



**TURUN
YLIOPISTO**



Minecraftillä rautakauteen - Open World pelimaailman mahdollisuudet esihistorian opetuksessa
Kim Krappala, arkeologi, Turun yliopisto / Suomen Kulttuuriperintökasvatuksen seura

Miten homma sai alkunsa?

Lauri ja Eero Kemppinen keksivät idean kivikausi-Minecraft-modista



EC-museo sai asiasta vihiä, ja tilasi Kemppisiltä rautakausipelin. Mukaan tuli Harjavallan kunta.



Mukaan tulivat....

Arkeologit: Ilari Aalto & Kim Krappala



Lauri ja Eero Kemppinen käsikirjoittivat yli 30 liuskaa dialogia...

Ääninäyttelijät: Ylioppilasteatteri QME & muut ääninäyttelijät (yht. 19 näyttelijää)

Roolipeliasiantuntija: Mauri Laakso

Neuvonantaja: Prof. Erno Lehtinen

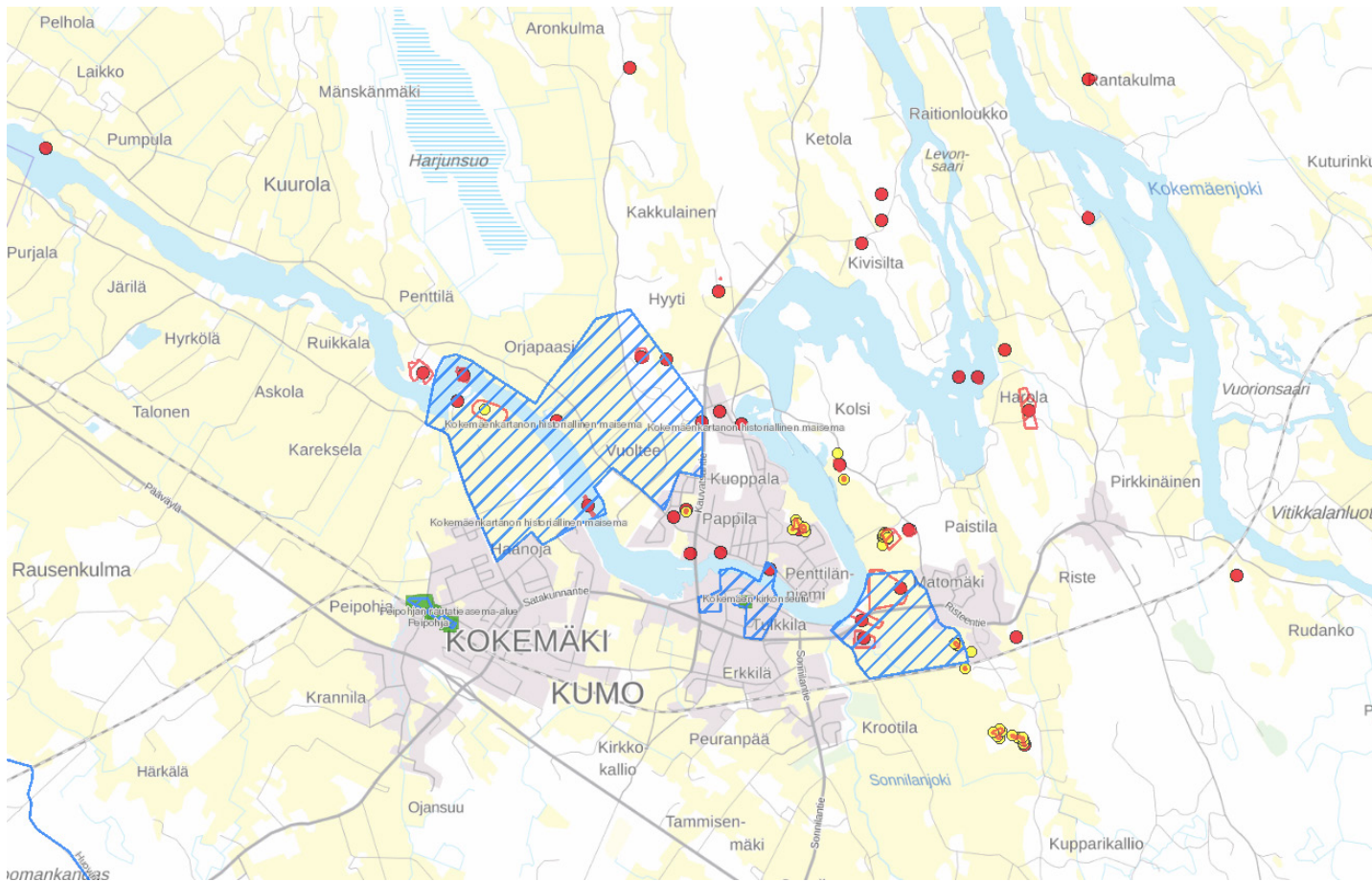
Plus monia muita...



Miten se tehtiin?

Mihin mine-kartan maailma perustuu?

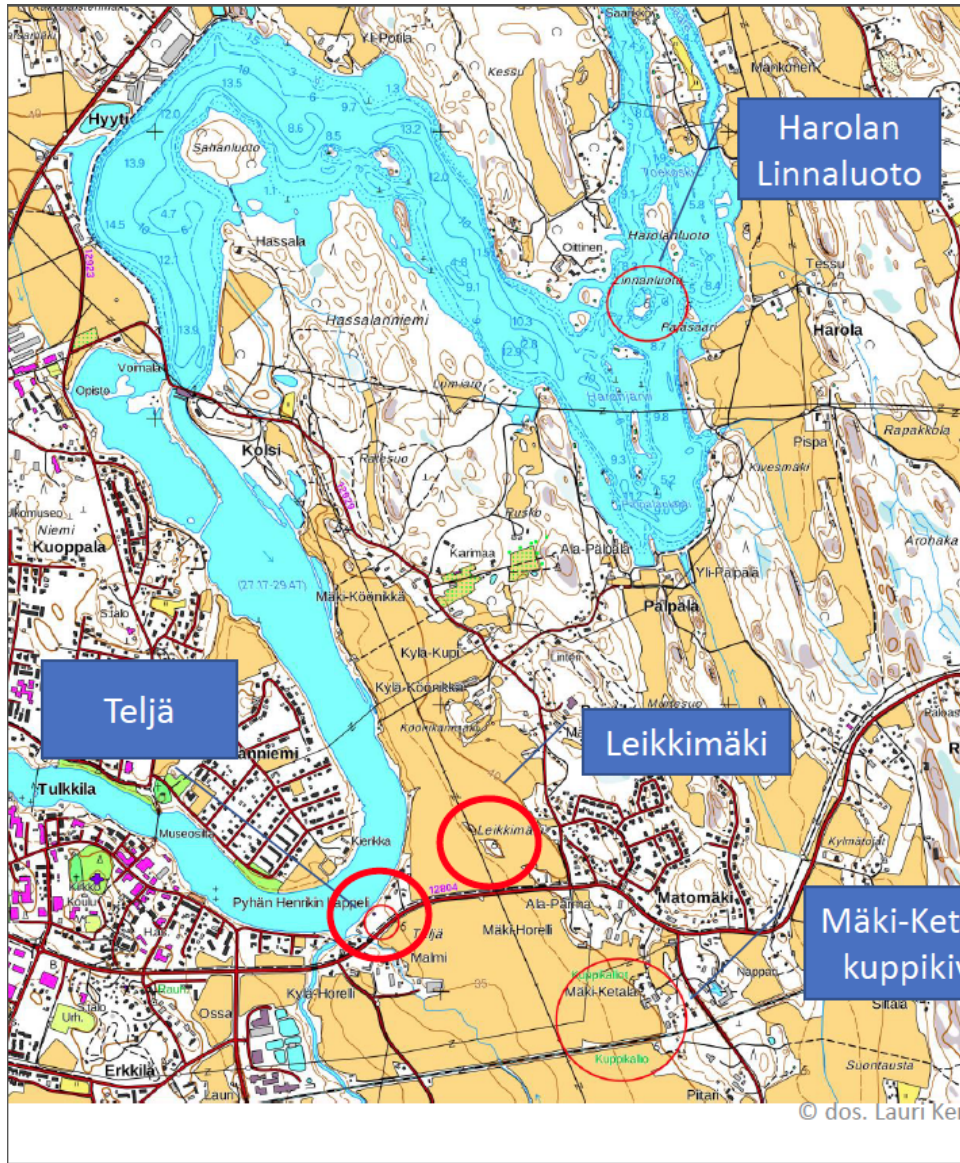
Kokemäenjoen alueelta tunnetaan runsaasti myöhäisrautakautta (n. 500-1100 jaa.)



Arkeologinen aineisto



Maisemamallinnus minecraft-tyyliin



Minecraft –seikkailun tapahtumapaikkoja

Mitä pelin kylään on sijoitettu?

Ammatteja, sosiaalinen järjestys, elinkeinoja, uskomuksia....

Kalmisto:

Asuinrakennusten läheisyydessä, näkyvällä paikalla. Usein mäellä, jos mahdollista niin rannan tuntumassa. Erilaisia hautaustapoja ja ilmeisesti erilaisia uskomuksia:

- Soikeanmuotoisia, maastosta erottuvia kivistä röykkiöitä
- Ei selväpiirteisiä kivistä röykkiöitä
- Tasaisia, matalia kivilatomuksia (polttokenttäkalmistot).

Erilaisia hautaustapoja (Sekä ruumis- että polttohautauksia).

Kylän yhteinen **viljavainio** on aidattu. Aidan avulla pidetään karja ja villieläimet pois vainiolta.

Sepän paja:
sijaitti yleensä kauempana muista asuinrakennuksista palovaaran vuoksi.

Pellosta raivattu kiviä röykkiöksi maan muokkaamisen helpottamiseksi

Muinainen Teljä

Kylästä ei ole arkeologisia todisteita. Jos se on ollut olemassa, niin taloja ei ehkä ole ollut niin monta kuin pelissä ja ne ovat lisäksi olleet huomattavasti pienempiä



Kylän yhteinen viljavainio

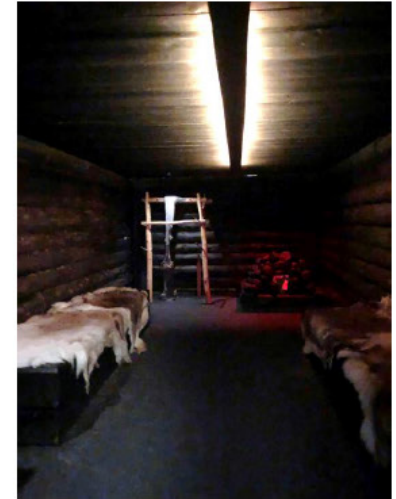
Muutama vuosi sitten kaskettua metsää. Kyläläiset hakevat täältä polttopuuta, aidaksia ja vitsaksia

Markkinoille tulleen kauppiaan telttakatos

Luonnonniitty, ei aidattu. Heinää ja olkea

Pyhä puu

Mitä talon sisältä löytyy?



Rautakautinen savutupa, rekonstruktio. Vapriikki, Tampere. Pirkkala-näyttely. 2018.

Savutupa. Tyypillinen rautakautinen asuminen. Yksihuoneisessa savutuvassa asui koko perhe kotieläimineen. Huone oli pimeä, valoa antoi vain kiukaan tulipesä ja räppänäluukku; ikkunoita ei talossa ollut.

Miten rautakautinen talo rakennetaan?



TYA 5499 Tasoa 5 kaivetaan, rauniokivetyys tasossa 3:3 kuvattu koillisesta. Silmäkiven alle näkyvät tummat ovat onttoja.

Arkeologinen kenttätutkimus



Rakennusperinne



Kokeileva arkeologia?



Pelin tarkoitus?

Opettajille: Voivat visualisoida näkymätöntä esihistoriaa yms.

Pelaajille: Jotain kivaa tehtävää missä voi oppia jotain (ei-tarkoituksellisesti)

Oppilaille: Mahdollisuuden saada monipuolista historianopetusta (tarkoituksellisesti)

Arkeologialle: Mahdollisuus popularisoida tieteellisiä tuloksia uudella tavalla.

Museologialle: Kartoittaa museopelejä museologisesta näkökulmasta

Pedagogiikalle: Voidaksemme ymmärtää oppimispelien toimintalogiikkaa paremmin

Pelipedagogiikalle: Tutkia open world -oppimisympäristöä

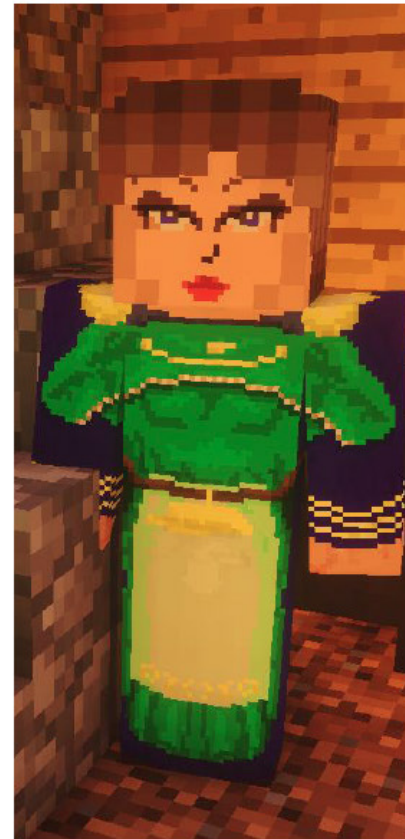
Pelialalle: Toimia esimerkkinä pelien tieteellisestä soveltamisesta

ääninäyttely: Joni Hjelt



Vaito Kaukomieli on kylän tietäjä. Vaito on osaa tulkita jumalten tahdon, lääkitä sairaita, parantaa huonon onnen ja ennustaa tulevia tapahtumia. Väitetään, että hän osaa matkustaa unessa kaukaisille maille.

ääninäyttely: Annika Riski



Lyylikki Toivotulla riittää kosijoita, mutta hän ei ole vielä suostunut kenellekään. Hyvä kumppani pystyy tuomaan leivän pöytään ja on arvostettu kyläyhteisön jäsen, mutta hänessä pitää olla jotain muutakin. Lyylikki on hyvin tietoinen viehätysvoimastaan.

ääninäyttely: Jesse Siventoinen



Jurva Aikamieli, Teljän kylänvanhin. Jurva on kaikkea nähnyt, vanha ja viisas johtaja. Hänestä huokuu auktoriteettia.

ääninäyttely: Eva Tiitta



Talvikki Nousija on kylänpäällikön tytär; nuori ja kiiwas. Häntä on pienestä pitäen koulutettu johtamaan kylää isänsä seuraajana ja tästä syystä hän pitääkin itseään arvossa. Talvikki vihaa linnaluotolaisia, mutta suostuu auttamaan omiaan. Jurvan kuoltua talvikista tulee Teljän johtaja.

Video-oppaat ja pelin lataaminen



- Projektin verkkosivuilta löytyy videoita, joiden avulla voi syventää tietämystä pelin maailmasta. Videoita on saatavilla seuraavista teemoista:
 - Linnaluoto (valmis)
 - Kokemäenjokivarsi (valmis)
 - Kalmistot (ilmestyy myöhemmin)
 - Teljä (ilmestyy myöhemmin)
- Peli (koko seikkailu) ja oheismateriaalit löytyvät täältä:
- <https://ramoxfeelgood.wixsite.com/mysite-1/asennusohjeet>
- Emil Cedercreutzin museolla on käytössä lyhennetty seikkailu (silkkikaftaani)

