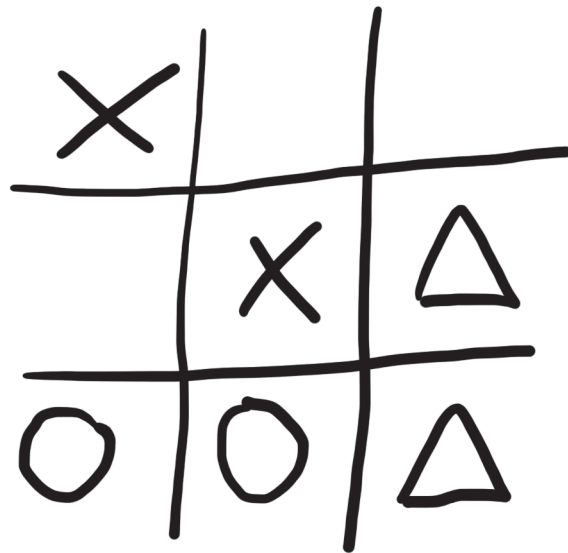


HAJOTA JA HALLITSE

Pelimodaaminen oppimiskokemuksena



KONSTA POLKUTIE
2018

Hajota ja hallitse

Pelimodaaminen oppimiskokemuksena

Konsta Polkutie

Taiteen maisterin opinnäytetyö

Ohjaaja: Mikko Sallinen

Kuvataidekasvatuksen koulutusohjelma

Taiteen laitos

Aalto-yliopiston Taiteiden ja suunnittelun korkeakoulu

2018

Tekijä Konsta Polkutie

Työn nimi Hajota ja hallitse – Pelimodaaminen oppimiskokemuksena

Laitos Taiteen laitos

Koulutusohjelma Kuvataidekasvatuksen koulutusohjelma

Vuosi 2018

Sivumäärä 66

Kieli Suomi

Tiivistelmä

Taiteen maisterin opinnäytetyössäni tutkin digitaalista pelimodaamista oppimiskokemuksena, sekä digitaalisen pelimodaamisen soveltuvuutta kuvataiteen perusopetuksen menetelmäksi. Digitaalinen pelaaminen on läsnä päivittäin perusopetuksen piirissä olevien oppilaiden arjessa. Digitaalisten pelien merkitys kuvataidekasvatuksen näkökulmasta on keskeinen, koska on todettu tärkeäksi, että opetettavat sisällöt ovat sidoksissa oppilaiden elämään. Yksi digitaalisen pelikulttuurin tunnistetuimpia osa-alueita on digitaalisten pelien modaaminen. Kiinnostukseni modaamisessa tapahtuvaan oppimiseen on syntynyt omasta kokemuksestani, jonka mukaan digitaalisten pelien modaaminen tarjoaa merkityksellisiä oppimiskokemuksia, jotka motivoivat itseohjautuvaan oppimiseen. Pelimodaamisessa tapahtuvan oppimisen tutkiminen on tärkeää, koska modaaminen kuvataiteen perusopetuksen menetelmänä voi tarjota motivoivia oppimiskokemuksia.

Tutkielma on luonteeltaan laadullinen, koska tutkielman tavoitteena on ymmärtää digitaalisessa pelimodaamisessa tapahtuvaa oppimista ilmiönä modaajien näkökulmasta. Digitaalisessa pelimodaamisessa tapahtuvan oppimisen selvityksen pohjalta tämä tutkielma pohtii modaamisen käyttömahdollisuuksia kuvataiteen perusopetuksessa. Tutkielman tavoitteena on esittää yksi todennäköinen näkökulma siihen, millaista oppiminen digitaalisessa pelimodaamisessa on ja kuinka digitaalisessa pelimodaamisessa opittua on mahdollista hyödyntää kuvataiteen perusopetuksessa.

Tutkielmani teorialuvussa määrittelen tutkielman keskeisiä käsitteitä: peli, digitaalinen peli, pelaaminen, modaaminen, osallistuva kulttuuri, itseohjautuva oppiminen, vertaisoppiminen ja tutkiva oppiminen. Tutkielman aineisto koostuu kolmesta teemahaastattelusta, jotka toteutettiin tammikuussa 2018. Teemahaastatteluihin osallistui kolme pitkänlinjan modaajaa. Teemahaastatteluaineistoa analysoin laadullisella sisällönanalyysillä. Sisällönanalyysillä muodostan teemoitellusta aineistosta tiivistetyn kuvauksen modaamisesta oppimiskokemuksena, jonka esittelen tutkielmani johtopäätöksissä. Sisällönanalyysillä tehdyn kuvauksen pohjalta muodostan johtopäätökset pelimodaamisesta oppimiskokemuksena, sekä pohdin pelimodaamisen hyödynnysmahdollisuuksia kuvataiteen perusopetuksen menetelmänä.

Tutkielmani johtopäätöksissä esitän modaamisen olevan oppimiskokemus, joka motivoi modaajaa ja kannustaa itseohjautuvaan oppimiseen. Modaaminen vaatii pelinkehityksen tietoja ja taitoja, joiden lisäksi modatessa opitaan monialaisesti hyödynnettäviä taitoja, joita ovat ongelmanratkaisu ja tiimityöskentely. Kuvataideopetuksen kontekstissa modaamisen kautta on mahdollista opettaa pelinkehityksen alkeita, mikä tarjoaa oppilaille mahdollisuuden vaikuttaa päivittäin kuluttamaansa visuaaliseen kulttuuriin. Modaamisella menetelmänä on voimauttava vaikutus kuvataiteen opetuksen kontekstissa.

Tutkielma herättää lisäkysymyksiä modaamisen soveltamisesta kuvataiteen perusopetuksen menetelmäksi. Tutkielman tuottamaa tietoa tulisikin ennen kaikkea tarkastella johdantona aiheeseen, kuinka pelaamista ja siihen liittyvää modaamista olisi mahdollista tuoda menetelmällisesti kuvataiteen perusopetukseen.

Avainsanat modaaminen, peli, digitaalinen peli, pelaaminen, osallistuva kulttuuri, tutkiva oppiminen, vertaisoppiminen, itseohjautuva oppiminen, laadullinen tutkimus, teemahaastattelu, sisällönanalyysi

Tekijä Konsta Polkutie

Työn nimi Divide and Conquer – Game Modding as a Learning Experience

Laitos Taiteen laitos

Koulutusohjelma Kuvataidekasvatuksen koulutusohjelma

Vuosi 2018

Sivumäärä 66

Kieli Suomi

Tiivistelmä

This master's thesis is an introduction to digital game modding as a learning experience and the applicability of digital game modding as a method of comprehensive art education. Digital gaming has daily presence in the life of students of elementary level. The importance of digital games is crucial from the point of view of art education: it has been found important that content to be taught is closely linked to the life of students. One of the most recognizable aspects of digital gaming culture is the modding of digital games. My interest in learning game modding has arisen from my own experience of modifying digital games providing meaningful learning experiences that motivate self-directed learning. Therefore, studying learning process in game modding is important because modding as a method of art education can provide motivational learning experiences.

The nature of this thesis is qualitative research, as the aim of the thesis is to understand the learning of digital game modding from the point of view of modders as a phenomenon. Based on the sum up of learning in game modding, this thesis explores the possibilities of game modding as a method of art education. The objective of this thesis is to present one probable perspective on what kind of learning can be found in digital game modding and how it is possible to use the learned material in the context of comprehensive art education.

In the theoretical chapter I define the key concepts of the thesis: game, digital game, gaming, modding, participatory culture, self-directed learning, peer learning and progressive inquiry. The research data of the thesis consists of three interviews, which took place in January 2018. I analyze the interview material using qualitative content analysis. By content analysis, I make the summarized description of the game modding as a learning experience, which I present in the conclusions of my thesis. In conclusions I will also discuss how modding can be used as a method of comprehensive art education.

In my thesis conclusions, I introduce modding as a learning experience that motivates the modder and encourages self-directed learning. Modding requires knowledge and skills in game development. In addition to game development skills modding can teach skills such as problem solving and team working. In the context of art education, through modding, it is possible to teach the basics skills needed to game development, which provides students opportunities to influence visual culture they use daily. In the context of art education, modding as a method provides empowerment to the students.

The information gained by this thesis should be seen as an introduction to the theme how to bring gaming and gaming related modding as a part of comprehensive art education.

Avainsanat modding, game, digital game, gaming, participatory culture, progressive inquiry, peer learning, self-directed learning, qualitative research, interview

SISÄLLYS

1 JOHDANTO	3
2 PELIT, DIGITAALISET PELIT JA PELAAMINEN	6
2.1 DIGITAALISTEN PELIEN MODAAMINEN	13
2.3 VISUAALISEN KULTTUURIN OPPIMISYHTEISÖT OPPIMISYMPÄRISTÖINÄ	20
3 TUTKIELMAN LÄHTÖKOHDAT	22
3.1 TEEMAHAASTATELUN MENETELMÄNÄ	25
3.2 HAASTATELUIDEN TOTEUTUS	26
3.3 ANALYYSIAINEISTO JA LAADULLINEN SISÄLLÖNANALYYSI ANALYYSIMENETELMÄNÄ	28
3.4 LUOTETTAVUUS	31
4 ANALYYSIAINEISTON KUVAUS	32
4.1 HAASTATELTAVIEN TAUSTATIEDOT	32
4.2 MODAAMISEN MOTIVAATIO	33
4.3 TIEDONHAKU MODAAMISESTA	40
4.4 MITÄ MODAAMINEN OPETTAA	44
5 JOHTOPÄÄTÖKSET JA POHDINTA	47
LÄHDELUETTELO	54
VIDEOPELIT	60
LIITTEET	63
LIITE 1: HAASTATELUPYYNTÖ	63
LIITE 2: TEEMAHAASTATELURUNKO	64

1 JOHDANTO

Tutkielman tarkoituksena on selvittää digitaalisten pelien¹ modifikaatioiden eli modien tekemistä oppimiskokemuksena ja sitä, sopiiko modaaminen kuvataiteen perusopetuksen menetelmäksi. Tässä tutkielmassa määrittelen modin harrastajien tuottamaksi kaupallista peliä pohjana hyödyntäväksi uudeksi pelitoteutukseksi (Mäyrä 2004, 6). Modien tekemisen keskiössä on olemassa olevan pelin kopiointi, mukailu tai uudelleen käyttäminen uudessa yhteydessä. Kopiointi, mukailu ja uudelleen käyttäminen ovat perinteisiä kuvataiteen ja taidekasvatuksen oppimismetodeja. Taidekasvatuksen kontekstista pelimodien tekeminen voidaankin nähdä taiteellisena toimintana, jonka hyödyntämistä opetuksen välineenä ei ole laajemmin tutkittu.

Digitaaliset pelit ja pelien modaaminen tutkielman aiheena koen kiinnostavaksi, koska minulla on kokemusta pelien pelaamisesta, pelikehittämisestä ja pelien modaamisesta. Oman kokemukseni mukaan kaikki peleihin liittyvä toiminta tarjoaa merkityksellisiä kokemuspohjaisia oppimiskokemuksia, jotka kannustavat itseohjautuvaan oppimiseen. Oppimiskokemusten lisäksi pelit ovat minulle myös mitä suurimmassa määrin taide-elämyksiä. Digitaalisten pelien pelaamista pidän astumisena taidenäyttelyyn, jossa monen lahjakkaan artistin työskentely yhdistyy saumattomaksi kokemukseksi, joka takaa pelaajalle mielihyvää tuovan immersion². Mielestäni pelien mahdollisuuksia hyödynnetään niiden potentiaaliin nähden liian vähän, mikä on keskeinen motivaatio tehdä tämä tutkielma.

Pelit ja pelaaminen, varsinkin ennen digitaalisen pelaamisen historian alkua, voidaan nähdä kulttuureja ylittävänä universaalina ilmiönä, joka on löydettävissä kaikkialta ihmisen toiminnan vaikutuspiiristä (Mäyrä 2008, 37). Pelaajabarometrin mukaan suomalaistenkin arkeen pelit kuuluvat satunnaisestikin pelattuna 97,4 prosentille väestöstä, josta aktiivisesti digitaalisia pelejä pelaavien osuus on 60,1 prosenttia (Mäyrä, Karvinen ja Ermi 2016, 2). Pelejä

1 Tutkielmassa käytetyt käsitteet: digitaalinen peli, videopeli ja tietokonepeli ovat synonyymeja toisilleen. Myös pelimodaaminen ja modaaminen ovat tässä tutkielmassa synonyymeja.

2 Immersio on metaforinen ilmaisu virtuaaliseen todellisuuteen uppoutumisesta. Uppoutumisella viitataan pelaajan kokemukseen peliin syventymisestä, niin että reaali maailman tapahtumat pelaajan ympärillä jäävät huomiotta ja hän on ainoastaan keskittynyt pelitapahtumiin. (Wikipedia 2017.)

voidaankin pitää barometrin perusteella ainakin Suomessa suosittuna ajanvietteenä. Pelaajamäärältään suosittujen digitaalisten pelien merkitys kuvataidekasvatuksen näkökulmasta on keskeinen, koska kuvataiteen opetuksen kannalta on todettu tärkeäksi, että opetettavat sisällöt ovat sidoksissa oppilaiden elämään, jolloin opetus tulee merkitykselliseksi oppilaan näkökulmasta (Parks 2008, 239). Suurella todennäköisyydellä keskiverto kuvataiteen perusopetuksen piirissä oleva oppilas pelaa yhtä tai useampaa digitaalista peliä viikossa. Väitettä tukee pelaajabarometrin taulukko, jonka mukaan 10–19-vuotiaiden ikäryhmästä 52,2 prosenttia pelaa päivittäin digitaalisia viihdepelejä, viikoittainen pelaaminen kattaa jo 81,6 prosenttia ikäryhmästä (Mäyrä, Karvinen ja Ermi 2016, 27). Digitaalinen pelaaminen voidaan siis nähdä merkittävänä ajanvietteenä.

Pelimodaamisen luonteesta oppimiskokemuksena tässä tutkielmassa vastataan laadullisella teemahaastatteluaineistolla, joka kerätään pelisuunnittelun opiskelijoilta. Haastateltaviksi valikoituivat pelisuunnittelun opiskelijat, koska modien tekeminen voidaan nähdä matalan kynnyksen toimintana tutustua pelien suunnitteluun.

Pelisuunnittelu ja pelien kehittäminen tapahtuvat useimmiten pienissä ryhmissä eli tiimeissä, jotka odottavat jäseniltään sitoutumista pelin kehittämiseen. Pelinkehitystiimit muodostuvat eri pelituotannon osa-alueita³ hallitsevista jäsenistä. Pelinkehityksessä tavoitteena on tuottaa uusi peli, jolloin kehityksessä lähdetään liikkeelle puhtaalta pöydältä. Digitaalisen pelin kehittäminen puhtaalta pöydältä valmiiksi toimivaksi tuotteeksi on monivaiheinen ja usein myös monivuotinen prosessi. Pelinkehitys projektina sisältää paljon pelituotantoon liittyvää suunnittelu- ja kehitystyötä, joiden toimivuutta testataan useaan otteeseen peliä kehittävän studion sisäisellä testauksella (*alpha testing*). Myöhemmin ennen julkaisua peliä testataan vielä valikoiduilla joukolla pelaajia (*beta testing*). Peliä testattaessa esiintyy lähes poikkeuksetta ongelmia, jotka täytyy ratkaista. Pelin kehittäminen onkin iteratiivinen prosessi, jossa peliä kehittävä studio kerää tietoa pelin toimivuudesta ja yrittää korjata kaikki mahdolliset ongelmat. Joskus näitä ongelmia joudutaan korjaamaan vielä pelin julkaisunkin jälkeen. Pelinkehitystä voi

3 Pelituotannon tärkeimpiä osa-alueita ovat: pelisuunnittelu, peligrafiikka, peliohjelmointi, peliäänet ja pelitestaus. Edellä mainitut osa-alueet jakautuvat vielä tarkemmin rajattuihin tehtäviin ja ammattinimikkeisiin riippuen, kuinka suuresta pelituotannosta on kyse.

tehdä myös yksittäinen ihminen ilman tiimiä tai pelinkehittämistä voi harrastaa, mutta tällöinkin toimivan pelin suunnittelu ja toteutus on aikaa vievä prosessi, jossa täytyy käydä läpi samat vaiheet kuin kaupallisen pelin kehittämisessäkin.

Pelimodia tehtäessä lähtökohtana on valmis peli, jota jatkotyöstetään omia pelisuunnitteluintressejä toteuttaen. Intressit pelisuunnittelussa voivat liittyä esimerkiksi pelin visuaalisuuteen, pelin tarinaan tai pelimekaniikkaan⁴. Keskityttäessä vain yhden tai muutaman pelikehityksen alueen työstämiseen valmiilla elementeillä on pelimodin tekeminen mahdollista itsenäisesti. Itsenäinen kokeileminen ilman pidempää sitoutumista mahdollistaa nopeiden kokeilujen tekemisen, minkä vuoksi pelimodien tekeminen voidaan nähdä matalamman kynnyksen toimintana verrattuna pelinkehitykseen.

Tutkielman teemahaastatteluilla kerättyä aineistoa analysoin laadullisella sisällönanalyysillä. Sisällönanalyysillä tarkastellaan tekstipohjaista dokumentaatiota, jotka tutkielmani tapauksessa ovat litteroituani teemahaastattelut. Litteroitua teemahaastatteluaineistoa koodaan muodostamieni teemojen mukaan. Koodattua aineistoa tiivistän yhtäläisyyksiä ja eroja etsien. Analyysin lopuksi muodostan tiivistetyn kuvauksen modaamisesta oppimiskokemuksena.

Teemahaastattelun, analyysin ja loppupohdinnan muodostamiseksi vaaditaan tutkijalta esitietoa pelien ja pelimodaamisen aihepiiristä ja käsitteistä. Tutkielman toisessa luvussa määrittelenkin tutkielmalle keskeisiä teoreettisia käsitteitä, joita ovat: peli, digitaalinen peli, pelaaminen, modaaminen, osallistuva kulttuuri, itseohjautuva oppiminen, vertaisoppiminen ja tutkiva oppiminen.

Tutkielman teoreettisen pohjustuksen jälkeen esittelen kolmannessa luvussa tutkielman toteuttamisen lähtökohdat, tutkimuskysymykset, analyysimenetelmän sekä arvioin tutkielman luotettavuutta. Tutkielman lähtökohtien yhteydessä tuon ilmi henkilökohtaiset ennakkokäsitykseni pelimodaamisesta oppimiskokemuksena.

Tutkielman neljännessä luvussa kuvaan teemahaastatteluun osallistuneiden kohdejoukon, ja esittelen sisällönanalyysin teemoittain koodatun aineiston. Tässä luvussa nostan esille

⁴ Pelimekaniikat ovat joukko sääntöjä, jotka muodostavat pelintoiminnallisuuden ja rajoittavat pelaajan toimintaa ohjaten pelaajan käyttäytymistä (Wikipedia 2017). Digitaalisissa peleissä tietokoneohjelma suorittaa sääntöjä sekä valvoo sääntöjen toteutumista.

aineistosta haastatteluun osallistuneiden kuvauksia modaamisesta. Analyysin lopuksi teemotellun aineiston pohjalta muodostan tiivistetyn kuvauksen modaamisesta oppimiskokemuksena, minkä esittelen tutkielmani viimeisessä luvussa.

Lopuksi tutkielman viidennessä luvussa teen kuvaukseni pohjalta johtopäätökset pelimodaamisesta oppimiskokemuksena, sekä pohdin pelimodaamisen hyödyntämismahdollisuuksia kuvataiteen kontekstissa. Tutkielmani on tärkeä, koska se kartoittaa pelimodaamisen käytön mahdollisuuksia kuvataiteen perusopetuksen piirissä sekä toimii johdantona mahdollisille jatkotutkimuksille.

2 PELIT, DIGITAALISET PELIT JA PELAAMINEN

Peli voidaan määritellä interaktiiviseksi⁵ systeemiksi, joka ylläpitää omaa arvo- ja sääntömaailma pelitapahtumassa. Pelissä pelaaja joutuu näkemään vaivaa ratkaistessaan pelin asettamia ongelmia. Ongelman ratkaisu tapahtuu pelin sääntöjen rajoissa päätöksiä tehden. Päätöksillään pelaaja tavoittelee pelin arvojen kannalta itselleen parasta lopputulosta. (Costikyan 2002, 22.) Pelaajan tekemät päätökset vaikuttavat pelin lopputulokseen, joita säännöissä on määritelty erilaisia. Pelaajan tehdessä valintoja hän sitoutuu niihin myös tunnetasolla, milloin lopputuloksesta tulee pelaajalle merkityksellinen. Pelin lopputuloksien vaikutuksesta pelin ulkopuolelle on mahdollista sopia tai ne on ennalta määrätty ennen pelin alkua. (Juul 2005, 45.) Peli tässä tutkielmassa käsitetään siis joukoksi sääntöjä, jotka määrittävät pelaajien interaktioiden mahdollisuuksia pelin eri vaiheissa.

Pelin käsitettä tarkastellessa on huomioitava sen läheinen suhde leikkiin, koska lähes kaikki peleissä tekemämme on mahdollista nähdä myös leikkinä, minkä vuoksi pelejä ja pelaajia

⁵ Interaktiivisuus yksinkertaisimmillaan tarkoittaa mahdollisuutta vaikuttaa toiminnan lopputulokseen systeemissä. Esimerkiksi valokatkaisija voidaan käsittää interaktiiviseksi systeemiksi, koska käyttäjällä on mahdollisuus päättää sen asento, joka määrittää ovatko valot päällä vai eivät. Pelien kontekstissa interaktiivisuus on kuitenkin nähtävä yhteydessä päätöksen tekoon. Pelaajan interaktio (tai siirto) pelissä synnyttää tilanteen, joka johtaa uuteen interaktioon. Pelaaminen voidaankin nähdä sarjana interaktioita, joiden kohdalla pelaaja joutuu tekemään päätöksiä ollen tietoinen niiden vaikutuksista myöhempiin pelin vaiheeseen. (Costikyan 2002, 11.)

mista voi tarkastellakin alakategorioina leikeille (Mäyrä 2008, 43–44). Pelit systeeminä omine sääntöineen siirtävät pelaajan arkitodellisuuden sääntöjen ulkopuolelle (Juul 2005, 29). Arkitodellisuuden sääntöjen ulkopuolelle siirtyminen on myös olennainen osa leikkimistä, jolle on määritelty aina tietyt rajat ja paikat (Huizinga 1967, 19). Leikin varjolla oppimisen arkitodellisuuden ulkopuolella voi määritellä vanhimmaksi tavaksi harjoitella taitoja. Leikkiessä oppiminen tapahtuu matkien, muuttuen sekä eläytyen toiseksi kuin itse väliaikaisesti. (Mäyrä 2008, 7.) Leikin kautta taitojen oppiminen ei suinkaan rajoitu pelkästään ihmisen toiminnan piiriin, vaan Huizinga (1967, 9) toteaa leikin olevan vanhempi kuin kulttuuri, koska jo eläinten leikkikäyttäytymisessä esiintyvät kaikki leikin peruspiirteet. Peruspiirteitä leikille on jo aikaisemmin mainitun arkitodellisuuden ulkopuolelle siirtymisen lisäksi leikin luonne vapaana toimintana. Ihmisen on mahdollista tulla toimeen ilman leikkiä, mutta tarve sille on kuitenkin olemassa leikin tuottaman hovin vuoksi. (Huizinga 1967, 17.)

Huvi ja viihdearvo on Kallio-Tavinin (2015, 171) mukaan mainittu pelaamisen tärkeimpänä motiivina, jonka jälkeen tärkeimmiksi motiiveiksi listataan rentoutuminen ja sosiaaliset suhteet. Myös leikeissä korostuvat rentoutuminen ja sosiaaliset suhteet. Pelin ja leikin käsitteen välille on vaikea tehdä tarkkaa rajausta. Kuitenkin leikin toistuessa useammin leikittynä sekä leikin saadessa selviä sääntöjä siitä syntyy kulttuuriin piirin kuuluva tuotos, joka alkaa muistuttaa peliä. (Huizinga 1967, 19.)

Varmaa on, että ennen pelejä oli leikki, minkä vuoksi peleillä on paljon yhteistä leikin kanssa. Costikyan (2002, 17–18) esittää tiivistetysti leikin ja pelin eroa ensin yhtäläisyyksiä etsien, joita leikillä ja pöytäroolipelillä ovat molempien sijoittuminen kuvitteelliseen tilanteeseen, johon olennaisesti kuuluu arkitodellisuudesta poistuminen kuviteltuun maailmaan, jossa jokainen ottaa itselleen uuden roolihahmon, kuitenkin leikin maailmassa on minimaalinen määrä sääntöjä rajoittamassa leikin kulkua verrattuna pöytäroolipeliin.

Leikin lisäksi peleillä on läheinen suhde simulaatioon⁶ (Mäyrä 2008, 7). Juul (2005, 171–172) toteaaakin pelien olevan pääasiassa tyylieltyjä simulaatioita ja yksinkertaistettuja konsepteja reaali maailmasta, mikä parantaa pelin pelattavuutta. Simulaatio ei välttämättä ole

⁶ Simulaatio käsitteenä tarkoittaa monimutkaisen systeemin toimintojen imitointia yksinkertaisemmallalla systeemillä (Mäyrä 2008, 7).

hauska, eikä leikki välttämättä totuudenmukainen. Peli voidaankin nähdä simulaation ja leikin välimuodoksi, jossa sopivissa määrin yhdistetään molempia.

Peli käsitteen alakategoriaan kuuluvat digitaaliset pelit, joiden modausta tämä tutkielma tarkastelee. Selkeimpänä erottavana tekijänä peleille ja digitaalisille peleille voidaan pitää sitä, että digitaalisissa peleissä sääntöjen noudattamista seuraa tietokone, joka valvoo pelaajan ja pelimekaniikan vuorovaikutusta. Ei-digitaalisessa pelissä pelaajat valvovat itse sääntöjen toteutumista sekä suorittavat tarvittavat siirrot pelin edistämiseksi. Digitaaliset pelit piilottavat sääntönsä sekä suorittavat tarpeelliset tehtävät pelaajalta näkymättömissä. (Costikyan 2002, 19.) Pelaaja saa palautetta sääntöjen noudattamisesta ja etenemisestään pelin sisällä olevista palautejärjestelmistä⁷, joiden avulla pelintekijät ohjailevat pelissä edistymistä (Patton 2013, 39). Pelien sääntöjen ja siirtojen seuraaminen on helppo tehtävä tietokoneelle, joka tulkitsee pelitapahtumaa matemaattisesta näkökulmasta verrattuna ihmiseen (Mäyrä 2008, 39).

Digitaalisten pelien historia on vahvasti suhteessa teknologian kehitykseen ja ensimmäiset 1950-luvulla alkaneet tietokoneelle tehdyt pelisovellukset olivatkin lähinnä esityksiä teknologian mahdollisuuksista⁸ (Mäyrä 2008, 42). Historiansa alusta asti digitaaliset pelit ovat kuitenkin sisältäneet jotakin tuttua. Digitaaliset pelit lainaavat paljon ympäröivältä kulttuuriltaan, peleiltä ja leikeiltä. Suurin osa digitaalisten pelien mekaniikoista on lainattu suoraan ei-digitaalisilta peleiltä ja siirretty näin uudelleen digitaaliseen formaattiin pelattavaksi. (Mäyrä 2008, 32; 52.)

Pelit ja digitaaliset pelit noudattavat niille tehtyjä sääntöjä, jotka määrittelevät pelin kulun (*gameplay*). Säännöt voidaan nähdä peleissä elementtinä, jotka ovat totta myös pelin ulkopuolella, koska säännöt ovat olemassa pelille arkitodellisuudessakin, vaikka itse pelitapahtumaa ei olisikaan juuri tällä hetkellä käynnissä. Sääntöjen representointi peleissä eli erilaiset

7 Pelaajalle informaatiota välittävät palautejärjestelmät ovat peliin kuuluvia graafisia elementtejä, jotka ovat osa käyttöliittymää. HUD (head-up display) tai Status bar ovat englanninkielisiä termejä, joita käytetään puhuttaessa pelaajalle informaatiota pelitilanteesta välittävistä palautejärjestelmistä. Tavanomaisimmin HUD tai Status bar sisältävät informaatiota esimerkiksi: pelaajan hahmon elämien lukumäärän, pisteet tai pelaajan käytettävissä olevat esineet. (Wikipedia 2017.)

8 Vuonna 1958 William Higginbotham ohjelmoi fysiikka mallinnuksen: ”Tennis for Two” tavoitteenaan tarjota käsin kosketeltava pelikokemus uuden teknologian mahdollisuuksista New Yorkissa Brook Havenin laboratoriossa vieraileville (Mäyrä 2008, 40).

pelinappulat tai digitaalisissa peleissä grafiikat ovat fiktiota, joka on olemassa vain pelitapahtuman ajan. Fiktio eli pelinappulat ja grafiikat eivät vaikuta pelin sääntöihin tai pelistrategioihin, niillä ei ole pelinkulkuun muuta vaikutusta kuin pelitapahtuman muuttaminen viihdyttävämmäksi. Pelaaminen tapahtumana koostuukin pelaajan interaktiosta sääntöjen kanssa sekä sääntöjen rajoissa kuvitellusta fiktiosta. Digitaalisten pelien tapauksessa fiktiivinen maailma on luotu pelaajaa varten. (Juul 2005, 1;57.)

Digitaalisen pelaamisen kolme ulottuvuutta voidaan jaotella aistilliseen immersioon, pelin haastavuuteen perustuvaan immersioon sekä mielikuvitukselliseen immersioon. Aistillisessä immersiossa on kyse digitaalisten pelien graafisesta toteutuksesta sekä äänimaailmasta, joka helposti peittää alleen pelaajan huomiot reaali maailmasta. Haastavuuteen perustuva immersio tuottaa pelaajalleen mielihyvää, kun pelin tarjoamat haasteet joihin pelaajan täytyy reagoida ovat tasapainossa pelaajan taitoihin. Mielikuvitukseen perustuvassa immersiossa pelaaja uppoutuu pelin tarjoamaan fiktiiviseen maailmaan, tarinoihin ja hahmoihin. (Ermi ja Mäyrä 2005, 7–8.)

Aistillisen immersion näkökulmasta 1990-luvun loppu ja 2000-luvun alku ovat olleet aikaa, jolloin digitaaliset pelit ovat ruvenneet lähentymään todenmukaista reaali maailman representaatiota, koska grafiikkaprosessorien suorituskyvyn kehittyminen on tämän mahdollistanut (Mäyrä 2004, 4–5). Kehittynyt suorituskyky on myös Sweenyn (2015, 205) mukaan tehnyt digitaalisista pelimaailmoista ympäristöltään entistä enemmän todellisia paikkoja hyödyntäviä simulaatioita⁹. Vaikka pelimaailmat eivät olisikaan ennestään tuttuja suorituskyvyn

9 Robert Sweenyn (2015, 205) antaa esimerkkeinä reaali maailman simuloinnista pelit Tony Hawk's Underground (2003), jossa pelaaja pääsee rullalautailemaan Los Angelesin osittaisessa digitaalisessa kopiassa, sekä Civilization (1991), joka antaa pelaajalle mahdollisuuden johtaa valitsemaansa sivilisaatiota ja selvitytyä valtion johtamiseen liittyvistä tehtävistä. Ehkäpä kuuluisimpana esimerkkinä reaali maailman simuloinnista digitaalisessa pelissä voidaan mainita Grand Theft Auto (1997–) pelisarja, joka Joris Dormansin (2006) mukaan sijoittaa pelien tapahtumat fiktiivisine hahmoineen puolitodellisiin kaupunkiympäristöihin, joista pelaajan on mahdollista tunnistaa esikuvina toimineet reaali maailman kaupungit.

tuoma kehitys pelaajia ympäröivissä audiovisuaalisissa maailmoissa on huomattavissa ilman kokemusta digitaalisesta peleistä ja pelaamisesta (Ermi ja Mäyrä 2005, 7).

Haastavuuteen perustuvassa immersiossa on kyse pelaajan taidoista suhteessa pelin haasteisiin. Pelin haastavuus voidaan jakaa kahteen pääulottuvuuteen: pelin vauhtiin ja kognitiivisiin tehtäviin. Kognitiivisten tehtävien ratkaiseminen vaaditun ajan sisällä vaatii pelaajalta työtä, jolloin peli tapahtumana vaatii aktiivista osallistumista. (Ermi ja Mäyrä, 2–3.) Pelaajan osallistuessa aktiivisesti pelin tapahtumiin hän kommunikoi pelisysteemin kanssa. Pelaaminen onkin kommunikaation muoto, joka tapahtuu vuorovaikutuksen kautta. Kommunikaatio pelaajan ja pelin välillä kertoo, ovatko pelaajan tekemät ratkaisut vuorovaikutuksessa pelin sääntöjen sallimia ja siten toivottavia. (Mäyrä 2008, 14.) Peleissä säännöt rajaavat pelaajan vuorovaikutuksen mahdollisuudet. Pelien säännöt ovat yksiselitteisiä ja helppoja oppia. Useimmiten pärjätäkseen pelissä täytyy sääntöjen lisäksi opetella myös joukko monimutkaisempia strategioita. Näkemällä vaivaa pelissä pelaaja kehittää omia taitojaan juuri pelaamassaan pelissä, eikä niistä välttämättä ole hyötyä muissa peleissä. Taitojen kehittäminen tekee pelaamisesta ensisijaisesti oppimiskokemuksen, jossa pelaaja kartuttaa käyttäytymismalleja erilaisten pelitilanteiden varalle. Sääntöjen opettelu ja noudattaminen kuulostavat rasittavalta, mutta pelien viitekehyksessä sääntöjen hallinta ja noudattaminen ovat johdonmukaisin lähde peleistä saadulle mielihyvälle. Reaalimaailmassa säännöt voidaan nähdä rajoitteena, mutta peleissä niitä halutaan noudattaa mielihyvän saamiseksi. (Juul 2005, 5; 55–56.)

Ilman haastavuutta pelaaja ei tunne saavuttaneensa pelissä mitään. Pelaaminen menettää merkityksensä, jos siitä tulee liian helppoa tai liian vaikeaa. Haasteen täytyy olla tasapainossa pelaajan taitojen kanssa. (Costikyan 2002, 17.) Haasteen ja pelaajan taitojen ollessa tasapainossa peli tuottaa pelaajalleen flow-kokemuksen, jolloin pelaaja menettää ajan tajun eikä tiedosta ympäristöään, vaan keskittyy pelkästään suoritukseen. Flow-kokemuksen saavuttaminen pelissä on erittäin palkitsevaa ja se kannustaa pelaajaa entistä parempiin suorituksiin. (Mäyrä 2008, 49.)

Mielikuvitukseen perustuvassa immersiossa peligrafiikka ja pelin visuaalisuus ovat ratkaisevassa roolissa, ja se ruokkii pelaajan mielenkiintoa fantasioiden kautta. Fiktion pohjalta luodulla fantasialla ylläpidetään pelaajan mielenkiintoa sekä tarjotaan uusia haasteita. (Kal-

lio-Tavin 2015, 174–175.) Fiktio roolin merkittävyys on kuitenkin erilainen riippuen pelistä sekä genrestä¹⁰, jota peli edustaa. Toisia digitaalisia pelejä pelataan juuri niiden pelimaailmojen takia ja toisissa pelaajat kokevat grafiikat vain sääntöjen koristeluksi, eikä niille anneta juurikaan arvoa. (Juul 2005, 6.) Voidaan kuitenkin pitää todennäköisenä kaikkien digitaalisten pelien pelaajien olevan jollain tasolla vaikuttuneita pelien grafiikoista ja äänistä, vaikkakin ne eivät vaikuta pelattavuuteen¹¹ tai pelin lopputulokseen (Mäyrä 2008, 18).

Digitaalisten pelien suosiota ei ole mahdollista jaotella johtuvaksi vain pelkästään sääntöjen tarjoamasta haasteesta tai fiktiivisistä maailmoista, vaan ne voivat olla suosittuja monesta syystä samanaikaisesti (Juul 2005, 20). Lähtökohtaisesti pelaaja saattaa valita digitaalisen pelin tai peligenren tunnetilan pohjalta, mihin pelaaja haluaa pelin vastaavan (Ermi ja Mäyrä 2005, 3). Vaikka pelaajalla olisi intohimo tiettyä peligenreä kohtaan, hän saattaa myös pelata muidenkin peligenrejen pelejä erilaisiin tarpeisiin tai tunnetiloihin (Kallio-Tavin 2015, 172). Pelaaja voi uppoutua tuntikausiksi peliin ja senkin jälkeen voi olla vaikea ilmaista tarkalleen pelin merkitystä pelaajalle. Pelaajan sisäinen kokemus voi pelattaessa olla erittäin merkityksellinen, mutta sitä on jälkeen päin vaikea muuttaa sanalliseksi. (Mäyrä 2008, 14.) Peliko-

10 Genrellä tarkoitetaan kategoriaa tai lajityyppiä, joka on osa yleisesti hyväksytyä kategoriajärjestelmää tietyn kulttuurin osa-alueen sisällä. Kategorisointia käytetään esimerkiksi musiikkia, kirjallisuutta tai taidetta arvioidessa. Osa genreistä pitää tiukasti kiinni tietyistä lajityyppi- ja piirteistä, joiden mukaan päätetään voiko teoksen sisällyttää tiettyyn genreen. Genrejaottelua käytetään myös arvioidessa videopelejä. (Wikipedia 2017.) Artikkelissa: *Genremetsä – peligenrejen käyttö digitaalisissa palveluissa* on ollut aineistona suurimpien konsolivalmistajien, PC:n suurimpien latauspalveluiden sekä muutaman erikoistuneemman digitaalisten pelien kauppapaikan markkinoinnissa käyttämät genret. Koko tutkimusaineiston genremäärä oli 68, mutta päällekkäisyyksiä poiston jälkeen jäljelle jäi 55 eri peligenreä. Yleisimmät peligenret olivat: **action, adventure, role-playing game, strategy, simulation, sports, racing, puzzle, shooter, family, casual, fighting, music, arcade, educational, fitness, party ja massively multiplayer**. Artikkelissa todetaan peligenrejen olevan suuri ja vaikeasti kategorisoitava alue, koska genret ovat hierarkisia jakautuen alagenreihin, mutta toisaalta limittyviä sekä suhteessa aikaan, jolloin niitä pelataan. Esimerkiksi erilaiset rahastusmallit, pelimekaniikat tai pelinjulkaisijat saattavat synnyttää peligenren, joka nousee suosituimpien joukkoon tai myöhemmin poistuu kokonaan valtavirrasta. (Kempainen 2012, 56-66.)

11 Pelattavuudella (*gameplay*) tarkoitetaan peleissä osa-aluetta, joka muodostaa pelimekaniikkojen ja mekaniikoita määrittävien sääntöjen rajoissa pelaajan toiminnallisuuden. Pelattavuus on osa-alue, joka vaatii pelaaja osallistumaan pelin kulkuun. Lauta- ja korttipelien pelattavuus pysyy ennallaan, vaikka niiden pelivälineet muuttuisivat visuaalisesti. Muuttuneisiin pelivälineisiin pätevät samat pelitaktiikat kuin aikaisempiinkin. Pelin pelattavuuden ytimen tiivistääkin ajatus siitä, että pelattavuus on pelissä se osa-alue, joka ei muutu. Pelin pelattavuus on jokaiselle pelille oma joukkonsa sääntöjä, jotka tekevät kyseisen pelin pelaamisesta omaleimaisen. (Mäyrä 2005, 16–17.)

kemuksen luonne on jokaiselle henkilökohtainen, ja pelaaja kohtaa pelin tai digitaalisen pelin tarjoaman sisällön omista lähtökohdistaan (Huhtamo 2002, 22).

Digitaalisilla peleillä ja pelaamisen tarjoamilla kokemuksilla on keskeinen merkitys tänä päivänä ihmisten arjessa. Pelaaminen ja digitaaliset pelit useimmiten mielletään viihteeksi, vaikka pelatessa opitaan monia hyödyllisiä taitoja (Kallio-Tavin 2015, 169). Pelien tarkastelu pelkästään viihteenä on yksi pelien ympärillä käytävän julkisen keskustelun pääteemoista. Ne kärsivät useimmiten mielipidevaltaisesta argumentoinnista, jossa pelaamista esitellään negatiivisemmassa valossa kuin pelaamisesta kerätty tutkimustieto osoittaa (Kultima 2014, 133.)

Digitaalisten pelien ja pelaamisen suosion jatkuvasti kasvaessa ne tulevat osaksi niille epätavanomaisempia elämänosa-alueita, kuten opetusta¹², liikuntaa¹³ ja taidetta¹⁴. (Harviainen, Meriläinen ja Tossavainen 2013, 10.) Pelit osana opetusta, liikuntaa ja taidetta liittyvät pelillistämisen (*gamification*) ilmiöön, joka tarkoittaa pelien tai pelillisten elementtien tulemistä osaksi uutta niille epätyypillistä kontekstia. Pelillistämällä tavoitellaan ihmisten käytöksen muutosta tarjoamalla motivoiva pelimäinen käyttöliittymä, joka myötävaikuttaa muutokseen. Pelillistämisessä hyödynnetään entistä enemmän digitaalisia pelejä, mikä on seurausta niiden asemasta yhtenä suosituimpana ajanvietteenä. (Kari, Arjoranta ja Salo 2017, 2.) Digitaalisen kulttuurin merkityksen lisääntyminen yhteiskunnassa ja laajentuminen elämän osa-alueille,

12 Tanskangeodatavirasto julkaisi vuonna 2014 suosittuun Minecraft -peliin (2011) modin, jossa pelaajan on mahdollista seikkailla Minecraft -maailmassa, joka on luotu Tanskasta kerätyn geodatan perusteella 1:1 mittasuhteeseen vastaamaan Tanskan valtiota. Modin julkaisulla tavoiteltiin lasten ja opettajien kiinnostuksen lisäämistä geodataa kohtaan. Sillä toivottiin olevan myös muita käyttömahdollisuuksia opetuksen apuvälineenä kouluissa. (Megan Farokhmanesh 2014.)

13 Vuonna 2017 tehdyssä Pokémon GO -pelin (2016) pelaajien käyttäytymisen muutosta kartoitettavassa tutkimuksessa todettiin pelaamisen lisänneen muun muassa pelaajien liikunnallista aktiivisuutta (Kari, Arjoranta ja Salo 2017, 6). Pokémon GO:n (2016) pelaaminen perustuu pelaajan fyysiseen sijaintiin, joka määrittyy GPS-koordinaattien pohjalta. Liikkumalla paikasta toiseen pelaajan on mahdollista löytää pelissä kerättäviä Pokémoneja, sekä suorittaa muita aktiviteetteja, jotka kerryttävät pelaajan pisteitä. Pokémon GO (2016) on yksi esimerkki digitaalisesta pelistä, joka motivoi pelaajaansa liikkumaan.

14 Reija Meriläisen Survivor -videopeli (2017) osana ARS 17-näyttelyä Kiasmassa on esimerkki digitaalisesta pelistä taiteen kentällä ("Reija Meriläinen" 2017). Pelillisyyden on ollut myös keskeisenä työkaluna ennen digitaalista pelaamista 1900-luvun taidesuuntauksissa. Dadaistiset, surrealistiset, situationistiset ja fluxus-taiteilijat sekä taideteokset ovat hyödyntäneet pelillisiä elementtejä. (Patton 2013, 36.)

jotka eivät siitä aikaisemmin ole olleet riippuvaisia on tehnyt digitaalisesta pelaamisesta työkalun eikä sen roolia tule käsittää pelkästään ajanvietteenä.

Peli käsitetään tässä tutkielmassa sääntöpohjaiseksi systeemiksi. Pelaaja on sääntöjen kanssa vuorovaikutuksessa, jonka erilaiset lopputulokset – niin negatiiviset kuin positiivisetkin – määräytyvät sääntöjen pohjalta. Pelit ovat läheisessä suhteessa leikkiin, jonka alakategoriaksi peli on käsitettävissä.

Pelin käsite itsessään jakautuu alakategorioihin, joista tämän tutkielman kannalta tärkeä on digitaalinen peli. Digitaalisessa pelissä sääntöjen ja pelaajan vuorovaikutusta sekä sääntöjen noudattamista valvoo tietokone. Tietotekniikan kehitys on mahdollistanut digitaalisten pelien kehittymisen immersiviksi pelimaailmoiksi. Digitaalisen pelin pelaajakokemus on erilainen jokaisella pelaajalla, eikä ole mahdollista antaa vain yhtä syytä digitaalisten pelien suosiolle. Digitaalisten pelien suosio viihteenä kasvaa edelleen, mutta niiden merkitys kasvaa muillakin elämänosa-alueilla, koska pelillisen käyttöliittymän on todettu motivoivan ihmisiä.

2.1 DIGITAALISTEN PELIEN MODAAMINEN

Modaaminen (*modding*) on kasvava ja suosittu osallistuvan kulttuurin muoto, jossa digitaalisen pelin fanit muokkaavat ja laajentavat kaupallisesti julkaistun pelin maailmaa omilla luomuksillaan (Laukkanen 2005, 4). Modaamista harrastavia pelaajia kutsutaan modaajiksi (*modder*). Modeja kehitetään pääosin internetin foorumeilla, jossa aktiiviset modaajat jakavat ja keskustelevat luomastaan sisällöstä. Osa foorumeista on keskittynyt pelkästään kehittämään uusia modeja ja toiset ovat luonteeltaan enemmän painottuneita keskustelulle modien ympärillä. Tietyn digitaalisen pelin ympärillä modaajat ja heidän yhteisönsä muodostavat modiskenen (*modding scene*), joka jokaisella pelillä on oma. (Laukkanen 2005, 15.) Jokaisen pelaajan voi käytännössä nähdä potentiaalisena pelisuunnittelijana tai ainakin modaajana. Pelaamalla opitaan säännöt, ja jos jokin sääntö tuntuu pelaajasta järjettömältä, ei sen muuttamista epäroida, jos säännön muuttamiseen on mahdollisuus. (Sotamaa 2009, 82.)

Modaajien lisäämät omat luomukset (*custom content*) peliin voivat olla muokattuja grafiikoita, ääniä, hahmoja ja tasoja. Pelaajien luomuksien lisäksi modaamisella voidaan tar-

koittaa alkuperäisen pelinkulun (*gameplay*) muuttamista uusilla pelimekaniikoilla. Käytännössä modaaminen tapahtuu digitaalisen pelin datatiedostoja muutellen, mikä normaalisti pelaamisen yhteydessä ei ole mahdollista (Sihvonen 2009, 131). Digitaalisten pelien modamiseen vaaditaan pelkän pelaajakokemuksen lisäksi myös tietoutta pelinkehitystyökaluista (Sotamaa 2009, 95).

Modaamisella muutettu pelinkulku sekä lisätyt grafiikat, äänet ja hahmot voivat poiketa niin paljon alkuperäisestä pelistä, että modista muotoutuu kokonaan uusi pelijulkaisu, vaikka se hyödyntääkin alkuperäisen pelin pelimoottoria. (Sihvonen 2009, 6–7.) Digitaalisen pelin modaamisen laajuutta tarkastellaan sen vaikutuksella alkuperäisen pelinkulkuun. Peliin tehdyt täydentävät pelaajaluomukset eivät muuta alkuperäistä pelinkulkua, jolloin modaamisella on tuotettu osittainen muunnos (*partial conversion*). Modaamisella tuotettu kokonaan uusi pelijulkaisu tunnetaan täydellisenä muunnoksena (*total conversion*). (Sihvonen 2009, 49.)

Mahdollisuudet modaamisen laajuudelle vaihtelevat hyvin suuresti pelistä toiseen (Sotamaa 2009, 93). Modattavan sisällön rajaaminen pelikohtaisesti selittyy pelinjulkaisijoiden halulla pitää tietyt pelinosat muuttumattomina taatakseen mahdollisimman sujuvan pelinkulun ja ohjelman toimivuuden halutulla tavalla. Tämän takia modien jaottelu osittaisiin muunnoksiin ja täydellisiin muunnoksiin ei ole yleispätevä luokittelumalli, joka olisi sovellettavissa kaikkeen pelimodaamiseen. Tiettyjen pelien yhteydessä modilla tarkoitetaan pelkästään täydellisiä muunnoksia. (Laukkanen 2005, 15–16.) Tässä tutkielmassa modaamisella tarkoitetaan kaikkea muuntelua, jota digitaalisille peleille tehdään.

Pelien muuntelu on ilmiönä digitaalisuutta vanhempi, kuten voidaan todeta Shakin, Ludon ja Backgammonin useiden versioiden osoittavan (Sotamaa 2009, 83). Digitaalisten pelien modaaminen on siis ilmiönä suhteellisen uusi, jos sitä verrataan pelien varioimiseen ja muunteluun, jota on luultavasti tehty yhtä kauan kuin on pelejä pelattu. Tavanomaisin esimerkki pelien muuntelusta löytyy todennäköisesti lautapeleistä tai korttipeleistä, mitä jokainen on pelannut hieman mukautetuin säännöin peliseurasta riippuen. (Laukkanen 2005, 7.) Tämä tutkielma tarkastelee vain digitaalisten pelien modaamista.

Digitaalisten pelien modaamisen alkuajankohtaa on vaikea määrittää tarkasti. Ensimmäisistä digitaalisista peleistä tiedetään kuitenkin se, että ne olivat aktiivisesti muokattuja

pelaajiensa mieltymysten mukaisiksi. Alkuun digitaalinen pelaaminen ja modaaminen olivat hyvin pienen joukon harrastus, koska pääsy huoneen kokoisten tietokoneiden ääreen oli mahdollista lähes pelkästään yliopiston tutkijoille ja opiskelijoille. (Sotamaa 2009, 92.) Ensimmäistä varsinaista digitaalista peliä Spacewaria! (1962) muokattiin innostuneesti kulloisenkin pelaajan toimesta. Spacewarin! tapauksessa ei vielä voi puhua digitaalisten pelien modikulttuurin synnystä, koska sitä pelaava ja muokkaava joukko ihmisiä oli hyvin rajattu, eikä peli ollut vielä kaupallinen. Hakkerivat Spacewarin! pelaajat kuitenkin tekivät samaa kuin tämän päivän modajaat eli muuntelivat jonkun toisen tekemää ohjelmaa. Hakkerivien pelaajien muuntelun motivaationa toimi halu tarkastella, ymmärtää ja lopuksi parannella jo valmista ohjelmaa. Alkuperäisen ohjelman parantelulla ja muuntelulla tavoiteltiin kunnioitusta hakkerivien pelaajien yhteisöltä, mikä on edelleen motivaatio modien tekemiselle. Hakkerointi yliopistoilla pelien ja ohjelmien parissa loi pohjan hakkerietiikaksi¹⁵ kutsutulle ajatusmallille. (Laukkanen 2005, 7–8.)

Modikulttuurin laajemman suosion alkupisteeksi voidaan määrittää kotitietokoneiden markkinoille tuleminen 1970-luvulla. Kotitietokoneet mahdollistivat modaamisen lisäksi pelaajille digitaalisten pelien kopiosuojauksien rikkomisen (*cracking*). Kopiosuojauksen rikkomisen seurauksena pelaajalla oli mahdollisuus lisätä peliin omaa sisältöä. 1970-luvun lopulla ja 1980-luvun alussa kräkätyihin peleihin lisättiin omia aloitusruutuja (*cracktro*) tai latausruutuja (*loader*), missä kräkkerit esittelivät ohjelmointitaitojaan. (Mäyrä 2008, 112.) Omilla aloitusruuduilla modattuja pelejä jaettiin harrastelijoiden kesken, mikä mahdollisti taitavimmille kräkke-

15 Hakkerismin ajattelumalli on merkittävä tekijä tietotekniikan kehityksessä, minkä takia se vaikuttaa myös suoraan digitaalisten pelien modaamisen taustalla. Hakkeri alkuperäisessä merkityksessään 1960-luvun merkityksessään tarkoittaa henkilöä, joka on innoissaan ohjelmoinnista ja haluaa käyttää osaamistaan vapaiden ohjelmistojen kehitykseen edistäen ihmisten pääsyä informaation ja tietotekniikan äärelle. Informaation jakaminen nähdään keskeisenä hyveenä ja ihmisiä voimaannuttavana tekijänä, mitä tulisi tavoitella kaikessa hakkerointi toiminnassa. (Himanen 2000, 7.)

reille maineen keräämisen¹⁶. Aloitusruutujen tekeminen kehittyi lopulta modaamisesta kokonaan omaksi tietokonealakulttuurikseen demoskeneksi¹⁷. (Sihvonen 2009, 92.)

Luvattomasta muuntelusta siirtyminen luvalliseen ja kannustettuun pelitiedostojen muokkaamiseen tapahtui Doomin (1993) julkaisun yhteydessä. Doomissa oli ohjelmointirakenne, jossa pelimoottori oli erotettu erilliseksi tiedostoksi kaikesta muusta, kuten peligrafiikasta, peliäänistä ja pelin tasoista. Peligrafiikan, pelitasojen ja peliäänien ollessa erillisinä kopiosuojaamattomina tiedostoina pelaajille avautui ensimmäistä kertaa mahdollisuus muokata tiedostoja vapaasti mielensä mukaiseksi. Pelitiedostojen jakaminen helpottui myös, koska enää ei ollut tarvetta jakaa kokonaista peliä, vaan pelkästään yksittäinen muokattu tiedosto. (Mäyrä 2008, 111.) Pelimoottorin sijaan yksittäisten pienten datatiedostojen jakaminen internetissä mahdollisti modien leviämisen tavalla, joka aikaisemmin ei ollut mahdollista. Muunneltujen datatiedostojen koon pienuus oli ratkaisevassa roolissa modien levittämisessä ennen nykyistä tiedonsiirronnopeutta. Doomin ympärille syntyikin nopeasti oma aktiivisesti toimiva modiskene.

Tänä päivänä pelinjulkaisijat suorastaan tavoittelevat aktiivisen modiskenen synnyttämistä uusien pelijulkaisujen ympärille, koska modaamalla tuotettu pelisisältö pidentää pelin elinkaarta pelaajien keskuudessa (Sotamaa 2005, 105). Pelinjulkaisijoiden kiinnostus modaamista kohtaan näkyy pelaajille julkaistujen sisällöntuotantotyökalujen, pelaajaluomusten jakopalveluiden sekä tukifoorumien runsautena. Modaamiselle annettu tuki on valtavirtaistanut pelimodaamisen yhdeksi digitaalisen pelikulttuurin tunnistetuimmaksi osa-alueeksi. Pelijulkaisijan näkökulmasta modaamisella tuotetun ilmaisen sisällön lisäksi modiskenejen tukemisella tavoitellaan tulevaisuuden lupaavien pelisuunnittelijoiden löytymistä ja palkkaamista pelikehitystiimeihin. (Laukkanen 2005, 5.) Motivaatio modaamiselle saattaa löytyäkin tavoitteesta

16 Aloitusruutujen lisäksi kuuluisin esimerkki 1980-luvulla kräkätyistä digitaalisesta pelistä on Castle Smurfenstein (1981), jossa korvattiin alkuperäisen Castle Wolfensteinin (1981) natsihahmot smurfeilla. Castle Smurfenstein ei ollut vielä varsinainen modi, koska se oli luvaton muunnos alkuperäisestä pelistä, vaikkakin se sisälsi kaikki modin piirteet. (Laukkanen 2005, 9–10.)

17 Demoskene on yksi tietokonetaiteen alakulttuureista. Demoja tehdään ryhmissä yhdistellen osamista tietokonekulttuurin eri osa-alueilta kuten: ohjelmointia, musiikkia, 3D-mallinnusta ja digitaalista kuvaa. Ryhmissä tuotetuilla visuaalisilla nykytaideteoksilla kilpaillaan muiden demoryhmien kanssa demotapahtumissa. (Kallio-Tavin 2015, 170–171.)

työllistyä peliteollisuuden yrityksiin. Toisaalta motivaatio modaamiselle voi myös syntyä pelaajan halusta päivittää pelikokemustaan (Sihvonen 2009, 51). Modaaminen on moneen suuntaan toimiva vuorovaikutussuhde pelaajien, modaajien, pelinkehittäjien ja pelinjulkaisijoiden välillä (Sotamaa 2009, 94).

Tavanomaisimmat pelimodaukset, joilla ei välttämättä tavoitella työllistymistä, ovat kuitenkin yleensä alastomuuden lisäämistä¹⁸ ja aseiden ominaisuuksien muuntelua (Mäyrä 2008, 113). Yksinkertaisimmillaankin modaaminen vaatii paljon tietämystä peligrafiikan ja pelitiedostojen toiminnasta sekä niiden luomisesta (Sihvonen 2009, 9). Vaikka jokaisella pelillä on oma modiskenensä, niin modatessa opitut käytännön tiedot ja taidot modaamiseen käytyistä työkaluista, peligrafiikasta ja pelitiedostoista ovat sovellettavissa myös muidenkin pelien modaamiseen. Pääosin työkalut, joita modaamiseen käytetään, ovat samoja tekniikoita ja ohjelmia, joilla pelejä tehdään. (Laukkanen 2005, 15; 24.) Modaamista voidaankin pitää ensi askeleena pelisuunnittelun taitojen opiskelulle, jossa liikkeelle lähdetään tutkimalla jo valmista esimerkkiä. Pelisuunnittelun ja pelikehittämisen opiskelu on vahvasti kokemuspohjaista, jossa opitaan tekemisen ja tuottamisen kautta (Kultima 2014, 135).

Modaaminen edellyttää digitaalisten pelien pelaamista, sekä pelinkehitystaitoja, jotka molemmat ovat kokemuspohjaista tietoutta ja sen takia aikaa vieviä oppimisprosesseja. Pelaamisen noustessa pelaajalle keskeiseksi tavaksi viettää aikaa on mahdollista, että pelkkä pelaaminen ei enää riitä vaan kiinnostus pelien rakenteelliseen puoleen saattaa kasvaa. Pelaajan kiinnostus pelien rakenteellisesta puolesta ei välttämättä tarkoita modien tuottamista, vaan kiinnostus saattaa myös synnyttää muuta digitaaliseen pelikulttuuriin liittyvää tuottamista,

18 Modien kautta lisätyllä alastomuudella on ollut vaikutuksia esimerkiksi Elder Scrolls IV: Oblivioniin (2006), jonka ikärajoitusta päädyttiin nostamaan pelin PC-versiossa. Myös Grand Theft Auto: San Andreas (2004) herätti osakseen paheksuntaa vuonna 2005 Hot Coffee -incidenttinä tunnettulla tapauksella, jossa modaajat paljastivat seksiaktiin perustuvan minipelin, joka oli kätkeyty peliajilta, mutta oli kuitenkin löydettävissä ohjelmakoodista. Tapaukset nostivat keskusteluun myös modaamisen haitat peliteollisuudelle. (Sotamaa 2007.)

kuten pelivideoita¹⁹, fanitaidetta tai pelidokumentaatiota, joka halutaan jakaa muille pelaajille internetissä. (Sotamaa 2009, 77.)

Kaikki peleihin sekä muihin mediatuotteisiin liittyvä fanituottaminen voidaan liittää osaksi osallistuvan kulttuurin (*participatory culture*) ilmiötä. Osallistuvan kulttuurin käsite määritellään tavanomaisimmin median kuluttajien luovaksi tuottamiseksi, joka tähtää tuotosten digitaaliseen jakamiseen internetin yhteisöissä. Osallistuva kulttuuri on välimuoto median kulutuksen ja tuottamisen välillä²⁰, missä kuluttajat osallistuvat median sallimissa rajoissa mediatuotteiden kehittelyyn. Yhteisön rooli osallistuvassa kulttuurissa nähdään suurena, koska se arvostaa ja antaa tukensa jäseniensä tuotoksille, vaikka mediatuotteiden oikeudet omistavat yhtiöt jättäisivät tuotokset huomiotta. (Sihvonen 2009, 54–58.)

Modaaminen voidaan nähdä poikkeuksellisena osallistuvan kulttuurin muotona siinä mielessä, että se saa aktiivisesti tukea peliteollisuudelta, kun tavanomaisesti muihin mediatuotteisiin liittyvä fanituottaminen on pyritty pitämään erillään kaupallisesti tuotetusta mediasta. Internet on tarjonnut osallistuvalla kulttuurille ennenäkemättömän mahdollisuuden fanituotosten levittämiseen maailmanlaajuisesti epävirallisten ja pelinjulkaisijoiden omien internet foorumien kautta. (Laukkanen 2005, 5–7.) Vaikka internet on tarjonnut osallistuvalla kulttuurille alustan toimia maailmanlaajuisesti reaaliajassa – ja ilmiönä se usein siihen liitetään – täytyy kuitenkin ottaa huomioon, että osallistuvan kulttuurin yhteisöt ovat olleet olemassa jo ennen internetiä. Ennen nykyistä tietotekniikkaa osallistuvan kulttuurin yhteisöt toimivat paikallisesti kerhoina epävirallisten fanilehtien kautta sekä järjestäen kokoontumisia. (Heijnen 2014, 36.) Osallistuvan kulttuurin moniulotteisen ja muotoisen luonteen takia tässä tutkiel-

19 Yksi suosituimmista pelivideoiden teemoista on pelien glitchaaminen eli pelilogiikan aukkojen etsiminen digitaalisista peleistä. Aukkojen etsimisellä tavoitellaan pelin logiikan rikkoutumista. Pelin rikkominen glitcheillä tuottaa usein odottamattomia lopputuloksia, jotka saavat usein humoristisen sävyn internetissä levitessään. Glitchin kautta löydettyä aukko pelissä voidaan käyttää myös hyväksi tavoiteltaessa pelin nopeampaa läpäisyä. Glitchaaminen ei ole modaamista, koska se tapahtuu pelin sisällä, eikä siinä varsinaisesti muokata pelitiedostoja, mutta glitchit saattavat inspiroida modaamista, joka luonteeltaan on myös pelilogiikan rikkomista. Erona modaaminen ja glitchaamisen välillä voidaan pitää sitä, että modaaminen tapahtuu hallitummin kuin glitchaaminen.

20 Englannin kielen sanoista käyttäjä (*user*) ja tuottaja (*producer*) on yhdistetty termi: *producer*, jolla kuvataan osallistuvan kulttuurin tuottajia.

massa tarkastellaan osallistuvaa kulttuuria vain digitaalisten pelien modaamisen näkökulmasta.

Digitaalisten pelien modaamisen voidaan katsoa pohjautuvan pelien muuntelun perinteeseen, joka on yhtä vanha kuin pelit itse. Digitaalisten pelien syntyessä vain hyvin rajatulla ryhmällä opiskelijoita ja tutkijoita oli mahdollisuus pelata digitaalisia pelejä yliopiston tietokoneilla. Opiskelijat kuitenkin olivat pelaamisen lisäksi innokkaita muuntelemaan peliä mieleisekseen ja osoittamaan sillä taitonsa kollegoilleen. Digitaalisten pelien modaaminen on siis sidoksissa hakkerikulttuurina tunnettuun ilmiöön ja syntynyt sen sivutuotteena. Modaamisesta laajempaan ilmiöön voidaan puhua vasta kotitietokoneiden yleistyttyä 1970-luvun lopulla, jolloin hakkeroinnin lisäksi syntyi myös kräkkerikulttuuri, jossa alkuperäisen pelin kopiosuojaus murrettiin ja sinne lisättiin tai korvattiin alkuperäisiä tiedostoja. Myöhemmin pelien kräkkäminen eriytyi omaksi alakulttuurikseen demoskeneksi. Modaamisen muuttumisessa kannustetuksi toiminnaksi käännekohtana voidaan pitää Doomia (1993), jonka ohjelmointirakenne erotti pelitiedostot ja pelimoottorin. Pelaajien päästessä käsiksi pelitiedostoihin ilman kopiosuojauksen murtamista mahdollisuudet modien tekemiseen vapautuivat. Pelkästään yksittäisten muunneltujen pelitiedostojen jakaminen ilman varsinaista pelimoottoria edesauttoi nykyisen modikulttuurin kehitystä ja siirsi sen toimimaan internetiin, jonne muodostui nopeasti omia yhteisöjä innokkaimmin modattujen pelien ympärille. Modiyhteisöissä modien jakamisen lisäksi jaetaan ohjeita ja työkaluja pelien modaamiseen. Peliteollisuus on ottanut huomioon modaamisen ja modiyhteisöjen aktiivisuuden tukemalla niitä virallisilla modastyökaluilla ja foorumeilla yrittäen näin hyötyä periaatteessa ilmaisesta kehitystyöstä, jota innokkaat harrastajat tekevät pelien parissa. Innokkaimmat modiharrastajat voivat tavoitella modaamisellaan arvostusta pelialalla, mutta modaamalla tuotettu sisältö voi myös olla vähemmän tavoitteellista. Vaikka modaaminen ei olisi tavoitteellista, vaatii modien tekeminen kuitenkin perehtymistä pelituotantoon sekä sen työkaluihin. Modaamista opetellessa tuleekin samalla myös oppineeksi pelituotannossa käytettyjä työskentelytapoja, minkä takia modaamista voidaan pitää esiasteena pelisuunnittelun opettelelulle.

2.3 Visuaalisen kulttuurin oppimisyhteisöt oppimisympäristöinä

Pelit ovat oppimiskokemuksia, jotka opettavat pelaajalleen kaiken tarpeelliseen pelissä etene-
misen kannalta. Oppimiskokemuksien lisäksi etenkin digitaaliset pelit ovat keskeinen osa
tämän päivän visuaalista kulttuuria. Modaaminen on pelaamiseen sidoksissa olevaa tuotta-
mista, jota kuitenkin tehdään varsinaisen pelaamisen ulkopuolella. Modaajan on tunnettava
modaamansa pelinkulku sekä hallittava visuaalisen kulttuurin tuottamiseen liittyviä tietoja ja
taitoja, jotta modaaminen on mahdollista. Pelimodeja kehitetään ja tuotetaan modaajien
yhteistyönä internetissä faniyhteisöpohjaisilla foorumeilla, joissa opitaan ja jaetaan tietoa ja
taitoja modaamiseen liittyen (Laukkanen 2005, 15). Faniyhteisöpohjaiset foorumit toimivat
osallistuvan kulttuurin digitaalisina työpajoina, joissa yhteistyössä muiden modaajien kanssa
laajennetaan fanitetun pelin maailmaa.

Osallistuvan kulttuurin tavoitteena on luomus, jota tekijä esittelee ja jakaa muille fa-
niyhteisön jäsenille. Osallistuvan kulttuurin tuottamisen lisäksi digitaalisessa pelimodaamises-
sa opitaan sekä opetetaan tietoja ja taitoja. Tietojen ja taitojen oppiminen yhteistyössä mo-
diyhteisöissä voidaan nähdä osaksi suurempaa internetissä toimivaa visuaalisen kulttuurin
oppimisyhteisöä (*visual culture learning community*). Visuaalisen kulttuurin oppimisyhteisöt
ovat vapaasti muodostuneita nuorten aikuisten ja nuorten muodostamia epävirallisia institu-
tioiden ulkopuolisia oppimisryhmittymiä. Oppimisryhmittymät muodostuvat yhteisen visuaa-
lisen kulttuurin kiinnostuksen ympärille tavoitteena tuottaa myös sitä. (Karpati ym. 2016, 1.)
Yhteisöt ovat monikansallisia ja niissä tapaa ihmisiä, joiden kanssa ei välttämättä muuten olisi
tekemisissä. Monikansallisuuden lisäksi yhteisön antama tuki yksilön kehitykselle ja taiteelle
on omiaan kehittämään itsetuntoa. (Freedman ym. 2013, 111.)

Visuaalisen kulttuurin oppimisyhteisöön jäsenet jakavat tietoa keskenään ja kannus-
tavat muita jäseniä kehittymään. Päästäkseen osalliseksi yhteisöön on kuitenkin ensiksi itse
tuotettava yhteisön ihannoimaa taidetta sekä omattava tietotaitoa. Se toimii todisteena yh-
teisölle, että jäsen kandidaatti haluaa toimintaan mukaan tosissaan. (Freedman ym. 2013,
110–111.) Yhteisöön jäseneksi päästäkseen kandidaatin on siis hallittava itseohjautuvan oppi-
misen taitoja. Itseohjautuva oppiminen perustuu oppijan omaan sisäiseen motivaatioon, joka

toimii keskeisessä asemassa inspiroiden oppijaa hakemaan aktiivisesti tietoa, kokeilemaan ja kokeilujen kautta kehittymään taidossa, jota oppija arvostaa. Itseohjautuva oppiminen tuottaa oppijan itsensä konstruoimaa kokemuksellista tietoa, jota hyödynnetään taitojen oppimisessa. (Sintonen 2013, 87–88.)

Jäsenkandidaatin osoittaessa riittävää pätevyyttä itseohjautuvan oppimisen kautta keriytyillä taidoilla, pääsee hän osaksi yhteisön toimintaa, jonka keskiössä on vertaisoppiminen. Tehdessään yhdessä, tarkkaillessaan ja keskustellessaan jäsenet ottavat toisiltaan vaikutteita ja myös jakavat niitä. Toisilta vaikutteiden saaminen ja niiden kokeileminen on olennainen osa kehittymistä taidoissa sekä omassa työskentelyssä. Yhdessä työskentelyn lisäksi toisilta saatu kritiikki työskentelyprosessin aikana ja valmiista töistä toimii myös tärkeänä oppimisen keinona. (Freedman ym. 2013, 112.) Vertaisoppiminen määritellään toiminnaksi, jossa oppimisyhteisöön kuuluvat oppijat toimivat myös opettajan roolissa opettaen taitoja vertaisilleen. (Kentz, Sintonen ja Lipponen 2017, 56). Visuaalisen kulttuurin oppimisyhteisöissä tapahtuvaa vertaisoppimista ja itseohjautuvaa oppimista voidaan pitää tutkivan oppimisen alakäsitteinä.

Tutkiva oppiminen tarkoittaa sellaista oppimista, jossa oppija ei vastaanota tietoa valmiina opettajalta tai oppimateriaalista. Tutkivassa oppimisessa muodostettavaa tietoa ohjaa oppija itse. Tiedon muodostus tapahtuu oppijan itsensä asettamien ongelmien pohjalta, joihin oppija hakee itsenäisesti tietoa. Tiedonhaun pohjalta oppija muodostaa käsityksiä ja käsitysten pohjalta selityksiä asettamiinsa ongelmiin, jotka muuttuvat tutkivan oppimisen prosessissa tiedoksi. Tutkivassa oppimisessa oppijan itseohjautuvan oppimisen lisäksi myös yhteisöllinen oppiminen on keskeisessä asemassa osana tiedon muodostusta. Oppijan esittäessä ongelmanasetteluaan, tiedonhakuun ja päättelyään muille tutkimukseen osallistuvan yhteisön jäsenille on oppijan mahdollista saada palautetta ja testata tiedon muodostuksensa pätevyyttä. Tutkivan oppimisen prosessilla voidaan nähdä olevan yhteyksiä tieteellisen tutkimukseen. Tutkivan oppimisen taitoja pystyy kuitenkin hyödyntämään ongelmanratkaisussa, vaikka tiedon muodostuksessa tavoitteena ei olisikaan tieteellinen julkaisu. (Hakkarainen ym. 1999, 7.)

Visuaalisen kulttuurin oppimisyhteisöjen toiminnassa tavoitteena ei ole tehdä tieteellistä tutkimusta, vaan tuottaa yhteisön ihannoimaa taidetta. Silti tutkivan oppimisen menetelmät kuvaavat yhteisössä tuotettua tietoa. Osallistumalla visuaalisen kulttuurin oppimisyhteisö-

söjen toimintaan oppija kehittyä taidoissa, joita yhteisössä arvostetaan (Freedman ym. 2013, 109–110). Visuaalisen kulttuurin oppimisyhteisössä on mahdollista oppia yhdestä visuaalisen kulttuurin muodosta perusteellisesti tarvittavat tiedot ja taidot (Karpati ym. 2016, 11). Kehittyminen taidoissa yhdellä visuaalisen kulttuurin osa-alueella auttaa soveltamaan taitoa myös muuhun tuottamiseen visuaalisen kulttuurin piirissä. Visuaalisen kulttuurin oppimisyhteisöjen toimintatavat eivät ole suoraan siirrettävissä tavanomaiseen kuvataiteen opetukseen kouluympäristössä, mutta yhteisöjen toimintatavoista on mahdollista poimia hyviä käytänteitä tukemaan kuvataiteen perusopetusta. (Freedman ym. 2013, 113.)

3 Tutkielman lähtökohdat

Tällä tutkielmalla selvitän digitaalista pelimodaamista oppimiskokemuksena. Pelimodaamisen luonnetta oppimiskokemuksena tarkastelen teemahaastattelemalla joukkoa pelimodaajia, joiden näkökulman tuon esiin pelimodaamisessa tapahtuneesta oppimisesta. Teemahaastatteluilta kerätty aineisto litteroidaan ja sitä analysoidaan laadullisella sisällönanalysillä. Laadullisella sisällönanalysimenetelmällä muodostan aineistosta tiivistetyn kuvauksen, jolla vastaan tutkimuskysymyksiini. Ensimmäinen tutkimuskysymykseni on: Millainen oppimiskokemus pelimodaaminen on? Toinen tutkimuskysymykseni on: Soveltuuko pelimodaaminen kuvataiteen perusopetuksen menetelmäksi? Tutkimuskysymyksiini vastaan aineiston teemoittelun pohjalta tekemälläni kuvauksella johtopäätökset ja pohdintaosuudessa.

Tutkielmani on luonteeltaan laadullinen, koska sen tavoitteena on ymmärtää digitaalisten pelien modaamisessa tapahtunutta oppimista ilmiönä modaajien näkökulmasta sekä pohtia pelimodaamisen sovellusta kuvataidekasvatuksen perusopetuksen työskentelytavaksi. Laadullisella tutkimuksella tavoitellaan tutkimuskohteena olevan ilmiön ymmärtämistä tiedonantajien näkökulmasta, minkä vuoksi tutkimus kohdistuu tapausten laadulliseen eikä määrälliseen tarkasteluun (Tuomi ja Sarajärvi 2009, 105). Laadullinen tarkastelu tämän tutkielman

tapauksessa tarkoittaa kolmeen tiedonantajaan²¹ rajattua haastateltavien joukkoa, jota on haastateltu laajasti teemahaastattelun tiedonkeruumetodilla pelimodaamisesta. Tutkielmani tavoitteena ei ole myöskään teorian muodostaminen, joka on ominainen piirre määrälliselle tutkimukselle (Eskola ja Suoranta 2001, 65). Tutkielma voidaan siis todeta laadulliseksi.

Tutkielman aiheen ajankohtaisuutta voidaan perustella digitaalisten pelien ja pelaamisen merkityksellä, joka on keskeinen tänä päivänä ihmisten arjessa. Vuoden 2015 pelaajabarometriin (Mäyrä, Karvinen ja Ermi 2016, 2) osallistuneista suomalaisista 97,4 % pelasi ja heistä 60,1 % oli aktiivisia digitaalisia pelaajia ja satunnaisesti digitaalisia pelejä pelaavia peräti 75 %.

Vaikka pelit mielletään yleensä viihteeksi, digitaalisten pelien merkitys ei ole pelkästään viihteellinen, vaan niiden merkitys korostuu myös muilla elämänosa-alueilla. Viihteen lisäksi digitaalisia pelejä ja pelillistämistä hyödynnetään opetuksessa, liikunnassa ja taiteessa (Harviainen, Meriläinen ja Tossavainen 2013, 10). Digitaalisella pelillistämällä tavoitellaan opetuksen kontekstissa diginatiiveille luontevaa oppimisympäristöä sekä opetuksen sisältöjen lähennyttämistä kohti oppilaille tärkeitä aiheita. Pelit ovat merkittäviä oppimisen paikkoja oppilaiden elämässä ja ne tarjoavat oppimisympäristön, joka ei ole sidoksissa tiettyyn aikaan ja paikkaan, mitä perinteisesti koulunkäynti on. (Vesterinen ja Mylläri 2014, 57.)

Digitaalisten pelien merkitys kuvataidekasvatuksen näkökulmasta on keskeinen, koska kuvataiteen opetuksen kannalta on todettu tärkeäksi, että opetettavat sisällöt ovat sidoksissa oppilaiden elämään, jolloin opetus tulee merkitykselliseksi oppilaan näkökulmasta (Parks 2008, 239). Kuvataiteen sisältöjen sidonnaisuus oppilaiden elämään on myös otettu huomioon tällä hetkellä voimassaolevassa perusopetuksen opetussuunnitelmassa. Opetussuunnitelman keskeiset kuvataiteen sisältöalueet 7–9 vuosiluokille painottavat oppilaiden omien kuvakulttuurien käyttöä opetuksessa. (Opetushallitus 2014, 426–427.) Oppilaiden omien kuvakulttuurien tärkeyden painotus jatkuu myös tulevaisuudessa, mikä tuodaan ilmi taiteen perusope-

21 Tiedonantaja ja haastateltava ovat synonyymejä toisilleen tässä tutkielmassa.

tuksen perusteita uudistavassa opetussuunnitelmassa. Siinä keskeiseksi sisältöalueeksi on määritelty oppilaiden omat kuvat. (Opetushallitus 2017, 22.)

Nykyisen kuvataidekasvatuksen sisältöjen tavoitteena on tarkastella ympäröivää visuaalista kulttuuria monipuolisesti, eikä keskittyä pelkästään historiallisen taiteen tarkasteluun. Visuaalinen kulttuuri käsitetään ilmiönä taiteen kenttää laajemmaksi kokonaisuudeksi. Visuaalisen kulttuurin käsitteen voidaan katsoa kattavan kaiken ihmisen toiminnan piirissä syntyneen kuvallisen ja esineellisen tuotannon sekä myös esitykset. Visuaalista kulttuuria ei voi sen kattavuuden vuoksi käsitellä erillisenä osa-alueena irrallaan oppilaiden arkipäiväisestä elämästä. Havainnoinnin lisäksi oppilaiden arkipäiväiseen visuaaliseen kulttuuriin kuluttamiseen kuuluu sen kautta oppiminen. (Freedman ja Stuhr 2004, 816–818.) Pelaajabarometrin mukaan 10–19-vuotiaiden ikäryhmästä viikoittain digitaalisia pelejä pelaa 81,6 prosenttia. Vain 1,5 prosenttia ei pelaa koskaan digitaalisia pelejä. (Mäyrä, Karvinen ja Ermi 2016, 27.) Voidaankin siis todeta, että suurimmalle osalle taiteen perusopetuksen piirissä oleville oppilaille digitaaliset pelit ovat tärkeäosa arkipäivän visuaalista kulttuuria.

Digitaalisten pelien modaaminen on yksi nykyisen digitaalisen pelikulttuurin tunnistetuimpia osa-alueita (Laukkanen 2005, 5). Modaamisen keskeisellä asemalla pelikulttuurissa voidaan perustella modaamisessa tapahtuneen oppimisen tutkimisen tärkeyttä. Modien tutkimisen tärkeyttä kuvataidekasvatuksen kontekstissa lisää vielä modaamisen vertautuminen perinteisiin taiteen työskentelymetodeihin. Modatessa, kuten kuvataiteen parissa usein kopioidaan mestariteoksia ja kopioinnin kautta opitaan tekniikoita sekä kehitytään taiteilijana. (Sweeny 2015, 207.) Modaja kehitty purkamalla tai hajoittamalla alkuperäisen pelin ja muuntelemalla peliä mieleisekseen. Pelin purkaminen ja hajoittaminen vaativat pelinkehityksen taitoja, joita modaja oppii modaamisen yhteydessä. Ennakko-oletukseni modaamisesta on, että sitä tekemällä oppii erilaisia tietoja ja taitoja pelisuunnittelusta, peleistä sekä pelikulttuurista. Ennakko-oletukseni pohjaa henkilökohtaisiin kokemuksiini pelikehityksen taitojen opiskelusta sekä teoriaosuudessa esittelemääni lähdekirjallisuuteen.

3.1 Teemahaastattelu menetelmänä

Aineiston keruumenetelmäni on teemahaastattelu. Lähtökohdaksi teemahaastattelulle Hirsjärvi ja Hurme (2011, 47) määrittelevät haastateltavien yhteisesti jakaman kokemuksen. Tutkielmassani digitaalisten pelien modaaminen on haastateltavien yhteisesti jakama kokemus. Kokemus ei rajoitu tietyn digitaalisen pelin modaamiseen, koska haastateltavilla on kokemusta useamman digitaalisen pelin modaamisesta.

Haastattelija saattaa usein kysyä haastateltavalta asioita, joiden muuttamista sanalliseen muotoon haastateltava ei ole aikaisemmin tehnyt. Haastateltavan mielipiteen sanallistaminen saattaa olla vaikeaa, vaikka haastateltavalla olisi asiasta sanatonta tietoa. Sanattoman tiedon sanallistamista voi edistää keskustelu aiheesta. (Routio, 2005.) Digitaalisten pelien modaaminen on monipuolinen ja monimutkainen prosessi, jonka aikana pelaaja käyttää tietoja ja taitojaan päästäkseen haluttuun lopputulokseen. Laajempi keskustelu teemojen ympärillä antaa tilaa haastateltavien äänelle (Hirsjärvi ja Hurme 2011, 48).

Teemahaastattelu ei etene etukäteen tarkkaan määriteltyjen kysymysten toistamisella haastateltavalle, vaan keskustelulla tutkittavaan aiheeseen keskeisesti liittyvistä teemoista. Tutkielman tekijä on kartuttanut tietoa teemojen keskeisyydestä tutkielman aiheelle tutustumalla tutkittavaan aihepiiriin. Aihepiiriin liittyvistä teemoista haastateltavat pääsevät teemahaastattelussa esittämään kokemukseensa liittyviä tulkintoja ja merkityksiä laajasti. (Hirsjärvi ja Hurme 2011, 47–48.)

Haastateltavien kokemukseen digitaalisten pelin modaamisesta sisältyy mielipiteitä, tietoja ja taitoja, mitä pelkällä aihepiirin teoreettisella tuntemuksella on mahdotonta ennustaa. Hirsjärvi ja Hurme (2011, 66) toteavatkin, että teemahaastattelua tehtäessä kiinnostuneempia ollaan tutkittavan ilmiön perusluonteesta, ominaisuuksista ja hypoteesien löytämisestä kuin ennalta asetetun asetelman todentamisesta. Laadullisen tutkimusaineiston mahdollisuus onkin hypoteesien keksiminen, eikä niiden todentaminen, minkä takia laadullisten aineistojen on mahdollista tarjota uusia näkökulmia eikä todentaa ennakko-oletuksia (Eskola ja Suoranta 2001, 20). Tutkijan hylätessä ennakko-oletuksensa ja siirtymällä pelkästään kuuntelemaan aineistoaan on mahdollista tuoda esiin tutkittavasta ilmiöstä jotakin uutta, joka jäsentyy haas-

tateltavien puheen kautta (Ruusuvuori, Nikander ja Hyvärinen 2010, 16). Vaikka omaan modaamisesta kokemuksellista ja teoreettista tietoa, olen kiinnostunut tässä tutkielmassa haastateltavien näkökulmasta modaamiseen oppimiskokemuksena. Muiden kokemuksen tarkastelu henkilökohtaisen kokemuksen sijaan on myös yksi luotettavuuteen vaikuttavista tekijöistä.

3.2 Haastatteluiden toteutus

Haastattelut toteutin tammikuussa 2018 Aalto-yliopiston Arabian kampuksella, Otaniemen kampuksella ja Mediastadin tiloissa. Tiedonantajiin sain yhteyden joulukuussa 2017. Yhteyden kahteen haastateltavaan sain haastattelupyynnöjen (ks. liite 1) kautta, jotka lähetin Stadin ammattiopiston Mediastadin Facebook-ryhmään. Lisäksi tiedustelin mahdollisia haastateltavia Aalto-yliopiston Medialabin Game design and productionin pääaineesta. Valitsin kyseiset oppilaitokset tiedustelujeni kohteeksi, koska modien tekeminen on yksi keskeinen tapa tutustua pelisuunnitteluun, mistä saattaa syntyä innoitus hakeutua alalle. Todennäköisyys löytää pitkän modauskokemuksen omaavia haastateltavia edellä mainituista oppilaitoksista oli myös mielestäni suuri, koska oman kokemuksen mukaan oppilaitosten opiskelijoiden keski-ikä on yli 25 vuotta, mikä luo edellytyksiä kymmenenkin vuoden modauskokemukselle. Koska laadullista tutkimusta voidaan tehdä pienenkin otannan pohjalta, on tärkeää, että tiedonantajilla on tutkittavasta ilmiöstä mahdollisimman paljon tietoa (Tuomi ja Sarajärvi 2009, 85). Rajaamalla haastateltavien etsinnän kokeneempiin modaajiin tavoittelin luotettavia ja onnistuneita haastatteluita.

Yhteyden kahteen tässä tutkielmassa haastattelemaani tiedonantajaan sain haastattelupyynnöiden kautta. Kolmas haastateltavista löytyi ensimmäisen haastateltavan kautta. Haastateltavan suositellessa tuntemaansa henkilöä tiedonantajaksi puhutaan lumipallo-otannasta, jossa Tuomen ja Sarajärven (2009, 86) mukaan haastateltavien määrästä ei olla varmoja haastattelujen alkaessa, tiedetään vain avainhenkilöt, jotka johdattavat tutkijaa tiedonantajalta toiselle. Lisäksi minulle ehdotettiin kahta muuta tiedonantajaa, mutta haastattelut jäivät to-

teutumatta tiedonantajien kieltäytyessä. Haastatteluja tätä tutkielmaa varten tehtiin yhteensä kolme.

Kolmen haastattelun aineisto kuulostaa pieneltä, mutta päätin sen olevan tarpeeksi laaja otanta tämän laadullisen tutkielman toteuttamiseen. Laadullista tutkimusta tehtäessä ei pyritä tilastollisiin yleistyksiin, vaan niissä pyritään ymmärtämään sekä kuvaamaan toimintaa. Ilmiön ymmärtämiseen ja kuvaamiseen riittää määrällisesti pienikin aineisto, jos se on laadultaan kattava. (Tuomi ja Sarajärvi 2009, 85.) Laadullisen tutkimuksen aineiston laajuutta voidaan perustella harkinnanvaraisella otannalla, joka tarkoittaa keskittymistä pieneen määrään aineistoa, jonka tiedetään laadultaan tarjoavan analyysia varten kattavan kuvan ilmiöstä. Harkinnanvaraisuuden tutkija voi perustella esittämällään teoreettisella taustoituksella. (Eskola ja Suoranta 2001, 18.) Tämän tutkielman puitteissa aineiston keruun harkinnanvaraisuus tapahtui tutkielman tekijän henkilökohtaisen pelikulttuurituntemuksen sekä tutkielman kirjallisuuskatsauksen pohjalta.

Haastattelin itse kaikki kolme tiedonantajaa, joista kaikki olivat minulle ennestään tuntemattomia. Haastateltavien ollessa täysi-ikäisiä, tutkimuslupa pyydettiin haastateltavilta suullisesti haastattelujen yhteydessä. Haastateltaville kerrottiin, miten haastattelunauhoitteita käsitellään ja käytetään litteroinnin jälkeen tutkielmassa sekä kuinka heidän anonymiteettinsä tiedonantajina säilytetään. Tuomi ja Sarajärvi (2009, 22) painottavat empiirisen tutkimuksen etiikkaan kuuluvaksi yksittäisten henkilöiden anonymiteetin säilyttämisen. Kaikki haastatteluihin osallistuneet tiedonantajat hyväksyivät haastattelujensa käytön osana tätä tutkielmaa.

Haastatteluja varten kokosin teemahaastattelurungon (ks. liite 2). Rungon ensimmäistä versiota käytin vain kerran ensimmäisessä haastattelussa, jonka jälkeen haastateltavan kommenttien perusteella se muotoutui liitteen mukaiseksi, kun kysymysten päällekkäisyyttä poistettiin. Tein tarkoituksella teemahaastattelurungosta modaamista yleisesti käsittelevän kysymyssarjan, koska uskoin näin saavani laajempia kuvauksia, joita voin hyödyntää analyysissäni. Kysymykset muodostin tässä tutkielmassa esittelemäni modaamisen teorian pohjalta.

Keskimääräisesti haastattelu kesti noin 35 minuuttia. Haastattelut äänitettiin puhelimen nauhuritoiminnolla. Haastatteluiden aikana vuorovaikutus tapahtui suomeksi ja oli pelkästään verbaalista. Kuva tai videosimerkkejä ei tarkasteltu puheen tukena. Kaikki kolme

haastattelua etenivät teemahaastattelurungon mukaisesti. Muutamien kysymysten kohdalla avasin haastateltaville, mitä kysymyksellä tarkoitan sekä esitin jatkokysymyksiä. Haastatteluiden lopuksi jokainen haastateltava sai lisäksi tilaisuuden kommentoida vapaasti haastattelua ja siitä heränneitä ajatuksia. Haastateltavien käyttämä kieli sisälsi modaamisen liittyvää termistöä ja se oli laadultaan kuvailevaa, jopa rönsyilevää, jolloin jouduin ohjaamaan haastattelua takaisin teemahaastattelurungon kysymyksiin.

3.3 Analyysiaineisto ja laadullinen sisällönanalyysi analyysimenetelmänä

Analyysiaineistoni koostuu kolmesta teemahaastattelusta, jotka olen äänitteiltä litteroinut tekstimuotoon. Sisällönanalyysillä voidaan analysoida tekstimuodossa olevia dokumentteja (Tuomi ja Sarajärvi 2009, 103). Litteroinnin tarkoitus on muuttaa analyysiaineisto helpommin hallittavaan muotoon ja sen tarkkuus määräytyy tutkimusintressin ja analyysin tarkkuuden mukaan (Ruusuvuori, Nikander ja Hyvärinen 2010, 13–14). Litteroinnin tarkkuuden rajasin tutkimustehtäväni kannalta mielekkääksi ja keskityin litteroinnissa asiasisältöihin. Asiasisältöihin keskittyvässä haastattelun analyysissä yksityiskohtainen litterointi äänenpainojen, taukojen ja päällekkäisyyksien toistamiseksi ei ole tärkeintä, koska kiinnostuksen kohteena aineistossa on prosessi, tapahtumankulku tai tilanne, minkä luonnetta halutaan selvittää haastateltavan tarkkailun sijaan (Ruusuvuori 2010, 425).

Tutkielmani keskiössä on digitaalinen pelimodaaminen oppimiskokemuksena, jolloin olen kiinnostunut aineistossa tarkastelemaan asiasisältöinä haastateltavien kuvauksia modaamisessa tapahtuneesta oppimisesta. Oppiminen käsitetään tässä tutkielmassa tutkivan oppimisen mukaiseksi prosessiksi, jossa ensimmäinen vaihe on oppimisen motivaatio ja toinen vaihe tiedonhakeminen. Kolmannessa vaiheessa käsitykset muodostetaan opitusta ja niiden pätevyyttä arvioidaan. (Hakkarainen ym. 1999, 7.) Ilman motivaatiota ei voi tapahtua merkityksellistä oppimiskokemusta. Kun oppiminen koetaan merkitykselliseksi, on tiedonhankinta taidon opetteluun itseohjautuvaa. Tietojen avulla saavutetun taidon oppimisen viimeinen

vaihe on oppimisprosessin tarkastelu ja pohdinta siitä, mitä parannettavaa oppimisprosessista löytyy.

Litteroinnin jälkeisellä analyysivaiheella nostetaan aineistosta esille jotain, joka ei suoraan ole siitä havaittavissa (Ruusuvoori, Nikander ja Hyvärinen 2010, 19). Laadullisella sisällönanalyysillä pyritään tekemään aineistosta tiivistetty ja selkeä sanallinen kuvaus. Kuvauksen tavoite on selkeyttää ja tiivistää aineistoa siten, että sen sisältämä informaatio pysyy samana. Laadullisella sisällönanalyysillä pyritään muokkaamaan aineiston hajanainen informaatio selkeäksi yhteenvedoksi, jonka pohjalta voidaan tehdä johtopäätökset tutkittavasta ilmiöstä. (Tuomi ja Sarajärvi 2009, 108.) Analyysillä poimitaan aineiston raakamateriaalista tutkimusongelman kannalta merkittävä aines, josta tulkinnat tehdään (Eskola ja Suoranta 2001, 150). Tässä tutkielmassa olen poiminut aineistosta erilleen oppimiskokemusten kuvaukset, jotka olen analysoinut ja muokannut yhteenvedoksi, jolla vastaan tutkimuskysymyksiini.

Sisällönanalyysi aloitetaan aineiston kuvailulla, jossa aineistosta esitetään tutkittavaan ilmiöön keskeisesti liittyvät ominaisuudet. Aineiston kuvailu vastaa yleisimmin kysymyksiin kuka, missä, milloin, kuinka paljon ja kuinka usein. Kuvailu sijoittaa tutkimuksen aineiston aikaan ja paikkaan, milloin on mahdollista ymmärtää tutkittavan ilmiön laajempi sosiaalinen tai kulttuurillinen merkitys. (Hirsjärvi ja Hurme 2011, 145–146.) Aineiston kuvailussa tuon esiin tarvittavat taustatiedot haastateltavista, kuitenkin anonymiteettiä vaarantamatta.

Kuvailun jälkeen sisällönanalyysissä rajataan aineisto vastaamaan tutkimusongelmaa ja tutkimuskysymyksiä. Vaikka aineistosta saattaa nousta esiin muitakin kuin pelkästään tutkimusongelmaa valottavia mielenkiintoisia näkökulmia, tulee ne jättää huomiotta (Tuomi ja Sarajärvi 2009, 92). Litteroidusta aineistosta olen rajannut ulkopuolelle kaiken sen, mikä ei vastaa tutkimusongelmaan eli pelimodaamisessa tapahtuvaan oppimiseen.

Rajattua aineistoa yleisimmin jäsennellään ja pilkotaan helpommin ymmärrettäviin osiin koodaamalla. Koodauksessa aineistosta etsitään tutkimusongelman kannalta olennaiset tekstijaksot, joihin halutaan palata analyysin seuraavassa vaiheessa. (Eskola ja Suoranta 2001, 154–155.) Aineistosta koodattavia havaintoyksiköitä voivat esimerkiksi olla: haastateltavien käytös, äänenpainot, selonteot, arvottamiseen liittyvät ilmaisut, kertomukselliset ja argumentatiiviset rakenteet. (Ruusuvoori, Nikander ja Hyvärinen 2010, 20–21.) Havaintoyksiköksi tässä

tutkielmassa määritin haastateltavien antamat kuvaukset modaamisesta, jotka vastaavat tutkielman tutkimuskysymykseen millainen oppimiskokemus pelimodaaminen on.

Koodauksen jälkeen seuraava vaihe analyysissäni oli koodatun aineiston teemoittelu. Aineiston teemoittelussa tarkastellaan aineistoa etsien piirteitä, jotka ovat yhteisiä haastateltavien kesken. Voidaan pitää epätodennäköisenä, että haastateltavat ilmaisisivat ajatuksensa täysin samoin sanoin, minkä vuoksi tutkijan tehtäväksi jää teemojen muodostaminen. (Hirsjärvi ja Hurme 2011, 173.) Teemoittelun tarkoituksena on ryhmitellä ja kerätä aineistossa esitetyjä tutkimusongelmaa valottavia yksittäisiä kuvauksia isompien aihepiirien alle (Tuomi ja Sarajärvi 2009, 93). Tutkielman aineistosta muodostin kolme pääteemaa, joiden alle teemoittelin haastateltavien kuvaukset modaamisesta oppimiskokemuksena. Pääteemat ovat modaamisen motivaatio, tiedonhaku modaamisesta ja mitä modaaminen opettaa. Teemat muodostin tutkivan oppimisen vaiheita vastaaviksi.

Käsitteellistäminen eli abstrahointi tarkoittaa Tuomen ja Sarajärven (2009, 111) mukaan teoreettisten käsitteiden muodostamista analysoidusta aineistosta, jolloin käsitteet muodostetaan tutkimusongelmaan vastaavasta aineiston osasta. Tutkimuksen tieto, jota käsitteillä kuvataan, voidaan jakaa laadullisessa sisällönanalyysillä kolmeen tyyppiin riippuen päätelyn logiikasta. Tiedonmuodostus induktiivisesti, päättely yksittäisestä tapauksesta yleiseksi teoriaksi, tarkoittaa sisällönanalyysiä tehtäessä aineistolähtöistä analyysia. Aineistolähtöisessä analyysissä ei aikaisemman teorian tiedon tai tutkimusten anneta vaikuttaa analyysin lopputulokseen. Sisällönanalyysiä deduktiivisesti tehtäessä tieto muodostuu yleisestä yksittäiseen, jolloin puhutaan teoriasidonnaisesta analyysistä. Teoriasidonnaisen analyysin tarkoituksena on testata aikaisempien tutkimusten osoittamaa teoriaa toteen ja tällöin esimerkiksi analyysin havaintoyksiköt ovat etukäteen määrättyjä. Kolmas laadullisen sisällönanalyysin tyyppi on teoriaohjaava sisällönanalyysi, joka perustuu abduktiivisen tiedonmuodostuksen ajatukselle, jonka mukaan teorianmuodostuksessa hyväksytään aikaisemman tiedon vaikutus analyysin, vaikka sen ei oleteta olevan siitä riippuvainen. (Tuomi ja Sarajärvi 2009, 95.) Täysin aineistolähtöinen analyysi on käytännössä mahdotonta, koska tutkielmassa jossain määrin taustalla vaikuttavat teoreettiset käsitteet aineiston käsittelyssä ja jäsennyksessä (Ruusuvuori, Nikander ja Hyvärinen 2010, 19–20). Tutkielmassa muodostamani tieto on abduktiivista, koska esitetietoute-

ni pelimodaamisesta ohjasi aineiston analyysia. Esitietouden pohjalta oli mahdollista havainnoida aineistoa juuri pelimodaamiseen liittyvien oppimiskokemusten näkökulmasta. Abduktiivisen tiedon luonteeseen kuuluu tietyn esitietouden omaaminen, jota hyödyntäen pystytään esittämään tutkimuksessa esille tulleiden väitteiden pohjalta todennäköisin selitys ilmiölle. Tutkielmani tavoitteena on esittää yksi todennäköinen näkökulma siihen, millaista on oppiminen digitaalisessa pelimodaamisessa ja kuinka digitaalisessa pelimodaamisessa oppimista voisi hyödyntää kuvataiteen opetuksessa. Abduktiivisen tiedon muodostukseen nojaaminen tekee tutkielmani analyysistä teoriaohjaavaa sisällönanalyysiä, koska aikaisempi tutkimustieto pelimodaamisesta sekä erilaisista vertaisoppimisympäristöistä vaikutti analyysiini.

3.4 Luotettavuus

Laadullisen tutkimuksen luotettavuudessa keskeistä on tutkijan avoin subjektiviteetti ja sen myöntäminen. Tutkija on laadullisessa tutkimuksessa keskeinen tutkimusväline, jolloin tutkijan rajoitteet tutkimusasetelman suhteen täytyy tuoda tutkimusta tehdessä julki. Tutkijan asema keskeisenä tutkimusinstrumenttina laadullisessa tutkimuksessa tarkoittaa tutkimusprosessin luotettavuuden arviointia kokonaisuutena. (Eskola ja Suoranta 2001, 210.)

Tutkielmassa olen tuonut esille kokemuksen pelikulttuurista ja pelien tekemisestä. Kokemuksellinen tieto, jota omaan, tuottaa tietenkin ennakko-oletuksia. Vaikka toisaalta tehdyt ennakko-oletukset olen tuonut julki tässä tutkielmassa. Ilman ennakko-oletuksia tätä tutkielmaa ei olisi tehty, koska motivaatio tutkielmaan alkoi ennakko-oletuksista, joista syntyi mielenkiinto tutkielman tekoon modaamisesta oppimiskokemuksena. Objektivisuus laadullisessa tutkimuksessa syntyy nimenomaan tutkijan tunnistaessa oman subjektiivisuutensa (Eskola ja Suoranta 2001, 17). Uuden tiedon oppiminen edellyttää tutkijan kannalta tutkimuksen kohteesta jo tiedettävien ennakko-oletusten tiedostamista, jotta ne voidaan kirjoittaa auki esioletuksiksi tutkimuksen arviointia varten. Vaikka tutkijalla olisikin ennakkotietoa tutkimuksensa kohteesta, ei laadullisella aineistolla pyritä todentamaan tutkijan esioletuksia vaan pikemmin-

kin laajentamaan tutkijan esioletuksilla saavuttamaa käsitystä tarkasteltavasta ilmiöstä. (Eskola ja Suoranta 2001, 20.)

Laadullisen tutkimuksen luotettavuutta voidaan arvioida tutkijan ennakko-oletusten julkituonnin lisäksi tutkimuksessa tehtyjen ratkaisujen johdonmukaisuudella. Tutkimuksen käytäntö tulisi raportoida mahdollisimman tarkasti tutkimustekstissä. Tutkimustekstin luotettavuutta parantaa raportoinnin lisäksi tutkijan tekemien ratkaisujen johdonmukaisuus. (Eskola ja Suoranta 2001, 212–213). Tutkielmassa perustelen tekemäni rajaukset sekä menettelyni avoimesti, mikä vahvistaa tutkielmani luotettavuutta.

4 Analyysiaineiston kuvaus

4.1 Haastateltavien taustatiedot

Haastatteluihin osallistuneet kolme modaajaa ovat iältään 20–27-vuotiaita pelisuunnittelua ja ohjelmistokehitystä opiskelevia miehiä. Haastattelujoukon koostuminen pelkästään miehistä oli sattumaa, mutta sen voi nähdä heijastelevan pelialan sukupuolijakaumaa. Alan työvoimasta 74 % on miehiä (Weststar, O’Meara ja Legault 2017, 11). Kaikki haastateltavat modaavat aktiivisesti ja modien tekemisen pariin he olivat päätyneet jo yläasteiässä.

Haastateltavat olivat modanneet pääasiallisesti kahta peliä, jotka *olivat Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy* (2003) ja *Counter-Strike: Global Offensive* (2012). Lisäksi haastateltavat listasivat muita modaamiskokeilujensa kohteina olleita pelejä, joita olivat: *Age of Empires II* (1999), *Halo 3* (2007), *Elder Scrolls III: Morrowind* (2002), *Black and White* (2001), *Dungeon-keeper 2* (1999) ja *Jazz Jack Rabbit 2* (1998).

Modaamisena kaikki haastatteluun osallistuneet pitivät kaikenlaista digitaalisiin peleihin tehtävää sisällöntuotantoa, joka muuttaa alkuperäistä peliä. Eroa ei tehty sen välille tapah-

tuuko pelin modaaminen pelin sisäisillä pelin julkaisijan tarjoamilla editoreilla vai pelinkehityksessä käytetyillä työkaluilla.

Kaksi haastateltavista harrastaa modaamista osana isompaa pitkäaikaista modiryhmää, joka ylläpitää ja kehittää aktiivisten pelaajien määrällä mitattuna hyvin suosittua MovieBattles II -modia (2003). Haastateltavien työskentely n painotusalueet ryhmän sisällä ovat jakautuneet ensimmäisellä peligrafiikkaan ja toisella ohjelmointiin. Kolmas haastateltava tuottaa pääasiallisesti kenttiä Counter Striken (2012) suomalaisille servereille.

4.2 Modaamisen motivaatio

Kaikkien haastateltavien motivaatio modaamiseen syntyi pelaamisen sivutuotteena. Kiinnostuksen kasvaessa suureksi pelaamista kohtaan ja pelaamisen noustessa keskeiseksi tavaksi viettää aikaa myös kiinnostus pelien rakenteelliseen puoleen saattaa lisääntyä (Sotamaa 2009, 77). Peliä halutaan modata vastaamaan omia toiveita korjaten epäkohtia, jotka vaikuttavat henkilökohtaiseen pelikokemukseen. Pelin muuttaminen toiveiden mukaiseksi modaamalla ei ole välttämättä yksinkertaista pelinjulkaisijan asettamien rajoitteiden vuoksi. Pelien muuntelun rajoittamisen vastapainoksi pelinjulkaisijat myös tarjoavat pelaajille työkaluja modaamiseen.

Kaikki haastateltavat olivat aloittaneet modaamisen juuri pelinsisäisillä tasoeditoreilla, joilla sisällöntuotannon laajuuden mahdollisuudet vaihtelevat pelistä riippuen. Pelinsisäisiä editoreita haastateltavat pitivät helppona tapana tutustua modaamiseen, mutta kuitenkin sen verran rajoitettuna ympäristönä, että siirtyminen pelinkehityksessä käytettyihin ammattimaisempiin ohjelmistoihin tapahtui varsin nopeasti. Yhtenä modaamista ulkoapäin motivoivana tekijä voi siis pitää pelinjulkaisijan tukea modaamiselle, sillä yksinkertaiset ja helposti saatavilla olevat työkalut madaltavat kynnystä modaamisen aloittamiselle. Haastateltavat nimesivät myös kunnolliset tutoriaalit ja dokumentaation työkalujen käyttöön motivaatiota nostattavaksi tekijäksi. Haastateltavista kaksi kertoi modaamisen alkuaikoina lukeneensa ensimmäiset

modaustutoriaalinsa 1990-luvulla tietokoneaiheisista aikakauslehdistä. Yksi haastateltavista kuvaa modaamisharrastuksensa alkua pelinsisäisellä tasoeditorilla seuraavasti:

”Mutta just, niinku näitä pelintekijöiden työkaluja oli, niinku hauska käyttää siinä yhteydessä, kun ite tykkäs pelata kyseistä peliä. Teki vähän omii juttui sinne ja sitte jossain vaiheessa löyty, että voi tähän Age of Empiresii ladata muidenki tekemii karttoi ja näki mitä kaikkee siistii muut on tehny. Ne modaajayhteisöt sillon oli aika innostavia, myös sitte ite kokeilla kaikkii juttui.”

Seuraavaksi pelimodaamista ulkoisesti motivoivaksi tekijäksi kaikki haastateltavat listasivat edellisessäkin sitaatissa mainitun modaajayhteisön. Yhteisön roolia motivaattorina pidettiin tärkeänä juuri sen tarjoaman inspiraation takia. Laukkanen (2005, 15) toteaa internetin foorumit modien pääasilliseksi kehitysympäristöksi. Kaikki haastateltavat totesivat modauksensa tapahtuvan internetin välityksellä, eivätkä kokeneet sitä rajoittavaksi tekijäksi. Haastateltavat totesivat modaajien olevan yleensä enemmän ja vähemmän harrastelijoita, mikä poistaa tiukan ammattimaisen jäähmyden, jos modia tehdään esimerkiksi tiimityöskentelynä. Vapaampi ilmapiiri, joka on modikehityksessä läsnä, verrattuna ammattimaiseen pelinkehitykseen ei vaadi kokouksia fyysisesti samassa paikassa, vaan yhteydenpito sekä kehitys hoidetaan internetin välityksellä. Haastateltavat pitivät tärkeämpänä aitoa kiinnostusta modin kehitykseen kuin fyysistä kohtaamista, minkä takia internetin välityksellä tapahtuvaa työskentelyä ei pidetty modaamista epämotivoivana tekijänä. Modiyhteisön modaajien tuottaman sisällön haastateltavat kokivat opettavaiseksi, hauskoiksi sekä omaa työskentelyä eteenpäin vieväksi. Counter Strikeä modannut haastateltava kuvaa muiden modaajien luomusten vaikutusta itseensä seuraavasti:

”Mä saan ihan hemmentinmoisen motivaation, ku kattoo et tämmösenki vois tehdä. Mä itekki yritän keksii, jotain tollasta. Sit mä alan vääntää ja sitte yhtäkkii meneeki kymmenen tuntii ku mä oon istunu siinä editorissa. Motivaation mä löydän yleensä toisilta modaajilta. Ja toisista ja modeista.”

Erittäin arvokkaaksi ja motivoivaksi piirteeksi modaajayhteisössä kaikki haastateltavat nostivat esille muiden modaajien tekemät työkalut, tutoriaalit ja dokumentaation modaamisen helpottamiseen. Toinen MovieBattles II –modia modannut haastateltava kertoo modaustyökalujen kehittymisestä seuraavasti:

”Tällä hetkellä Jedi Academyn niinku siis tää ulkonäkö, kaikki grafiikat on niin vanhentuneita, että esimerkiksi siinä on yks projekti käynnissä, jolla on tarkoitus niinku modernisoida se renderiengine²², jota mä ootan innolla, koska sit voi artistina käyttää enemmän nykytyökaluja kyseisen pelin parissa työskennellessä.”

Muiden modaajien tuottaman sisällön lisäksi haastateltavat arvostivat suuresti palautteen saannin mahdollisuutta modaajayhteisöltä. MovieBattles II -modin parissa työskennelleet modaajat kertoivat palautteen olevan todella antoisa osa modausprosessia, koska tällöin on mahdollista päästä tarkastelemaan tuottamistaan oman näkökulmansa ulkopuolelta. Palaute nähtiin omia modaustaitoja kehittävänä tekijänä, mikä mahdollistaa omien kykyjen kehittymisen. Omien kykyjen kehittämisen mahdollisuus sekä palautteen saaminen omasta työskentelestä motivoi modaamista haastateltavien mukaan. Modaajayhteisön lisäksi modeista palautetta antavat myös pelaajat. Pelaajien antaman palautteen haastateltavat kokivat suurilta osin positiiviseksi, mutta mainitsivat myös sen vaikutuksen motivaatiota heikentävänä tekijänä. Pelaajilta tulevan negatiivisen palautteen arvon haastateltavat kuitenkin arvioivat pienemmäksi

22 Renderöinti on tietokonegrafiikan termi, joka tarkoittaa tietokoneella tapahtuvaa kuvan luomista 3D-mallista. Renderöintiä voidaan tehdä reaaliaikaisesti (*online rendering*) tai etukäteisesti (*offline rendering*). Pelien kontekstissa renderöinti tapahtuu lähes poikkeuksetta reaaliaikaisesti. Renderöinnin laatuun vaikuttavat monet tekijät, joista yksi merkittävimmistä on kotitietokoneiden tehojen lisääntyminen, joka mahdollistaa realistisemmän renderöinnin.

itselleen kuin sen palautteen, jota muut modaajat antavat. MovieBattles II moditiimissä työskennellyt haastateltava luonnehti palautteen saantia modaamisestaan seuraavasti:

”Että palautteen saaminen on tosi niinku antoisaa mun mielestä aina ja kaikki palaute ei aina tietenkään oo sitte internetistä puhuttaessa niin niinku hyvää, mutta muilta modaajilta tuleva tiimin sisällä on ehdottomasti tosi niinkun arvokasta ja siellä on niin paljon ihmisiä, joilla on kokemusta eri asioista niin siinä saa hyvin perspektiiviä, täysin tota eri näkökulmista ku omasta. Etenki tollasessa modaajatiimissä aktiivisen modaaja kommuunin kesken, että se palaute on tosi antoisaa.”

Modaajayhteisössä haastateltavat näkivät inspiraation ja palautteen saannin lisäksi negatiivisesti modausmotivaatioon vaikuttavana asiana suoran toisten modaajien kopioimisen. Vaikka inspiraation hakeminen muiden modaajien tuotoksista on olennainen osa modien tekemistä, niin suora toisen modaajan plagiointi nähtiin erittäin negatiivisena ilmiönä. Pelit ja modit ovat pitkälti tämän päivän digitaalista käsityöläisyyttä, jonka taitojen ja tietojen omaksumiseen täytyy panostaa huomattava määrä aikaa. Digitaaliseen käsityöläisyyteen liittyy kuitenkin keskeisesti toistettavuus ja kopioinnin helppous päin vastoin kuin perinteiseen käsityöläisyyteen. Toistettavuuden ja kopioinnin helppoutta tämän päivän edistyneillä pelinkehitystyökaluilla haastateltavat pitivät oikopolkuna, joka vääristää modikulttuurin perusluonnetta. Pelikehittämisen opiskelu on vahvasti kokempohjaista, jossa opitaan tekemisen ja tuottamisen kautta (Kultima 2014, 135). Modaamisen opetteluun haastateltavien mielestä kuuluu oppiminen työskentelyn kautta: aluksi kuuluu tuottaa yksinkertaisia elementtejä ja taitojen karttuessa ruvetaan tuottamaan monimutkaisempia kokonaisuuksia, jotka parhaimmillaan lähentyvät ammattimaista pelituotantoa. MovieBattles II -modin parissa työskentelevä modaaja kuvaa kopiointia modiyhteisössä seuraavasti:

”Yks minkä tänä päivänä mä oon huomannu, jos puhuu Jedi Academy modaajakommuunista, niin siellä on hyvin tyypillistä se, että ottaa työkalun ja opettelee käyttämään sitä ja tekee niinku alusta alkaen omia juttuja. Niin ni

nykyään omien juttujen sijaa otetaan muiden tekemiä vanhoja juttuja opettelematta sitä työkalua. Että enää ei oo merkityksellistä, miten tehdään 3D-malleja, vaan että otetaan, vaan muiden tekemiä 3D-malleja yhdistellään niitä. Välillä tuntuu siltä, että nykyään kaikki on vähän semmosta kitbashaus Frankenstein meininkii. Otetaan vähän tuolta tota ja vähän tuolta tota ja siihen liittyy hyvin paljon, et otetaan muista peleistä sisältöä, mitä ammattilaiset on tehny, mikä taas rikkoo tekijänoikeuksia niinku ehottomasti. Silleen niinku ei kunnioiteta mitään, vaan otetaan kaikkee mieltimättä mitään omaa. Sitte joku skidi, vaan tulee tekee omaa modiaan mukamas sillä, niin se vähän tossa nykymeiningissä jurppii.”

Eniten modaamista motivoivaksi ulkoiseksi tekijäksi haastateltavat kertoivat modaamisen lopputuloksen jakamisen muille pelaajille internetissä. Erittäin motivoivaksi koettiin se, että modeihin tuotetulle sisällölle on oikeasti valmiina yleisö, joka modisisältöä aktiivisesti kuluttaa sekä myös kommentoi. Oman modin julkisen levittämisen koettiin lisäävän vastuuta modaamiseen. Haastatteluun osallistuneet modaajat pitivät tärkeänä tuottaa laadullisesti korkeatasoista modisisältöä, josta muiden pelaajien on mahdollista saada lisäsisältöä peliin, sekä iloita. Laadukkaan modisisällön tuotannon motiiviksi haastateltavat mainitsivat oman kunnianhimon tehdä modaajakommuunissa itseään tunnetuksi laadukkaan sisällöntuottajana. Yksi haastateltavista kertoi modaamisellaan olleen tavoitteita pelialalle työllistymiseksi. Vaikka haastateltavat suhtautuivat omaan modaamiseensa kunnianhimoisesti, eivät he kuitenkaan arvottaneet muita tapoja tehdä modeja huonommaksi. Haastateltavat näkivät kaiken peleihin tehtävän modisisällön positiivisena asiana. Haastateltavien pitkäaikainen kokemus modaamisesta, sekä modaamiseen tarvittavien taitojen hallinta oli syy haastateltavien haluun tuottaa laadukasta

sisältöä. MovieBattles II modannut haastateltava kertoo jakamisen vaikutuksesta modaamisen motivaatioon:

”Jos vaikka miettii artistin portfoliota ni mun mielestä se on ollu aina helvetin tylsää tehä vaan joku asia mun portfoliota varten pelkästään. Ilman, että sillä ois muuta käyttöä, et se on paljon motivoivampaa mun mielestä etenkin nykyään tehä jotain mitä muut tulee sitten myös pelaamaan, muut tulee käyttämään, muut tulee ehkä nauttimaan siitä mun aikaansaannoksesta. Ja sitten taas näin ollen mun mielestä se on enemmän lähempänä oikeeta maailma. Et se ei oo vaan tämmöi joku eetterissä oleva mystinen portfolio-tuotos, vaan että se on oikeesti, joku millä on kenties tuhansia pelaajia ollu, jotka on nauttinu siitä ja tälleen. Se on ainaki mulle ollu tosi motivoivaa.”

Pelien modaamista kaikki haastateltavat pitivät ensisijaisesti viihteenä. Huvi ja viihdearvo ovat Kallio-Tavinin (2015, 171) mukaan myös pelaamisen tärkein motiivi. Modaamista voi pitää viihteenä samaan tapaan kuin pelaamista, vaikka modatessa tulee samanaikaisesti opiskelleeksi pelinkehitykseen liittyviä taitoja. Modin tekemiseen liittyy paljon testaamista, joka tapahtuu modattavaa peliä pelaamalla. Pelaaminen on olennainen osa pelinkehitysprosessia, koska pelatessa opitaan pelin säännöt, joita modaamalla halutaan muokata. Pelaamisesta nauttiminen ja siitä viihteen saaminen on olennainen motivaattori pelien modaamiselle.

Kaikki haastateltavat pelasivat tai olivat pelanneet aktiivisesti modaamiaan pelejä. Haastatteluissa kävi ilmi, että siirtyminen pelaamisesta modaamiseen tapahtui siinä vaiheessa, kun pelit eivät tarjonneet sisältöä, jota pelaaja kaipasi tai pelissä pelaajan mielestä oli jokin epäkohta, joka tulisi korjata. Jos pelistä puuttuu modaajan mielestä olennainen toiminto, hän on valmis sen siihen lisäämään. Pelien muuntelu kulloisenkin pelaajan mieleiseksi on Laukkasen (2005, 7) mukaan kuulunut digitaaliseen pelikulttuuriin sen alusta alkaen. Modaamisessa on siis kyse viihdyttävän pelikokemuksen muuttamisesta entistä viihdyttävämmäksi. Valta vai-

kuttaa oman pelikokemuksen laatuun on vahva motivaattori. Yksi haastateltavista kuvaa modaamisen viihteestä saatua motivaatiota seuraavasti:

”Itse modaaminen mulle on viihdettä. Teen yleensä semmosii karttoi, jotka on mulle vaan hauskoja. Alan vaan tekee, koska se on hauskaa. Siihen menee aikaa ja se on mukavaa luoda jotain paikkoja, missä esimerkiksi ite ei oo ikinä käynyt. Tekee peliä jonkun semmosen mestan, niin voi periaatteessa niinku olla siellä.”

Viihteen lisäksi modaamisen henkilökohtaiseen motivaation vaikuttavaksi tekijäksi haastateltavat nostivat mahdollisuuden itseilmaisuuksiin. Pelinkehittäminen on Kultiman (2014, 141) mukaan itseilmaisun muoto samalla tapaa kuin piirtäminen ja kirjoittaminenkin. Modit, joita tehdään pelinkehityksen työkaluja ja metodeja hyödyntäen ovat siis myös itseilmaisua. Pelejä tarkastellaan helposti pelkän viihteen näkökulmasta, vaikka ne tarjoavat alustoja, välineitä ja mahdollisuuksia pelaajien itseilmaisulle. MovieBattles II modannut haastateltava kuvaa itseilmaisua modaamisessa:

”Joo, siinä on itseilmasuu etenki sillo, jos sä teet jotain vähän erikoisempaa niin se on ihan puhtaasti itseilmaisua. Sulla on vaikka Pedobear -malli, millä sä haluat niinku pelata wookienä. Chewbacca korvataan Pedobearilla, niin kyl se on puhdasta itseilmasuu jo siinä, et sä tuot sen sun mallin sinne. Yhtäkkii sä huomaat, että ne pelaajat ilmasee itteään sillä mallilla ja sä oot tavallaan ilmassu itteäs jo sillä mallilla, niin kyl se on ihan puhdas itseilmasun muoto tehdä modi. Että vaikka sä tekisit sen jollain määrin jopa muiden toiveiden mukaan, niin sieltä löytyy niitä sun omiakin toiveita, mitä sä oot sniikannu sisään. Modi on aina kuitenkin omien unelmien tuotos.”

Viihteen ja itseilmaisun lisäksi henkilökohtaisella tasolla motivoivana pidettiin mahdollisuutta kehittää omia modaustaitojaan. Haastateltavat kertoivat uuden projektin aloittamisessa tavoit-

televansa parempaan lopputulokseen pääsemistä kuin aikaisemmissa projekteissa. Motivaatio lopputuloksen parantamiseen löytyy aikaisemmista modiprojekteista, joissa tehdyt virheet on nyt mahdollista välttää. Kultima (2014, 137) kuvaileekin pelinkehitystä jatkuvaksi oppimisprosessiksi. Haastatteluun osallistuneet modaajat olivat kaikki omalla modaamisen osa-alueellaan pitkälle edistyneitä, minkä vuoksi heillä oli laaja käsitys pelituotannollisista perustaidoista. Perustaitojen hallitsemisen takia modausprosessiin liittyvä taitojen opettelu ei vienyt niinkään aikaa, vaan modaaminen on mahdollista aloittaa suoraan soveltavasta ongelmanratkaisuvaiheesta. Haastateltavat pitivät mielenkiintoisena ja haasteellisena uusien työkalujen ja teknikkoiden omaksumista ja henkilökohtaisen työkulkunsa kehittämistä. Haastateltavat pitivät itseisarvona taitojen opettelua. Tavoitteellisuuden merkitystä Counter Striken modaamisessa haastateltava kuvaa seuraavanlaisesti:

”Mulla on tavoitteena se, että mä jotenki niinku ns. ylitän itteni siinä uudessa projektissa. Mä teen jotain paremmin, se toimii paremmin, se näyttää paremmalta se kenttä. Mä haluan jotain parantaa, mitä mä oon viime tota noin viime modissa tai kentässä tehny väärin. Tai vaikka onki tehny oikein mä haluan tehdä sen paremmin. Se on aikalailta mun tavote ja toinen totta kai sitte se, että mä haluan, et muut tykkää siitä.”

4.3 Tiedonhaku modaamisesta

Kaikkien haastateltavien modaamisessa käytettyjen pelinkehitystaitojen opiskelu oli alkanut kokeilemalla ja testaamalla pelinkehitystyökaluina toimivia editoreja. Tietoa editorien toiminnasta haastateltavat kertoivat aluksi opiskelleensa muuttamalla pelitiedostoja editoreilla ja sen jälkeen tarkastelemalla muutoksien vaikutusta itse peliin. Haastateltavat kertoivat päässeensä alkuun modauharrastuksessaan pelkällä kokeilemisellä, mutta hyvin nopeasti he myös päätyivät hakemaan lisätietoa internetistä. Sihvonen (2009, 9) toteaaakin modaamisen vaativan jo yksinkertaisimmillaan paljon tietämystä peligrafiikan ja pelitiedostojen toiminnasta sekä niiden

luomisesta. Modaamisessa pääsee alkuun ja saa synnytettyä tuloksia jo pelkästään kokeilemalla, mutta tavoitteellisemmassa modien tekemisessä täytyy hallita jonkun verran pelinkehitystaitoja. Yksi haastateltavista kuvaa seuraavasti pelinkehitystaitojensa opiskelun aloitusta:

”Esimerkiks Dungeon Keeper 2 parissa innostu siitä, että pysty tekemään omia missoita. Ja haastaa niinku omaa pelaamistaitoaan siinä, kun se oli yksinpeli pääasiassa, siinä ei ollu sit muuta ku oma mielikuvitus, mitä vastaan pysty taistelemaan tavallaan. Se on jo hauskaa pelkästään tehdä niitä kenttiä. Ja sil pääs vähän jo niinku vauhtii. Sit siinä vahingossa oppi käyttää hexaeditorii, elikkä sitä kautta tutustu vähän niinku melkeen koodipuoleen. Ku siinä tuli yhdessä kohtaa batchi ulos, mikä mahollisti sen, että pysty olee tämmösii eliittiyksiköitä, mutta niitä ei pystyny lisäämään kenttää ollenkaan sillä mappieditorilla. Koska se mappieditori oli vaan sillä vanhalle versiolle. Jotenka sä jouduit niinku hexakoodilla crackaa niitä mappifileja uudestaan kasaa, jotta sä pystyit vaihtamaan sieltä sen hahmon semmoseks eliittiyksiköks esimerkiks.”

Modaaminen etenee siis yleensä haastateltavien mukaan kokeilemalla, kunnes tulee ongelma, johon täytyy hakea tietoa. Ongelmanratkaisuun haastateltavat kertoivat käyttäneensä pääasiallisesti internetin hakupalveluita. Hakupalveluiden kautta on mahdollista löytää tutoriaaleja, dokumentaatiota ja keskustelufoorumien palstoja, jotka valottavat ilmenneen ongelman syytä tai tarjoavat valmiin ratkaisun. Ongelman syyn selvittäminen on kuitenkin vasta puolet ratkaisusta, koska sen lisäksi tarvitaan vielä testausta. Pelinkehityksen työkalujen opiskelussa oppimisesta vain pieni osa koostuu työkalujen teoreettisen toiminnan ymmärtämisestä. Suuri osa oppimisesta on kokemuspohjaista, tilannekohtaista soveltamista. (Kultima 2014, 135.)

Haastatteluissa kävi myös ilmi, että jos tieto oman modausongelman ratkaisemiseksi ei löydy internetin hakupalveluiden kautta, siihen saatetaan kysyä ratkaisua suoraan muilta modaajilta. Kysymys voidaan esittää muille modaajille julkisesti foorumilla, jolloin kaikki peliä aktiivisesti modaavat voivat siihen vastata ja samalla saada hyödyn. Julkisen tiedustelun lisäksi

ongelmaan saatetaan kysyä ratkaisua myös yksityisesti suoraan modaajalta, jolla arvellaan olevan vastauksia. Kallio-Tavin (2015, 178) kuvaakin aloittelevien peliharrastajien usein kuuntelevan ja kunnioittavan kokeneempien tietotaitoa, josta halutaan oppia. Pelinkehityksessä hallittavien taitojen kirjon ollessa laaja ei yhden modaajan ole mahdollista hallita kaikkea, jolloin kokenutkin modaaja saattaa kääntyä foorumien tai muiden modaajien puoleen ongelmaa ratkaistessaan. Modautiimissä työskennellyt haastateltava kuvaa ongelmanratkaisuaan modaamisessa seuraavasti:

”Useimmiten se lähtee sieltä just sitä kautta, että hakee netistä erinäisiä ohjeita. Aika kattavasti jengi kuitenkin loppujen lopuksi dokumentoi noita. Ja vielä se, että mitä enemmän toi kehittyy toi skene, niin sitä enemmän tulee myöskin tietoutta. Ja se tieto on just semmosta, koska se on aika open source²³ henkinen kuitenkin, vaikka kaikki jakaa omaa osaamistaan ja kaikki tuntee toisensa, niin sit siin tulee sitä tiedon vaihtoa aika paljon. Et jos sul on joku pulma ja sä tiedät, että sul on tiimissä joku kaveri, joka osaa sen ratkasta niin kysyt miten se tehdä ja seuraavan kerran sä osaat tehdä sen ite.”

Ainoaksi rajoitteeksi tälle itseohjautuvalle oppimiselle kaksi haastateltavista mainitsee suomen kielen, jolla ei ole käytännössä tehty juurikaan modaututoriaaleja tai dokumentaatiota. Myös Kultima (2014, 135) huomauttaa, että vaikka pelinkehityksen oppaita on tarjolla ne ovat pääosin englanniksi. Kielimuurin esiin tuoneet haastateltavat kokivat englannin taitamattomuuden olleen ensisijaisesti ongelma silloin, kun he olivat aloittaneet modaamisen yläasteikäisinä vajavaisilla englannin taidoilla. Haastateltavat tosin myös pohtivat englanninkielisen opiskelumateriaalin kehittäneen heidän sanavarastoaan sekä englannin kielen taitoa huomattavasti.

23 Open source eli avoin lähdekoodi tarkoittaa ohjelmistojen kehitysmenetelmää, jossa kaikki ohjelmaan tehty koodi on avointa käyttäjille ja käyttäjät pystyvät sitä muokkaamaan mieleisekseen. Usein avoimeen lähdekoodiin tehdyt muutokset pitää myös jakaa avoimena lähdekoodina, milloin avoimen lähdekoodin kehittämisestä ei pääse kaupallisesti hyötymään. Ohjelmistojen koodaaminen avoimella lähdekoodilla liittyy hakkerismin etiikkaan.

tavasti. Yksi modaajista kuvaa englannin kielen taitamisen merkitystä modaamisessa seuraavasti:

”Englannin kieli auttaa, se auttaa, jos oot hyvä englannissa sä voit opetella ihan mitä vaan. Ei suomeks löydy mitään modausguidee mistään, se on aina englanniks, jos sä osaat englantii, sä pystyt lukee niit guideja. Tai jos osaat venäjää, venäjäks on kans. Mä en lue venäjää, mut mä tiään, että on. Oon ettiny jotain tutoriaalei, sit ne on tullu venäjäks.”

Teknisten pelinkehitystaitojen lisäksi modaamisessa tarvitaan myös pelisuunnittelutaitoja. Tietoa pelisuunnittelun ratkaisuista kertyi haastateltavien mukaan suurimmaksi osaksi muista peleistä. Pelaamisella kerrytetyn kokemuksellisen tiedon pelimekaniikoista haastateltavat kokivat erittäin tärkeäksi, jonka potentiaalinen hyödynnysmahdollisuus oman modin kehittämisessä nähtiin arvokkaana. Uusien pelien kehitys pohjautuu pitkälti hyväksi todettujen pelimekaniikkojen yhdistelyyn muista peleistä. Poimimalla paloja esimerkkipeleistä tavoitellaan uusia pelikokemuksia. Mekaniikoista tietoa kerrytetään omakohtaisen pelikokemuksen kautta, mistä johtuu, että pelikehitystä on vaikeaa tehdä ilman pelaajataustaa. (Kultima 2014, 139.) Yksi haastateltavista kuvaa modaamiseen hyödynnettyä pelimekaniikkatietoutta seuraavasti:

”Niin usein se on, että mitä muut pelit on tehny ennen meitä. Ja uudemmat pelit tulee yleensä samalla tavalla siihen kuvioon mukaa, että esimerkiks meil oli pitkän aikaa semmonen passiivinen kyky, että Han Sololla pystyy esimerkiks väistämään passiivisesti lasereita. Et sil on niinku sellanen passiivinen kyky, jos se näkee panoksen, se pystyy väistää sen, X-määrään saakka, tietenki se väsähtää jossain kohtaa. Moni koki sen, että se on vähä epäreilu mekaniikka, että se pystyy väistää tollalailta, et kenenkään ei tarvi tehä mitään effortii sen suhteen. Niin alettii mieltii, että miten sitä pystyis tekemään semmosen kyvyn, mikä on taitoa, mutta se silti pysyy siinä samassa elementissä. Me alettiin kattoo muita pelejä ja Overwatchin (2016) Kenji esimerkiks, sillä on se kyky millä se pystyy kimmottamaan kaikki

panokset, mitä sitä kohti ammutaan. Mutta siinä on cooldowni ja sit se on rajotettu kesto, joku kaks sekkaa. Ni me tehtiin sama, elikkä sä painat nappii ja väistät seuraavat kaks sekkaa kaikki panokset, mut sen jälkeen sulla on pitkä debuff, että sä et pysty väistämään mitää. Niin ehottomasti kaikista peleistä aina pitää ammentaa uutta ideaa, koska etenki, jos sä modaat peliä vuodelta 2003, niin aika paljon innovaatioita on tullu sen jälkeen.”

4.4 Mitä modaaminen opettaa

Kaikki haastateltavat kertoivat oppineensa modaamalla pelinkehitykseen liittyviä tietoja ja taitoja. Modatessa opittuihin tietoihin listattiin muun muassa kokemuksen kautta omaksuttua tietoa pelimekaniikoista, pelisuunnittelusta, pelinkehitystyökaluista, beta-testaamisesta, pelin tasapainottamisesta, tiedostoformaateista, 3D-työnkulusta jne. Modatessa opituiksi taidoiksi haastateltavat listasivat itseopiskelun, tiedonhaun, pitkäjänteisen työskentelyn, 3D-mallinnuksen, ohjelmoinnin, animoinnin, versionhallinnan, videoiden tekemisen, äänituotannon ja tiimityöskentelyn. Yksi haastateltavista kuvaa modien tekemisen kautta oppimaansa seuraavasti:

”3d-mallinnusta, kenttäsuunnittelu, pelien tasapainottaminen, design specit, beta-testaaminen ja sen tärkeys, ohjelmointi, äänien muokkaaminen, videoiden muokkaaminen, musiikin tekeminen. Aikalailla jokainen mahollinen taiteenmuoto ja siihen päälle sitten teknistä osaamista. Kaikki nää miten 3d-malli toimii, niinku teknisesti, ni se on kuitenkin perujaan sieltä. On pitäny mieltii, että mikä on 3d-malli, mistä se koostuu ja kaikki niinku tekninen osaaminenki on tullu sieltä.”

Vaikka haastateltavilla oli selvät omat osaamisalueensa modaamisessa, olivat he silti tutustuneet ainakin hieman lähes jokaiseen pelinkehityksen osa-alueeseen sekä työkaluihin modeja tehdessään. Modaamiseen käytettävät ohjelmistot ja tekniikat ovat pääosin samoja, joita pe-

linkehityksessäkin käytetään (Laukkanen 2005, 24). Haastattelujen pohjalta pelien modaaminen voidaan nähdä prosessiksi, jossa opitaan pelinkehityksen taitoja, vaikka niiden opiskelu ei ole modaamisen pääasiallinen tavoite.

Pelinkehitystaitojen lisäksi haastateltavat listasivat oppineensa modatessaan tiedonhakua, ongelman ratkaisua ja tiimityöskentelytaitoja. Pelimodeja kehitetään ja tuotetaan pääasiallisesti modaajien yhteistyönä internetissä foorumeilla, joissa opitaan ja jaetaan tietoa ja taitoja modaamiseen liittyen (Laukkanen 2005, 15). Kaikki haastateltavat olivat tehneet modeja, joko osana tiimiä tai muuten yhteistyössä muiden modaajien tai pelaajien kanssa. Haastateltavat kokivat modaamisen kytkeytyneiden tiimityöskentelytilanteiden kehittäneen tiimityöskentelytaitoja, joita kaikki haastateltavat arvostivat. Tiimityöskentelytaitojen arvostuksen haastateltavat liittivät työelämään, jossa katsottiin niistä olevan ensisijaista hyötyä. Vaikka kaikkia tiimityöskentelytilanteissa käytyjä keskusteluja ja kohdattuja tilanteita ei koettu lähtökohtaisesti positiivisiksi, niin negatiivisiakin tilanteita pidettiin kokemusmielessä arvokkaina. Yksi haastateltavista kuvaa tiimityöskentelystä opittua seuraavasti:

”Mutta tiimityöskentely on yks, mitä oon oppinu, jos miettii modaamista. Tota vaikka se työskentely olikin vaan internetin ylitse niin siellä on täysin erilaisia ihmisiä ollu vuosien varrella töissä, joiden kanssa kuitenkin piti tulla toimeen. Sitten jos tekee vaan omaa projektia siinäkin varmaan täytyy pakosti miettiä mitä muut on tästä mieltä. Tulee vähän kokemusta siitä, miten pystyy händläämään kritiikkiä paremmin. Kun on tämmösiä projekteja, jotka laittaa muiden saataville ja lukee sitten mitä palautetta saa ni kyl siinä myös vähän turtuu sitten palautteelle, et se ei enää tunnu niin pahalta kuulla tai kuunnella mielipiteitä omasta työstä. Että kyl, tiimityöskentely, palautteen käsittely, liittyy ihan kaikkeen elämässä.”

Pelinkehityksen voidaan nähdä harjoittavan paljon sellaisia taitoja, joista on hyötyä muillakin kuin pelkästään pelialalla. Taitoja, joista on hyötyä muussakin kuin pelinkehityksessä ovat jo aikaisemmin mainittu ryhmätyöskentely, jonka lisäksi pelikehityksessä opitaan muun muassa

iteratiivisten prosessien hyödynnystä, onnistumista, epäonnistumista, systeemiajattelua sekä itsenäistä opiskelua. (Kultima 2014, 142.) Taito, jossa haastateltavat kokivat modatessaan kehittyneensä ja jota he pitivät hyödyllisenä oli ongelmanratkaisu ja siihen liittyvä tiedonhakemisen taito. Haastatteluissa kävi ilmi, että modaaminen ja pelinkehitys on haastateltavien näkökulmasta tiivistettynä joukko ongelmia, joihin etsitään ratkaisut. Välillä ongelmanratkaiseminen vaatii uuden tiedon tai taidon itsenäistä opettelemista. Modaamisessa opittu ongelmanratkaisu ja siihen liittyvät tiedonhaun, sekä itsenäisen opiskelun taidot olivat haastateltavien mielestä erittäin tärkeitä sekä hyödynnettävissä modauksen ulkopuolella niin arki- kuin työelämässäkin. Lisäksi haastateltavien kynnys hakea tietoa ja kokeilla uusia tietotekniikan piiriin kuuluvia tekniikoita ja ohjelmistoja oli alhainen ja haastateltavat uskoivatkin pystyvänsä opettelemaan taidon kuin taidon. Positiivinen suhtautuminen oppimiseen ja kokeiluun haastateltavilla syntyi itsevarmuudesta, joka kumpuaa pitkästä kokemuksesta pelinkehityksen parissa. Se sisältää epäonnistumisia, epäonnistumisia, jotka on käännetty onnistumisiksi ja onnistumisia. Yksi haastateltavista kuvaa seuraavasti ongelmanratkaisun tärkeyttä modaamisessa:

”Niit moditaitoi pystyy soveltaa millon missäkin tilanteessa, jos se vaan jotenki liittyy tietokoneisiin ja siihen, että pystytkö sä tekee jotain, ni kyl mä pystyn, et se on se kantava teema. Modaamine on kyllä opettanu olemaa sinut tietokoneen kanssa todella erilaisella tavalla, kun mikään muu. Se mahdollistaa just sen, että jos sulla vaan on tietokone käsissä ja tiedät tietokoneella pystyy tekee sen, niin kyllä sä osaat niinku asennoituu siihen sillä tavalle, että ehkä mä voin kokeilla. Ongelmanratkasukyky on se isotekijä. Sitä siinä oppii ennen kaikkea. Sä voit ajatella, jos sä oot halunnu tehdä jonku kivan trailerin sun modille, niin sit sulla on se videoiden editointi taitoki yhtä-äkkii hanskassa ja yhtä-äkkii sä oot oppinu, mitä on videocodecit. Siinä

tutustuu vahingossa semmoseen uusiin juttuihin ja se on aika hauskaa, että jälkikäteen sitä aina niinku tajuu, että itseasiassa täähän on sama asia, kuin tämä.”

5 Johtopäätökset ja pohdinta

Tutkielmallani selvitin, millainen oppimiskokemus digitaalisten pelien modaaminen on ja soveltuuko modaaminen kuvataiteen opetuksen menetelmäksi. Tiivistetysti modaaminen on parhaimmillaan oppimiskokemus, joka motivoi modaajaa ja kannustaa häntä itseohjautuvaan tutkivaan oppimiseen. Pelinkehityksen taitojen lisäksi modaamisessa opitaan monialaisesti hyödynnettäviä tietoja ja taitoja.

Pelikehityksen tavoin myös modien tekemiseen tarvitaan pelaajatausta. Pelien kiinnostuksessa on mahdollista, että niiden muuntelu alkaa myös kiinnostaa. Kaikki pelaajat voidaankin nähdä potentiaalisina modaajina, koska kaikilla pelaajilla on parannusehdotuksia peleihin. Vain osalla pelaajista on kuitenkin oikeasti motivaatiota opiskella pelien muokkaamiseen tarvittavia tietoja ja taitoja, jotka ovat välttämättömiä modaamisessa. Vaikka kaikki pelaajat eivät harrastakaan pelimodaamista, niin pelimodien pelaamisen suuri suosio pelaajien keskuudessa on kiistaton (ks. s. 15).

Modaaminen on pelaamisen tavoin viihteellistä toimintaa. Modin tekemisen tavoitteena voidaan pitää pelin tekemistä entistä viihdyttävämmäksi lisäämällä siihen omaa sisältöä. Jos pelinkehittäjä tukee pelaajien sisällön tuotantoa, on mahdollista, että peliä ryhdytään aktiivisesti modaamaan.

Aktiivien modaus synnyttää ympärilleen modaajayhteisön. Modaajayhteisöllä on tärkeä rooli modaajille, koska modeja ei tehdä pelkästään itseä varten, vaan ne halutaan jakaa muiden modaajien ja pelaajien kanssa. Muiden modaajien yhteisössä jakamasta sisällöstä on

mahdollista poimia inspiraatiota omaan modaamiseen. Yhteisöltä saa myös palautetta, tukea ja ohjeita, mikä auttaa kehittämään omia modaustaitoja.

Internetissä jaettu modi voi saada satoja, tuhansia tai satojatuhansia latauksia. Peleillä, joita modataan aktiivisesti, on jo valmiiksi olemassa pelaajakunta, joka on kiinnostunut uudesta sisällöstä. Modaaminen voidaan siis nähdä palvelun tuottamisena, jolle on olemassa oleva yleisö. Aktiivinen pelaajien yleisö takaa sen, että modattua pelisisältöä pelataan oikeasti. Modien kautta pelikokemusten tuottaminen muille pelaajille on lähellä kaupallisesti tapahtuvaa pelikehitystä. Pääsy oikeasti vaikuttamaan sisältöön takaa osallisuuden pelinkehittäjäyhteisössä, mikä tuo myös tietynlaisen vastuun modaamiseen.

Modaaminen ominaisuuksiltaan poikkeaa kuitenkin pelinkehityksestä siinä, että sen kautta tuotettua sisältöä ei rajata tuotantostandardeilla yhtä tiukasti kuin ammattimaisessa pelinkehityksessä. Modaamista voidaankin pitää itseilmaisun muotona. Modaamisessa ilmaisun välineenä käytetään digitaalista peliä, joka systeeminä antaa ilmaisulle tietyt tekniset mahdollisuudet ja rajoitteet samaan tapaan kuin kameran valitseminen ilmaisun välineeksi määrittää valokuvaajan mahdollisuuksia ilmaisussa. Ilmaisu, johon modaamisella pyritään, voi olla yksinkertainen tiedostonmuunnos, jolla pyritään vain rikkomaan alkuperäinen peli. Vastaavasti sillä voidaan tähdätä ammattitasoiseen alkuperäisen pelin laajentamiseen.

Ilmaisua modeilla opetellaan kokeilujen kautta. Muokkaamalla alkuperäisen pelin tiedostoja ja sen jälkeen testaamalla muokattuja tiedostoja pelaamalla, on mahdollista havaita muokkaustensa vaikutukset. Kokeilu ja soveltaminen eivät aina tuota haluttua lopputulosta, jolloin vaihtoehdoksi jää ohjeiden etsiminen modaamiseen, useimmiten internetistä. Internetistä ja modiyhteisöistä on mahdollista löytää tutoriaaleja ja dokumentaatiota, joiden tarjoamia esimerkkitapauksia on mahdollista soveltaa oman ongelman ratkaisemiseen. Aina ratkaisua ongelmaan ei löydy suoraan internethaulla, jolloin vaihtoehdoksi jää kysyä ongelmaan apua kokeneemmilta modaaajilta. Kokeneempien modaaajien tietoa arvostetaan modiyhteisöis-

sä ja heiltä halutaan vertaisoppia tietoja ja taitoja. Tiedonhaun jälkeen modaaja soveltaa oppimaansa ja kokeilee sen toimivuutta omaan modiprojektiinsa.

Ensisijaisesti modaamisen yhteydessä haetaan ja omaksutaan tietoa pelinkehitysprosessista²⁴ ja pelinkehityksen työkaluista²⁵. Modaamista tehdään samoilla kehitystyökaluilla kuin pelejä ja modaamista voidaan pitää ensiaskeleena pelisuunnittelulle, joskin modaaminen toimintana on viihteellisempää ja vapaampaa kuin ammattimainen pelisuunnittelu. Pelinkehityksen lisäksi modatessa opitaan taitoja, joita on mahdollista hyödyntää muillakin kuin pelialalla.

Modaaminen on luonteeltaan pelaamisen kaltaista, koska modaamisessa ei aina olla varmoja muuntelun lopputuloksesta. Modaaminen siis perustuu aivan kuten pelaaminenkin kokeiluun ja harjoitteluun, joiden pohjalta tapahtuu oppimista. Epäonnistuminen ja onnistuminen kuuluvat modaamiseen. Epäonnistumisten kautta opitaan, sillä epäonnistumisia tapahtuu säännöllisesti ja siitä tulee modaajalle arkipäiväistä, eikä siihen välttämättä liity suurta tunnelatausta. Epäonnistumiset saattavat myös modaamisessa kääntyä onnistumisiksi tuottamalla tavoiteltua paremman, odottamattoman lopputuloksen. Epäonnistuminen niin modaamisessa kuin pelaamisessakin saattaa olla jopa hauskaa ja tavoiteltavaa, jolloin tietenkintähätään pelilogiikan rikkoutumiseen.

Epäonnistumisen kokemukset modatessa kehittävät ongelmanratkaisukykyä, jossa keskeisessä roolissa epäonnistumisen selättämisessä on tiedon hakeminen. Tietoa hakiessa oppi väistämättä hakemaan sitä paremmin ja tehokkaammin. Modaaminen onkin iteratiivinen prosessi, joka kärjistetysti etenee ongelman ratkaisemisesta aina uuteen ongelmanratkaisu-tilanteeseen. Ongelmanratkaisutaidot, joita käytetään modien tekemiseen, ovat suoraan sovellettavissa muidenkin prosessiluontoisten ongelmien ratkaisuun. Ongelmanratkaisu kehittää

24 Yksinkertaistettu pelinkehitysprosessi alkaa aina suunnittelusta, jota seuraa tekninen ja taiteellinen toteutusvaihe, jonka jälkeen siirrytään testaukseen. Testauksen jälkeen todetaan, onko tarvetta palata takaisin toteutusvaiheeseen tai peräti aloittaa koko prosessi kokonaan alusta, suunnittelusta lähtien. Pelinkehitystä prosessina voi kuvata kehänä, jota kierretään niin kauan kunnes saavutetaan toimiva lopputuote, joka tyydyttää tekniset, taiteelliset ja pelisuunnittelulliset tavoitteensa.

25 Pelinkehityksessä käytettäviä työkaluja ovat pääasiassa erilaiset 2D ja 3D-grafiikkaohjelmistot, ohjelmointikielet ja ohjelmistot sekä pelimoottorit. Välillä työkaluja ohjelmoidaan alusta alkaen itse, eikä käytetä kaupallisesti saatavilla olevia kehitystyökaluja.

itseohjautuvan oppimisen taitoja, joita hallitessaan on mahdollista opiskella ja opettaa itselleen uusia tietoja ja taitoja.

Modaaminen on myös sosiaalista, koska sen yhtenä päämääränä on julkaista kaupallisesta pelistä modaajan näkökulmasta paranneltu versio muiden pelaajien ja modaajien saataville. Julkaistusta modista saa useimmiten palautetta. Kaikki saatu palaute ei ole aina positiivista tai rakentavaa, mutta kehnonkin palautteen saaminen kehittää arviointikykyä siitä, millainen on hyvä palaute ja vastaako oma kokemus todella lopputuloksesta saatua palautetta. Arvokkainta palautetta saa muilta aktiivisilta modaajilta, joiden palaute on parhaimmillaan kehittävä ja oivalluksia herättävää. Modaaminen osana moditiimiä kehittää tiimityöskentelytaitoja, koska samaa lopputuotetta on tekemässä useita ihmisiä. Vuorovaikutustaitojen asemaa tämän päivän työelämässä pidetään itseisarvona alasta riippumatta. Modatessa on siis mahdollista kehittää myös vuorovaikutustaitoja, joita arvostetaan myös modiskenen ulkopuolella.

Modaaminen on moniulotteinen kokemukselliseen tietoon ja sen hankintaan pohjautuva oppimiskokemus. Se on sisäisesti motivoitunutta ja sillä tavoitellaan ensisijaisesti oman pelikokemuksen päivittämistä entistä viihdyttävämmäksi. Modaamiseen tarvittavia tietoja ja taitoja modaaja kerryttää itselleen itseohjautuvasti opiskellen sekä vertaisoppimalla muilta modaajilta. Vertaisoppiminen tuo modaamiseen sosiaalisen ulottuvuuden, joka kehittää väistämättä sosiaalisia vuorovaikutustaitoja. Modaamisen kautta on siis mahdollista oppia monia tietoja ja taitoja, joita myös peruskoulussa on tavoitteena opettaa. Täytyy kuitenkin ottaa huomioon, että modaamiseen täytyy olla motivoitunut ja sitä täytyy harrastaa pitkäjänteisesti, jotta modaamisesta on mahdollista oppia kaikkia niitä taitoja, jota tässä tutkielmassa on kuvattu.

Kuvataiteen perusopetuksen kontekstissa digitaalisten pelien ja myös niiden modaamisen tulisi saada enemmän huomiota, koska peleillä on keskeinen merkitys kuvataiteen perusopetuksen piirissä oleville oppilaille koulun ulkopuolella. Oppilaiden peleihin käyttämä aika viikkotasolla on suhteellisen suuri, mikä tarkoittaa, että pelien visuaalisuus muodostaa suuren osan heidän päivittäin ja viikoittain kuluttamasta visuaalisesta kulttuurista (ks. s. 21–22). Di-

gitaalisten pelien ja pelaamisen tuominen osaksi kuvataiteen opetuksen sisältöjä voisi lisätä oppiaineeseen motivoitumista oppilaiden keskuudessa.

Digitaalisten pelien ja pelaamisen opetussisältö kuvataideopetukselle perusopetuksen kontekstissa on minimaalinen, jos pelejä verrataan siihen, mitä pelien modaamisen opettamisella pystytään tarjoamaan. Pelejä ja pelikulttuuria analysoimalla voidaan tehdä tehtäviä, jotka liittyvät pelien kuluttamiseen ja sen ympärillä toimivaan fanituottamiseen, jolla ei kuitenkaan vaikuteta itse peleihin. Modaamisen kautta kuvataideopetuksen kontekstissa on mahdollista opetella pelisuunnittelun ja kehityksen alkeita, joiden kautta oppilaiden on mahdollista itse vaikuttaa kuluttamaansa kulttuuriin. Modaamisella on voimauttava vaikutus.

Digitaalisten pelien kehittäminen on vaativaa, eikä läheskään aina yhtä viihteellistä kuin modaaminen. Modaaminen tarjoaa digitaalisten pelien kehittämisen opetukselle näkökulman, joka ei koulukontekstissa opeteltavien taitojen suhteen ole tavanomainen, koska modaaminen on olemassa olevan systeemin rikkomista. Modaaminen on olemassa olevan systeemin purkamista osiin ja kasaamista uudelleen, minkä sivutuotteena syntyy tietoa muokkausten vaikutuksesta peliin. Pelimodaamisen aloittaminen kokeilemalla, tarkastelemalla ja kopioimalla on matalan kynnyksen toimintaa, joka ei vaadi mittavaa kokemusta tai taitoja. Modaaminen voi tarjota opetukseen työkalun, jolla saadaan aikaan sellaisia tuloksia, jotka vastaavat visuaalisuutta, jota oppilaat kuluttavat.

Modaaminen työskentelymetodinä voidaan rinnastaa taideteoksen versiointiin, jossa on tietty konteksti, johon viitataan jatkuvasti. Versiointi ei välttämättä synnytä mitään uutta ja yksilöllistä, mutta se harjoittaa taitoja. Asetan taitojen harjoittamisen persoonallista ilmaisua tärkeämmäksi opetuksen tavoitteeksi, koska persoonallista ilmaisua ei oikeastaan ole mahdollista hallita ennen perustaitojen hallintaa. Konkreettisia taitoja opettamalla on oppilaille mahdollista osoittaa opitut taidot ja niiden tavoitteet sekä se, mihin taitoja pystyy hyödyntämään taiteen piirissä ja sen ulkopuolella. Esitän, että opetuksen painopisteen kuvataiteen perusopetuksessa tulisi olla taitojen harjoittamisessa eikä niinkään vapaassa ilmaisussa. Modaaminen

mahdollistaa taitojen systemaattisen harjoittamisen sekä palvelee myös niitä oppilaita, joille vapaa ilmaisu ja tyhjän paperin kauhu tuottavat hankaluuksia.

Kokeilemisen lisäksi modatessa on mahdollista tehdä oppilaiden kanssa tavoitteellisempaa kehitystä visuaalisessa mielessä, kun kasaaminen ja purkaminen tapahtuvat lähinnä ohjelmoinnin työkaluja ja tekniikoita hyödyntäen. Tavoitteellisen visuaalisen modikehittämisen kautta on mahdollista tuoda oppilaille julki kaikki se visuaalinen suunnittelutyö, jota pelin tuottamiseen liittyy. Työvaiheiden toistaminen ja niihin vaikuttaminen on motivoivampaa kuin pelkkä aiheen teoreettinen lähestyminen. Kokemukseen pohjautuvan pelikehittämisen tekeminen lyijykynäluonnoksesta valmiiseen animoituun 3D-malliin on workflow, johon on mahdollista mahduttaa jokainen kuvataiteen opetuksen sisältö ja tekniikka. Väite koko kuvataiteen perusopetuksen mahduttamisesta modiprojektin sisälle on ehkä rohkea, mutta omasta näkökulmastani katsottuna toteuttamiskelpoinen ja perusteltu ottaen huomioon modaamisen mahdollisuudet eri taitojen kehittämisessä. Tämän tutkielman tarkoitus ei ole perustella modaamisen ylivertaisuutta työkaluna, vaan pikemmin pohtia sen mahdollisuuksia.

Yksi perusopetuksen tärkeimmistä aiheista on tarjota yleissivistystä ja yleissivistyksen määritelmä on aina sidoksissa aikaan ja paikkaan. Tämän päivän yleissivistystä on luotettavan tiedon hakeminen ja sen käyttäminen. Yleissivistykseen tulisi kuulua alkeet tietojärjestelmien eli tietokoneohjelmien toiminnasta käyttöliittymän takana. Erilaiset tietokonesovellukset, appit ja esineiden internet ovat arkipäiväistyneet ja niiden käyttäminen sisäistetään jo nuorella iällä ja tekniikasta ollaan myös riippuvaisia. Käyttämisen lisäksi tietojärjestelmien toimintaperiaatteista tulisi olla tietoinen, sillä loppujen lopuksi kaikki monimutkaiset systeemit koostuvat suhteellisen pienistä ja helposti ymmärrettävistä paloista.

Verrattain helppo tapa tutustua tietojärjestelmiin on niiden purkaminen, mihin modaaminen tarjoaa mahdollisuuden. Purkamisen lisäksi modaamisen kautta on mahdollista tarkastella visuaalisesti muokkausten vaikutusta systeemin toimintaan. Modaaminen kuvataiteen kontekstiin tuotuna tarjoaa viihteellisen ja matalakynnyksisen tavan tutustua pelisuunnitte-

luun. Kuvataiteen sisällön lisäksi modaamisen kautta on mahdollista tarkastella laajemmin länsimaalaisen tietoyhteiskunnan rakenteita.

Modaamisen kartoittaminen oppimiskokemuksena teemahaastatteluaineiston pohjalta tuki tätä tutkielmaa erittäin hyvin. Koska aineisto koostui pitkäaikaisten modaajien kokemuksesta se ei pelkästään toistanut asettamiani ennako-oletuksia. Haastateltavien näkökulmat täydensivät esioletuksiani sekä toivat esiin täysin uuden näkökulman modaamalla opittujen taitojen hyödyntämiseen modaamisen ulkopuolella. Modaamisessa tapahtuneen oppimisen kartoittaminen esimerkiksi pelkällä kyselylomakehaastattelulla olisi tuottanut paljon niukemman aineiston analyysia varten ja täysin avoimessa haastattelussa modeista ei olisi välttämättä päädytty puhumaan oppimisesta ja taidoista ollenkaan.

Tutkielman luotettavuutta olisi mahdollisesti parantanut menetelmätriangulaatio, jossa käytännössä yhdistetään laadullinen ja määrällinen aineisto, jolloin niitä voidaan vertailla keskenään. Ottamalla kyselylomakehaastatteluaineiston apuvälineeksi teemahaastattelun teemojen muodostukseen, olisi haastattelun teemojen muodostamisesta tullut perustellumpaa. Kyselylomakehaastatteluun olisi luultavasti saanut suhteellisen helposti vastaajia internetin välityksellä. Kyselylomakkeella saatua aineistoa olisi ollut myös mahdollista verrata analysoituun teemahaastatteluaineistoon.

Vastaaminen aineiston pohjalta toiseen tutkimuskysymykseen herätti lisäkysymyksen modaamisen käytännön soveltuvuudesta opetustyökaluksi kouluympäristöön. Mielenkiintoista olisi selvittää, onko modaamisen kautta mahdollista opettaa pienelläkin johdannolla jonkinasteisesti niitä tietoja ja taitoja, jotka nousivat esiin tämän tutkielman haastatteluaineistossa. Motivoiko oppilaille tutun kaupallisen pelin pelinkulun rikkomisen kokeiluihin ja itseohjautuvaan oppimiseen kuvataideluokan ulkopuolella? Jaetaanko nopeista modikokeiluista syntyneitä tietoja vapaasti luokassa muiden kesken? Kannustaako modaaminen vertaisoppijuutta? Tätä tutkielmaa tuleekin tarkastella johdantona aiheeseen, kuinka pelaamista ja siihen liittyvää modaamista olisi mahdollista tuoda mukaan kuvataiteen perusopetukseen. Johdantona tämä tutkielma tarjoaa lähtökohdan ja esioletuksia, joiden tutkiminen toiminnallisilla menetelmillä tarjoaisi tietoa pelinkehityksen opettamisen tarpeellisuudesta modien kautta.

Lähdeluettelo

Costikyan, Greg. 2002. *I have no words & I must design: Toward a Critical Vocabulary for Games*. Luettu 28.9.2017. <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05164.51146.pdf>.

Dormans, Joris. 2006. *The World is Yours: Intertextual Irony and Second Level Reading Strategies in Grand Theft Auto*. Luettu 10.9.2017. <http://game-research.com/index.php/articles/the-world-is-yours-intertextual-irony-and-second-level-reading-strategies-in-grand-theft-auto/>.

Ermi, Laura ja Frans Mäyrä. 2005. *Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analysing Immersion*. Luettu 1.9.2017. http://people.uta.fi/~tliilma/gameplay_experience.pdf.

Eskola, Jari ja Juha Suoranta. 2001. *Johdatus laadulliseen tutkimukseen*. Jyväskylä: Vastapaino.

Farokhmanesh, Megan. 2014. "The entire country of Denmark has been recreated in Minecraft". Viimeksi muokattu 24.4. <https://www.polygon.com/2014/4/24/5650592/the-entire-country-of-denmark-has-been-recreated-in-minecraft>.

Freedman, Kerry ja Patricia Stuhr. 2004. Curriculum Change for the 21st Century: Visual Culture in Art Education. Teoksessa *Handbook of research in art education*, toimittajat Elliot Eisner ja Michael Day, 815–829. New Jersey: Lawrence Erlbaum.

Freedman, Kerry, Emiel Heijnen, Mira Kallio-Tavin, Andrea Karpati ja Laszlo Papp. 2013. "Visual culture learning communities: How and what students come to know in informal art groups." *Studies in Art Education*, 54(2), 103–115.

Hakkarainen, Kai, Lasse Lipponen, Liisa Ilomäki, Sanna Järvelä, Minna Lakkala, Hanni Muukkonen, Marjaana Rahikainen ja Erno Lehtinen. 1999. *Tieto- ja viestintäteknikka tutkivan oppimisen välineenä*. Luettu 24.3.2018. http://www.helsinki.fi/science/networkedlearning/texts/to_opas.pdf.

Harviainen, J. Tuomas, Meriläinen Mikko ja Tossavainen Tommi. 2013. *Pelikasvatuksen käsikirja*. Luettu 18.12.2017. <http://www.pelipaiva.fi/pelikasvattajankasikirja.pdf>.

Heijnen, Emiel. 2014. "Informal Visual Networks." Teoksessa *Educational, Psychological, and Behavioral Considerations in Niche Online Communities*, toimittajat Vivek Venkatesh, Jason Wallin, Juan Carlos Castro ja Jason Edwards Lewis, 33–50. Hershey: IGI Global.

Himanen, Pekka. 2000. *Hakkerietiikka ja informaatioajan henki*. Helsinki: WSOY.

Hirsjärvi, Sinikka ja Helena Hurme. 2011. *Tutkimusmushaastattelu: Teemahaastattelun teoria ja käytäntö*. Tallinna: Gaudeamus Helsinki University Press.

Huhtamo, Erkki. 2002. "Vastakoneen vaiheet. Elektronisen pelikulttuurin arkeologiaa." Teoksessa *Mariosofia: elektronisten pelien kulttuuri*, toimittajat Erkki Huhtamo ja Sonja Kangas, 21–46. Helsinki: Gaudeamus Kirja.

Huizinga, Johan. 1967. *Leikkivä ihminen: yrityksen kulttuurin leikkiaineeksi määrittelemiseksi*. Suomentanut Sirkka Salomaa. Porvoo: WSOY kirjapaino. Hollanninkielinen alkuteos 1938.

Juul, Jesper. 2005. *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge: The MIT Press.

Kallio-Tavin, Mira. 2015. "Oppiminen digitaalisessa pelaamisessa ja pelisuunnittelussa." Teoksessa *Visuaaliset menetelmät lapsuuden- ja nuorisotutkimuksessa*, toimittajat Marleena Mustola, Johanna Mykkänen, Marja Leena Böök ja Antti-Ville Kärjä, 169–179. Helsinki: Nuorisotutkimusseura ry.

Kari, Tuomas, Jonne Arjoranta ja Markus Salo. 2017. *Behavior Change Types with Pokémon GO*. Luettu 18.12.2017. <https://jyx.jyu.fi/dspace/bitstream/handle/123456789/55257/fdg-2017finalpdf12.pdf?sequence=1>

Karpati, Andrea, Kerry Freedman, Juan Carlos Castro, Mira Kallio-Tavin ja Emiel Heijnen. 2016. "Collaboration in Visual Culture Learning Communities: Towards a Synergy of Individual and Collective Creative Practice." *International Journal of Art & Design Education*, 36(2), 164–175.

Kempainen, Jaakko. 2012. "Genremetsä – peligenrejen käyttö digitaalisissa palveluissa." Teoksessa *Pelitutkimuksen vuosikirja*, toimittaja Jaakko Suominen, 56–70. Tampere: Tampereen yliopisto. Luettu 10.9.2017. <http://www.pelitutkimus.fi>.

Kentz, Maj-Britt, Sara Sintonen ja Lasse Lipponen. 2017. "Vertaisoppiminen digitaalisessa toimintaympäristössä. Tapaustutkimus kahden viisivuotiaan Minecraft -luomisesta." *Kasvatus ja aika*, 11(1), 54-68.

Kultima, Annakaisa. 2014. ”Pelinkehittämisen periaatteita.” Teoksessa *Oppiminen pelissä. Pelit, pelillisyyys ja leikkisyys opetuksessa*, toimittajat Leena Krokfors, Marjaana Kangas ja Kaisa Kopisto, 13–144. Tampere: Vastapaino.

Laukkanen, Tero. 2005. *Modding Scenes. Introduction to user-created content in computer gaming*. Luettu 6.11.2017. <http://tampub.uta.fi/bitstream/handle/10024/65431/951-44-6448-6.pdf?sequence=1>.

Mäyrä, Frans. 2004. *Virtuaaliset pelit ja leikit*. Luettu 23.10.2016. http://people.uta.fi/~tliilma/Mayra_Digitaaliset_pelit_ja_leikit.pdf.

Mäyrä, Frans. 2008. *An Introduction to Game Studies. Games in Culture*. London & New York: Sage Publications.

Mäyrä, Frans, Juho Karvinen ja Laura Ermi. 2016. *Pelaajabarometri 2015: Lajityyppien suosio*. Luettu 21.9.2017. <https://tampub.uta.fi/bitstream/handle/10024/99003/978-952-03-0153-8.pdf?sequence=1>.

Opetushallitus. 2014. *Perusopetuksen opetussuunnitelman perusteet 2014*. Luettu 21.3.2018. http://www.oph.fi/download/163777_perusopetuksen_opetussuunnitelman_perusteet_2014.pdf.

Opetushallitus. 2017. *Taiteen perusopetuksen yleisen oppimäärän opetussuunnitelman perusteet 2017*. Luettu 23.4.2018. http://oph.fi/saadokset_ja_ohjeet/opetussuunnitelmien_ja_tutkintojen_perusteet/taiteen_perusopetus/tpo2018/103/0/taiteen_perusopetuksen_opetussuunnitelman_perusteet_2017.

Parks, Nancy S. 2008. Video Games as Reconstructionist Sites of Learning in Art Education. *Studies in Art Education*, 49(1), 235-250.

Patton, Ryan M. 2013. "Games as an artistic medium: Investigating complexity thinking in game-based art pedagogy." *Studies in Art Education*, 55(1), 35–50.

"Reija Meriläinen". 2017. Arsplus.kiasma.fi. Luettu 22.1.2017.

<http://arsplus.kiasma.fi/reija-merilainen/>.

Routio, Pentti. 2005. "Teemahaastattelu." Luettu 26.1.2017. http://www2.uiah.fi/virtu/materiaalit/tuotetiede/html_files/1364_empir.html#teemahaas.

Ruusuvuori, Johanna. 2010. "Litteroijan muistilista". Teoksessa *Haastattelun analyysi*, toimittajat Johanna Ruusuvuori, Pirjo Nikander ja Matti Hyvärinen, 424–431. Tampere: Vastapaino.

Ruusuvuori, Johanna, Pirjo Nikander ja Matti Hyvärinen. 2010. "Haastattelun analyysin vaiheet." Teoksessa *Haastattelun analyysi*, toimittajat Johanna Ruusuvuori, Pirjo Nikander ja Matti Hyvärinen, 9–36. Tampere: Vastapaino.

Sihvonen, Tanja. 2009. "Players Unleashed! Modding The Sims and the Culture of Gaming." Väitöskirja, Turun Yliopisto. Luettu 17.11.2017. <http://www.doria.fi/handle/10024/44913>.

Sintonen, Sara. 2013. "Internet ja itseohjautuva oppiminen". Teoksessa *Lapset netissä. Puheenvuoroja lasten ja nuorten netin käytöstä ja riskeistä*, toimittajat Reijo Kupiainen, Sirkku Kotilainen, Kaarina Nikunen ja Annikka Suoninen, 83–91. Luettu 23.4.2018. <http://www.mediakasvatus.fi/files/ISBN978-952-67693-3-2.pdf>.

Sotamaa, Olli. 2005. *Creative User-centered Design Practices: Lessons from Game Cultures*.
Luettu 23.11.2017. https://people.uta.fi/~tloiso/documents/Everyday_Innovators_Sotamaa.pdf.

Sotamaa, Olli. 2007. "On modder labour, commodification of play, and mod competitions."
First Monday. 12(9). <http://journals.uic.edu/ojs/index.php/fm/article/view/2006/1881>.

Sotamaa, Olli. 2009. "The Player's Game: Towards Understanding Player Production Among
Computer Game Cultures." Väitöskirja, Tampereen yliopisto. Luettu 15.11.2017. <http://tampub.uta.fi/handle/10024/66445>.

Sweeny, Robert. 2015. "Pixelated Play: Practical and Theoretical Issues Regarding Video
Games in Art Education." Teoksessa *Conversations on Finnish Art Education*, toimittajat Mira
Kallio-Tavin ja Jouko Pullinen, 200–215. Helsinki: Aalto ARTS Books.

Tuomi, Jouni ja Anneli Sarajärvi. 2009. *Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi*. Helsinki:
Tammi.

Vesterinen, Olli ja Jarkko Mylläri. 2014. "Peleistä pelillisyyteen." Teoksessa *Oppiminen pelissä.
Pelit, pelillisuus ja leikkisyys opetuksessa*, toimittajat Leena Krokfors, Marjaana Kangas ja Kaisa
Kopisto, 56—66. Tampere: Vastapaino.

Weststar, Johanna, Victoria O'Meara ja Marie-Josée Legault. 2017. *Developer Satisfaction
Survey*. Luettu 7.3.2018. http://c.ymcdn.com/sites/www.igda.org/resource/resmgr/2017_DS-S_!/IGDA_DSS_2017_SummaryReport.pdf.

Wikipedia. 2017. Immersio. Viimeksi muokattu 16.2.

<https://fi.wikipedia.org/wiki/Immersio>.

Wikipedia. 2017. Game mechanics. Viimeksi muokattu 22.8.

https://en.wikipedia.org/wiki/Game_mechanics.

Wikipedia. 2017. Genre. Viimeksi muokattu 12.10.

<https://en.wikipedia.org/wiki/Genre>.

Wikipedia. 2017. HUD (video gaming). Viimeksi muokattu 20.8.

[https://en.wikipedia.org/wiki/HUD_\(video_gaming\)](https://en.wikipedia.org/wiki/HUD_(video_gaming)).

Videopelit

Bethesda Game Studios. 2002. *The Elder Scrolls III: Morrowind*. [Tietokoneohjelma]. Rockville, Bethesda Softworks.

Bethesda Game Studios. 2006. *The Elder Scrolls IV: Oblivion*. [Tietokoneohjelma]. Rockville, Bethesda Softworks LLC.

Blizzard Entertainment. 2016. *Overwatch*. [Tietokoneohjelma]. Irvine, Blizzard Entertainment.

Bullfrog Productions. 1999. *Dungeon Keeper 2*. [Tietokoneohjelma]. Redwood City, Electronic Arts.

Bungie Studios. 2007. *Halo 3*. [Tietokoneohjelma]. Washington, Microsoft Studios.

Ensemble Studios. 1999. *Age of Empires II*. [Tietokoneohjelma]. Washington, Microsoft.

Epic MegaGames. 1998. *Jazz Jackrabbit 2*. [Tietokoneohjelma]. New York City, Gathering of Developers.

Higinbotham, William. 1958. *Tennis for Two*. [Analogiatietokoneohjelma].

id Software. 1993. *Doom*. [Tietokoneohjelma]. New York, GT Interactive.

Johnson, Andrew, Preston Nevins ja Rob Romanchuck. 1981. Castle Smurfenstein. Modifikaatio pelistä Muse Software. 1981. *Castle Wolfenstein*. [Tietokoneohjelma]. Baltimore, Muse Software.

Lionhead Studios. 2001. *Black & White*. [Tietokoneohjelma]. Redwood City, Electronic Arts.

Mojang. 2011. *Minecraft*. [Tietokoneohjelma]. Tukholma, Mojang.

MovieBattles II Team. 2003. MovieBattles II. Modifikaatio pelistä Raven Software. 2003. *Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy* [Tietokoneohjelma]. San Francisco, Lucas Arts.

MPS Labs. 1991. *Civilization*. [Tietokoneohjelma]. Hunt Valley, MicroProse.

Muse Software. 1981. *Castle Wolfenstein*. [Tietokoneohjelma]. Baltimore, Muse Software.

Neversoft. 2003. *Tony Hawk's Underground*. [Tietokoneohjelma]. Santa Monica, Activision.

Niantic. 2016. *Pokémon GO*. [Mobiiliohjelma]. San Francisco, Niantic.

Raven Software. 2003. *Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy* [Tietokoneohjelma]. San Francisco, Lucas Arts.

Rockstar North. *Grand Theft Auto pelisarja*. 1997– . [Tietokoneohjelma]. New York City, Rockstar Games.

Reija Meriläinen. *Survivor*. 2017. [Tietokoneohjelma].

Rockstar North. *Grand Theft Auto: San Andreas*. 2004. [Tietokoneohjelma]. New York City, Rockstar Games.

Russell, Steve. 1962. *Spacewar!*. [Tietokoneohjelma].

Valve Corporation. 2012. *Counter-Strike: Global Offensive*. [Tietokoneohjelma]. Bellevue, Valve Corporation.

Liitteet

Liite 1: Haastattelupyyntö

Hei,

Olen Konsta Polkutie, taiteen maisteriopiskelija Aalto-yliopiston taiteiden ja suunnittelun korkeakoulussa. Opinnäytetyöni käsittelee **modaamista oppimiskokemuksena** ja saatan tarvita juuri sinun apuasi. Oletko tehnyt tai ollut mukana tekemässä modeja esimerkiksi Counter-Strikeen, Team Fotressiin, Skyrimiin, GTA:han, Simsiin, FallOuttiin, Civilizationiin, Armaan tai johonkin muuhun peliin? Peliin tekemäsi sisältö voi olla kokonainen uusi pelimodi tai sitten yksinkertaista custom contenttia, kuten uusia skinejä, modeleja tai tekstuureja. Jos edellä mainittu kuvaus sopi juuri sinuun ja olet valmis keskustelemaan max. 30 min modaamisesta ja jakamaan siitä ajatuksiasi niin olisin erittäin kiinnostunut haastattelemaan sinua kokemuksestasi. Haastattelut tullaan järjestämään tammikuussa 2018 Mediastadin tiloissa kello 09.00 – 15.00 välillä. Haastateltavien nimiä ei tulla julkaisemaan tutkielmassa. Mikäli kiinnostuit tai haluat lisätietoja ota yhteyttä: konsta.polkutie@aalto.fi

Liite 2: Teemahaastattelurunko

Taustatiedot:

Nimimerkki, ikä, sukupuoli.

Mitä pelejä olet pääasiallisesti modannut?

Millaisia modeja/sisältöjä olet pääasiallisesti tuottanut peleihin?

Miten kiinnostus modaamiseen syntyi? / Ensimmäinen modaamasi peli?

Miten aloit ”opiskella”/opetella modaamiseen tarvittavia tietoja ja taitoja?

Modaamisen määrittely:

Mitä pidät modaamisena?

Onko modaaminen aina samanlaista vai vaihtelee se siirryttäessä pelistä toiseen?

Onko modaaminen aina vakavaa vai enemmän viihteellistä toimintaa?

Millainen on hyvä modaaja?

Modaamisen prosessi / motivaatiot:

Millaisia taitoja modaamisessa tarvitaan?

Mikä modaamisessa motivoi/kiinnostaa?

Miten kuvailisit modaamisen aloittamista prosessina? / Lähtekö modaaminen liikkeelle halusta muokata alkuperäistä paremmaksi?

Onko modaaminen vakavaa työskentelyä vai syntyykö kieliposkessa leikitellen parempi lopputulos? / Oletko asettanut modaamisellesi tavoitteita?

Inspiroivatko muut pelit / pelikulttuuri / mediakulttuuri modaamistasi? / Vaikuttaako muiden modaajien tekemät tuotokset omiisi?

Kuinka tärkeää on muilta modaajilta saatu palaute prosessin aikana?

Koetko modaamisen itseilmaisuksi?

Haluatko modaamisella tuoda julki jotakin sanomaa vai tuottaa enemmänkin esteettisesti miellyttävämmän pelikokemuksen?

Mitä modaaminen on opettanut:

Onko modaaminen parantanut merkittävästi ymmärrystäsi pelisuunnittelusta / peleistä?

Millaisia taitoja olet oppinut modatessasi?

Onko modaamisessa ollut hyötyä aikaisemmista taidetaidoista/ohjelmointitaidoista? / Onko modaaminen mielestäsi lisännyt visuaalista ymmärrystä?

Pystyykö modaamisessa opittuja taitoja soveltamaan mahdollisesti johonkin muuhun kuin modaamiseen?

