamme jälkeen saimme taidemuseon kautta yhteyden taiteilijoihin, jotka ovat kyseiset kolme seinämaalausta tehneet. Halusimme kertoa taiteilijoille projektistamme ja siitä, että heidän teoksensa ovat siinä käsittelyn alla. Teoksien valinnassa tavoitteenamme ei ollut korostaa tiettyjä teoksia muihin taideikkunateoksiin verrattuna, vaan osoittaa rakentamiemme esimerkkien avulla sitä, millaisia mahdollisuuksia videopelimuoto voisi antaa taidemuseon pedagogisena työkaluna. Muita teoksia olisi suhteellisen helppo halutessaan lisätä jälkeenpäin osaksi pelikokemusta.

Tämän lisäksi tärkeänä ajatuksena viestiyhteyden luomisessa oli kuulla heidän ajatuksistaan teoksen aiheen ja tekemisen taustalla. Tällöin saisimme omien mielikuviamme ja kokemuksen lisäksi myös taiteilijoiden näkemyksen teoksiinsa. Saamaamme tietoa voisimme hyödyntää osana kenttien suunnittelemista ja teosten käsittelemistä pelin sisällä. Kaksi kolmesta

taiteilijasta vastasi viestiin ja saimme heiltä kattavasti tietoa teoksen taustatarinasta ja valituista toteuttamisen tekniikoista. Tämä elementti oli yksi hieno lisä valintaamme ottaa käsittelyyn suhteellisen uusia teoksia pelissä, sillä se mahdollisti kuulemisen suoraan taiteilijoilta. Mikäli teokset olisivat sata vuotta vanhoja, joutuisimme turvautumaan täysin museon tietoihin ja siihen, mitä taiteilijasta ja hänen teoksestaan on kirjoitettu talteen.

## **Suohauta**

Suohauta-teos (Antti Kuurne, 2018, ks. kuva 1) koostuu mustalle taustalle maalatuista punaisista silmistä sekä valkoisista ja mustista käsistä. Värimaailma on muuten suhteellisen tiivis oranssin ja siniharmaan harmonia. Teosta katsellessa koimme teoksen tunnelman suhteellisen pelottavana. Erityisesti kun sen ulkonäön yhdistää teoksen nimeen ”Suohautaan”. Tahdoimme tuoda kokemustamme katsojana osaksi peliä ja luoda kentästä synkänpuhuvan ja hieman uhkaavan. Sellaisen kentän, jossa pelaaja pysyisi hieman varpaillaan siitä, mitä seuraavaksi tapahtuu.

Emme valitettavasti saaneet itse taiteilijalta vastausta, joten kenttä ja sen suunnitelma perustui omiin visuaalisiin havaintoihimme teoksesta sekä osittain myös suohautojen historiaa hyödynnettiin kentässä tarinallisissa elementeissä. Kenttään suunniteltiin mallinnettavaksi ainakin muutama erilainen käsi sekä myös teoksesta löytyviä silmiä ja havuja. Tiedostimme tekoprosessin aikana sen, että kyseessä olisi meidän tulkintamme teoksen sanomasta, jolloin riskinä olisi se, että näkemyksemme voisi mennä todella ristiin taiteilijan itsensä ajatuksesta teoksen sanomasta ja tunnelmasta. Tämän vuoksi jouduimme nojautumaan suunnitteluprosessissa internetistä löytyviin taustatietoihin, joita Suomen suohautoista on kirjoitettu.

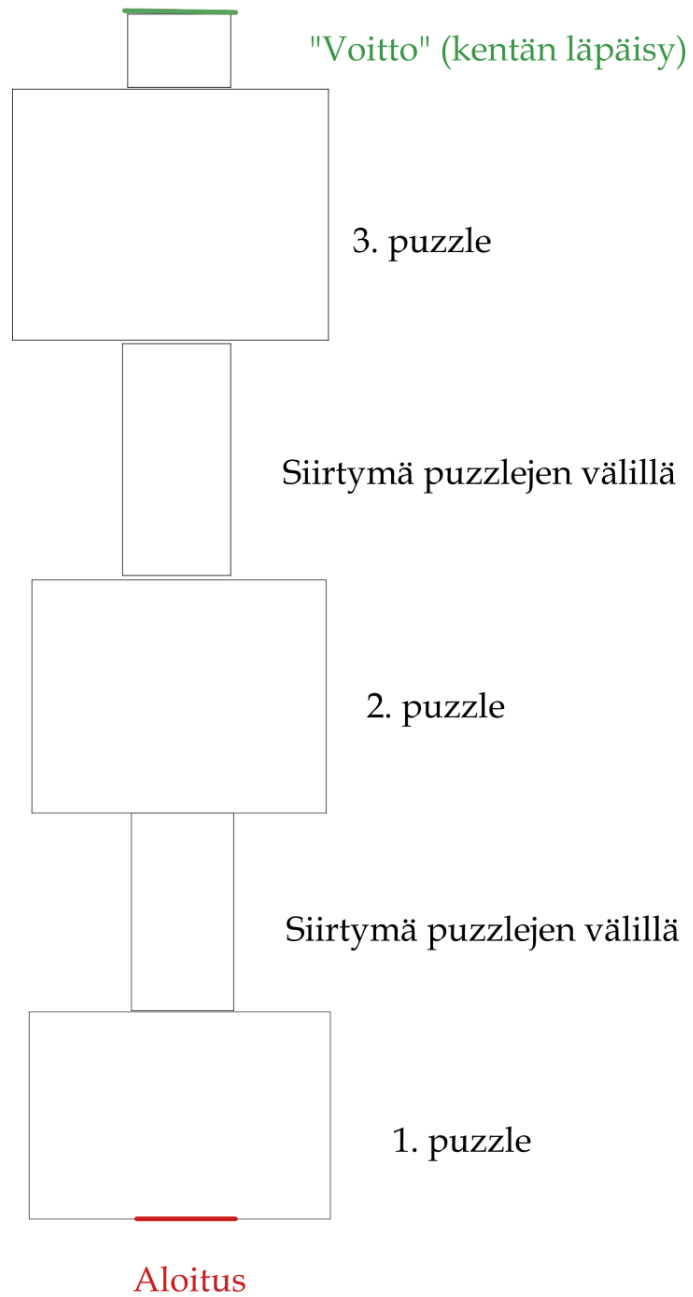
## Suohaudan kenttäsuunnitelma



Kuva nro 1: Antti Kuurneen teos *Suohauta* (2018) taidemuseon ulkoseinällä.

Kuvaaja: Emma Väättäri, 2024.

## Kenttä kokonaisuutena



Kaavio nro 1: *Suohauta*-kentän kenttäsuunnitelma. (Jenna Väliäho, 2024).

## **Yleiskuvaus kentästä:**

Pelaaja saapuu maalauksen sisään ja suoraan ensimmäisen pulman (puzzle) pariin. Siellä vastassa häntä odottaa loru, jonka avulla ensimmäinen pulma tulisi ratkaista järjestämällä kädet oikeisiin asentoihin. Kun kädet ovat oikeissa asennoissa, pääsee pelaaja eteenpäin. Ensimmäisen pulman jälkeen kuitenkin yksi käsistä herää henkiin ja alkaa jahdata pelaajaa siirtymän ajan. Pelaaja pääsee turvaan päästyään toisen pulman luokse, joka lukitsee käden ulos.

Toinen pulma keskittyy käsien sijasta silmiin. Pelaajan täytyy taas lorun avulla asettaa silmät oikeaan asentoon, jolloin pelaaja pääsee etenemään. Myös seuraavassa siirtymässä käsi jahtaa pelaajaa seuraavan pulman luo. Tällä kertaa se kuitenkin se seuraa pelaajaa kolmannen pulman luokse, jonne se jää väijymään pelaajaa.

Kolmas pulma hyödyntää painelaattoja, jotka pelaajan tulee aktivoida oikeassa järjestyksessä päästäkseen kentän läpi. Tässä kentässä pelaajaa jahtaa jatkuvasti käsi, jota hänen tulee vältellä samalla kun hän aktivoi painelaattoja. Käsi on sama vihollinen, joka on jahdannut pelaajaa siirtymine läpi kentästä toiseen ja kolmas pulma toimiikin myös näyttämönä käden päihittämiseen.

### **1. Pulma**

Ensimmäisessä pulmassa pelaajan tulee asettaa kädet oikeaan asentoon lorun ohjaamalla tavalla. Loru ilmestyy keskelle ruutua, kun pelaaja saapuu pulman luo, mutta myöhemmin se on luettavissa muualta. Loru kuvailee kiertelevästi käsien asentoja, joita pelaajan tulee tulkita ja toistaa pulman käsissä valitsemalla oikea asento käsille. Kun pelaaja on suorittanut pulman, avautuu tie eteenpäin. Kun pelaaja on poistumassa ensimmäisen pulman luota, yksi käsistä herää eloon ja alkaa jahtaamaan pelaajaa seuraavan pulman luo.

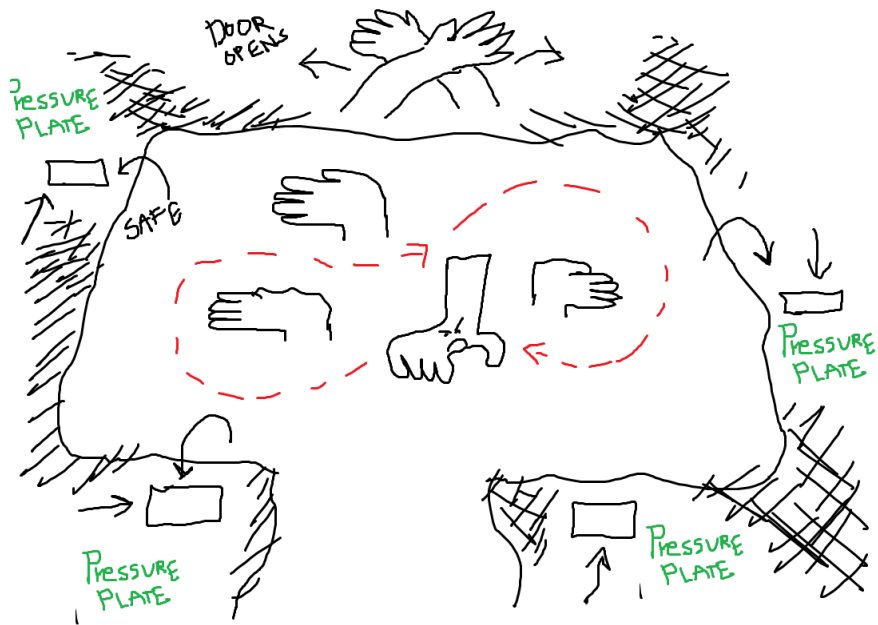
## **2. Pulma**

Toinen pulma taas keskittyy silmiin. Pelaajan on asetettava silmät oikeaan asentoon lorun mukaan. Loru ilmestyy keskelle ruutua, kun pelaaja saapuu pulman luo, mutta myöhemmin se on luettavissa muualta. Kuten edellisessäkin pulmassa, loru kuvailee pelaajalle eri silmien asentoa lorun muodossa. Kun pelaaja suorittaa pulman, tätä aiemmin jahdannut käsi ilmestyy jälleen jahtaamaan pelaajaa kolmannen pulman luo.

## **3. Pulma**

Kolmannessa pulmassa pelaaja joutuu eräänlaiselle areenalle, jossa hän taistelee häntä kentän läpi jahdannutta kättä vastaan, sillä käsi ei nyt jää pulman ulkopuolelle, vaan siitä tulee osa sitä aktiivisen vihollisen roolissa. Isot ristissä olevat kädet sulkevat pois uloskäynnin pelaajalta. Pelaajan tuleekin aktivoida painelaattoja ympäri areenaa samalla kuin käsi jahtaa pelaajaa. Kun pelaaja saa aktivoitua kaikki painelaatat, avautuu hänelle reitti kentän läpäisemiseksi.

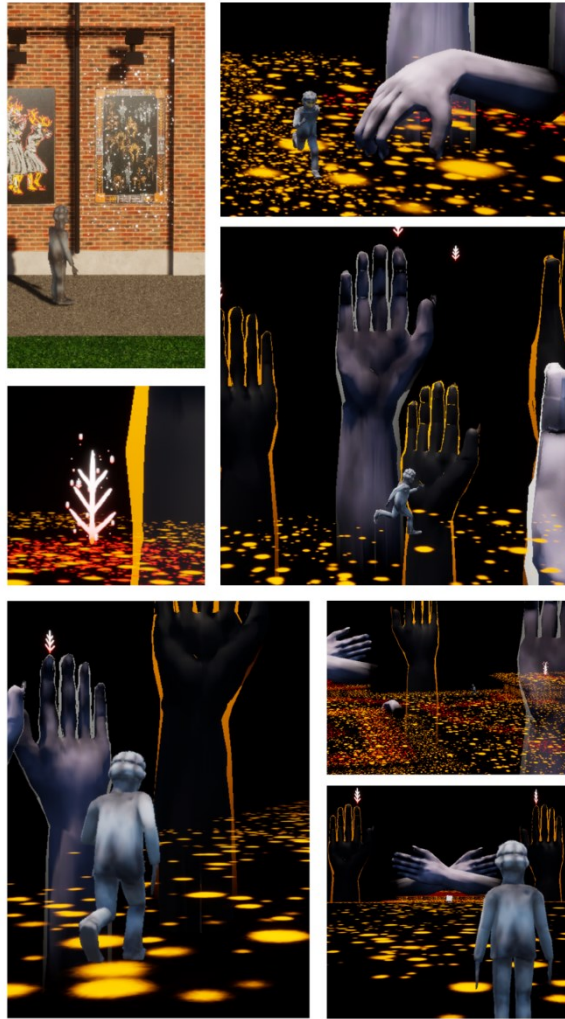
Kolmas pulma, jossa käsi on uhkana:



Kaavio nro 2: *Suohauta*-kentän tarkempi kenttäsuunnitelma. (Kalle Tuohimaa, 2024).

## Siirtymät

Molemmissa siirtymissä kenttien välillä pelaajaa jahtaa irtonainen käsi. Jos käsi saa pelaajan jostain syystä kiinni (pelaaja esimerkiksi pysähtyy), alkaa jahti alusta. Käsi jahtaa pelaajaa lähinnä vain siirtymien ajan, mutta on myös läsnä vihollisena kolmannessa pulmassa.



## Suohauta

Kollaasi nro 2: Kuvia *Suohauta*-kentän lopputuloksesta. (Jenna Väliäho, 2025).

### Lopputulos

Lopulliseen kenttään (ks. kollaasi 2) 3D-mallinnettiin sekä animoitiin teoksesta tuttu käsi. Käsi toimii niin taustalla visuaalisena elementtinä, että myös vihollisena, joka jahtaa pelaajaa tietyissä kohdissa kenttää. Vihollisena toimiva käsi auttaa syventymään pelin maailmaan ja antaa tietoa pelaajalle kentän säännöistä, joten se sitoutuu myös kentän interaktiiviseen suunnitteluun.

Teoksessa esiintyvät silmät eivät päätyneet lopulliseen kenttään, vaan ne tippuivat kehitysvaiheessa pois. Alkuperäisen kenttäsuunnitelman kolme osiota ja pulmaa muuttuivat lopullisessa kenttäversiossa yhtenäisemmäksi kokonaisuudeksi kolmen huonemaisen kokonaisuuden sijasta.

Sen sijaan, että kentässä olisi kolme pulmaa ja siirtymät, on kentässä nyt kolme osiota. Ensimmäisessä osiossa pelaaja tutustuu kentän tummaan miljööseen ja tunnelmaan tekstilaatikoiden ja kuvakulmien ohjailemana. Toisessa osuudessa pelaajalle esitellään kentän viholliset eli liikkuvat kädet. Tässä osuudessa pelaaja välttelee kahta liikkuvaa kättä ja oppii, että jos pelaaja esimerkiksi pysähtyy ja käsi saa hänet kiinni, pelaaja joutuu aloittamaan osuuden alusta. Näin pelaajalle tulee käsien mekaniikka tutuksi. Kolmannessa osuudessa pelaajalle esitetään pulma, jossa pelaajan täytyy väistellä kahta liikkuvaa kättä ja samalla hänen täytyy kerätä kaikki havut, jotta hän pystyy läpäisemään kentän. Tämä pulma toimittaa samanlaista periaatetta kuin alkuperäisen kenttäsuunnitelman kolmas pulma, joka oli areenamainen lisättyine vihollisineen. Kentän lopussa on myös tiedot alkuperäisestä teoksesta, koska halusimme, että pelaajat kokevat kentän ensin ja sitten näkevät teoksen. Tällöin pelaaja voi itse pohtia ja yhdistää pelissä näkemäänsä alkuperäiseen teokseen. Tässä kentässä narratiivi perustuu meidän pelin tekijöiden omiin havaintoihin, sillä emme saaneet taiteilijalta vastausta. Kenttä ohjaa selkeä narratiivi ja kenttä on sen vuoksi suoraviivainen ja alueeltaan rajattu.

## **Poika ja karhu**

Poika ja karhu –teos (Jarno Kantanen, 2018, ks. kuva 2) on mustalle pohjalle maalattuna poika soittamassa puhallinsoitinta karhun edessä, joka katselee ylös kohti kuuta ja tähtiä. Miljöö sijoittuu metsään. Maassa, kerroksen alla iso käärme vaikuttaa kuuntelevan tapahtumaa. Suurin osa teoksen elementeistä ovat yksinkertaistettuja, lukuun ottamatta karhua ja soittavaa poikaa. Siitä huolimatta, että Poika ja karhu teoksessa on hyödynnetty samankaltaisia

värivalintoja kuin Suohaudassa, niin koimme tunnelmat todella erilaisina. Pohdimme tämän syyksi sen, että teoksen sisäinen maailma sijoittuu metsään ja kuvassa oleva poika ei vaikuta pelkäävän edessään seisovaa, suurta karhua.

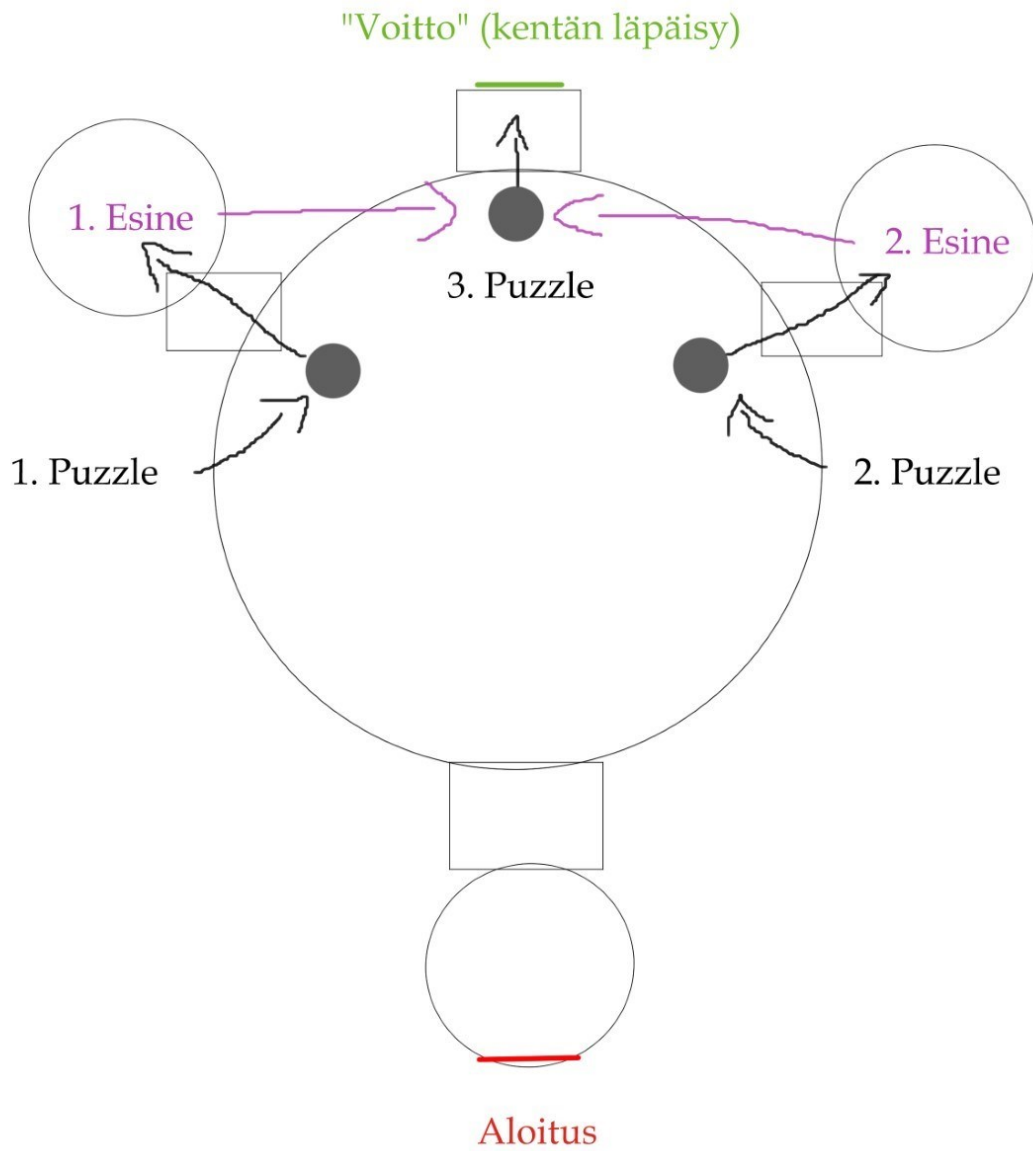
Tähän teokseen saimme taitelijalta vastauksen ja perustimme kenttäsuunnitelmaa hänen näkemykseensä sekä omaan visualisointiimme teoksesta. Itse taiteilijan kertomus teoksesta oli jo todella tarinallinen, joten kenttä kehittyikin paljolti sen ympärille. Kenttään mallinnettisiin ainakin teoksessa näkyvät karhu ja käärme, sekä niiden lisäksi näätä ja kettu. Näädästä ja ketusta taiteilija puhui vastauksessaan eläiminä, jotka voisi kesyttää paimenhuilulla, kun taas karhu tarvitsee mahtavamman tuohitorven kesyyntyäkseen. Kenttä perustuukin tuohitorven kasaamiseen.

Poika ja karhu kenttäsuunnitelma:



Kuva nro 2: Jarno Kantasen *Poika ja karhu* (2018) - teos taidemuseon ulkoseinällä. Kuvaaja: Emma Väätäri, 2024.

Kenttä kokonaisuutena:



Kaavio nro 3: *Poika ja karhu*- kentän kenttäsuunnitelma. (Jenna Väliäho, 2024).

## **Yleiskuvaus kentästä:**

Pelaaja saapuu maalaukseen sisään ja häntä vastassa on Käärme, joka kertoo pelaajalle Karhun piilottaneen tuohitorven, koska Käärme oli soittanut sitä kiusallaan hypnotisoidakseen Karhun. Nyt tuohitorven rikkonut Karhu nukkuu sikeästi tyytyväisenä uloskäynnin edessä ja pelaajan tulee koota tuohitorvi, jolla Karhu herätetään. Käärmeellä on antaa pelaajalle vain paimenhuilu, jolla pelaaja voi lepyttää tuohitorven osia vartioivat Ketun ja Näädän puolelleen.

Tämän kohtaamisen jälkeen pelaaja pääsee kentän pääosaan. Pelaajan tulee ratkaista kaksi pienempää pulmaa, joita vartioivat Näätä ja Kettu. Näiden vartioitavaksi Karhu on antanut tuohitorven osat. Näädän ja Ketun pulmat esittelevät pelaajalle kentän sointupulmien mekaniikan, jota pelaaja tulee hyödyntämään koko kentän läpäisemiseksi.

Kun pelaaja onnistuneesti on saanut molemmat osat, kasaantuu tuohitorvi viimeisen pulman eteen, jossa Karhu nukkuu. Pelaaja soittaa tuohitorvea kovaan ääneen herättääkseen Karhun uniltaan, mutta tämä osoittautuukin luultua haastavammaksi, sillä pelaajaa odottaa haastavampi pulma, jotta hän saa Karhun hereille ja hypnotisoitua. Kun pelaaja suorittaa tämän sointupulman käyttäen tuohitorven mahtia, Karhu siirtyy tokkuraisena sivuun ja Käärme kiittää pelaajaa, jonka jälkeen pelaaja pystyy läpäisemään kentän.

## **Pulma 1:**

Näätä vartioi tämän pulman takana toista tuohitorven osaa. Näädän edessä on laattoja/nappeja, joista jokainen vastaa yhtä nuottia. Näädän kanssa vuorovaikuttamalla pelaaja kuulee melodian, joka on toistettava laatoilla/napeilla pulman läpäisemiseksi. Pulma muodostuu yhdestä viiden nuotin sävelsarjasta. Kun pelaaja onnistunut toistaa melodian, väistyy Näätä pelaajan tieltä. Pelaaja pääsee tällöin hakemaan tuohitorven toisen osan.

## **Pulma 2:**

Kettu vartioi tämän pulman takana toista tuohitorven osaa. Ketun edessä on laattoja/nappeja, joista jokainen vastaa yhtä nuottia. Ketun kanssa vuorovaikuttamalla pelaaja kuulee melodian, joka on toistettava laatoilla/napeilla pulman läpäisemiseksi. Pulma muodostuu yhdestä viiden nuotin sävelsarjasta. Kun pelaaja onnistunut toistaa melodian, väistyy Kettu pelaajan tieltä. Pelaaja pääsee tällöin hakemaan toisen tuohitorven osan.

## **Pulma 3:**

Kolmatta pulmaa vartioi nukkuva Karhu. Kolmatta pulmaa ei voi suorittaa, ennen kuin pelaaja on läpäissyt pulmat 1 ja 2 sekä kasannut tuohitorven, jolla karhu herätetään ja jolla pelaaja ylipäätään pääsee kolmannen pulman luokse. Pelaaja pystyy hypnotisoimaan karhun torven voimalla ja karhu siirtyy, kun pelaaja on suorittanut sävelsarjan tuohitorvella. Tällöin pelaaja pystyy läpäisemään kentän.

Kolmas pulma noudattaa aiempien pulmien yksi ja kaksi kaavaa pidemmässä muodossa, jolloin pelaaja soveltaa jo oppimaansa. Pulma koostuu kolmen sävelen sarjasta, jotka voivat vaihdella 3–5 nuotin välillä. Pelaajan täytyy saada edellinen sävelsarja oikein, jotta hän voi siirtyä seuraavaan sävelsarjaan, muuten hänen on aloitettava alusta.

Esimerkki:

1. Sävelsarja: \_ \_ \_ \_
2. Sävelsarja: \_ \_ \_
3. Sävelsarja: \_ \_ \_ \_ \_

Saatuun kaikki kolme sävelsarjaa oikein, karhu liikkuu pois edestä ja pelaaja pääsee läpäisemään kentän.



## Poika ja karhu

Kollaasi nro 3: Kuvia *Poika ja karhu* -kentän lopputuloksesta. (Jenna Väliaho, 2025).

## Lopputulokset

Tässä lopullisessa kentässä (ks. kollaasi 3) kenttäsuunnitelma toteutui suurimmaksi osaksi. Joitakin tarinallisia elementtejä muutettiin pelimekaniikkojen toimimisen vuoksi, mutta pääasiallisesti kenttää varten luotu tarinallisuus pysyi tarkoitettuna kokonaisuutena. Tätä suunnitelmaa auttoi se, että olimme saaneet taiteilijalta itseltään jo niin tarinallisen kertomuksen omasta teoksestaan, joten kentän narratiivi perustui taiteilijan omaan kertomukseen teoksestaan. Esimerkiksi kaikki kentässä esiintyvät eläimet ovat suoraan teoksesta tai taiteilijan itsensä mainitsemia.

Tämäkin kenttä voidaan jakaa kolmeen osuuteen: Näädän, Ketun ja Karhun osuuteen. Pelaaja tapaa kenttäsuunnitelman mukaisesti kentän alkumetreillä Käärmeen, joka johdottaa pelaajan toimimaan kentässä. Täydensimme kentän alkua myös tekstilaatikoilla, jotka tuovat kenttään lisää tarinallisuutta. Tämä tarinallisuus on rakentunut taiteilijan haastattelun pohjalta. Käärmeelle puhuttuaan pelaaja pääsee etenemään Näädän ja Ketun pulmien luokse, jotka hän voi suorittaa haluamassaan järjestyksessä. Sekä Ketun että Näädän pulmien luona sijaitsevat tekstilaatikot, jotka sisältävät ohjeita sointupulmien mekaniikasta. Näin pelaaja voi aina palata lukemaan ohjeet. Tässä kentässä kaikki sivuhahmot ovat ystävällisiä ja kuljettavat tarinaa eteenpäin dialogin avulla, jota täydentävät tekstilaatikot. Tässä kentässä oli hahmosuunnittelun puolesta useita hahmoja, mutta se myös auttoi kentän tarinallisuutta ja tätä kautta myös sen läpi kantavaa narratiivia.

Kolmannen pulman luokse pelaaja pääsee soittamalla tuohitorvea, jolloin puut väistyvät hänen tieltään ja pelaaja pääsee Karhun luo. Kolmatta pulmaa ei siis konkreettisesti vartioi nukkuva Karhu, niin kuin aluksi ideoimme. Myös kolmas sointupulma helpottui yhdeksi pidemmäksi sävelmäksi kolmen osuuden sijasta. Kenttä noudattaa ympäristösuunnittelussaan alkuperäisen teoksen ulkomuotoa ja kenttä on rajattu suoraviivaiseksi. Interaktiivisen suunnittelun säännöt tulevat

tässä kentässä selväksi tekstilaatikoista ja pulmista, jotka toistavat samaa kaavaa eri pituuksilla.

### **Luonnon ylösnousemus**

Luonnon ylösnousemus (Eemil Karila, 2022, ks. kuva 3) on sekä tekniikaltaan, että ulkonäöltään poikkeava kahteen muuhun valintaamme. Teokseen on kerrostettuna eri sävyisiä siveltimenvetoja, jotka yhdessä muodostavat peltomaisen vaikutelman. Värit siirtyvät murretuista ylöspäin kohti selkeämpiä keltaisen, vihreän, sinisen ja punaisen värejä. Tämä värien muutos ja leikkittely antoi meille yhden ensimmäisistä ideoistamme pelin kenttiin. Ajatuksena olisi, että pelaaja vaikuttaisi tai olisi todistamassa heinän värien muutosta kentässä pelaamisen aikana.

Saimme vastauksen taiteilijalta hänen taideikkunaansa koskien, joten hyödynsimme sitä kenttää suunniteltaessa. Koska taiteilijan haastattelussa ja itse teoksessa luonnon olemus ja sen muutos olivat niin vahvasti läsnä, päätimme lähteä liikkeelle siitä ajatuksesta sekä teoksen visuaalisuudesta. Pohdimme luonnon tilaa teoksessa ja sitä, mitä jos personifioimme teoksessa esiintyvän tuulen. Näin syntyi ajatus luonnon raivosta ja sen lepyttämisestä kentän keskeisenä pulmana.

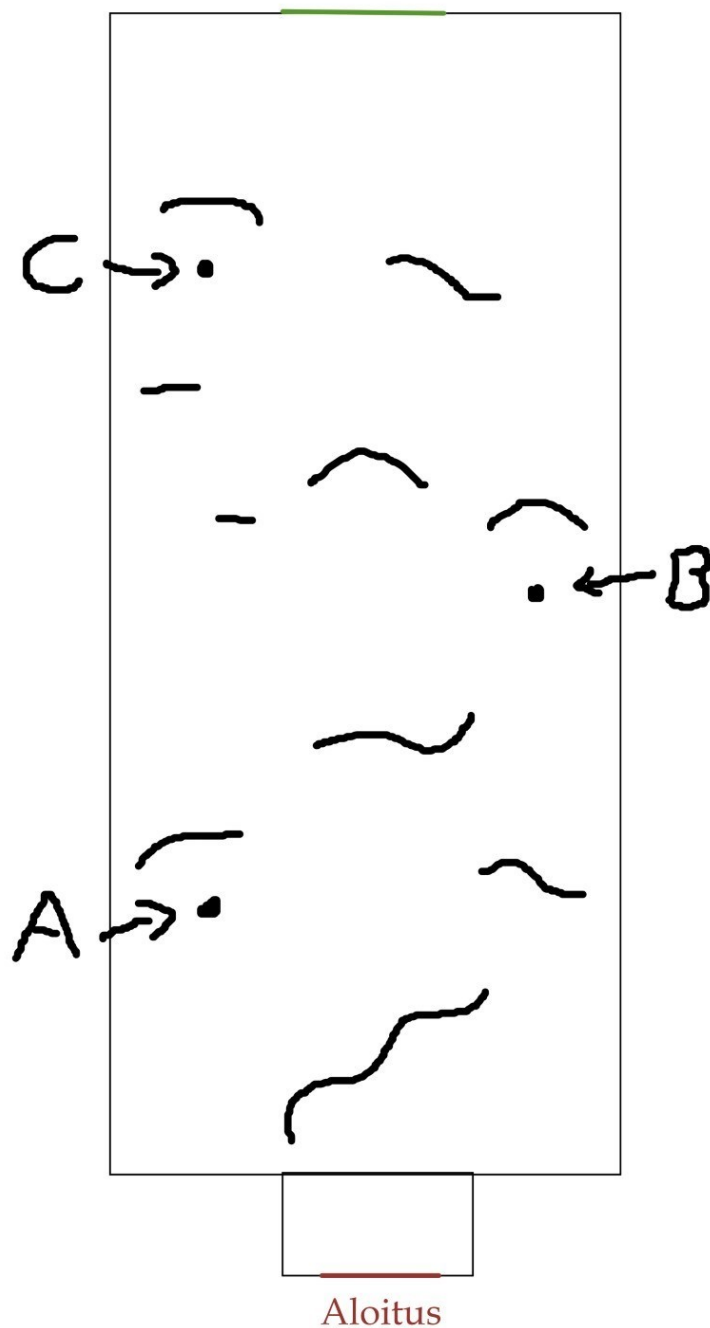
## Luonnon ylösnousemuksen kenttäsuunnitelma



Kuva nro 3: Eemil Karilan teos *Luonnon ylösnousemus* (2022) taidemuseon ulkoseinällä. Kuvajaaja: Emma Väyttäri, 2024.

Kenttä kokonaisuutena:

"Voitto" (kentän läpäisy)



Kaavio nro 4: *Luonnon ylösousemus-* kentän kenttäsuunnitelma. (Jenna Väliaho, 2024).

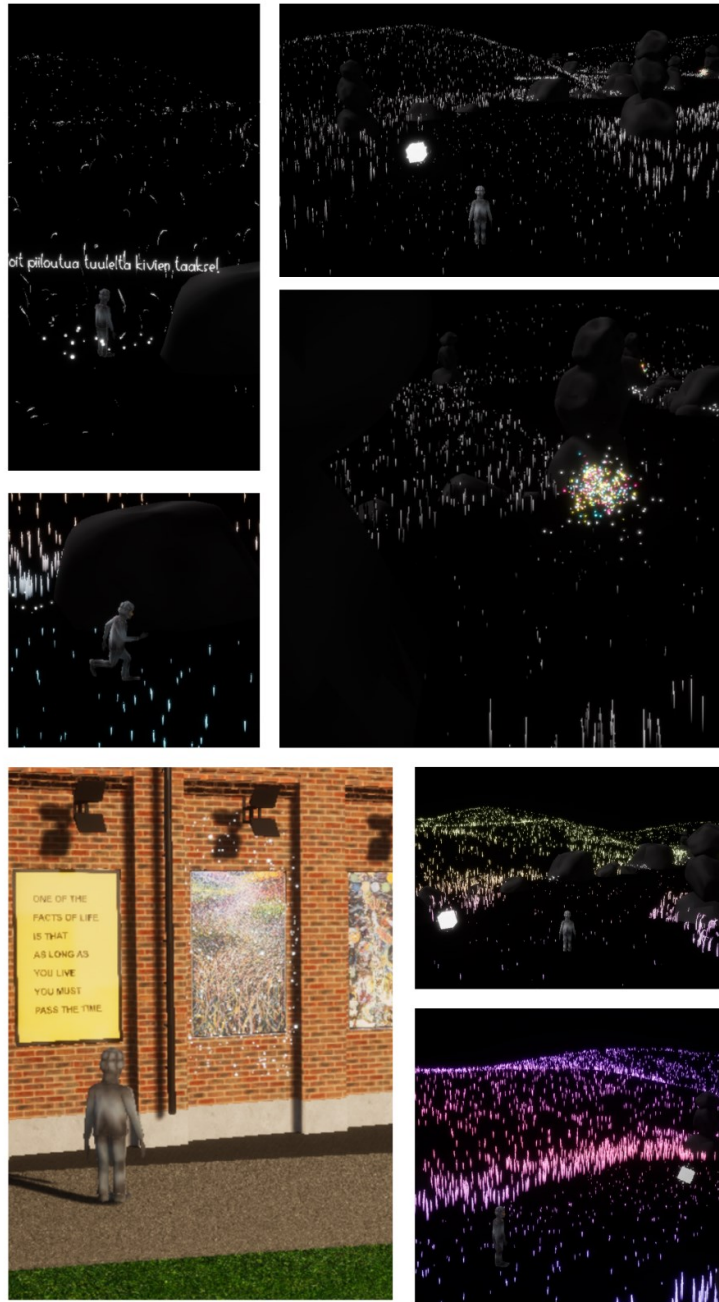
### **Yleiskuvaus kentästä:**

Pelaaja saapuu kentän sisään. Hän löytää itsensä luolan sisältä, jossa hän kuulee, kuinka tuuli raivoaa ulkona. Ilmassa on tervan tuoksua. Päästyään ulos luolasta, pelaaja löytää edestään niityn, jota tuuli riepottelee. Pelaaja huomaakin edetessään, että tuuli on niin voimakas, että se puskea häntä taaksepäin, jos pelaaja ei käytä hyväkseen tuulensuojia ja ajoita kulkemistaan tuulen voimakkuuden mukaan.

Hetken edettyään pelaajalle tuleekin vastaan piste, jossa ruoho on elottoman näköistä. Pelaajan tulee elvyttää ruoho takaisin henkiin vuorovaikuttamalla paikan kanssa. Niityn ruoho saa värinsä takaisin ja pelaaja jatkaa eteenpäin, kunnes hän elvyttää kaksi muuta samanlaista ruohopaikkaa. Kun pelaaja on elvyttänyt kaikki kolme paikkaa, tuuli tyyntyy ja luonto päästää pelaajan läpäisemään kentän.

### **Pulma:**

Maalauksen on vallannut luonto, tarkemmin tuuli, joka puskee pelaajaa taaksepäin voimakkuudellaan. Pelaajan pitääkin ajoittaa etenemisensä tuulen voimakkuuden mukaan ja käyttäen tuulensuojia, kun hän etenee kentässä. Kentässä on kolme pistettä, jossa ruoho on väritöntä ja pelaajan pitää näillä pisteillä vaikuttaa vaihtoehdon kanssa, joka elvyttää ruohon takaisin henkiin. Kun pelaaja on elvyttänyt nämä kolme pistettä kentässä, tuuli tyyntyy ja pelaaja pääsee läpäisemään kentän.



## Luonnon ylösousemus

Kollaasi nro 4: Kuvia *Luonnon ylösousemus* -kentän lopputuloksesta. (Jenna Väliaho, 2025).

## Lopputulokset:

Kenttäsuunnitelman tarinallisuus pysyi lopullisessa kentässä (ks. kollaasi 4) lähes samana, mutta kentän mekaniikkaa jouduttiin säätämään useaan kertaan, jotta se toimisi. Tuulimekaniikka oli vaikea toteuttaa ja saada toimimaan, mutta lopulta sekin saatiin toimimaan lopullista kenttää varten tietyillä ehdoilla. Joitakin kentän elementtejä karsittiin tai muutettiin kentän mekaniikan toimimisen takaamiseksi. Kenttään ei varsinaisesti 3D-mallinnettu mitään, mutta kentän tuulimekaniikkaan viitataan tekstilaatikoissa persofinoituna tuulena. Tuuli onkin ensin kentässä vihollinen, mutta tyyntyy kentän lopussa ystävälliseksi. Tuulen käyttö hahmona sopiikin teoksen teemaan ja taiteilijan näkemykseen omasta teoksestaan eli sopii narratiiviin ja kentän hahmosuunnitteluun.

Kentässä ei itsessään ole erillisiä osioita, vaan kenttä yhtenäinen kokonaisuus, jonka varrella on kolme vuorovaikutteista paikkaa. Nämä vuorovaikutukselliset osiot pelaajan tulee kerätä matkan varrelta, jotta hän pääsee läpäisemään kentän, niin kuin alkuperäisessäkin kenttäsuunnitelmassa. Kentän muoto kuitenkin muuttui kehittämisen aikana. Alkuperäisessä kenttäsuunnitelmassa kenttä oli laajempi sekä valinnaisia suojapaikkoja ja näin myös reittejä oli suunniteltu enemmän. Tuulimekaniikka alkuperäisessä kentässä myös vain työnsi pelaajaa taaksepäin, jolloin pelaaja menetti etenemistään ja joutui uudestaan miettimään mahdollista etenemisreittiään.

Lopullisessa kentässä alun luola on jätetty pois ja kentän alkuun on sijoitettu tekstilaatikko, josta löytyy tarinallisesti kerrottuna kentän tuulipulman ohjeistuksen. Kenttä itsessään on lineaarisempi ja seuraa selvää polkua, joka noudattaa samaa kaavaa ympäristösuunnittelussa kuin muutkin kentät. Myös tuulipulman mekaniikkaa muutettiin niin, että pelaaja ei työnny tuulen seurauksesta taaksepäin vaan "kuolee", jos hän ei ole tuulelta suojassa merkittyjen suojapaikkojen takana. Selvensimme näitä turvapaikkoja visuaalisin elementein ja pelaaja palaa kuollessaan viimeisimmän tallennuspisteen

kohdalle, josta hän pystyy yrittämään alusta, jotta kentän interaktiivinen suunnittelu pysyisi selvänä. Tallennuspisteinä toimivat kolme vuorovaikutuspaikkaa, jotka pelaajan tulee aktivoida läpäistäkseen kentän. Näillä paikoilla sijaitsevat myös tekstilaatikot, jotka sisältävät tarinaa kentän taustalla.

#### 4.4 Kenttien lopullinen pedagoginen sisältö

Pelin kenttien lopullisissa versioissa pedagogisuus näkyy siinä, että tarinallisuus yhdistetään visuaalisiin elementteihin sekä pelillisyyteen ja taiteen tunteminen on yhdistetty näihin elementteihin. Tämän pelin taiteen tunteminen rakentuu alkuperäisten teosten ja niistä saatujen tietojen pohjalle, olipa tieto sitten Rovaniemen taidemuseolta tai itse taiteilijalta saatua. Motivaatio pelistä löytyy sen tarinallisuudella ja kenttiin, joissa on pelaajille haasteina pulmia. Oletuksena tietenkin on, että pelaaja on motivoitunut itse videopelin kokemuksesta tai teoksista, joihin peli perustuu.

Pedagogisena ideanamme oli yhdistää taiteen tuntemuksen elementtejä viihdyttävään videopeliin, jolloin hauska, kokemuksellinen oppiminen toteutuisi. Tämä toteutuikin suurimmilta osin, mutta jouduimme karsimaan tiettyjä ideoita ja ajatuksiamme pelin kenttien osalta sen vuoksi, että meillä ei ollut osaamista toteuttaa niitä tai aikaa ei ollut tarpeeksi. Harkitsimme peliin kuvallisten informaatiotekstien sijaan uutisotsikoiden tai muun kirjallisen muodon löytämistä osana suoritettavaa pelin sisäistä haastetta, jolloin informaation saaminen olisi tuntunut luontevammalta. Tässä informaatiokuvakkeessa lähestyimme uhkaavasti pedagogisuuden päälle liimaamisen riskiä.

Pohdimme myös ajatusta monipelistä, jossa toteutuisi niin pelaamisen, kuin myös pedagogisen oppimisen sosiaalinen puoli. Monipelissä taiteen

tuntemuksen lisäksi pystyisi keskustelemaan peliä pelatessaan pelikumppaninsa kanssa pelin sisällöistä ja vertailla kokemustaan luontevalla tavalla. Toisaalta tämä taas olisi tuonut omat haasteensa, mikäli museokävijä olisi yksin ilman toista ihmistä pelaamaan hänen kanssaan. Tällöin pitäisi olla mahdollisuutena niin moninpeli, kuin myös yksinpeli ja kyseessä olisi todella iso urakka pelisuunnittelun ja toteutuksen osalta.

Kehittämistiimin pienuuden ja vähäisen pelien tekemisen kokemuksen puolesta pelin visuaaliset elementit sekä mekaniikat eivät aina vastanneet tasoa, jota suunnittelimme. Ymmärrettävästi joidenkin pelimekaniikkojen kömpelyys tai mahdolliset viat voivat vetää pelaajan huomion pois pelin sisällöstä ja tuntua turhauttavalta. Tämä korostuu erityisesti museokävijöissä, jotka ovat entuudelta pelanneet paljon videopelejä ja saattavat verrata näkemäänsä peliä aikaisemmin pelaamiinsa peleihin, joiden toteuttamisessa on saattanut työskennellä satoja osajia suuren budjetin kanssa.

## 5. Testipelaaminen

Pelin testaaminen on tärkeä osa pelin kehittämistä. Tällä tavoin saadaan tavoiteyleisöltä ajatuksia pelin sen hetkisestä toimivuudesta niin teknillisesti, tarinallisesti, kuin myös visuaalisestikin. Testasimme pelin toimivuutta useammalla eri yleisöllä. Näistä ensimmäinen oli vuosikurssimme kuvataidekasvatuksen opiskelijat, joiden jälkeen siirsimme pelin testattavaksi osana Rovaniemen taidemuseon Taidetorstai-työpajoja. Lisäsimme myös pelin julkaisutapahtumaan palautteenanto-pisteen, jonne kävijät pystyivät lisäämään kehitysideoitaan ja ajatuksiaan.

### 5.1 Pelin palautteet: Mikä meni mönkään?

Kehittämistutkimuksessa testaaminen ja palautteen saaminen on osa kehittämissyliä, sillä kehittämistuotosta testataan mahdollisimman autenttisella kohderyhmällä, jonka jälkeen tuotosta kehitetään saaduun palautteen perusteella (Aksela & Pernaa, 2013, s. 186). Jaammekin palautteet osana kehittämisprosessin sykliä. Kohderyhminä toimivat kuvataidekasvatuksen opiskelijat sekä taidemuseon kävijät, jotta saimme palautetta niin opettajan kuin oppijankin näkökulmasta.

### 5.2 Kuvataidekasvatuksen opiskelijat

Saimme tuoda videopelin toiselle kurssille rinnakkaisopiskelijoiden testattavaksi ensimmäistä kertaa. Videopeli herätti mielenkiintoa ja saimmekin muista opiskelijoista useamman pelin testaajan. Keräsimme palautetta pelistä Google docs- kyselyn avulla, jolloin palautteet menivät suoraan pelimme tekemisen kolmannelle osapuolelle Kallelle, ilman että hänen täytyi olla fyysisesti paikalla peliä testattaessa. Kysymykset liittyivät lähinnä pelin toimivuuteen ja

grafiikoihin. Suoritimme testipelauksen noin kuukautta ennen pelin virallista julkaisupäivää, jolloin meillä oli vielä mahdollisuus tehdä muutoksia pelin rakenteeseen ennen ajan loppumista kesken.

Kysymykset keskittyivät pelin suorituskykyyn tässä vaiheessa testausta. Tärkein oli saada tietää, mikäli peli pyöri ja sen grafiikat pyörivät ongelmitta. Kyselystä ilmeni, että tässä kohtaa pelissä olevan kameran liikkeet olivat nopeatempoisia, joten niitä tuli säätää rauhallisemmaksi ennen pelin julkaisua taidemuseolla. Toisena korjattavana asiana oli se, että pelissä pystyi kävelemään sivuhahmon, käärmeen lävitse. Isoimpia korjattavia asioita oli se, miten Suohauta-kentässä pelaajaa uhkaavat kädet eivät liikkuneet niitä lähestyessä. Näiden asioiden lisäksi ei pelissä ilmennyt suurempia ongelmia. Yksi testipelaajista peräti olisi toivonut, että pelistä löytyisi elementti, että pelialueen reunan yli pystyisi putoamaan.

### 5.3 Taidemuseon kävijät

Ensimmäisellä demoamiskerrallamme Rovaniemen taidemuseolla järjestimme taidemuseon työskentelytilan perälle television ja ohjaimen, joilla halutessaan voi testata keskeneräistä videopeliämme. Olimme pitämässä työtilassa ystävänpäiväkorttipajaa, jonne saapui yli kolmekymmentä museokävijää. Huomasimme, miten videopelin pelaaminen itse ei saanut museokävijöitä testaamaan peliä. Sen sijaan se, että toinen meistä pelasi ja pelin eteneminen näkyi näytöllä, herätti kävijöiden mielenkiintoa. Olimme järjestäneet videopelin viereen kaksi A4- kokoista paperia, joille testaajat voivat kirjoittaa pelin positiivisia puolia ja myös kehitysehdotuksia. Nämä kuitenkin jäivät tyhjiksi tällä testauskerralla. Uskomme, että tämä saattoi johtua siitä, miten ystävänpäivä oli samalla viikolla, joten kävijöillä saattoi mielenkiinto olla korttien ajoissa valmistumisessa, videopelin sijaan. Tämän lisäksi taidemuseon työntekijä pohti kanssamme, miten myös videopelin mainostamisen puutteella tällä kerralla voi olla vaikutusta sen vastaanottoon. Taidemuseolta ja rinnakkaisopiskelijoilta

saamiemme palautteiden pohjalta saimme kasaan kehitettäviä asioita. Nämä olivat lähinnä pelin toiminnallisuuteen liittyviä kehitysideoita, joten välitimme tiedot suoraan Kallelle.

## 6. Valmiin pelin julkaisu ja tarkastelu

Haasteena pelin suunnittelussa huomasimme sen, miten joihinkin taiteilijoihin oli mahdotonta ottaa henkilökohtaisesti yhteyttä saadaksemme lisää tietoa heidän ajatuksistaan teoksista. Esimerkiksi *Aurinkopojan* (2010) kohdalla saimme pian tietoomme, että teoksen toteuttanut taiteilija Pekka Kauhanen on menehtynyt vuonna 2020. Näissä tilanteissa jouduimme painottamaan internetistä saamaamme tietoa etsiessämme pohjaa teoksien olemuksien esilletuomiseen osana videopeliä. Painotimme tämän lisäksi myös paljon omaa kokemustamme teoksia tarkastellessamme, jolloin henkilökohtaiselle mielikuvitukselle jäi paljon tilaa.

Järjestimme Rovaniemen taidemuseolle julkaisutapahtuman hiihtolomaviikolla 6.3.2025. Tapahtuman yhteydessä järjestimme tämän lisäksi kaksi työpajaa, joiden tehtävänantoon otimme inspiraatiota pelissäkin käsiteltävistä taideikkunoista. Taidemuseo järjesti puheen alustamaan pelin julkaisua ja kysyi meiltä kysymyksiä peliin ja pelin kehitykseen liittyen.

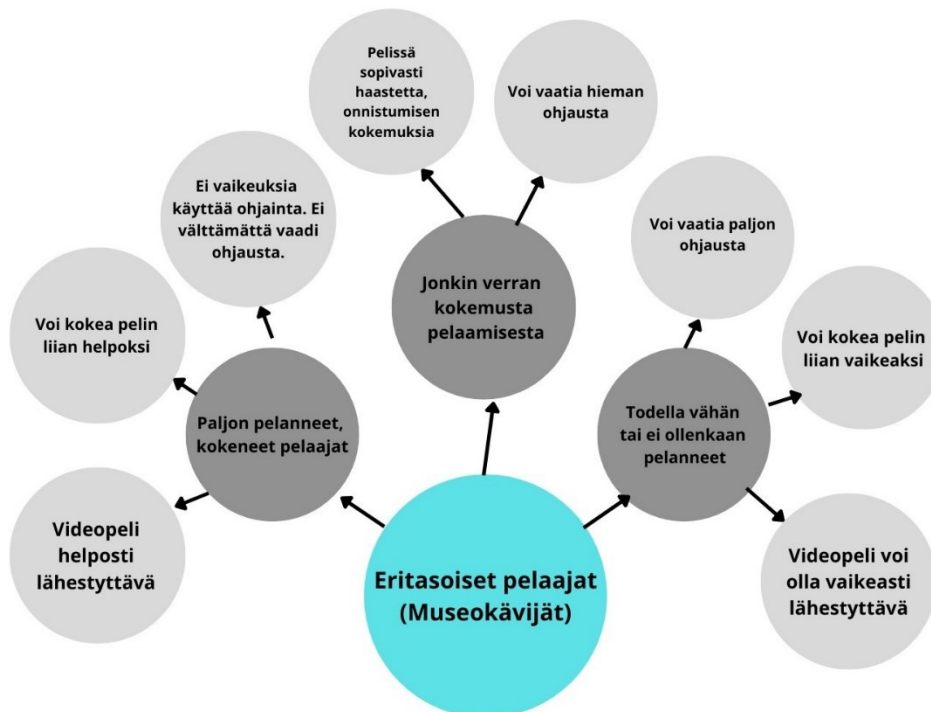
Alustavan puheen jälkeen siirryimme museokävijöiden kanssa taidemuseon työpajatilaan. Huone jaettiin niin, että tilan perällä oli kannettava tietokone yhdistettynä televisioruutuun. Valitsimme televisioruudun peliä varten sen vuoksi, että peliä pystyy pelaamaan vain yksi kerrallaan, joten isommalta ruudulta voivat muut kävijät tarkastella pelin etenemistä ja visuaalisuutta.

Julkaisupäivänä annoimme kävijöille mahdollisuuden jättää pelistä kirjallista palautetta muistilapuille. Palautteissa oli paljon parin sanan positiivisia kommentteja, kuten "hyvä peli" ja "kiva". Joillekin kävijöistä peli tuntui nostalgiselta pelin musiikkivalintojen vuoksi. Kiinnitimme erityistä huomiota siihen, miten palautteissa käytettiin sanaa kokemus. Positiivinen kokemus,

jossa laajennetaan omaa taiteen tietämystä, oli tavoitteenamme ja ainakin osan kävijöistä kohdalla tämä tavoite toteutui.

Toinen palaute, joka toistui muistilapuissa, oli se, että kävijät toivoivat lisää kenttiä peliin. Tämä jos jokin oli positiivinen palaute, sillä se kertoi siitä, että mielenkiintoa vastaavalle sisällölle löytyy. Osa pelaajista pelaamisen aikanakin kyseli, onko kenttiä vielä lisää löydettävänä. Kenttien suhteen erityisesti korostui toive siitä, että tekisimme jonain päivänä kentän Ilya Baidakin “Hillanlasku”-teoksesta vuodelta 2019. Tämäkin teos löytyy Rovaniemen taidemuseon taideikkunoista ja oli yksi potentiaalisista teoksista kentäksi suunnittelun alkupuolella.

## 6.1 Eritasoiset pelaajat videopelin äärellä



Kaavio nro 5: Koonti videopelin pelaamisen kokemuksista (Emma Väättäri, 2025).

Suunnitellessamme peliä tiesimme suuntaavamme sen taidemuseon kävijöille. Huomasimme kuitenkin pian, että museonkävijät ovat laaja ihmisryhmä eri ikäisiä ja eri taustaisia ihmisiä. Videopelin onnistumisen vuoksi, sen tulisi olla kävijöille lähestyttävä ja saavutettava osa museokokemusta. Tämä paljastuikin haastavammaksi asiaksi, kuin aluksi ymmärsimmekään. Kävijöillä voi olla todella erilaisia kokemuksia videopeleistä. Osa on saattanut pelata niitä aktiivisesti, kun taas toiset eivät välttämättä ole koskaan koskeneetkaan ohjaimen. Saimme kerättyä testajien pelikokemuksista keskustelemalla heidän kanssaan pelikokemuksen aikana ja jälkeen. Osa kävijöistä totesi edellisen videopelien pelaamiskertansa sen yhteydessä, kun pyysivät avustusta pelissä etenemisessä. Erilaiset pelilliset lähtökohdat kävijöissä korostuivat erityisesti pelin julkaisupäivänä.

Paljon pelanneet kävijät pelin julkaisupäivänä eivät tarvinneet ohjausta ohjaimen käyttöön. He tiesivät pelin logiikan ja miten saada pelattava päähahmo suorittamaan haluamansa toiminnon. Saimme kokeneilta pelaajilta palautteena sen, että he kokivat pelin vähän liian helpoksi, mutta visuaalisesti miellyttäväksi. Eräs pelin kokeilijoista ei ollut pelannut kahteenkymmeneen vuoteen. Hän pääsi hyvin kiinni pelin logiikkaan saadessaan hieman avustusta ohjaimen käytöstä. Laskemme hänet kategoriaan, jossa pelikokemusta on jonkin verran. Päästessään kiinni pelin toimivuuden logiikkaan, hän koki pelikokemuksen hienona elämyksenä. Näin ollen onnistumisen kokemus koettiin osana pelaamista.

Todella vähän pelanneet museokävijät taas pelin julkaisupäivänä eivät rohkaisuista huolimatta halunneet kokeilla itse pelata. Heille, jotka eivät ole ollenkaan pelanneet, voi ohjaimen käyttö tuntua jännittävältä. Julkaisupäivänä oli tämän lisäksi paljon ihmisiä ympärillä, joten kynnys kokeilla pelaamista ensimmäisiä kertoja elämässään voi nousta yleisön edessä (ks. kaavio 5). Keskusteltuamme julkaisupäivän jälkeen taidemuseon työntekijöiden kanssa

haasteista pelaamisen aloittamisessa, totesimme, miten tulostettu, kuvallinen ohje pelin vieressä voisi tulevaisuudessa auttaa pelaamisen aloittamisessa. Pelin sisäisissä ohjeissa pyydetään esimerkiksi painamaan "action nappia", joten vieressä oleva ohje voisi suoraan näyttää, mikä ohjaimen napeista tämä kyseinen nappi on.

Haasteena eritasoisisten pelaajien kohtaamisessa on se, miten voimme tehdä videopelistä kaikille saavutettavan ja mielekkään kokemuksen. Mikäli olisimme tehneet videopelistä haastavamman, olisi se vaikeammin saavutettava vähemmän pelanneille kävijöille. Toisaalta taas haastavampi versio olisi voinut vahvistaa enemmän pelanneiden mielenkiintoa. Vielä pidemmälle ajateltuna, myös paljon pelanneiden henkilöiden välillä on suuria eroja siinä, mikä ylläpitää heidän mielenkiintoaan pelaamisessa. Tällöin tulisi huomioida myös erilaiset pelin sisäiset tavoitteet. Mikäli pelistä pyrkisi tekemään kaikille soveltuvan, olisi riskinä se, ettei se lopulta sopisi pelattavaksi kenellekään. Jälkeenpäin pohdittuna, mikäli aika olisi riittänyt, olisi eri tasoisten versioiden rakentaminen helpottanut tätä vaikeutta luoda matala kynnyksinen, saavutettava peli.

Vaikka osa vaatiikin ohjausta erityisesti pelaamisen aloittamisessa, huomasimme pelin julkaisupäivänä mielenkiintoisen ilmiön. Lapset ja nuoret, jotka saapuivat katsomaan peliä vanhempiansa kanssa, alkoivat pian opastaa vanhempiaan ohjaimen käytössä. Meidän apuamme ei tarvittu, vaan perheet tekivät pelaamisesta yhteisen kokemuksen ohjeiden antamisen ja kentistä puhumisen muodossa. Yhteinen kokemus vaikutti pienentävän sukupolvien välistä eroa ja antoi uuden tavan käsitellä ja keskustella taiteesta, pelin kenttien muodossa.

## 6.2 Opetettavan asian välittyminen

Oikarainen (2022, s. 66) on todennut, että vaikka opetuskäytössä käytettävät pelit olisivat motivoimassa oppimista, emme voi loppujen lopuksi tietää oppivatko he (oppilaat) pelin pelaamisesta vai motivoiko peli oppimaan, koska sen pelaaminen on kivaa. Emme voi tässäkään tapauksessa olla täysin varmoja opetettavan asian välittymisestä pelaajille, mutta saimme pelaajien kommentteista hyvää osviittaa siihen, että joitain ajatuksia pelin pelaaminen herätti. Esimerkiksi eräskin opiskelijatoverimme totesi, miten hän “ei pysty katsomaan enää taidemuseon taideikkunoita samalla tavoin kuin ennen”. Tämän lisäksi julkaisutapahtumassa monet nuorista pelaajista hihkaisivat huoltajilleen tunnistavansa pelissä esiintyviä hahmoja ja elementtejä taideikkunoista. Konkreettisesti teoksista oppimisen voisimme teoriassa toteuttaa niin, että tekisimme testin pelaajien tietämyksestä ennen pelin pelaamista ja uuden testin pelin pelaamisen jälkeen.

Hooper-Greenhillin (2007, s. 35) mukaan on vaikeaa ymmärtää oppimista museoissa, sillä esimerkiksi museoissa käytetty aika on usein lyhyt, tapahtuu ryhmissä sekä harvakseltaan. Lisäksi jokaisella museossa kävijällä on omat lähtökohtansa ja oppimisen mielenkiinnon kohteensa, joita he itse toteuttavat käydessään museossa (Hooper-Greenhill, 2007, s. 34). Eli esimerkiksi toisin kuin koulujärjestelmässä, museoissa ei ole selkeää järjestelmää, jolla oppimista mitataan. Emme esimerkiksi tienneet, kävivätkö peliä testanneet usein Rovaniemen taidemuseossa, ja mikä heidän tavoitteensa kyseisellä käyntikerralla oli. Videopelit mielletään usein viihdyttäväksi median muodoksi, joten usealle käynnin agendana mahdollisesti oli videopelin testaus, joka vain sattui olemaan taiteen tuntemiseen tarkoitettu.

Pelissä olevat tiedot olivat osittain tekstimuodossa, upotettuna pelin tarinaan. Riski tässä on se, että taidemuseon kävijä, joka pelaa peliä haluaa pelata pelin

nopealla vauhdilla läpi, jolloin hän saattaa ohittaa tekstiosiot ja keskittyä muuhun pelisisältöön. Tällöin osa taiteilijoiltamme saatavasta tiedosta jää pimentoon. Uskomme kuitenkin siihen mahdollisuuteen, että pelattuaan pelin, he jäävät seuraavan kerran tarkastelemaan tarkemmin taidemuseon seinässä olevaa alkuperäistä teosta. Peli myös antaa mahdollisuuden syventyä yhden teoksen käsittelyyn kerrallaan, luki sitten tekstiosiot tai ei.

Pohdimme pitkään pelin roolia taidekasvatuksen pedagogiikassa ja tulimme siihen lopputulokseen, että peli on hyvä lisätyökalu taiteen tuntemukseen. Peli yksinään ei anna kaikkea pedagogista sisältöä, eikä ainakaan tässä muodossa korvaa oppaan tai taidekasvattajan roolia, mutta se tuo opetukseen paljon lisää. Oppaan tai kasvattajan rooli voisi esimerkiksi olla se, että teoksiin tutustuttaisiin ensin, jonka jälkeen peli pelattaisiin. Tällöin pohjalla olisi yleinen tietämys teoksesta ja sen sisällöstä ja pelin pelaaminen toisi kokemuksellisen oppimisen elementin, jolloin opittu asia jäisi paremmin mieleen.

Alastalo & Ignatius (2018) kuvailevat Puenteduran SAMR-mallia työkaluna teknologisen opettamisen ja oppimisen ohjaamiseksi neljällä eri tasolla. Ensimmäiset kaksi osiota ovat korvaaminen (substitution) ja lisääminen (augmentation). Korvaamisella tarkoitetaan aiemman (opettamisen) työkalun korvaamisella teknologialla. Tämä voi esimerkiksi tarkoittaa Moodlen hyödyntämistä oppimisympäristönä. Lisäämisessä taas korvaamisen lisäksi myös toiminta opetustilanteessa muuttuu (Alastalo & Ignatius, 2018). Toiset kaksi SAMR-mallin osiota Alastalo ja Ignatius (2018) kertovat olevan muutos (Modification) ja uudelleenmäärittely (redefinition). Näissä kahdessa teknologialle annetaan enemmän tilaa opetuksessa. Muutoksella tarkoitetaan sitä, että teknologialle annetaan mahdollisuus koko tehtävän uudelleen suunnitteluun ja oppilaiden työskentely tehdään näkyväksi muutenkin, kuin tekstin muodossa. Uudelleenmäärittely taas antaa mahdollisuuden tehtäville, jotka eivät olleet ilman teknologiaa edes mahdollista toteuttaa. Ensimmäisessä ja toisessa SAMR-taulukon teknologian opetuksen muodossa oppimisen ja

opettamisen kokemusta parannellaan, mutta vasta kolmannessa ja neljännessä muodossa oppimisen muotoa muovataan teknologian avulla (Kendon & Anselmo, 2025).

Alastalo ja Ignatius (2018) omassa SAMR:iin perustuvassa digitaalisessa kehitysprosessissaan totesivat opettajan digiosaamisen kehittyvän ja oppilaiden saaneen joustavaa, yksilöllistä oppimisprosessin etenemismahdollisuutta. Omassa projektissamme, videopelissä, sanoisimme sijoittuvamme SAMR-kaaviossa lisäämisen (augmentation) osa-alueelle. Tavoitteenamme ei ole videopelin avulla korvata esimerkiksi museovierailua tai opastettua kierrosta, vaan tuoda siihen lisää työkaluja ja kokemuksia, jotka vahvistavat oppimista ja teoksista jäävää muistijälkeä. Voisimme toki myös argumentoida osuvamme osittain myös uudelleenmäärittelyyn, sillä ilman teknologiaa, ei videopelin kautta tehtävää oppimista voisi tapahtua.

### 6.3 Potentiaaliset tulokset hausassa oppimisessä

Annamari Mannisen (2025, s. 79 & 85) tekemässä tutkimuksessa museopedagogiikan ominaispiirteistä ja mahdollisuuksista hän haastatteli kuvataidekasvatuksen opiskelijoita heidän pohdinnoistaan museopedagogiikan tavoitteista ja tavoitteiden toteutumisesta. Vuorovaikutuksen, oppimisen, osallistamisen ja saavutettavuuden lisäksi vastauksissa korostui hauskuus ja leikillisuus 33 % vastauksista. Vastauksissa hauskuus usein linkittyi usein osaksi oppimista. Mannisen (2025, s. 92) mukaan Harju ja Multisilta (2014) ovat todenneet leikin mahdollistavan heittäytymisen, osallistumisen, luovan toiminnan ja avoimuuden erilaisille lopputuloksille. Tämä ei tarkoita vain osallistujien heittäytymistä, vaan aktiviteetin tai tavallisesta poikkeavan opastuksen pitämiseen voidaan vaatia myös kierroksen pitäjän heittäytymistä (Manninen, 2025, s. 92).

Potentiaali hauskalle oppimiselle on se, että oppilas tai opiskelija tulee oppineensa haluttua asiasisältöä ilman, että huomaa edes olevansa opetustilanteessa. Meidän versiossamme tavoitteena oli tehdä opittavasta sisällöstä pelin ydin, jolloin kentät ja kaikki mitä rakensimme sen ympärille, tuottaisi opetuspelin. Opetuspeleissä on aina riskinä se, että pedagoginen osuus lisätään viimeiseksi, jolloin lopputulos voi tuntua päälle liimatulta ja erilliseltä osalta peliä. Mannisen (2025, s. 92) mukaan Leena Tornberg (2009) on todennut, miten voidaan määritellä oppimista tapahtuneeksi, mikäli museokäynnin kesto pidemmäksi aikaa kävijälle on tapahtunut muutos tunteissa, taidoissa, tiedoissa tai käsityksissä.

Museopedagogisen toiminnan elämyksellisyys ja viihdyttävyyys korostuvat työpajan tai opastuksen ollessa vapaaehtoisesti osallistuttava toiminta (Manninen, 2025, s. 92). Taidemuseon kävijöistä iso osa on vapaa-ajallaan tutustumassa taideteoksiin ja näyttelyihin, joten tästä aktiviteetista voi olla hyvä tehdä sellaista, ettei se tunnu työltä tai liian raskaalta kokemukselta. Mannisen (2025, s. 92) mukaan museoita on kuitenkin myös kritisoitu siitä, että niissä tavoitellaan liiallisesti viihdyttävyyttä toiminnassa.

Videopelin suunnittelemisessa ja rakentamisessa tärkeimpänä ajatuksena on se, miten se voisi tukea pedagogisesti taiteen tuntemusta museokävijöissä. Eeva Anttilan (2022) mukaan David Kolb on kehittänyt kokemuksellisen oppimisen mallin sellaiseen muotoon, jossa oppiminen etenee konkreettisia kokemuksia ja toimintaa reflektoiden kohti ilmiöiden teoreettista ymmärtämistä ja parempia toimintamalleja. Videopelin kohdalla tämä voisi tarkoittaa esimerkiksi sitä, että kävijä näkee museon seinällä teoksen, jonka jälkeen kohtaa sen uudella tavalla videopelin sisällä, voiden hypätä teoksen sisälle ja pohtia teoksen visuaalista ilmettä ja sanomaa syvällisemmin.

## 6.4 Tulevaisuuden pelillisen opetuksen mahdollisuudet

Pelillistäminen ja pelien teknologian hyödyntäminen tuo paljon uusia mahdollisuuksia opetukseen. Kokoelmien digitoiminen esimerkiksi avaa täysin uusia ovia sille, miten museot voivat jakaa kulttuuriaineistojaan suurelle yleisölle. Esimerkiksi 3D-skannattu veistos voidaan viedä VR-ohjelmaan, jolloin VR-laseja käyttämällä teos on kuin katsojan käsin kosketeltavissa, vaikkei alkuperäinen fyysisesti olisikaan lähellä katsojaa.

Pohdimme erilaisten pidempien ja lyhyempien kurssien mahdollisuutta kuvataidekasvattajille ja opetusalan opiskelijoille. Kysyntää on yhä enemmän pelialan osaajille, joten antamalla pienen kynnyksen kautta asian opiskeluun mahdollisuuksia, myös ideat ja tämän kaltaiset projektit todennäköisesti lisääntyisivät.

Tämän lisäksi erilaiset tapahtumat pelien ympärille voisi houkutella taidemuseoon nuoria kävijöitä enemmän. Yksi mahdollisuus rakentamallemme pelille olisi esimerkiksi järjestää pikapelaus (speedrun)- tapahtumia, joissa tavoitteena olisi pelata videopeli läpi mahdollisimman lyhyessä ajassa.

## 6.5 Johtopäätökset

Tutkimuksemme prosessin päätavoitteena oli kehittää taidemuseon kävijöille soveltuva videopeli, joka kehittäisi heidän taiteen tuntemustaan ja tarkastella sekä tutkia prosessia, joka johtaisi haluttuun lopputulokseen. Tuloksissa saimme selville, että prosessi on moniportainen ja hyvinkin monimutkainen erityisesti pienellä kokemuksella ja kokoonpanolla. Tähän tilanteeseen auttoi yhteistyön luominen, niin taidemuseon, kuin myös esimerkiksi Julia Väätärin kanssa. He auttoivat tilanteissa, joissa meillä ei ollut osaamista. Yhteistyö

tämän lisäksi säästi meiltä huomattavasti aikaa pelin rakentamisessa. Yhteistyö saatiin toimimaan selkeillä suunnitelmilla ja aikataulutuksella sekä kompromisseja tekemällä.

Pelin kehittämisen prosessi kulki syklisesti ja palasimme tarkastelemaan pelin eri osia useita kertoja saatuaamme palautetta ja huomattessamme lisää kehityskohtia. Huomasimme palautteen saamisen olevan todella tärkeässä osassa pelin kehittämistä, sillä uusin silmin tarkastellessa saattoi huomata herkemmin puuttuvia elementtejä pelin sisällä. Palautteen kautta meille aukeni myös eri tasoisten pelaajien ryhmät, joiden huomioiminen on välttämätöntä, kun kyseessä on niinkin laaja kohdeyleisö kuin museokävijät.

Tutkimuskysymyksemme: "Millainen on prosessi, jonka lopputuloksena on taiteen tuntemusta opettava peli?", onkin yllättävän haastava vastata tiivistetysti, sillä se pitää sisällään todella paljon asioita. Prosessi koostui taustatutkimuksesta, niin pelin suunnittelun, kuin myös toteuttamisen suhteen, kuin myös käsiteltäviin teoksiin mahdollisimman syvästä tutustumisesta. Se koostui myös kokouksista, suunnittelusta, mallintamisesta, kuin myös pelimoottorin käytöstä. Tärkeässä osassa peliprojektia oli reflektointi siitä, millaista peliä tavoittelemme ja miten saamme taiteenopetuksen pedagogiikan luonnolliseksi osaksi lopputulosta. Jouduimme myös hyväksymään sen faktan, että vaikka tavoittelisimme tietynlaista kokemusta ja oppimista, emme voi taata videopelin muodossa sitä, että kyseessä olisi kaikille mieluisa tapa oppia ja kohdata teoksia taidemuseossa.

Huomasimme sen, miten tärkeässä roolissa ajan määrä oli osana prosessia. Mitä enemmän aikaa, sitä enemmän ehdimme saada laajasti palautetta pelin sisällöstä ja toimivuudesta sekä tehdä tarvittavia muutoksia pelin parantamisessa.

Peli otettiin myös hyvin vastaan julkaisupäivänä ja museon työntekijöiden puolesta, mutta sen tulevaisuus museolla on vielä tällä hetkellä epävarma. Pelin käyttöönotto vaatisi museon työntekijöiltä sen pariin kouluttautumista sekä museolta itseltään tilaa ja laitteita sen pelaamiseen. Toivommekin kuitenkin, että peli olisi tulevaisuudessa osana kokonaisuutta, johon kuuluisi opastus taideikkunoiden parissa, työpajatoimintaa ja itse peli. Näin oppiminenkin olisi pelin parissa kokonaisvaltaisempaa ja antaisi mahdollisuuden keskustelulle ja reflektiolle.

E erityisen mielenkiintoisena ilmiönä huomasimme sen, miten nuoret pelaajat saivat ikään kuin opettajan roolin pelatessaan vanhempiensa kanssa. Monilla nuorista oli kokemusta pelaamisesta, jolloin he pystyivät opastamaan vanhempiaan pelaamisessa ja keskittymään itse pelin sisältöön tarkemmin.

## 7. Pohdinta

Yhteistyö oli koko projektin ytimenä. Pohdimme omia vahvuuksiamme pelin rakentamisessa ja etsimme osajia niille osa-alueille, joita emme taitaneet. Ilman yhteistyötä lopullinen videopelimme olisi todennäköisesti todella erilainen. Tuohimaa toi videopelin rakentamisen osaamisensa, Julia Väätäri musiikillisen taitonsa ja Rovaniemen taidemuseo kulttuuriset sisältönsä kokonaisuuteen. Totesimme, että yksittäisten Taidekasvatuksen opiskelijoiden on haastavaa lähteä tämän kaltaiseen isompaan projektiin, erityisesti jos on projektin kanssa menossa myös muita aikaa ja huomiota vieviä kursseja ja projekteja.

Mikäli olisimme kehittyneempiä osaamisessamme ja aikaa olisi ollut enemmän, olisi ollut hienoa tutkia sosiaalisuuden vaikutuksia pelikokemukseen. Tekemällä pelistä suoraan useamman henkilön pelattavan, olisimme todennäköisesti saaneet huomattavasti enemmän pelaajien välistä keskustelua pelaamisen aikana. Tämä tukisi mahdollisuutta toistensa opettamisesta pelaamisen yhteydessä.

Totesimme tekemämme pelin olevan hieman liian pitkä, mikäli haluaisi antaa mahdollisimman monelle mahdollisuuden sen kokemiseen. Televisiolla tai suuremmalla näytöllä projektisointi tuo onneksi mahdollisuuden tarkastella peliä ilman omaa pelaamistakin, mutta se taas ei anna tarkastelevalle mahdollisuutta pelattavuuden kokemiseen.

### 7.1 Tavoitteiden toteutuminen

Yksinkertaisuudessaan, suurin tavoitteistamme oli saada tämä peli aikaiseksi. Saimme kuin saimmekin aulan ja kolme kenttää aikaiseksi, joista jokainen on pelattavissa. Pelin toiminnallisuuteen haluamme vielä lisätä selkeät ohjeet

sellaisille, jotka eivät esimerkiksi ole koskaan videopeliin koskeneet. Tämä voi konkreettisesti tarkoittaa esimerkiksi tulostettua kuvaa ohjaimesta, jossa on nuolilla opastettu mistä hahmo liikkuu ja mitä tulee painaa, jotta tapahtuu haluttu toiminto.

Huomasimme jossain kohtaa, että saatoimme nojata liikaa ajatukseen siitä, että kaikki osaavat pelejä pelata. Kaikki meistä kolmesta ovat pelanneet videopelejä jo nuoresta iästä saakka, joten meillä tutkijoina ilmeni haasteita hahmottaa sitä, miten vaikeasti lähestyttävä pelaaminen voi joillekin museon kävijöistä olla. Selkeä ohjeistus ja ideaalisessa tilanteessa myös ohjaaja vieressä tuovat pelistä lähestyttävämmän ja esteettömämmän kaikenlaisille taidemuseon kävijöille. Tämä vaatisi museon henkilökunnalta kouluttautumista pelin ohjaamiseen, jotta he pystyisivät ohjeistamaan museokävijöitä pelin ääreen sekä pulmatilanteissa.

Toiseksi haasteeksi pelin tulevaisuutta ajatellen osoittautui se, ettei taidemuseolla ollut ainakaan pelin julkaisupäivänä tietokonetta tai laitetta, jolla peli pyörisi. Tällaisen hankkimista he kuitenkin suunnittelivat. Olisi sääli, mikäli peli olisi pelattavana vain julkaisupäivänä, jolloin kannoimme museolle henkilökohtaisen kannettavan tietokoneen, jolla kävijät pääsivät pelaamaan. Oli kuitenkin mielenkiintoista tutustua siihen, millaisia digitaalisia välineitä taidemuseolla on jo valmiina saatavilla, ja mitä he olisivat valmiita hankkimaan tämän kaltaisten projektien yhteydessä.

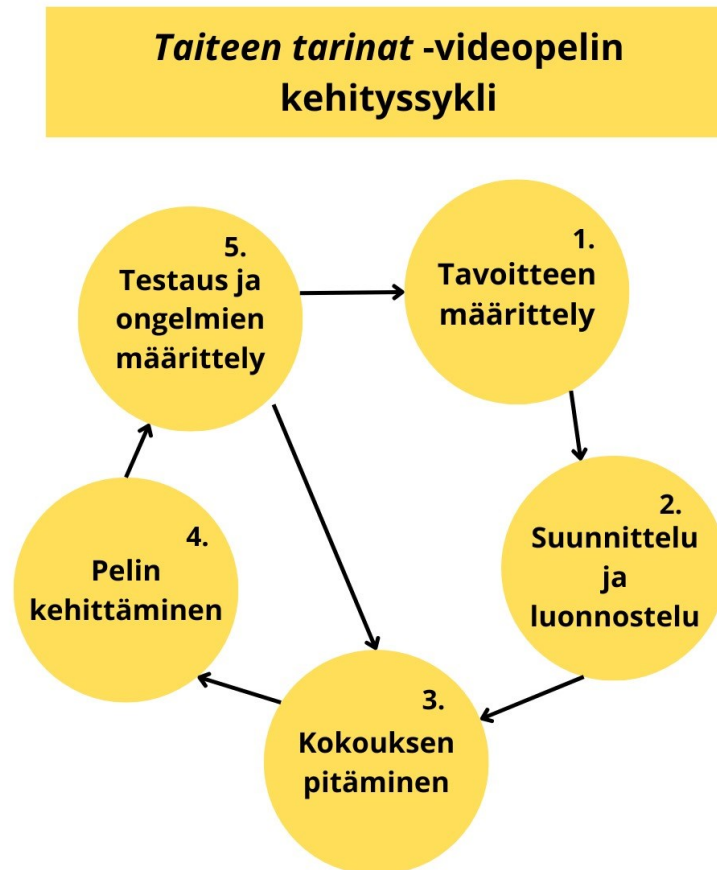
Puuttuvana osana kokemuksellisen oppimisen syklistä meiltä puuttui videopelin pelaamisesta taidemuseokävijöiden itsereflektio, jonka Anttila (2022) määrittelee kokemuksellisen oppimisen syklin viimeiseksi osaksi ennen uuden kokemuksen tuomaa oppimisen prosessia. Tämä tuo oman haasteensa, sillä ilman saamansa kokemuksen tietoista käsittelyä, voi kokemuksen tuoma oppimisen mahdollisuus jäädä pinnalliseksi ja epätarkoituksenmukaiseksi

(Anttila, 2022). Oppimisen vahvistamiseen videopelin pelaamisen yhteydessä tulisi lisätä jonkinlainen reflektiivinen osuus saadakseen kokemuksellisesta oppimisesta kaiken irti. Tällainen osuus voisi Anttilan (2022) mukaan opetuksessa olla esimerkiksi itsearviointin, ryhmäpohdinnan tai palautekeskustelun muodossa. Ryhmäkeskustelu pelistä voisi tukea pelaamisen sosiaalista aspektia ja keskustelut voisivat potentiaalisesti herättää uusia näkökulmia niin teoksien tarkasteluun, kuin myös videopeliin itseensä.

Annakaisa Kultima (2014, s 137–138) on todennut, miten yksi asia yhdistää pelejä ja on keskeistä niiden suunnittelussa: kokemuksellisuus. Kultima kertoo, miten Salen ja Zimmerman (2004) ovat painottaneet, että kokemuksen voi suunnitella vain epäsuorasti ja pelintekijä ei yleensä pääse suoraan pelin aikana vaikuttamaan syntyneeseen kokemukseen. Tämä johtuu siitä, että pelaajat tulevat erilaisista taustoista ja pelejä voidaan pelata erilaisissa ympäristöissä. (Kultima, 2014, s. 137–138). Voimme pelin tekijöinä tavoitella kokemuksellisuutta ja kokemuksellista oppimista, mutta emme voi olla täysin kontrollissa siitä, millainen kokemus pelaajalla (tässä tapauksessa museokävijällä) on ollut pelin pelaamisessa.

Tutkijoina kritisoimme tutkimustamme tarkastellessa sitä, että opimme me lopulta museokävijöiden sijaan kokemuksen kautta taideikkunoista enemmän rakentamalla videopelin ja selvittämällä tietoa suunnittelemista varten. Tekemisessämme täytyy kaikki kokemuksellisen oppimisen osat: Käytännön kokemus, harkitseva tarkkailu, abstrakti käsitteellistäminen ja aktiivinen kokeilu (Anttila, 2022). Tällöin herää kysymys siitä, ollaanko oppimisen ytimessä tehdessä tutkimusta ja rakentamalla videopeliä, vai silloin kun pelaa videopeliä, joka käsittelee tavoiteltavien asioiden oppimista. Aloimme pohtimaan taidekasvattajina sitä mahdollisuutta, että kuinka paljon enemmän esimerkiksi koulukontekstissa oppilaat saisivat oppimisesta enemmän irti, mikäli he olisivat ohjaavassa osassa, rakentamassa ja suunnittelemassa taideteoksien pohjalta videopeliä.

## 7.2 Tutkimusprosessin pohdintaa



Kaavio nro 6: *Taiteen tarinat* –videopelin kehityssykli. (Emma Väätäri, 2025).

Kuten aikaisemmin tutkimusmenetelmiämme määrittellessä kerroimme, tutkimuksemme perustuu eniten kehittämistutkimukseen. Kehittämistutkimus koostuu sykleistä ja pro gradu –tutkielmassa prosessi koostuu yleensä yhdestä tai kahdesta syklistä (Aksela & Pernaa, 2013, s. 185). Akselan ja Pernaan (2013, s. 186) mukaan kahteen kehittämissykliin kuuluu teoreettinen ongelma-analyysi, empiirinen ongelma-analyysi, ensimmäinen kehittämisvaihe, toinen empiirinen ongelma-analyysi, toinen kehittämisvaihe ja sitten raportointi. Oma

tutkimuksemme noudattaa tätä kahden syklin kehittämistutkimusta, sillä se sisältää myös toisen empiirisen ongelma-analyysin ja kehittämisvaiheen.

Ensimmäinen teoreettinen ja empiirinen ongelma-analyysi keskittyy aikaisempaan tutkimukseen ja tarveanalyysiin, joka kertoo enemmän tutkimustarpeista, -mahdollisuuksista ja -haasteista (Aksela & Pernaa, 2013, s. 185–186). Olemme tutustuneet tutkimuksessamme ongelma-analyyseissä niin digitalisaatioon koulumaailmassa kuin museokontekstissa sekä pelillistämiseen ja videopelien käyttöön osana opetusta. Myös pelien kehittämisen avaaminen on ollut osa prosessia. Oman syklimme (ks. kaavio 6) visualisoinnissa tämä osuus on tavoitteiden määrittelemistä, suunnittelua ja luonnostelua sekä kokousten pitämistä. Tavoitteiden määrittelyä tapahtui kirjallisuuteen ja tutkimuksiin perehtymisellä ja suunnittelu tapahtui näiden pohjalta. Kokoukset kaaviossa viittaavat kokouksiin niin museon kuin työryhmän kanssa, jolloin sen voidaan katsoa olevan osan tarveanalyysiä, jossa kartoitettiin peliä Rovaniemen taidemuseolle.

Ensimmäinen kehittämisvaihe tapahtuu aikaisemmin mainittujen vaiheiden pohjalta (Aksela & Pernaa, 2013, s. 186) ja kehitimme peliä ja sen tasoja siihen pisteeseen, että kokonaisuus voitiin viedä testipelattavaksi eli sykli siirtyi toiseen empiiriseen ongelma-analyysin vaiheeseen. Toisessa empiirisessä ongelma-analyysissä alustavaa kehittämistuotosta eli tässä tapauksessa peliä testataan mahdollisimman autenttisella kohderyhmällä (Aksela & Pernaa, 2013, s. 186). Meillä kohdetestausryhmiä oli kaksi: kuvataidekasvatuksen opiskelijat ja Rovaniemen taidemuseon kävijät. Ensimmäisillä testikerroilla haimme palautetta mekaniikkojen toiminnasta ja pelin sujuvuudesta. Myös itse työryhmän sisällä peliä testattiin useita kertoja mekaniikkojen toimivuuden takaamiseksi. Tutkimuksessamme meillä ei ollut määrättyä testiryhmää, joka olisi testannut peliä alusta loppuun työryhmän ulkopuolisena tahona. Kysymyksenä heräsikin, että millaista palautetta olisimme saaneet, jos tutkimuksessa olisi ollut määrätty testiryhmä. Palaute olisi ollut varmasti ollut

johdonmukaisempaa, mutta se ei olisi vastannut ehkä laajuudeltaan museokävijöiden isoa skaalaa. Omassa syklin visualisoinnissamme kehittämisvaiheen voi nähdä 3.–5. vaiheiden toistumisena.

Ensimmäisen kehittämisvaiheen ja toisen empiirisen ongelma-analyysin jälkeen siirrytään toiseen kehittämisvaiheeseen, missä tuotosta kehitetään saadun palautteen pohjalta (Aksela & Pernaa, 2013 s. 186). Pelin demoversion palautteen perusteella muokkasimme ja viimeistelimme pelin version sellaiseksi, että se oli julkaisukelpoinen pelin julkaisupäivänä Rovaniemen taidemuseolla. Keräsime vielä julkaisupäivänä palautetta kävijöiltä pelistä, jota käytimme tutkimuksemme raportoinnissa, joka on kaksi kehittämissykliä sisältävän tutkimuksen viimeinen vaihe (Aksela & Pernaa, 2013, s. 186). Raportoinnin pääaineisto koostuu työpäiväkirjoistamme ja muistiinpanoistamme koko kahden kehittämissyklin ajalta.

Koimme yllättävän helpoksi lähteä tutkimaan erilaisia opetuspelejä ja videopeleihin liittyviä projekteja ja muovata näistä nimenomaan taiteen tuntemukseen soveltuvaa kokonaisuutta. Muihin oppiaineisiin löytyi valtava määrä soveltuvia pelejä, joista opettajilla oli hyviä kokemuksia.

Tutkimusprosessia helpotti se, että pidimme keräämämme suunnitelmat ja materiaalit selkeästi eri kansioissa. Teimme jo ensi alkuun kahtiajaon siinä, mitkä keräämämme tiedot liittyvät erityisesti pedagogisuuteen ja mitkä taas pelin rakentamiseen. Myöhemmin nämä kansiot saivat sisältönsä alaotsikko kansioita, kuten “konseptitaide” ja “inspiraatiota”. Selkeys helpotti hahmottamaan sitä, mihin seuraavaksi tulisi kiinnittää huomiota videopelin suunnittelemisessa. Se myös erityisesti helpotti jälkepäin reflektointiin, kun tiesi mistä kansioista etsiä haluamaansa tietoa.

Haasteenamme tutkimusprosessin pohtimisessa on se, miten syvällä olemme projektissa ja tutkimuksessamme, jolloin olemme luoneet henkilökohtaisen

tunnesiteen rakentamaamme videopeliin. Saatamme toivoa niin paljon videopelin menestystä opettavuudessaan, jolloin saatamme etsiä tätä tukevaa tutkimusta ja näkökulmia. Tämä haastaa pedagogisen tarkastelun objektiivisuutta ja joudumme tämän vuoksi paljolti nojaamaan saamaamme ulkopuolisten antamaan palautteeseen pelistä.

### 7.3 Jatkotutkimuksiin ehdotuksia

Mikäli lähtisimme tutkimaan lisää "Taiteen tarinat"-peliä ja sen mahdollisuuksia eri näkökulmasta, seuraavana ajatuksena olisi tutustua pelin saamaan palautteeseen pitemmällä aikavälillä, osana taidemuseon kokemusta ja kokoelmaa.

Myös pelin sisällön tarkasteleminen ja sen laajentaminen toisi enemmän ulottuvuutta oppimiseen. Tällä hetkellä kentät ovat tarinallisia visualisointeja kolmesta taideikkunasta. Juonet niiden sisällä ovat suoraviivaisia, joten yksi jatkotutkimuksen vaihtoehto olisi miettiä kentille monta eri tapaa päästä ne läpi, joka tukisi oppijoiden erilaisia ajatus- ja oppimismalleja. Kentät voisivat myös syventyä myös enemmän itse taiteilijaan ja tekniikkaan, jolla teokset on tehty. Tämä vaatisi lisää yhteistyötä teosten taiteilijoiden kanssa.

Taidekasvatuksen mahdollisuuksia on todella paljon pelillisyyden alueella. Uskomme siihen, että antamalla koulutuksen kautta rohkeutta kuvataidekasvatuksen opiskelijoille, myös jatkossa voisimme nähdä enenemissä määrin taidemuseoita, joiden sisällöstä löytyisi niin videopelejä, kuin myös mobiili- ja lautapelejä, joiden avulla tutustua museon kulttuurisiin sisältöihin modernilla tavalla. Lisätutkimuksen avulla voisi myös tutkia tarkemmin, mikä olisi paras tapa esimerkiksi tarinamuodossa kertoa teoksen

taustoista ilman, että tekijöiden oma näkemys korostuisi liikaa lopputuloksessa ja välittyisi tällä tavoin tietona museon kävijöille.

# Lähteet

Aksela, M. & Perna, J. 2013. Kehittämistutkimus pro gradu –tutkielman tutkimusmenetelmänä. Julkaisussa J Perna (Toimittaja) , Kehittämistutkimus opetuslalla . PS-kustannus , Jyväskylä , Sivut 181-200.

Alastalo, T. & Ignatius, M. (4.10.2018). Opettajuus digitaalisuuden muutospyöteissä. Haettu 14.5.2025 osoitteesta: <https://uasjournal.fi/3-2018/opettajuus-digitaalisuuden-muutospyorteissa/>

Anttila, E. (2022). Kokemuksellinen oppiminen. Haettu 12.5.2025 osoitteesta <https://disco.teak.fi/anttila/kokemuksellinen-oppiminen/>

Bergsala – Nintendo Suomen virallinen verkkosivusto (2020) *Animal Crossing: New Horizons*. <https://www.nintendo.fi/nintendo-switch-perhe/pelit/animal-crossing-new-horizons>. Haettu 14.2.2025.

Dickey, M. (2011). Murder on Grimm Isle: The Design of a Game-based Learning Environment. Teoksessa: Freitas, S. d., & Maharg, P. (2011). *Digital games and learning*. Continuum. Sivut 129–151.

Digimuseo.fi (n.d.). *Ohjeet palvelun käyttöön*. <https://digimuseo.fi/ukk/> . Haettu 21.4.2025

Hooper-Greenhill, E. (2007). *Museums and education: Purpose, pedagogy, performance*. Routledge.

Jokela, T., & Huhmarniemi, M. (2020). Taideperustainen toimintatutkimus soveltavan taiteen kehittämisen välineenä. teoksessa T. Jokela, M. Huhmarniemi, & J. Paasovaara (Toimittajat), *Luontokuvaus soveltava taiteena* (Sivut 38–61). Lapin yliopisto. <http://urn.fi/URN:NBN:fi-fe2020050424787>

Kallio, K., Elo, P., Järnefelt, H., Laine, M. & Pohjanvirta, M-L. 2004. Perintö, identiteetti ja museo. Teoksessa K. Kallio (toim.). Museo oppimisympäristönä. Jyväskylä: Gummerus. 10–21.

Kendon, T. & Anselmo, L. (2025) SAMR and TPACK: Two Models to Help With Integrating Technology Into Your Courses. Haettu 14.5.2025 osoitteesta: <https://taylorinstitute.ucalgary.ca/resources/SAMR-TPACK>

Kinanen P. (2019) *Tarinat peliin: matkalla museo- ja pelialojen yhteistyöhön*. Helsinki: Suomen museoliiton julkaisuja 76.

Koponen, M. (2015). *Digitaaliset viihdepelit kuvataideopetuksessa: Opettajien käsityksiä ja kokemuksia kartoittava kyselylomaketutkimus*. [pro gradu -työ, Lapin Yliopisto] Lauda Lapin yliopiston sähköinen julkaisuarkisto. <https://urn.fi/URN:NBN:fi:ula-201506111150>

Koskinen, A., Kangas, M., Krokfors, L. (2014) Oppimispelien tutkimus pedagogisesta näkökulmasta. Teoksessa Krokfors, L., Kangas, M., Kopisto, K. (toim). (2014). *Oppiminen pelissä: Pelit, pelillisuus ja leikillisuus opetuksessa*. Hansaprint Oy, Vantaa. S.23–37

Kultima, A. (2014). Pelinkehittämisen periaatteita. Teoksessa Krokfors, L., Kangas, M., Kopisto, K. (toim). (2014). Oppiminen pelissä: Pelit, pelillisuus ja leikillisuus opetuksessa. Hansaprint Oy, Vantaa. S. 133-144.

Leinonen, T 2013 , Muotoilututkimus: tutkimusta, kehittämistä ja prototyyppejä. julkaisussa J Pernaa (Toimittaja) , Kehittämistutkimus opetusalaalla . PS-kustannus , Jyväskylä , Sivut 69-88.

<https://helda.helsinki.fi/server/api/core/bitstreams/fd4fcd23-2d7c-474a-a426-438c93075ff3/content>

Lipponen, L., Rajala, A., Hilppö, J. (2014). Kuka pelaa ja kenen säännöillä? : Ajatuksia pelien pedagogisista seurauksista. Teoksessa Krokfors, L., Kangas, M., Kopisto, K. (toim). (2014). Oppiminen pelissä: Pelit, pelillisuus ja leikillisuus opetuksessa. Hansaprint Oy, Vantaa. S. 145-152.

Manninen, A. (2025). "Kokea osallisuutta ja päästä itse toimimaan": Museopedagogiikan ominaispiirteet ja mahdollisuudet kuvataidekasvatuksen näkökulmasta. *Research in Arts and Education*, 2025(1), 78–100.  
<https://doi.org/10.54916/rae.145646>

Niinistö, H. (2010). *Media haastaa kasvattajan pelikentälle*. Teoksessa Pentikäinen, A., Rauhala, A., Niinistö, H., Olkkonen, R., Ruddock, E. (2010). *Mediametkaa! Osa 4: Kaikki Peliin*. Helsinki: Mediakaskus Metka ry. 53–59

Oikarainen, T. (2022). *Taideperustainen toimintatutkimus oppimispelin toimivuudesta taidepedagogisena välineenä*. [pro gradu -työ, Lapin Yliopisto] Lauda Lapin yliopiston sähköinen julkaisuarkisto. <https://urn.fi/URN:NBN:fi-fe2020051637975>

Opetushallitus (2014) *Perusopetuksen opetussuunnitelman perusteet*. [pdf-tiedosto]

[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)

Pernaa , J 2013 , Kehittämistutkimus tutkimusmenetelmänä . julkaisussa J Pernaa (Toimittaja) , Kehittämistutkimus opetuslalla . PS-kustannus , Jyväskylä , Sivut 9–26 .

<https://helda.helsinki.fi/server/api/core/bitstreams/fd4fcd23-2d7c-474a-a426-438c93075ff3/content>

Räsänen, M. (2008). *Kuvakulttuurit ja integroiva taideopetus*. Taideteollinen korkeakoulu.

Sundell, T. (2022, 23. elokuuta.) *Pelillistäminen opetuksessa ja oppimisessä: miten ja miksi?* <https://www.mediamasteri.com/blog/pelillistaminen-opetuksessa-ja-oppimisessa>

Sihvonen, T. (2010). *Miksi tytöt ja pojat pelaavat erilaisia pelejä? Katsaus sukupuolittuneen peliharrastuksen taustoihin*. Teoksessa Pentikäinen, A., Rauhala, A., Niinistö, H., Olkkonen, R., Ruddock, E. (2010). *Mediametkaa! Osa 4: Kaikki peliin*. Helsinki: Mediakaskus Metka ry. S. 20-30

Sintonen, S. (2010). *Omat pelit osaksi kouluopetusta*. Teoksessa Pentikäinen, A., Rauhala, A., Niinistö, H., Olkkonen, R., Ruddock, E. (2010). *Mediametkaa! Osa 4: Kaikki Peliin*. Helsinki: Mediakaskus Metka ry. 73-77

STT Info. (4.9.2024). *Taidevarkaat iskevät Fortniteen: Suosikkipelin uutuusympäristössä pelaajat pääsevät rohmuaamaan Kansallisgallerian klassikkoteoksia.* <https://www.sttinfo.fi/tiedote/70477309/taidevarkaat-iskevat-fortniteen-suosikkipelin-uutuusymparistossa-pelaajat-paasevat-rohmuamaan-kansallisgallerian-klassikkoteoksia?publisherId=17525083&lang=fi>.

## Liitteet

### LIITE 1:

Poika ja karhu –teoksen alkuperäinen kenttäsuunnitelma kokonaisuudessaan:

**Poika ja karhu / A Boy and a Bear**

**Jarno Kantanen**

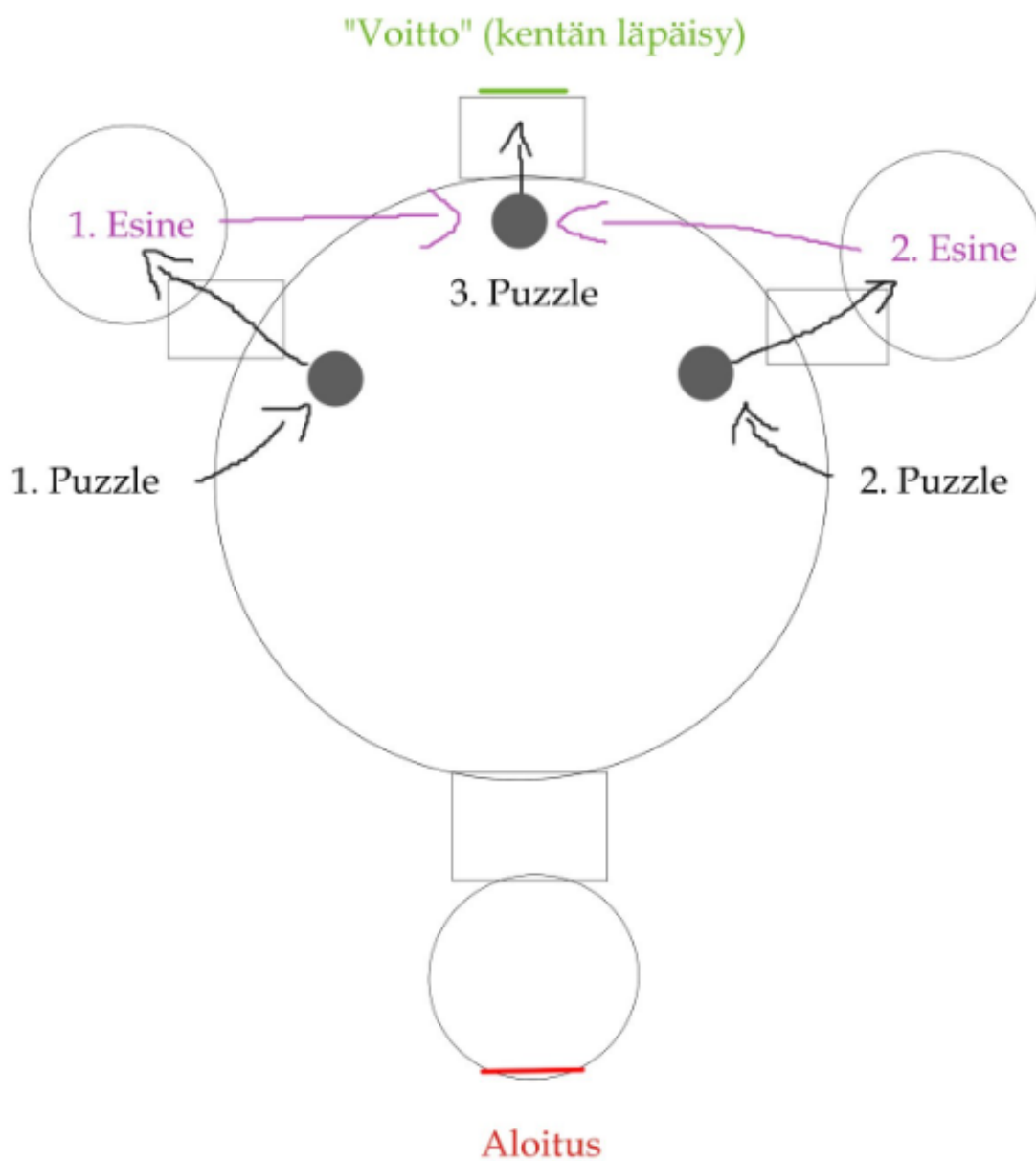
**2018**

**Sekatekniikka / Mixed media**



AMBIENTE  
INFORMAZIONE  
MUSEO  
CIVICO  
MILANO

Kenttä kokonaisuutena:



### **Taiteilijan oma kuvaus teoksesta:**

(Tekijänoikeussyistä ei julkaista tässä).

### **Yleiskuvaus kentästä:**

Pelaaja saapuu maalaukseen sisään ja häntä vastassa on Käärme, joka kertoo pelaajalle karhun piilottaneen tuohitorven, koska Käärme oli soittanut sitä hypnotisoidakseen Karhun. Nyt Karhu nukkuukin sikeästi uloskäynnin edessä ja pelaajan on saatava koottua tuohitorvi, jolla karhu herätetään. Käärmeellä on antaa pelaajalle vain paimenhuilu, jolla pelaaja voi lepyttää tuohitorven osia vartioivat Ketun ja Näädän puolelleen.

Tämän jälkeen pelaaja pääsee kentän pääosaan. Pelaajan tulee ratkaista kaksi pienempää puzzlea, joita vartioivat Näätä ja Kettu. Näiden vartioitavaksi Karhu on antanut tuohitorven osat.

Kun pelaaja onnistuneesti on saanut molemmat osat, kasaantuu tuohitorvi viimeisen puzzlen eteen, jossa Karhu nukkuu. Pelaajaa odottaa haastavampi puzzle, jotta hän saa Karhun hereille ja hypnotisoitua. Kun pelaaja suorittaa tämän, Karhu siirtyy sivuun ja Käärme kiittää pelaajaa, jolloin pelaaja pystyy läpäisemään kentän.

### **HUOMIOITAVAA:**

- Paimenhuilun ei tarvitse olla fyysinen item, vaan voidaan kiertää kirjoittamalla dialogi ("Sait käärmeeltä paimenhuilun.")
- Näätä ja kettu voivat olla joinakin symboleina ovesa tai patsaita, jotka tukkivat tien? Ei siis tarvitse animoida
- Kun pelaaja saa tuohitorven osan, se joko kasaantuu automaattisesti karhun eteen tai pelaajan pitää se valitsemalla kasata tiettyyn paikkaan, kun hänellä on molemmat osat

- Karhun siirtyminen nukkuvasta istuvaksi voidaan kiertää mustalla ruudulla, samalla saadaan käärme siirrettyä aloituksesta karhun viereen dialogia varten
- Paimenhuilun (huilu) ja tuohitorven (torvi) äänet Bandlabista?

### **Puzzle 1:**

Näätä vartioi tämän puzzlen takana toista tuohitorven osaa. Näädän edessä on laattoja/nappeja, joista jokainen vastaa yhtä nuottia. Näädän kanssa vuorovaikuttamalla pelaaja kuulee melodian, joka on toistettava puzzlen läpäisemiseksi. Puzzle muodostuu yhdestä viiden nuotin sävelsarjasta. Kun pelaaja onnistunut toistaa melodian, väistyy näätä tieltä. Pelaaja pääsee tällöin hakemaan tuohitorven osan.

### **Puzzle 2:**

Kettu vartioi tämän puzzlen takana toista tuohitorven osaa. Ketun edessä on laattoja/nappeja, joista jokainen vastaa yhtä nuottia. Ketun kanssa vuorovaikuttamalla pelaaja kuulee melodian, joka on toistettava puzzlen läpäisemiseksi. Puzzle muodostuu yhdestä viiden nuotin sävelsarjasta. Kun pelaaja onnistunut toistaa melodian, väistyy kettu tieltä. Pelaaja pääsee tällöin hakemaan tuohitorven osan.

### **Puzzle 3:**

Kolmatta puzzlea vartioi nukkuva karhu. Kolmatta puzzlea ei voi suorittaa, ennen kuin pelaaja on läpäissyt puzzlet 1 ja 2 sekä kasannut tuohitorven, jolla karhu herätetään. Pelaaja pystyy hypnotisoimaan karhun torven voimalla ja karhu siirtyy, jolloin pelaaja pystyy läpäisemään kentän.

Itse puzzle noudattaa aiempien puzzlejen 1 ja 2 kaavaa pidemmässä muodossa, jolloin pelaaja soveltaa jo oppimaansa. Puzzle koostuu kolmen sävelen sarjasta, jotka voivat vaihdella 3–5 nuotin välillä. Pelaajan täytyy saada edellinen sävelsarja oikein, jotta hän voi siirtyä seuraavaan sävelsarjaan, muuten hänen on aloitettava alusta.

Esimerkki:

1. Sävelsarja: \_ \_ \_ \_ \_
2. Sävelsarja: \_ \_ \_
3. Sävelsarja: \_ \_ \_ \_ \_

Saatuana kaikki kolme sävelsarjaa oikein, karhu liikkuu pois edestä ja pelaaja pääsee läpäisemään kentän.

### **Walkthrough:**

Pelaaja saapuu kentän aloituskohtaan.

Pelaaja kohtaa aloituksen yhteydessä Käärmeen, jonka kanssa on pakollinen ohittamaton dialogi.

--> "Hei! Hei sinä! Pysähdy!"/ "Hey! Hey you! Stop!"

--> "Sinun on pakko auttaa minua. Leikin tuohitorven kanssa, mutta tuo pahuksen Karhu suuttui ja piilotti sen."/ "You have to help me. I was playing around with the birchbark horn but that damn (saako kiroilla lol) Bear got mad and hid it from me."

--> "Nyt se nukkuu tyytyväisenä ja ei anna minun lähteä. Myöskään sinä et voi lähteä ennenkö Karhu siirtyy pois tieltä."/ "Now it's sleeping happily and it won't let me leave. You can't leave either until the Bear moves out from the way."

--> "Karhu rikkoi tuohitorven kahteen ja antoi sen Näädälle ja Ketulle vartioitavaksi sillä aikaa, kun Karhu itse nukkuu."/ "(The) Bear broke the birchbark horn into two pieces and gave one piece to (the) Marten and the other to (the) Fox to guard while (the) Bear sleeps."

--> "Ota tästä paimenhuilu, sen avulla sinä pystyt lepyttelemään ja suostuttelemaan Näädältä ja Ketulta tuohitorven osat itsellesi."/ "Take this (shepherd's) flute, with it you can put a trance over (the) Marten and (the) Fox so you can take the pieces of the horn back."

--> "Sait Käärmeeltä paimenhuilun. Huilu on kulunut, mutta sen sointi on silti kirkas."/ "You get a (shepherd's) flute from (the) Snake. The flute is worn but it still plays perfectly."

Pelaaja pystyy nyt kävelemään kentän pääalueelle.

--> Jos pelaaja palaa jututtamaan Käärmettä: "Kuulet Käärmeen mutisevan jotain pahuksen Karhusta..."/ "You hear (the) Snake grumble something about (the) Bear..."

Pelaaja voi nyt ratkaista puzzlet 1 ja 2.

--> Jos pelaaja koittaa puzzlea 3 ilman, että hänellä on tuohitorvea: "Koitat soittaa paimenhuilulla sävelmän, mutta Karhu jatkaa uniaan..."/ "You use the flute to play a melody but (the) Bear continues it's slumber..."

Pelaaja ratkaisee puzzlet 1 ja 2 astumalla oikeille laatoille/painamalla oikeita nappeja. (Katso puzzlejen selitykset)

Pelaaja voi hakea nämä puzzlet ratkaistuaan vartioidut tuohitorven osat.

Pelaaja palaa pääalueelle ja kokoaa tuohitorven.

Tuohitorven koottuaan pelaaja suorittaa puzzlen 3, jossa hänen tulee suorittaa useampi sävelsarja.

--> 1. Sävelsarjan dialogi: EPÄONNISTUMINEN: Karhu:"ZZzzzZzz..."

ONNISTUMINEN: Karhu:"ZZz..Zz..?" (Sama enkuks)

--> 2. Sävelsarjan dialogi: EPÄONNISTUMINEN: Aloita alusta.

ONNISTUMINEN: Karhu:"Hrrmm...Kuka kehtaa herättää minut uniltani?"/

"Hrrmm...Who dares to disturb ny slumber?"

--> 3. Sävelsarjan dialogi: EPÄONNISTUMINEN: Aloita alusta.

ONNISTUMINEN: Karhu:"Hyvä on, hyvä on. Minä siirryn."/ "Very well, very well.

I will move."

Kolmas puzzle loppuu siihen, että karhu on siirtynyt sivuun ja käärme on saapunut aloituksesta paikalle.

--> Käärme:"Kiitos! En olisi millään saanut tuota körilästä pois tieltä omin avuin."/ "Thank you! I couldn't have done it without you."

--> Karhu:"Älä puhu pötyä, olisin siirtynyt nokosteni jälkeen."/ "Don't run your mouth, I would have moved after my nap."

--> Käärme:"Me molemmat tiedämme, että olisit jäänyt tuohon horrostamaan talveksi, jos joku sinua ei siitä olisi herättänyt!"/ "We both know that you would have stayed there the whole winter if nobody woke you up!"

--> Karhu:"..."

--> "Karhu katsoo muualle ja Käärme vain hymyilee tyytyväisenä."/ "(The) Bear looks away and (the) Snake smiles, happy with himself."

Pelaaja voi nyt läpäistä kentän kävelemällä maaliin.