



Pelien tarinat

OPAS KERHO-OHJAAJILLE

Sisältö:



3	Oppaasta.....	3
4	Ryhmäytyminen.....	4
5	Genret ja logline.....	5
6	Hahmot ja taustatarina (Lore).....	6
7	Juoni.....	7
8	Tunteet pelissä.....	8
9	Visuaalisuus.....	9
10	Oman pelitarinan luominen.....	10
11	Pelitarina (liite 1).....	11
12	Ensimmäinen pelikohtaus (liite 2).....	12
13	Pelin juonikaari (liite 3).....	13

PELIEN TARINAT – OPAS KERHON OHJAAJALLE

© Jyväskylän kesäyliopisto ja tekijät 2021

Käsikirjoitus: Janne Huttunen, Aino Kolehmainen ja Kristiina Niemi-Kaija.

Tutkijapupu-kuvitus: Helmi Niemi-Kaija

Valokuvat: PxHere.com

Ulkoasu ja taitto: Keski-Suomen Mediamies / Lasse Eskola



Kirjan tekstit on julkaistu CC BY 4.0 lisenssillä. Voit käyttää ja jakaa kirjan tekstejä vapaasti, mutta sinun on mainittava kirjoittajat sekä merkittävä, mikäli olet tehnyt muutoksia teksteihin. Tutkijapupu-kuvitus on julkaistu CC-BY-ND 4.0 -lisenssillä. Voit käyttää ja jakaa tutkijapupu-kuvia vapaasti mainitsemalla kuvittajan nimen. Kuviin ei saa tehdä muutoksia.



Oppaasta

Haluaisitko tutustuttaa nuoria pelien tarinoihin ja niiden rakentamiseen, sekä siihen kuinka ne eroavat muista mediamuodoista? Kiinnostaako sinua elävöittää omaa pelikerhoasi tai opetustasi? Tämä opas antaa virikkeitä pelien kerronnallisen maailmaan sekä kannustaa tietokonepeleistä kiinnostuneita nuoria lukemaan ja tuottamaan erilaisia tekstilajeja. Tehtäviä voi hyödyntää yläkouluisten ja toisen asteen opiskelijoiden opetuksessa ja kerhotoiminnassa, mutta ne ovat sovellettavissa myös 5.-6.-luokkalaisille.

Opas on laadittu Opetushallituksen rahoittamassa Digipelaajasta digilukijaksi -hankkeessa, jonka toteutti Jyväskylän kesäyliopisto yhteistyössä Jyväskylän yliopiston IT-tiedekunnan kanssa vuonna 2021.



1. Ryhmäytyminen

Tarkoitus:

Osallistujien ryhmäytyminen ja tutustuminen.

Toteutus:

- Vastatkaa vuorotellen kysymykseen: Kuka olet ja mitä pelaat?
- Valitkaa kiinnostava peli ja kertokaa vieruskaverille, miksi peli kiinnostaa.
- Valitkaa parin kanssa kaksi asiaa, miksi pelit kiinnostivat teitä. Kirjoittakaa vastauksenne fläppitaululle täydentämällä lausetta ”Peli on kiinnostava silloin, kun....”.
- Keskustellaan lopuksi ohjaajan johdolla, mikä peleissä erityisesti innosti ja kiinnosti.



VINKKI:

Hyödynnä verkkototeutuksessa esim. pienryhmähuoneita (zoom-alustalla breakout rooms) ja post-it-lappu -sovelluksia (<https://padlet.com>).

2. Genret ja logline

Tarkoitus:

Pelaajat tutustuvat peleihin liittyviin teksteihin sekä mediamuotoihin genren ja logline-käsitteen kautta.



Toteutus:

- Ohjaaja kertoo mikä on logline sekä esittelee erilaisia peligenrejä.
- Arvatkaa, mikä peli on kyseessä, jos genrenä on strategiapeli (alalajina tasohyppely). Tarinassa päähahmo lähtee pelastamaan prinsessaa, jonka kilpikonnat ovat kidnapanneet. Vastauksena on Super Mario Bros.
- Valitkaa pareittain molempien tuntema peli, jossa on mielenkiintoinen tarina. Muut parit eivät saa kuulla pelin nimeä. Pohtikaa ja kertokaa muille, mihin genreen peli kuuluu sekä, millainen on pelin tarina lyhyesti (logline). Muut parit yrittävät arvata, mistä pelistä on kyse.

PELIGENRET:

(T. H. Apperely)

1. Toimintapelit (Overwatch). Pelaaja etenee yleensä tasolta tasolle taistellen aseita käyttäen vihollista vastaan.
2. Simulaatio- eli jäljittelypelit (Sims). Pelissä yhdistetään jäljitteily maailma pelillisyyteen ja tarjotaan autenttinen kokemus esim. autolla ajamisesta.
3. Strategiapelit (Worms). Pelit korostavat syyn ja seurauksen yhteyttä ja logiikka, jonka pelaaja oppii pelin edetessä.
4. Roolipelit (The legend of Zelda). Pelillä yhteys lautapeleihin. Oleellisia ovat pelaajien itse luomat hahmot ja hahmojen välinen sosiaalinen kanssakäyminen.

Logline tarkoittaa pelin käsikirjoituksen luonnehdintaa yhdellä tai kahdella kuvaavalla lauseella. Se selittää pääjuonen, mikä tekee pelistä pelaamisen arvoisen ja houkuttelee pelaamaan peliä.

3. Hahmot ja taustatarina (Lore)

Tarkoitus:

Pohditaan tarinoiden rakentumista hahmojen, juonen ja taustatarinoiden kautta.



Toteutus:

Ehdottakaa pelejä, joissa on kiinnostava juoni ja/tai hahmot. Valitaan äänestämällä yksi peli, jonka kaikki tuntevat. Jakaantukaa kolmeen ryhmään (1, 2, 3) ja pohtikaa ryhmässänne valitun pelin rakentumista vastaamalla seuraaviin kysymyksiin:

- Hahmot (ryhmä 1): Minkälaisia hahmoja pelissä esiintyy? Miltä ne näyttävät? Minkälaisia hahmojen välisiä suhteita on löydettävissä? Miten hahmot ovat yhteydessä pelimaailmaan? Mitä hahmot tekevät ja pyrkivät saavuttamaan tarinan aikana?
- Juoni (ryhmä 2): Mikä on pelin juoni ja miten se etenee? Mikä on alussa toiminnan liikkeelle sysäävä este, ristiriita tai konflikti? Miten pelaajan teot/päätökset voivat vaikuttaa juoneen?
- Taustatarina/lore (ryhmä 3): Mitä merkittävää on tapahtunut ennen pelin virallisen juonen alkua? Miten nämä tapahtumat luovat pelin taustatarinan ja liittyvät pääjuoneen? Kuinka taustalla oleva tarina selittää sitä, miksi jotain tapahtuu pelin aikana?

Keskustellaan ohjaajan johdolla, minkälaisia vastauksia ryhmässä löydettiin. Pohditaan, onko hahmolla, juonella ja taustatarinalla vaikutusta pelikokemukseen ja siihen, että pelaaja haluaa jatkaa pelaamista.



VINKKEJÄ:

- Lore (taustatarina) voidaan esimerkiksi esitellä ennen pelin aloitusta, pelin alussa tai se voi selvitä vihjeiden kautta pelin kuluessa. Joskus taustatarina selviää kirjoista (Fnaf) ja sarjakuvista (Overwatch).
- Äänestämisen voi toteuttaa myös hyödyntämällä esim. QuizSocket-kyselyä, <http://www.quizsocket.com>.



4. Juoni

Tarkoitus:

Syvennetään ymmärrystä juonen merkityksestä pelin rakentumisessa ja opitaan soveltamaan klassisen draaman mallia.

Toteutus:

Käydään yhdessä lävitse draaman kaaren mallin, joka toimii myöhemmin apuna juonen rakentamisessa:

- A. Esittely: kuka, mitä, missä, milloin ja miksi?
- B. Nouseva toiminta: päähenkilön tielle tulee esteitä ja ristiriitoja, jotka estävät pääsemästä tavoitteeseen.
- C. Juonen käännekohta: päähenkilö ylittää entistä suuremman esteen tai ristiriidan ja tekee entistä ratkaisevampaa valinnan.
- D. Laskeva toiminta: viimeinen jännityksen hetki, jolloin päähenkilö ratkaisee esteet ja/tai päähenkilön ja vastustajan ristiriita ratkeaa.

Jakaantukaa pareiksi tai ryhmiin. Miettikää aiemmassa tehtävässä (3) käsitellyn pelin juonirakennetta lomakkeen avulla (liite 1). Lopuksi keskustellaan ohjaajan kanssa siitä, mikä erityisesti juonessa innosti pelaamaan ja/tai vähensi innostusta.



5. Tunteet pelissä

Tarkoitus:

Tarkastellaan erilaisia tunnetiloja, joita peliin ja pelaamiseen liittyy.

Toteutus:

Tutustu peliin, josta on saatavilla myös kirja ja sarjakuva. Pohdi samalla vastauksia seuraaviin kysymyksiin, jotka esittelet muille seuraavassa tapaamisessa:

- Millainen pelin maailma oli? Minkälaisia tuntemuksia koit pelatessasi?
- Millainen kirjan tai sarjakuvan maailma oli? Minkälaisia tuntemuksia koit lukiessasi?
- Mikä pelissä innosti sinua etenemään, entä kirjassa? Mitä yhteistä ja mitä eroa pelillä ja kirjalla tai sarjakuvalla oli?



VINKKI:

Pelit muunnettu sarjakuvaksi: Sonic The Hedgehog (IDW), Overwatch. Sarjakuvat muunnettu peliksi: Dragon Ball (useita eri pelejä), Yu-Gi-Oh! (keräilykorttipeli, löytyy myös digitaalisena pelinä Duel Links mobiililaitteille). Peli, josta tehty kirjoja Five nights at Freddies.

6. Visuaalisuus



Tarkoitus:

Konkretisoidaan visuaalisuuden ja äänimaailman merkitystä pelin tarinankerronnassa ja opitaan, mitä kaikkea visuaalisuus on ja mitä siihen kuuluu.

Toteutus:

Tarkastellaan ohjaajan johdolla kaikille tuttua peliä, josta on tehty myös elokuva. Pohditaan yhdessä, mikä pelissä saa aikaan ”WAW”-efektin visuaalisuudellaan ja äänimaailmallaan vastaamalla seuraaviin kysymyksiin:

- Mistä efekti johtui?
- Miten pelin visuaalinen tyyli vaikuttaa pelikokemukseen?
- Miten pelin musiikki ja äänimaailma vaikuttavat pelikokemukseen ja tukevat pelin visuaalisuutta?

Katsotaan yhdessä pelistä tehty elokuva. Pohditaan lopuksi, kuinka elokuvan visuaalisuus ja äänimaailma vaikuttavat katsojaan, sekä kuinka kokemus eroaa pelin aikana saadusta kokemuksesta.

VINKKI:

Pelejä, joista on tehty myös elokuva: Lara Croft: Tomb Raider, Assassins Creed, Sonic The Hedgehog, Pokemon: Detective Pikachu.

7. Oman pelitarinan luominen



Tarkoitus:

Innostetaan osallistujia tarkastelemaan kirjoja ja pelejä uudesta näkökulmasta, kannustetaan omaan luovuuteen ja aiemmin opitun pohdiskeluun sekä soveltamiseen.

Toteutus:

Valitkaa itsellenne mielenkiintoinen kirja (romaani, satukirja, sarjakuva, koulukirja, sanakirja, tietokirja jne.) ja ottakaa se mukaan seuraavaan tapaamiseen. Kirja saa olla ihan mikä tahansa kirja.

Ohjaaja esittelee seuraavan tapaamisen aikana esimerkin yhdestä kaikkien tuntemasta kirjasta. Pohditaan yhdessä:

- Millainen kirja on? Kuinka kirjan idea toimisi pelissä?
- Millainen kirjaan pohjautuva pelin tarina voisi olla? Millaisia hahmoja siinä on?
- Mitä pelissä tehdään? Millaisia mekaniikkoja siinä olisi? Kuinka ne vaikuttavat tarinaan?
- Millainen visuaalinen tyyli pelissä on? Kuinka se tukee tarinaa?
- Millainen äänimaailma ja musiikki pelissä on? Kuinka ne tukevat tarinaa?

Suunnitelkaa oma peli valitsemanne kirjan pohjalta soveltaen aiemmin opittua sekä hyödyntäen pelitarinan suunnittelupohjia (Liite 1, 2 ja 3).



VINKKI:

Mediakasvatuskeskuksen (Metka) Voiko kirja olla kuin peli?
<https://mediametka.fi/oppimateriaali/voiko-kirja-olla-kuin-peli/>

PELITARINA (Liite 1)

Kannen kuvitus	
Genre	Hahmot
Logline	
Tarina	
Visuaalisuus	Äänimaailma
Pelimaailma ja ympäristö	

ENSIMMÄINEN PELIKOHTAUS (Liite 2)

Hahmot	Paikka/paikat
Päätapahtuma(t)	Mitä pelaaja voi tehdä?
Sivutapahtuma(t)	Äänimaailma ja musiikki
Dialogi	

PELIN JUONIKAARI (Liite 3)



