

Sigrid-Secrets: Pelillistetyn taiteen ja taiteellistetun pelaamisen mahdollisuudet älykaupungin tilassa

Katsaus

Katriina Heljakka

Turun yliopisto

Pirita Ihamäki

Prizztech Ltd.

Tiivistelmä

Kulttuurin leikillistymiskehitys on tuonut sukupolvirajat ylittävän ja paikkatietoa hyödyntävän pelaamisen kaupunkitilaan. Pelisuunnittelussa ollaan kiinnostuttu siitä, miten julkista tilaa ja taidetta voidaan hyödyntää peleissä. Esimerkiksi *Ingress* ja *Pokémon Go* perustuvat liikkumiseen ja pelaamiseen julkisessa, jaetussa tilassa. Tässä katsausartikkelissa käsitellään pelillistettyä taide-elämystä ja geokätköilyreittien yhdistelmää. Laadullisin menetelmin toteutettu tutkimuksemme käsittää Geocaching.com-sivustolta kerättyjä geokätköilijöiden kuvailemia kokemuksia sekä testikierroksien aikana videoin, valokuvin, ja esikouluikäisten lasten tekemien piirroksin dokumentoitua aineistoa. Kysymme vuosina 2016–2019 keräämältämme aineistolta miten pelaajat ovat kokeneet lisättyä todellisuutta sisältävän *Sigrid-Secrets*-geokätköreitin kaupungin, taiteen ja pelaamisen näkökulmista.

Avainsanat: geokätköily, paikkasidonnainen pelaaminen, pelillistyminen, pelitestaus, taiteellistuminen

Abstract

The ludification of culture has brought intergenerational and location-based game-play into urban space. Consequently, game design takes an interest in how public space and art may be utilized as part of a game's content and goals. For example, location-based games such as *Ingress* and *Pokémon Go* are based on player mobility and game-play in the context of physically shared space. This review article focuses on *Sigrid-Secrets*, a gamified art experience and a combination of geocaching trails including photographic artworks. The qualitative study described in the review employs testimonials of geocachers' collected from the Geocaching.com website and materials documented through videos, photographs, and children's drawings. In the review, we ask the data collected during 2016–2019, how the players have experienced the *Sigrid-Secrets* trail from the perspectives of urban space, art, and game-play.

Keywords: geocaching, location-based gaming, gamification, game testing, artification

Johdanto: Taiteen, leikin ja pelaamisen suhteista

Pelien ja taiteen yhtymäkohdat tekevät näkyväksi tietyille ajalle ominaisia kulttuurisuuntauksia (Cheser 2004). Pelien, leikin ja niiden parissa tapahtuvan vuorovaikutuksen rooli on ollut keskeinen taiteen liikkeissä dadasta surrealismiin ja situationismiin, Fluxukseen, performanssi- ja prosessitaiteeseen, tilateoksiin ja konseptualismiin. Aina Marcel Duchampin shakkipeleistä lähtien taiteilijat ovat liittäneet teoksiinsa leikistä tuttuja rakenteita haastaakseen vallitsevia ajatuksia identiteetistä, kehollisuudesta, ajasta ja tilasta aina tieteen ja henkisyyden suhteisiin. Watson ja Saltzer kirjoittavat, miten 1900-luvun taiteessa käytettiin leikkiä ja osallistavia projekteja haastamaan perinteistä mediakulttuuria, vastamaan poliittiseen liikehdintään ja vaikuttamaan yhteiskunnalliseen muutokseen (Watson & Saltzer 2016, 103). Baumgärtelin mukaan monet viime vuosisadan taiteilijoista ovat hyödyntäneet pelejä taiteessaan, mutta erityisesti näyttelyitä varten luoduissa taidepeleissä molemmat alueet täydentävät toisiaan (Baumgärtel ym. 2008, 234, ks. myös Sharp 2015).

Pelit ja taide on perinteisessä ajattelussa luotu, esitetty, kulutettu ja arvioitu eri lähtökohdista (Cheser 2004). Pelillistetty taide (*gamified art*) toimii esimerkkinä mediakonvergensista ja eri medioita yhdistävistä kokeiluista. Pelillistämistä, eli peleistä tuttujen ominaisuuksien hyödyntämistä, on viime vuosina sovellettu laajasti pelimaailman ulkopuolisilla alueilla. Pelillisyyden on ajateltu kasvattavan eri ryhmien, kuten työntekijöiden, asiakkaiden, potilaiden ja opiskelijoiden motivaatiota suorittamissaan tehtävissä (Wingfield 2012 teoksessa McCarthy ym. 2014). Huotar ja Hamar (2011) mukaan pelillistämisen prosessi tuo lisäarvoa käyttäjilleen. Pelillistämistä voidaan hyödyntää eri yhteyksissä – myös taide-

elämysten synnyttämisessä ja käyttäjäkokemusten jakamisessa. Viime vuosien aikana taiteen pelillistämisestä on tullut tavanomaisempaa esimerkiksi taidekokoelmiin tai kaupunkitilallisiin teoksiin liittyen (ks. esim. Romualdo 2013). Pelien ja taiteen yhteensulautuminen julkisessa galleria- tai ulkotilassa edustaa interaktiivisen median hybridistä muotoa, joka tarjoaa leikillisiä ja mobiiliteknologian avulla sosiaalisesti jaettavia kokemuksia. Osallistavan taiteen muotona voi pelillistetty taide lisätä kuluttajien kokemusten taiteellista arvoa.

Toisaalta voidaan puhua myös taiteellistetusta pelaamisesta, jolloin huomio kiinnittyy taiteesta tuttujen elementtien hyödyntämiseen osana peliä. Taiteellistamisen prosessista kirjoittaa *Kulttuuripolitiikan vuosikirjassa* Tiina Lamminen (2015) seuraavasti: ”Taiteellistaminen määrittyy toiminnaksi, joka syntyy taiteellisten menetelmien käyttämisestä, taiteellistamisesta ja taiteellistumisesta, taiteilijan soveltavasta työstä, taiteen hyvinvointivaikutuksesta ja taiteesta rakennetussa ympäristössä.” Taiteellistaminen on esitetty Finsartification.com-verkkosivustolla (2018) ilmiönä kaupungistumisen eri vaiheissa. Esimerkiksi vanhoissa teollisuuskaupungeissa on jäänyt rakennuksia tyhjiilleen, kun niissä oleva toiminta on loppunut, jonka jälkeen nämä rakennukset on nähty otollisina kohteina taiteellistamiselle. Samalla esimerkiksi sähkömuuntajia ja muita pienempiä pintoja on alistettu taiteen hyödyntämiselle kaupunkiympäristössä.

Paikkasidonnainen peli, kuten tässä katsausartikkelissa käsitelty geokätköily pelillistetyn taiteen ja taiteellistetun pelaamisen lähtökohtana, luo kuluttajille uusia mahdollisuuksia kommunikoida julkisen taiteen kanssa. Kulttuurilaitoksia ja kaupungeja näyttäisi kiinnostavan peleissä tunnistettu vetovoima; pelaamisen luomat mahdollisuudet osallistaa, innostaa, motivoida ja sitouttaa kulttuuripalvelujen ja pelien avulla elävöitettyjen kaupunkikeskustojen käyttäjäkuntaa.



Kuva 1. Sigridin Salaisuudet -geokätköilyreitti alkaa Porin Raatihuoneenpuistosta.

Pelistä tuttu rakenne tavoitteineen yhtäältä motivoi käyttäjiä teosten parissa tapahtuvaan vuorovaikutukseen. Toisaalta peli haastaa käyttäjät toimimaan ja etenemään peleistä tutulla tavalla. Yksikertaisimmillaan tämä toteutuu ulkotilaan sijoitetussa näyttelyssä, jossa käyttäjät toimivat sääntöjen opastamina pelaajina löytääkseen julkiseen tilaan ja sen olemassa oleviin fyysisiin rakenteisiin sijoitetut taideteokset.

Tämä katsausartikkeli käsittelee ensimmäistä *Sigrid-Secrets*-nimistä taiteellistettua geokätköreittiä, joka syntyi alun perin osaksi pelillistettyä taidenäyttelyä *älykaupungiksi* mainitussa Porin kaupungissa.¹ Geokätköilyreitin taiteellisuus

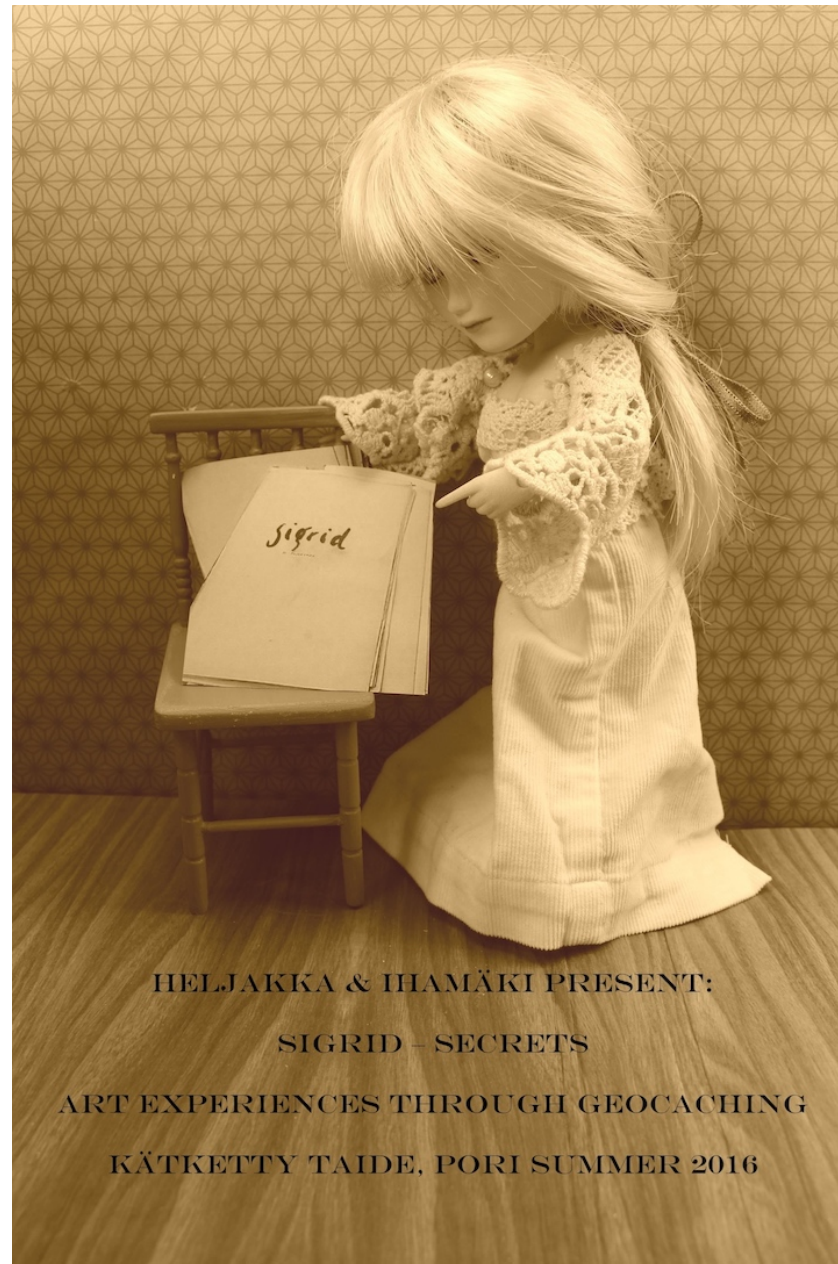
¹Älykaupunki (engl. *smart city*) voi viitata kaupungin teknologisiin tai inhimillisiin älyominaisuuksiin (ks. esim. Nam & Pardo, 2011). Täs-

perustuu sen alkuperäistarkoitukseen osana *Kätketty taide* -kuvataidenäyttelyä (ks. Heino 2017).

Pelien ja taiteen suhdetta tutkinut John Sharp (2015) jaottelee teoksessaan *Works of Game* pelitaiteen, taidepelit ja taiteilijoiden pelit. Jäljempänä esitelty *Sigrid-Secrets* tulee edellä mainituista lähimmäs taiteilijoiden pelejä, sillä se rakentuu olemassa olevan pelin logiikalle, kuten esimerkiksi jotkut nykytaiteilija Marita Liulian taideprojekteista.² Pelillistetyn taiteen läh-

sä katsausartikkelissa määrittelemme älykaupungin Anthopouloksen & Fitsilisin (2010) mukaan ympäristöksi, jossa digitaalinen teknologia kytkeytyy sovelluksiin ja kaupungin alueella toimivien organisaatioiden, sosiaalisten ryhmien ja yritysten verkostoihin.

²Esimerkiksi Liulian Tarot-korteista tehty mobiilipeli, ks. Marita Liulia (n.d.).



HELJAKKA & IHAMÄKI PRESENT:
SIGRID – SECRETS
ART EXPERIENCES THROUGH GEOCACHING
KÄTKETTY TAIDE, PORI SUMMER 2016

Kuva 2. Geokätköreitin mainosjuliste vuodelta 2016.

tökohtana on tässä artikkelissa ajatus taidekokemuksen ja taiteen kokijan vuorovaikutuksen tehostamisesta pelillisin keinoin tarjoamalla kokijalle mahdollisuus osallistua teokseen tai taiteellistetun ympäristön synnyttämään elämykseen. Toisaalta olemme kiinnostuneita siitä, miten paikkasidonnaista pelikokemusta, kuten tässä geokätköilyä voidaan täydentää kuvataiteellisin keinoin 'taiteellistamalla' sitä. Katsausartikkelimme näkökulma painottuu siten edellä mainitun Sharpin kolmijaon sijaan yhtäältä taiteen *pelillistämiseen* ja toisaalta pelaamisen *taiteellistamiseen*.

Taiteen pelimäisyys *Sigrid-Secrets*-geokätköilyreitissä juontuu sen käyttämästä pelialustasta. Reitti hyödyntää mekaniikaltaan tunnettua paikkasidonnaista peliä – *geokätköilyä* – joka luo kehyksen taidetta sisältävälle kaupunkikulttuuriselle elämykselle. Geokätköily on digitalisoitua aarteenetsintää, jossa pelaajat siirtyvät koordinaattien ohjauksena luontoon tai kaupunkiympäristöön piilotetuille geokätköille.³ Porin ja Rauman kaupunkikeskustoihin vuosina 2016 (Pori) ja 2017 (Rauma) sijoitettu *Sigrid-Secrets* rakentuu kussakin kaupungissa kuuden valokuvateoksen ympärille kehitetylle reitille, jonka loppupisteeseen on sijoitettu varsinainen geokätköympäristöön piilotettu geokätköpurkki. Erityiseksi pelin kontekstina toimivan puistoalueen tekevät sen sisältämät, julkiset taideteokset, kuten patsaat ja tilataideteokset. Geokätköilijät saavat pelaamiseen tarvittavat koordinaatit Geocaching.com-sivustolla olevan tarinan kautta, mutta muuta pelaavaa yleisöä ajatellen *Sigrid-Secrets*-kaupunkielämykselle on suunniteltu ja toteutettu ilmainen mobiilisovellus, jonka ensimmäinen versio lanseerattiin vuonna 2018.⁴ Geokätköilyreittimme Porissa ja Raumalla muokkautuvat kehittyvän teknologian ja sovelluksen saa-

nessa lisäulottuvuuksia. Vuoden 2018 aikana olemme tuottaneet mobiilisovellukseen lisätyn todellisuuden (*augmented reality*, AR) elementtejä, kuten valokuvateokset henkiin herättäviä animaatioita ja videoita. Nämä ominaisuudet ovat pelaajien saatavilla ainoastaan ilmaisen sovelluksen kautta, eivät Geocaching.com-sivustolta.

Tutkimalla pelejä voimme tarkastella inhimillistä vuorovaikutusta ja teknologian jäsentämää sosiaalista todellisuutta (Eskelinen 2005, 18). Tämän katsausartikkelin kirjoittajat ovat 'taiteilijoina' Porin ja Rauman geokätköilyreittien visuaalisen, tarinallisen ja vuorovaikutteisen sisällön suunnittelijoita, tuottajia ja toteuttajia, joilla on molemmilla ammatillinen kytkös pelisuunnitteluun – molemmat kirjoittajista ovat työskennelleet pelisuunnittelun parissa.⁵ Kirjoittajat ovat samalla reitin pelillisestä dynamiikasta ja pelikokemukseen liittyvää toiminnasta kiinnostuneita tutkijoita.

Katsausartikkelissa selvitämme, miten yhtäältä peliin Geocaching.com-sivuston ohjaamana osallistuneet pelaajat ja toisaalta reitin yhdessä tutkijoiden kanssa kiertäneet testipelaajat ovat ottaneet vastaan taiteellistetun pelielämyksen. Lähestymme *Sigrid-Secrets*-geokätköilyreittiä kuvaamalla ensin Geocaching.com-sivustolta keräämiämme käyttäjäkommentteja, jonka jälkeen siirrymme käsittelemään esikoulu- ja peruskouluikäisten lasten kanssa toteuttamamme testauskierroksia tuloksineen. Esikouluikäisistä ja peruskoululaisista koostuvien ryhmien testipelaajista puhuessamme pyrimme hahmottamaan *Sigrid-Secrets*-geokätköilyreitin sisältämää opetuksellista potentiaalia. Geokätköreitin taiteilijoina ja pelisuunnittelijoina meitä kiinnostavatkin kaupunkiympäristöön pystytetyn taiteellistetun pelin mahdollisuudet oppimisen kontekstissa ja se, miten

³Kätköjä voi olla geokätköilyreitin varrella yksi tai useampi – katsauksessa käsittelemämme *Sigrid-Secrets* on multikätkö.

⁴Sovellus julkaistiin 28.7.2018.

⁵Kirjoittajien suunnitteleman *Sigrid-Secrets* -mobiilisovelluksen toteutuksesta vastaa Broomu Digitals.

paikkatietoista ja yhtä aikaa niin pelillistä ja taiteellistettua kaupunkielämystä voitaisiin hyödyntää elämyksellisyyden ohella myös tiedostettuna oppimisvälineenä.

Pelaamisen paikat – mediataiteen ja pelien kohtaamispisteessä

Museot ja galleriat osana taiteen maailmaa ovat pitkään suuntautuneet staattisten teosten esittämiseen. Teknologiaa hyödyntävä mediataide on kuitenkin jo vuosikymmenten ajan pyrkinyt haastamaan näyttelytilan “valkoisen kuution”, laajentamalla teosta digitaalisin ja verkottunein keinoin. Mediataide muuttaa ymmärrystämme siitä, miten taidetta esitetään, dokumentoidaan, kuratoidaan ja säilytetään. Paul (2008a, 1) toteaa mediataiteen siirtäneen fokuksemme teoksesta prosessiin ja näin ollen aikasidonnaisiin, vuorovaikutteisiin, yhteiskehitettäviin, kustomoitaviin ja varioitaviin taidemuotoihin, jotka haastavat perinteisen taide-esineen.

Yksi perinteisen taidemuodon mediataiteesta erottavista tekijöistä on mahdollisuus vuorovaikutukseen (Coulter-Smith & Coulter-Smith 2006, 169). Taiteen muutoksista kirjoittaneen Claire Bishopin mukaan esimerkiksi kokemuksemme tilataideteoksista muuttaa asemaamme katsomisesta ja lukemisesta “aktiiviseen katsojuuteen” (2005, 11). Pelien käyttäminen osana vuorovaikutuksellista ja digitaalista taidetta johtaa Coulter-Smith & Coulter-Smithin mukaan ajatukseen pelillisestä vallankumouksesta (2006, 178). Pelien myötä taidetta kulutetaan katsomisen ohella myös tekemällä itse.

Mediataide nivoutuu vahvasti informaatioyhteiskuntaamme ja se käsittelee monella tapaa teknologiaa (Paul 2008b, 67). Paul (2008a, 2, 4) toteaa siihen liittyvien verkostojen ja yhteistyömallien luovan uusia kulttuurituotannon muotoja, jotka ylittävät perinteiset museo- ja galleriatilat luodakseen uusia tiloja taiteelle. Mediataide sallii teoksen navigoinnin, kokoa-

misen tai teokseen osallistumisen. Nämä kokemisen muodot ylittävät selkeästi perinteiseen taiteeseen liitetyt katsomisen rajat. Uudet teknologiset sovellukset ja pelillisyyys ovat tulleet myös museoihin. Museoista on myös tullut paikkoja, joissa teoksiin on mahdollista koskea. Aktiivinen osallistuminen edellyttää taideyleisöltä kuitenkin käyttöliittymien tuntemista ja medialukutaitoa (Paul 2008b, 54). Nykyaikainen *verkottunut* mobiiliteknologia eri muodoissaan, kuten GPS-järjestelmät, tietoverkot ja matkapuhelimet tukevat yleisön vuorovaikutusmahdollisuuksia julkiseen tilaan sijoitetun taiteen kanssa. Verkottuneen teknologian rooli taiteen (digitaalisessa) pelillistämisessä onkin merkittävä: siinä missä galleriatiloihin sijoittuva, kehollisesti koettava tilataide ei vaadi teknologisen laitteen aikaansaamaa lisätyn tai ‘henkiin herätetyn’ todellisuuden kokemusta, on se mikä ymmärretään pelillistettynä mediataiteena riippuvainen tässä tapauksessa lisätyn todellisuuden teknologiasta.

Monet taiteen esityspaikat pyrkivätkin hanakasti eroon “valkoisen kuution” tilasta, joka on pyhitetty taide-esineiden pohdiskeluun. Romualdo esittää, miten esimerkiksi museot voisivat houkutellessa lisää etenkin nuorta yleisöä kävijöistä killeillä, ja koska tämän päivän lapset ja nuoret ovat kasvaneet pelien, teknologian ja viihteen parissa, ne ovat siksi luonnollinen jatkumo kehitykselle myös kulttuurilaitoksissa, kuten museoissa (Romualdo 2013). Suurin osa mediataiteesta on performatiivista ja kontekstisidonnaista (Paul 2008b, 56) ja tarjoaa näyttöihin, pelillisyyteen ja tarinankerrontaan liittyvää vuorovaikutusta, jotka määrittävät tulevaisuuden virtuaalimedioita. Nykyaajan verkottunut taide edellyttää teosten kytkeytymistä tietoverkkoihin. Kutsumme tätä kehitysasteella olevaa taiteen kenttää Taiteen Internetiksi (*Internet of Art*; ks. Ihamäki & Heljakka 2019).

Katsojasta osallistuvaksi pelaajaksi ja aktiiviseksi oppijaksi

Taide liitetään usein pedagogiikkaan kun ajatuksena on oppia uusia asioita taiteen keinoin (Paul 2008b, 71). Osallistava taide on muuttanut perinteisen katsojan roolin yhtäältä aktiiviseksi toimijaksi, toisaalta seuraajaksi – jako, joka muistuttaa esimerkiksi pelihallin käyttäjädynamiikkaa (Diamond 2008, 136). Nykyaikainen mahdollistaa katsojan osallistumisen ja mahdollisen oppimisen lähinnä teknologisten käytölliittymien myötä, mikä muistuttaa nykyajan digitaalisten, hybridisten ja verkottuneiden leikkivälineiden kanssa käytävää vuorovaikutusta. Leikkitaiteen käsite viittaa taideteoksiin, jotka tarjoavat katsojilleen mahdollisuuden osallistua taiteeseen aktiivisina ja luovina ‘agentteina’, jotka herättävät teokset eloon (Lurker 1990, 146). Lurker käyttää leikkitaiteen (*play art*) käsitettä puhuakseen tällaisista osallistavista, dynaamisista teoksista, kosketuksesta ja materiaalien manipulaatiosta, interaktiivisuudesta, kokeellisista näyttelyistä, performatiivisista teoksista, viihteellisestä oppimisesta ja henkilökohtaisesta löytämisestä.⁶

Diamond (2008) kuvailee osallistamisen mahdollistamista yhtenä uuden median suurimmista saavutuksista. Digitaalinen pelaaminen on viime vuosikymmenten aikana kasvattanut merkittävästi kiinnostustaan opetuksen alueella (Watson & Saltzer 2016, 100). Pelejä ja muita epäformaaleja opetusmenetelmiä käytetään yhä enemmän museoissa pedagogisina työkaluina (Beale 2011; Sanchez ym. 2015). Esimerkiksi hyötypelaaminen (*serious games*) on otettu laajasti käyttöön kult-

⁶Leikin käsitettä halutaan Lurkerin (1990, 147) mukaan kuitenkin yleisesti välttää myös taiteesta puhuttaessa, koska leikki nähdään enemmän lasten maailmaan liittyvänä toimintana. Toisin sanoen, leikkiä ei aina ymmärretä luovana, osallistavana ja oppimista edistävänä toimintana. Lurker toteaa tämän mahdollisesti johtuvan siitä, että esimerkiksi rahoittajat voivat muuten sivuuttaa taideprojektien tukemisen.

tuurikentässä kuten museoissa viimeisen viiden viime vuoden aikana. Paliokas ja Sylaioun (2016) toteavat tutkimuksessaan, miten on odotettavissa, että juuri museot voivat käyttää pelejä eri kohderyhmien oppimistarpeita täyttääkseen.

Pelillistetyt elämykset osallistavat käyttäjän kahdella tavalla. Pelaajan osallistuminen viittaa McCarthyyn (2014, 352) ajattelussa sekä pelaajan passiiviseen, että aktiiviseen osallistumiseen; passiivisessa osallistumisessa pelaaja on jollain tavalla osallinen pelitapahtumaan, kun taas aktiivisessa roolissa hän on mukana tuottamassa pelillistä elämystä.

Pelillistämistä voidaan lähestyä myös vertaamalla pelillistettyjä tehtäviä varsinaisiin peleihin. Enders (2013) jaottelee pelien ja pelillistettyjen tehtävien erot, jotka liittyvät (voitto)tavoitteisiin, osallistumisen motivaatioon, toteutuksessa tarvittaviin resursseihin ja tarinallisuuden rooliin peleissä ja pelillistetyissä tehtävissä. Enders on kuvannut pelit säännönmukaisena toimintana, joka perustuu tarinaan. Kun peliä verrataan pelillistettyihin tehtäviin, nähdään jälkimmäiset joustavampina muutoksille, koska tehtävät ovat yleensä yksittäisiä, siinä missä peli on eräänlainen kokonaisteos.

Pelillistämistä on hyödynnetty esimerkiksi osana Brooklyn Museumin *GO Project*- ja Edinburghin kansallismuseon *Capture the Museum* -hankkeita. *GO Project*-pelissä pelaajat osallistettiin yhteiskehittämään taidenäyttely äänestämällä kenen taiteilijan töitä he haluaisivat näyttelyssä nähdä. Projektin pelimäisen kontekstin loivat kierrettävän reitin varrelle sijoittuvat taiteilijoiden työhuoneet, joihin pelaajat kutsuttiin tutustumaan taiteilijoihin ja heidän taiteeseensa. Viidessä studiossa vierailtuaan pelaajat saivat sähköpostikutsun osallistua äänestyskseen. Pelin tavoitteena oli näin kiertää tietty määrä työhuoneita ja osallistua yhteisölliseen kokemukseen äänestämällä kokemastaan taiteesta.

Edinburghin kansallismuseon "Capture the Museum" -projekti tähtäsi museon muokkaamiseen *Risk* (1957) ja *Trivial Pursuit* (1979) -lautapeliin innoittamaksi strategiapeliksi, jota pelattiin matkapuhelinsovelluksen avulla. Pelin tarkoituksena oli olla vuorovaikutuksessa museon taideteosten kanssa ja tehdä yhteistyötä muiden pelaajien tukemana. Joissain museoissa on myös hyödynnetty sandbox-tyyppisiä pelialustoja⁷, jotka mahdollistavat avoimen leikin museon koelmien ja tilojen kanssa, kuten pelissä *Minecraft Alternate Reality Game: Ghosts of Chance* (Romualdo 2013, 79).

Opetustakin on pelillistetty lisätyn todellisuuden elementtejä hyödyntäen, kuten *Secret Societies of the Avant-garde* -hybridipelissä. Kyseisessä pelissä on käytetty tarinallisuutta aikaansaamaan materiaalilähtöinen virtuaalipelikokemus, jonka pelaaminen muutti kurssimuotoisen oppimisen aktiivisemmaksi ja mahdollisti verkkopohjaisen oppimisen tarkastelun. Tässä pelissä hyödynnettiin virtuaalisia elementtejä, joista käyttäjien tuli hakea tietoa, ja joihin liittyvistä aiheista heidän oli tarkoitus oppia pelaamalla. Watsonin ja Salterin (2016) lukukauden kestäneessä kokeilussa taidehistorian oppimiseen tähdännyt leikkilinen pedagogiikka oli pelaamisen ja digitaalisen oppimisen innoittama.

Myös julkista ulkotiloihin sijoitettua taidetta on pelillistetty. Lokakuussa 2017 sosiaalisen median yritys Snapchat lanseerasi yhteistyön nykytaiteilija Jeff Koonsin kanssa. *Variety*-aikakauslehdessä julkaistussa artikkelissa kuvailtiin lisätyn todellisuuden ulottuvuuden Koonsin taideteoksiin tuovan *Lenses*-sovelluksen perustuvan paikkatietoiseen teknologiaan. *Lenses* on tuotu Snapchat-sovelluksen käyttäjille Yh-

⁷Sandbox-tyyppisillä peleillä tarkoitetaan pelejä, joissa pelaajan mahdollisuudet valita etenemistapa ja vaikuttaa näin pelin kulkuun ovat avoimempia kuin muissa peleissä. Sandbox- tai free-world -peleihin, kuten näitä myös kutsutaan, voi sisältyä minipelejä, tehtäviä ja tarinallisia elementtejä, joita pelaajan ei ole välttämättömästi huomioitava.

dysvalloissa, Kanadassa, Iso-Britanniassa, Pariisissa, Australiassa ja Brasiliassa (Spangler 2017).

Leikkikenttä ymmärretään yleensä ulkotilassa sijaitsevaksi virkistysalueeksi, joka on määritelty lasten leikkitarkoituksiin. Metaforisessa ajattelussa leikkikenttä voi kuitenkin tarkoittaa mitä tahansa leikin aluetta leikkivasta huolimatta (Bogost 2016, 20). Teoriassa leikkimistä voi tapahtua missä vain, mutta Chudacoffin (2007, 4) mielestä lasten leikillä on kolme pääasiallista tilaa, jotka ovat 1) luontoympäristöt kuten metsät, niityt, puistot, julkiset ympäristöt, kuten kadut, 2) rakennetut leikkipuistot ja 3) kodin ympäristö sisätiloihin ja pihoihin. Omassa *Sigrid-Secrets*-projektissamme olemme kiinnostuneita julkisen tilan muokkaamisesta leikkikentäksi tarinallisuuden ja geokätköilyreitin pohjalle rakennetun taiteellistetun pelielämyksen avustamana.

Sigrid-Secrets: Taidetta geokätköilyreitin varrella

Porin puistoista toiseen, *Sigrid* johdattelee sua moiseen. Astut tarinaan niin fyysiseen kuin virtuaaliseen, se johdattelee sua kokemaan ja arvuuttelemaan, geokätköä etsimään. (*Sigrid-Secrets Pori* 2016).

Sigrid-Secrets-taidegeokätköreitti yhdistää pelillisyyttä, uutta teknologiaa, lisättyä todellisuutta ja tarinavetoista taidetta. Sarjallisen valokuvataiteen yhdistäminen geokätköilyyn on uutta niin Suomessa kuin maailmallakin. Vuonna 2016 ja 2017 pystytetyt kaksi pelireittiä Porissa ja Raumalla ovat paitsi Geocaching.com-pelialustalle kirjattuja multikätköjä, eli useammasta etapista muodostuvia kätköjä, myös itsenäisiä, ilman geokätköilykytköstä koettavia kaupunkitaiteeseen

liittyviä elämyksiä. Reitit sisältävät oman ilmaisen, opetussellista ja viihteellistä sisältöä käsittävän sovelluksen, joka tarjoaa pelillistettyä ja taiteellistettua sisältöä kuten minipelejä eri-ikäisille pelaajille. *Sigrid-Secrets*-geokätköreitti suunniteltiin ja toteutettiin alun perin osaksi vuoden 2016 kesälä järjestettyä *Kätketty taide* -ulkotaidenäyttelyä, joka oli osa Porin kaupungin osallistumista kansalliseen *Vihervuosi 2016* -tapahtumaan. Geokätköilyreitti hyväksyttiin taidenäyttelyn päättyttyä pysyväksi osaksi puistoalueen palveluntarjontaa – pysyvänä näyttelynä se tarjoaa edelleen katseltavaa myös ohikulkevalle, ei-pelaavalle yleisölle.

Sigrid-Secrets sisältää kuusi pienikokoista (15 x 15 cm) valokuvateosta, joissa kuvataan fiktiivisen Sigrid-nuken tarinaa. Sigrid-hahmolle on kuitenkin historiallinen esikuvansa: Porissa asui vuosina 1887–1898 Sigrid Juselius -niminen tyttö, joka sairastumisesta johtuvan varhaisen kuolemansa johdosta sai Porin Käppärän hautausmaalle isänsä rakennuttamana oman mausoleuminsa, Juseliuksen mausoleumin.

Sigrid-nukkea esittäviin valokuvateoksiin perustuvan geokätköilyreitin nivoo yhteen paitsi sen pelillinen geokätköilyalusta, myös yksittäisten teosten sisältämä, pelilliseen vuorovaikutukseen perustuva sisältö minipeleineen, tietopelikysymyksineen ja arvoituksineen, jotka avautuvat ilmaisen sovelluksen avulla (*Sigrid-Secrets 2018*, Broomu Digitals Oy).

Hybridistä (fyysistä ja digitaalista) pelaamista hyödyntävä *Sigrid-Secrets* edustaa uudenlaista valokuvateokset paikkadonnaiseen geokätköilyelämykseen nivovaa kaupunkikulttuurista elämystä. Tapaustutkimuksemme edustaa näin ollen niin hybridipelien tutkimusta kuin mediakonvergenssiakin käsittelevää ajankohtaista pelitutkimukseen liitettyä keskustelua. Medianäkökulmasta katsottuna voidaan *Sigrid-Secrets* nähdä digitaalisen median (ja mobiiliteknologian) mahdollistamana taide-elämyksenä. Koska geokätköily perustuu digi-

taaliseen aartenetsintään, voidaan geokätköilyalustan verkkosivuston muodostaman kehikon nähdä tarjoavan (digitaalisen) alustan pelin kanssa käytävälle vuorovaikutukselle. Toisaalta taas fyysinen ympäristö, joka sijaitsee kaupungin keskustan puistoalueella, muodostaa varsinaisen 'leikkikentän' pelille ja sen sisältämille taideteoksille, jotka rakentuvat osaksi tilaa niin fyysisesti kuin digitaalisestikin.

Suunnitellessamme ensimmäisen *Sigrid-Secrets*-geokätköilyreitin pyrimme luomaan reitistä sellaisen, että se tarjoaisi uudenlaisia tapoja olla vuorovaikutuksessa kaupunkitilan kanssa. Hyödynsimme geokätköilyä pelillistäessämme taidenäyttelyn – linkittäessämme yksittäiset kuvateokset sarjalliseksi tarinaksi – mutta halusimme tuoda pelaajien kokemukseen myös leikillisen lisän. Leikillisyyys tulee ilmi geokätköilyreitillämme tarinallisina ja osallistavina elementteinä. Kertomuksellinen sisältö innoittaa osallistumaan päähahmon tarinaan esimerkiksi jatkamalla kertomusta luovan tarinankerronnan keinoin, kuten Geocaching.com-sivustolta poimimamme, myöhemmin tässä katsausartikkelissa esitetty esimerkki osoittaa.

Tutkimusmenetelmä ja -kysymykset

Olemme tutkineet Porin *Sigrid-Secrets*-geokätköilyreitin vastaanottoa ja käyttäjäkokemuksia vaihteittain vuosien 2016–2019 aikana. Keräsimme geokätköilijöiden kokemuksia käsittelevän aineistomme Geocaching.com-sivuston *Sigrid-Secrets*-osioon jätetyistä kommenteista (yhteensä 381 pelaajakommenttia tai viestiä Geocaching.com-sivuston lokikirjassa lokakuussa 2019).

Sigrid-Secrets-geokätköreitin opetuksellista potentiaalia selvittääksemme toteutimme ohjattuja testikierroksia vuosina 2016–2018. Kierroksille osallistui lukioikäisistä koostuva testiryhmä, yksi kolmasluokkalaisten koululaisten ryhmä ja nel-



Kuva 3. *Sigrid-Secrets*-teosten sijoittuminen Porin keskustan puistoalueelle.



Kuva 4. Geokätköilyreititin esikouluikäisiä testipelaajia.



Kuva 5. *Sigrid-Secrets* -teokset on “kätkeyty” ja kiinnitetty puiston rakenteisiin, kuten tässä pysyvästi sijoitettuun penkkiin.



Kuva 6. Esikoululaisia *Sigrid-Secrets*-geokätköilyreitillä teoksia etsimässä



Kuva 7. Esikoululaisia *Sigrid-Secrets*-geokätköilyreitillä teoksia etsimässä

jä esikoululaisryhmää (kaksi suomen- ja englanninkielistä ryhmää) opettajineen.

Tutkimuksemme testikierrokseen osallistuneet esikoululaiset olivat 5–6-vuotiaita lapsia, kolmasluokkalaiset peruskoulun oppilaat 8–9-vuotiaita. Lukioikäiset nuoret olivat 17–18-vuotiaita. Koska *Sigrid-Secrets*-geokätköilyreitti tarinoineen löytyy Geocaching.com-sivustolta ja kehittämästämme sovelluksesta suomen, ruotsin ja englannin kielillä, halusimme suorittaa pelitestit näillä kielillä. Esikoululaisryhmät edustivat suomen- ja englanninkielisiä pelitestaajia, kolmasluokkalaiset ja lukioikäiset suomen- ja ruotsinkielisiä pelaajia. Testikierroksen aikana kirjoittajat suorittivat osallistuvaa havainnointia,⁸ dokumentoivat kierrokset valokuvaamalla ja video kuvaamalla, ja tekivät muistiinpanoja pelaajien kommenteista. Esikoululaiset osallistuivat tutkimukseemme myös piirtämällä itselleen parhaiten mieleen jääneen kokemuksen geokätköilyreitiltä. Päämääränämme oli selvittää, millaisia opeuksellisia mahdollisuuksia taiteellistettu peli tai pelillistetty taide kaupunkiympäristöön sijoitettuna sisältää. Tätä selvittääksemme kysyimme aineistoltamme, mitkä tekijät muodostuivat mieleenpainuviksi ja merkittäviksi yhtäältä geokätköilijöille ja toisaalta testikierrokseen osallistuneille koululaisryhmille. Kysymyksenasettelu auttoi meitä hahmottamaan pelielämyksen asemoitumista akselilla kaupunki–peli–taide. Moniulotteinen ja -vaiheinen tutkimustapa antoi mahdollisuuden reflektoida aihetta niin tekstin kuin kuvallisenkin tutkimusmateriaalin pohjalta.

⁸Osallistuva havainnointi tarkoittaa tässä yhteydessä kirjoittajien osallistumista kiertäviin ryhmiin.

Sigrid-Secrets -tapaustutkimuksemme

Geokätköilijöiden kokemuksia reitiltä

Tutkimuksessa tarkastelemamme geokätköilijöiden Geocaching.com-sivustolle jättämät kommentit voidaan jakaa kolmeen kategoriaan *kaupunkia*, *geokätköilyreittiä/purkkia* ja *geokätköreittiin sisällytettyä taidetta* käsitteleviin kommentteihin. Olemme keränneet esimerkkejä geokätköilijöiden kommenteista taulukkoon 1.

Geokätköilijät ovat aineistomme perusteella kiinnittäneet huomiota pelin *kaupunkia* esittelevään sisältöön ja myös sen julkisiin taideteoksiin. On siis mahdollista, että *Sigrid-Secrets*-geokätköilyreitillä pelaajat tulevat huomanneeksi myös kaupunkitilaan ennen geokätköilyreittiä sijoitetun julkisen taideteoksen, jonka he ovat aiemmin saattaneet sivuuttaa. Tätä ajatusta tukee Geokätköilijä R:n Geocaching.com-sivustolle kirjoittama kommentti: ”Kiitos taidekierroksesta Porissa, kesti jonkin aikaa löytää ja ihailla eri kohteita, mutta se oli sen arvoista.” (Geokätköilijä R, 21.5.2017).

Monet *varsinaiseen geokätköön* (”purkkiin” tai ”rasiaan”) viittaavista kommenteista taas käsittelevät kätkön erityistä, salaista ja yllättävääkin sijaintia. Kommenteissa on nähtävissä pelaajien positiivinen suhtautuminen reitin keskeiseen ja siksi saavutettavaan sijaintiin kaupunkikeskustassa – geokätköilemään on lähdetty spontaanisti esimerkiksi kaupungin hotelleissa yöpyessä. Toisaalta *Sigrid-Secrets*-reitti näyttäisi houkutelleen tavoitteellisia ja etenkin kaupungin ulkopuolelta tulevia pelaajia kierrokselle. Ulkopaikkakuntalaisten geokätköilijöiden aikataululliset haasteet, kuten aikarajat ja itselleen asettamat tavoitteet, kuten ”purkki päivässä”, ovat kuitenkin johtaneet siihen, ettei reittiä välttämättä kierretä kokonaisuudessaan, vaan keskitytään taideteoksia seuraavaan varsinaiseen geokätköpurkkiin. Kommenteista on silti mahdollista

Kommenttikategoria	Esimerkkejä kommentteista
KAUPUNKI Esitteli kaupunkia (historia, nähtävyydet, julkiset taideteokset)	"Mukava kätkö, joka esitteli Poria kivasti. Hieno rasiakin! Kiitoksia." (Geokätköilijä L 6.2.2019) "Kiitos kätköstä ja paikkojen esittelystä." (Geokätköilijä I, 13.3.2018) "Porissa on kyllä mielenkiintoisia taideteoksia. Katselin niitä koko päivän puistoissa ja julkisten rakennusten edessä. Loppupurkille ehdin vasta pimeään tultua. [...]" (Geokätköilijä AM, 13.1.2017) "Salaisuudet tuli vilkaistua ja hyvin jemmattu purkki löytyi. Monenlaista taideteosta matkalla olikin. Kiitos kätköstä!" (Geokätköilijä AA 27.7.2016)
GEOKÄTKÖREITTI/PURKKI Kätkön erityinen sijoituspaikka	"Kiva piilo kätköllä :)" (Geokätköilijä T 4.8.2018) "Tänään vihdoon poikkesin loppupurkilla. Yllättävän rauhassa ja piilossa sai loggailla näinkin vilkkaalla paikalla. Kiitos letteristä." (Geokätköilijä KL 5.1.2018) "Mukavasti löytyi tämäkin. Kiitos tästä harvinaisemmasta kätkötyypistä." (Geokätköilijä P 2.9.2016) "Kierrettiin kuutisen taidekätköä ja vikaksi sitten tänne. Kivoja paikkoja esittelyssä ja loppupurkki kerrassaan mainio. Kiitos letteristä!" (Geokätköilijä H 14.8.2016)
TAIDETEOKSET Geokätköreittiin sisällytetty taide	"[...] Kaikenmoisia taiteita olen elämäni aikana nähnyt. Ihan kuin puistojen patsaat vilistäisivät hedelmäpelin kolmi-ikkunaisessa metallilaatikossa. Kaiken ihmettelyn, ihastelun ja äimistelyn (erityisesti lentävän tytön kohdalla) jälkeen pääsen lähestymään loppupistettä. Autoja vilistää ohi. Ja niitä mummeleita. Pimeys peittää maan kuin jossain halvassa ennustuselokuvassa. Nollapiste on ajoradan välittömässä läheisyydessä! Mutta eihän siellä ole mitään! Valitsen seuraavaksi lähimmän paikan jossa pimeys tihentyy lähes käsittämättömiin mittasuhteisiin. On pakko kaivaa repusta lamppu ja sohia sillä eri suuntiin. Kyllä vähän hävetti, että taidetta kyllä löydän mutta en tuon kokoista purkkia. Kiitos kätköstä, Hyvää jatkoa, yst.terv. (Geokätköilijä NH 6.11.2017)."

Taulukko 1. Geokätköilijöiden Geocaching.com-sivustolle *Sigrid-Secrets*-geokätköilyreitistä jättämät kommentit.

nostaa esiin myös ne pelaajat, jotka panostavat reitillä enemmän sen sisältämän *taiteen* tarkasteluun – niin Sigrid-hahmoa kuvaavien nukkeaiheisten valokuvien kuin julkisen taiteen katseluun (ks. esim. Geokätköilijä NH:n kommentti taulukossa 1).

Koululaisryhmille opastettujen testikierrosten tulokset

Seuraavaksi esittelemme koululaisryhmille vuosien 2016–2018 aikana järjestämiemme ja opastamiemme pelitestien tuloksia. Yhteensä neljä koululaisryhmää (kaksi suomen- ja kaksi englanninkielistä ryhmää) osallistui testikierroksiimme, joiden aikana havainnoimme osallistujia, kysyimme heidän kokemuksistaan reitistä, taideteoksista ja teosten sisältämistä oppimistehtävistä. Vuosina 2016–2017 toteutettujen testikierrosten aikana kierrokselle osallistuva tutkija luki osallistujille Sigridin tarinan Geocaching.com-sivustolta, vuonna 2018 toteutetulla testikierroksella puolestaan samana vuonna julkaistua sovellusta käyttäen. Toinen tutkija esitti omilta mobiililaitteiltaan taideteoksiin liittyvät tarinakatkelmat ja jälkimmäisten testikierrosten yhteydessä pelillistetyt lisätehtävät.

Ensimmäisten testikierrosten (esikoululaiset ja kolmasluokkalaiset) aikana lapset kuuntelivat joka valokuvateoksen kohdalla luetun tarinan ja etenivät reitillä tutkijoiden opastamina aina seuraavaa taideteosta etsien. Jälkimmäisillä testikierroksella esikouluryhmille esitettiin lisätyn todellisuuden elementtejä sisältäviä animaatioita ja äänimaailmoja, minkä jälkeen ryhmät saivat yhdessä ratkaista kuvaan liittyvän lisätehtävän – arvoituksen, tietopelikysymyksen tai minipelin. Tämän jälkeen ryhmä sai vihjeen seuraavan taideteoksen sijainnista. Testikierrosten aikana kysyimme osallistuneilta pelaajilta kysymyksiä pelaamiseen ja valokuvateoksiin liittyen.

Opastettujen testikierrosten jälkeen esikoululaisryhmien lapsia pyydettiin piirtämään kuva siitä, mitä he ajattelivat oppineensa *Sigrid-Secrets*-geokätköilyreitillä varrella. Piirroksia dokumentoitiin valokuvaamalla ja videokuvaamalla piirtämistilanne. Lapsilta kysyttiin samalla, mikä kokemuksessa oli erityisen mielenpainuvaa. Osallistuneiden lasten vastausten perusteella kykenimme jakamaan piirroksia kahteen luokkaan: *geokätköilyreittiä* kuvaaviin (kartta)piirroksiin (ks. kuvat 8 ja 9) ja reitin varrella koettuihin *erityisiä asioita tai ilmiöitä* kuvaaviin piirroksiin (ks. kuvat 8 ja 9). Testikierroksiin osallistuneet lapset kommentoivat piirtämiään geokätköreittejä kuvailemalla kaupunkiympäristöstä löytyneitä elementtejä (penkit ja puut), varsinaista geokätköreittejä ja etenemistä sillä sekä itse taideteoksia.

Lisätyn todellisuuden ulottuvuuksiin tutustuneet testipelaajat kommentoivat erityisesti valokuvateosten ”henkiinheräämistä” (ks. kuva 10). Toisaalta myös teoksiin liittyvät lisätehtävät kannustivat osallistujia toiminaan yhdessä pelin esittämien, Porin kaupunkia ja sen historiaa käsittelevien kysymysten yhteydessä. Pyytämällä testikierroksiin osallistuneita esikoululaisia kertomaan kommentteja pelistä ja taideteoksista pystyimme muodostamaan käsityksen siitä, mitä roolia ympäröivä kaupunki näytteli kokonaiselämyksessä. Testikierrokselta keräämämme aineisto kommentteineen ja piirroksineen osoittavat, miten nuoret pelaajat olivat erityisen kiinnostuneita geokätköilypelin mekaniikkaan liittyvästä kaupunkitilallisesta ja digitaalisesta aarteenetsinnästä, mutta miten he myös tempautuivat mukaan Sigridin tarinaan. Näin kaupunki tarjosi peliin osallistujille leikkikentän, jolle geokätköilymekaniikka loi yhdessä fyysisten taideteosten kanssa strukturoidun ja toiminnallisen pelialustan tai aarteenetsintäleikin, sovellus tarinallista lisäsisältöä ja minipelejä ja valokuvateokset *Sigrid-Secrets*-pelielämyksen esteettistä ulottuvuutta ja tarinallisuutta eteenpäin vieden.



Kuva 8. Piirros geokätköilyreitillä sijainneesta penkistä, jonka alta valokuvateos löytyi.

Pelillistetyn taiteen ja taiteellistetun pelaamisen mahdollisuudet kaupunkiti- lassa

Kysyimme geokätköilijöiltä ja esikouluikäisiltä lapsilta keräämältämme aineistolta, miten kaupunki, taide ja peli kohtaavat pelillistetyn taiteen ja taiteellistetun pelin ajatuksille rakentuvassa *Sigrid-Secrets*-geokätköreitissämme. Meitä kiinnosti myös, millaista opetuksellista potentiaalia geokätköreitiin sisältyy.

Sigrid-Secrets ensisijaisesti loi taideteosten avulla visuaalisia ja tarinallisia lisäelämyksiä kaupunkiti-lassa liikkuville pelaajilleen – niin geokätköilijöille, testikierroksiimme osallistu-

neille esikouluikäisille lapsille kuin kolmasluokkalaisille peruskoululaisille.

Geokätköilyreitti on mahdollista pelata läpi eri tavoin – nopeasti tai hitaasti taideteokselta toiselle edeten tai pelikokemuksesta puistokävelynä nauttien, myös muiden puistoon sijoitettujen teosten äärelle pysähtyen. Juuri taideteosten luomat pysähtymisen paikat kaupunkiti-lassa yhdistettynä digitaalisen sovelluksen tuomaan lisäsisältöön – minipeleihin, tietokysymyksiin ja tarinasisältöihin sekä lisätyn todellisuuden ulottuvuuksiin, kuten animaatioihin – loivat pelaajille mahdollisuuden osallistua teoksiin ja näin oppia uutta paitsi pelin hahmosta, myös kaupungista itsestään historioineen ja ilmiöineen. Pelaamalla geokätköilyreit-
in läpi tuli suunnistaminen Porin kaupunkimiljöössä pelaajille tutummaksi ja he



Kuva 9. Sarja kuvia geokätköilyreitistä ja sen varrella koetuista asioista ja ilmiöistä esikouluikäisten lasten piirtäminä.



Kuva 10. Esikoululaisen piirtämä kuva Sigrid-nuken kuvasta (vasemmalla) ja varsinainen valokuvateos (oikealla).

oppivat näin lähestymään kaupungin puistoaluetta perinteisestä läpikulkemisesta poikkeavalla tavalla.

Pelin ja taideteosten muodostama elämys näyttäytyy *Sigrid-Secrets*-geokätköreitin käyttäjiltä keräämämme aineiston valossa käyttäjäryhmästä ja -tarkoituksesta riippuen joko *taiteellisena, teknologisena, maantieteellisenä* tai *pedagogisena* elämyksenä. Taiteellinen näkökulma tarkastelee geokätköreittiä sen sisältämän taiteen kautta, teknologinen näkökulma (mobiili)teknologisesta näkökulmasta, maantieteellinen näkökulma paikkasidonaisuudesta ja maantieteellisyydestä käsin, ja pedagoginen näkökulma oppimisen mahdollisuuksia tarkastellen. Eri osa-alueita on mahdollista painottaa pelaajan, katsojan tai osallistujan motivaatiota ajatellen:

- Taiteellinen näkökulma (ympäristötaide/ geokätköreitti taidealueena): Osallistujan huomio kiinnittyy taiteeseen, eli teoskokonaisuuteen, jonka ympärille peli rakentuu.
- Teknologinen näkökulma (Multimediaalinen taideteos/ AR-teknologia): Osallistujan kokemuksessa korostuu taiteellistetun pelin/ pelillistetyn taiteen teknologinen ulottuvuus, omassa tapauksessamme lisätty todellisuus.
- Maantieteellinen näkökulma (paikalliset/ alueelliset/ kansainväliset): Osallistujan päälimmäinen kokemus liittyy kaupunkitilaan ja siinä navigoimiseen: pelillistetty taide/ taiteellistettu peli ohjaa huomiota taiteen ja pelin ulkopuolisiin tekijöihin.

- Pedagoginen näkökulma (oppilaat/opettajat): Osallistuja kokee pelillistetyn taiteen/taiteellistetun pelin opettaneen hänelle jotain pelin mekaniikasta, sen taiteellisesta sisällöstä tai kaupungista itsestään.

Yhteenvedona ehdotammekin, että taiteellinen ja maantieteellinen näkökulma puhuttelevat geokätköilystä kiinnostuneita, kun taas taiteellinen, teknologinen ja maantieteellinen näkökulma korostuvat, kun ollaan kiinnostuneita pelillistetyn ja taiteellisen kaupunkielämyksen opetuksellisista mahdollisuuksista.

Lopuksi

Tässä katsausartikkelissa olemme tarkastelleet pelillistetyn taiteen ja taiteellistetun pelaamisen mahdollisuuksia kaupunkitilassa. Taiteellistaminen näyttäisi avaavan monipuolisia tapoja olla yhteydessä ja vaikuttaa ympäröivään kaupunkitilaan. ”Konsteja ja välineitä on monia ja tuloksena on useimmiten inhimillisempi kaupunki kaikille siellä asuville”, väitteitään taiteellistamisen etuja käsittelevässä verkkoartikkelissa (Onko taiteellistaminen hyväksi yhteiskunnalle, 2018). Pelillistämisen hyötyinä on taas ymmärretty sen osallistava ja motivoiva funktio – pelillistettyjä palveluita tai kulttuuritarjontaa kuluttavien oletetaan innostuvan ja sitoutuvan eri tavoin kuluttamiseen silloin kuin se tapahtuu pelaamisen kautta.

Sigrid-Secrets-elämyksessä taiteen ja pelin mediat yhdistyvät ja tämä taiteellistettu kaupunkipelielämys tuottaa osallistujilleen antoisan tavan olla vuorovaikutuksessa kaupunkitilan, kasuaalisen pelin ja toisten pelaajien kanssa. *Sigrid-Secrets*-pelielämystä voisi verrata näin ulkoilma-museossa vierailuun. Elämyksen pelillisyyttä korostaa kuitenkin sen pelimäinen luonne, jolla on geokätköilyn luomat puitteet ja mekaniikka, ja toisaalta kuvataiteen luoma tarinallinen sisältö

ja ulottuvuus. Tavoitteen pelille luo varsinaisen geokätköpurkin löytäminen reitin lopussa. Sovellukseen kehittämämme lisätehtävät toimivat pelin sisäisinä minipeleinä, joita voidaan sisällöistä riippuen hyödyntää niin viihteellisessä kuin opetuksellisessakin mielessä.

Katsausartikkelin teoreettisessa keskustelussa esittelimme pelillistetyn taiteen erot Endersin (2013) ehdottamiin peleihin ja pelillistettyihin tehtäviin nähden. Enders jaottelee pelien ja pelillistettyjen tehtävien erot taulukossa 2, johon olemme tässä katsausartikkelissa esitellyn tutkimuksen pohjalta lisänneet *pelillistetyn taiteen* käsitteen. Keskeistä on huomioida sisällön erilainen rooli näissä kahdessa toiminnan kentässä – pelien yhteydessä sisältö on usein sopeutettu pelin tarinaan, siinä missä pelillistetyissä tehtävissä sisältö voidaan tarpeen mukaan vaihtaa tai sitä voidaan muokata. Taidetta ja kulttuurielämyksiä pelillistäessä on sisällön rooli kuitenkin usein merkittävässä asemassa. Kun taideteosten ensisijainen tarkoitus on toimia taiteena eikä pelin elementteinä, on pelillistettyjen tehtävien roolia pohdittava uudelleen. Pelillistetyt tehtävät eroavat pelillistetystä taiteesta, koska pelillistetyissä tehtävissä keskitytään pelielementtien hyödyntämiseen – pisteisiin, virtuaalisiin merkkeihin, haasteisiin jne. – kun taas pelillistetyssä taiteessa taideteoksella on ensisijainen rooli toimia taiteena. Pelillistetyssä taiteessa pelillisyyys sopeutetaan taiteeseen, jossa taide on avainasemassa. Ehdotammekin, että pelillistettyä taidetta tulisi lähestyä a) yksittäisenä taideteoksena tai kokoelmana taideteoksia, joita kulutetaan osana peliä, b) ymmärtämällä katsojien/osallistujien motivaation edetä pelissä olevan avainasemassa, c) hyväksymällä taideteosten ensisijainen rooli taiteena, ja d) pelin sopeutettu rooli suhteessa tarinaan eli taiteen sisältöön (ks. taulukko 2.)

Väitämme, että pelillistetty taide käsittää yhden tai useamman taideteoksen, joita ’kulutetaan’ osana peliä; että katso-

Pelilliset ulottuvuudet	Pelit	Pelillistetyt tehtävät	Pelillistetty taide
Tavoitteet	Ennalta määrättyt säännöt ja tavoitteet	Kokoelma pisteytettyjä tai palkitsevia tavoitteita	Teos tai kokoelma taideteoksia, joita kulutetaan osana peliä
Osallistumismotivaatio	Mahdollisuus voittaa/hävitä peli	(Osallistujien/Pelaajien) Motivaatio avainasemassa	(Katsojien/Osallistujien) Motivaatio edetä pelissä avainasemassa
Toteuttamiseen tarvittavat resurssit	Vaikeita ja kalliita toteuttaa	Helppoja ja edullisempia toteuttaa (kuin pelit)	Taideteosten ensisijainen rooli toimia taiteena
Tarinallisuuden rooli	Sisältö sopeutettu pelin tarinaan	Sisältö voidaan vaihtaa ja sitä voidaan muokata	Peli sopeutettu sisällön tarinaan

Taulukko 2. Pelit, pelillistetyt tehtävät ja pelillistetty taide. Kirjoittajien muokkaama taulukko pohjaa Endersin (2013) alkuperäiseen esitykseen peleistä ja pelillistetyistä tehtävistä.

jien/osallistujien motivaatio edetä pelissä on avainasemassa; että pelillistetyssä taiteessa taideteosten ensisijainen rooli on toimia taiteena ja että tarinallisuuteen perustuvassa ja pelillistetyssä taiteessa peli on sopeutettu sisällön tarinaan. *Sigrid-Secrets*-geokätköreitti noudattaa taulukossa 2 esitettyjen näkökulmien mukaisesti a) kokoelmaa taideteoksia, joita kulutetaan osana peliä, b) jonka katsojien/osallistujien/pelaajien motivaatio edetä pelissä on avainasemassa, c) jonka taideteosten rooli on toimia taiteena, ja d) jonka ympärille rakennettu peli on sopeutettu sisällön tarinaan.

Tutkimuksemme empiirinen osio käsittelee Porissa sijaitsevaa *Sigrid-Secrets*-geokätköilyreittiä, jonka käyttäjäkokemuksia olemme analysoineet tarkastellen geokätköilijöiden kommentteja, ja jonka parissa olemme suorittaneet testikierroksia

eri-ikäisten osallistujien kanssa. Geokätköilyssä ilmenevä tavoitteellisuus näyttäisi innoittaneen (aikuisia) geokätköilijöitä etsimään kätköpurkin ohella myös reitin varrelle pystytettyjä taideteoksia. Testikierrokseen osallistuneet pelaajat (lapset) taas kiinnostuivat kaupunkiympäristöön sijoitetusta taiteellistetusta pelielämyksestä pääosin pelin etenemiseen perustuvan jännityksen kasvaessa teos teokselta kohti viimeisen teoksen jälkeen sijoitettua geokätköpurkkia. Geokätköilyreitin varrelle sijoitetut kuvateokset mahdollistavat myös *Sigrid-Secrets*-tarinan eteenpäinviemisen ja pelaajien osallistamisen erilaisiin geokätköilyreitin ulkopuolisiin lisätehtäviin, kuten minipeleihin, tietopelikysymyksiin ja niin edelleen.

Sigrid-Secrets-geokätköreitin taiteilijoina ja pelisuunnittelijoina meitä kiinnostivatkin kaupunkiympäristöön pystytetyn

taiteellistetun pelin mahdollisuudet myös oppimisen kontekstissa ja se, miten paikkatietoista ja yhtä aikaa niin pelillistä ja taiteellistettua kaupunkielämystä voitaisiin hyödyntää elämyksellisyyden ohella tiedostettuna oppimisvälineenä.

Tutkimustuloksiimme nojaten toteamme, miten kohderyhmästä ja tarkoituksesta riippuen *Sigrid-Secrets*-tyyppistä paikkasidonnaista ja pelillistettyä taide-elämystä voidaan hyödyntää *opetuksellisena* resurssina, jolloin sen rooli on toimia oppimisen *välineenä*. Geokätköilijöille geokätköreitin taiteellistaminen luo puitteet syvempään vuorovaikutukseen kaupunkiympäristön kanssa: Kun tavoitteena oli tarinan seuraaminen visuaalisten teosten avittamana, näimme aineistossamme, miten geokätköilijät kiinnittivät huomiotaan myös pelin ulkopuolisiin asioihin, kuten julkiseen taiteeseen. Esikoulu- ja peruskouluikäiset lapset taas näyttivät testiemme mukaan oppivan pelatessaan niin geokätköilyn mekaniikasta, kaupungista itsestään (jotkut pelaajista kertoivat oppineensa asioita kaupungin historiasta) kuin puistoympäristön kasvillisuudesta, sekä teoksiin lisätyn todellisuuden ja sen aktivoimiseen tarkoitetun sovelluksen avulla avautuvista (kaupunkikulttuuria ja kaupungin historiaa sisältävistä) lisätehtävistä. Näin ollen on mahdollista ajatella taiteellistamisen tuovan potentiaalisen alustan pedagogisten sisältöjen (esimerkiksi erilaiset räätälöidyt oppimistehtävät) istuttamiselle osaksi peliä. Tällaisen opetuksellista lisäarvoa sisältävän kaupunkiympäristöön sijoitun elämyksen moottorina tai pelaajia eteenpäin johdattelevana voimana taas toimii taiteen pelillistäminen, tässä tapauksessa visuaalisten taidesisältöjen ankkuroiminen osaksi geokätköilyreittiä. Tutkimusaineistomme valossa jopa testikierroksiimme osallistuneet esikouluikäiset lapset oppivat asioita oman kaupunkinsa historialta ja rakennuksista ja puistoympäristössä sijaitsevista luonnonelementeistä – kasveista ja eläimistä.

Toisaalta pelin taiteellistaminen tuo kuvataiteellisten (valokuva)teosten myötä lisäulottuvuuden ensisijaisesti peleistä ja pelaamisesta kiinnostuneille: Taide tuo tutkimuksemme mukaan pelille *esteettisen* ja sarjamuotoisuuteen perustuvan *tarinallisen* lisäulottuvuuden, joka sovellusta hyödyntäen rakentaa sillan fyysisen ja digitaalisen välille – fyysiseen tilaan sijoitetun paikkasidonnaisten ja mobiililaitteilla pelattavan pelin sekä kaupunkitilan ‘pelikentän’ välille. Teokset jäsentävät pelissä kuljettavaa reittiä ja luovat kohtaamispisteen digitaalisen geokätköilyalustan ja Sigridin tarinan sisällölle. Tutkimuksessamme kävi ilmi myös se, miten taiteellistetun geokätköilyreitin teokset auttoivat niin geokätköilijöitä kuin testipelaajia kiinnittämään huomiota myös reitin ulkopuolisiin, mutta sen taiteellisten kohtaamispisteiden läheisyyteen sijoituviiin, kaupunkitilallisiin elementteihin, kuten julkisiin taideteoksiin. Tällä tavoin tarkastellen on mahdollista kysyä tutkimuksemme seuraavissa vaiheissa, voidaanko kaupunkitilaa pelillistämällä kohdistaa pelaajien huomio tiedostetun myös varsinaisen yhdistetyn taide- ja pelikokemuksen ulkopuolelle, esimerkiksi julkisen kaupunkitilan rakenteisiin. Näin ollen taiteellistettua kaupunkipeliä tai pelillistettyä urbaania taidenäyttelyä voitaisiin käyttää pedagogisiin tarkoituksiin myös laajemmin ajateltuna.

Taiteellistetut geokätköreitit Porin ja Rauman kaupunkikeskustoissa saavat jatkoa vuoden 2019 syksyllä avautuvan *Sigrid-Secrets: Merellinen Pori* -taidegeokätköreitin myötä. Tämän uuden, porilaisyleisön kanssa yhteiskehitetyn pelillistetyn taide-elämyksen ja taiteellistetun pelielämyksen myötä jatkamme tutkimuksiamme pelaamisen ja “älykkäisiin” ulkoympäristöihin mobiiliteknologian avulla sijoittuvan kuvataiteen risteymistä erityisesti niiden vuorovaikutus- ja osallistumismahdollisuuksia tarkastellen. Kuten olemme tässä katsausartikkelissa osoittaneet, on niin visuaalisilla teoksilla kuin lisätyn todellisuuden avuin henkiinherätetyllä tarinan-

kerronnalla merkittävä rooli pelin taiteellistamisessa. Taiteen pelillistämisessä taas voidaan saavuttaa merkittävää etua osallistuvien katsojien aktivoimisessa ainakin niissä tapauksissa, joissa tavoitteena on houkutella eri-ikäisiä käyttäjäryhmiä elämykselliseen, kaupunkitilalliseen toimintaan ja (julkisen) taiteen pariin.

Kiitokset

Kirjoittajat kiittävät *Sigrid-Secrets* Pori -pelielämyksen mahdollistanutta *Kätetty taide* -näyttelyä ja sen suunnittelijaa Marjo Heinoa, sekä testaukseen, pelaamiseen ja yhteiskehtämiseen vuosina 2016–2019 osallistuneita geokätköilijöitä, esikoulu- ja koululaisryhmiä. Tämän pelillistetyn taiteen / taiteellistetun pelin toteuttamista ja tutkimusta on ollut tukemassa Svenska Kulturfonden i Björneborg, Suomen Kulttuurirahaston Satakunnan Rahasto, Porin Lasten ja Nuorten suojelusäätiö ja Porin kaupungin Hyvinvointiraha.

Lähteet

Anthopoulos, L., ja P. Fitsilis. 2010. "From digital to ubiquitous cities: Defining a common architecture for urban development." Teoksessa *2010 Sixth International Conference on Intelligent Environments, Kuala Lumpur, Malaysia, 19–21.7.2010*, 301–306. doi: 10.1109/IE.2010.61.

Baumgärtel, T., H. D. Christ, ja I. Dressler. 2008. "Games: Computerspiele von KünstlerInnen (games: Computer games of artists)." Teoksessa *New Media in the White Cube and Beyond. Curatorial models for Digital Art*, toimittanut Christiane Paul, 233–250. Berkeley: University of California Press.

Beale, K., toim. 2011. *Museums at Play – Games, Interaction and Learning*, Edinburgh: MuseumsEtc.

Bishop, C. 2005. *Installation art: A Critical History*. Lontoo: Tate.

Bitner, M. J. 1992. "Servicescapes: The Impact of Physical Surroundings on Customers and Employees." *Journal of Marketing* 56 (2): 57–71. <http://edtech2.tennessee.edu/projects/USDA/servicescapes.pdf>.

Bogost, Ian. 2016. *Play Anything. The Pleasure of Limits, the Uses of Boredom, and the Secret of Games*. New York: Basic Books.

Coulter-Smith, G., ja E. Coulter-Smith. 2006. "Art games: Interactivity and the embodied gaze." *Technoetic Arts: A Journal of Speculative Research* 4 (3): 169–182.

Diamond, S. (2008). "Participation, Flow, Redistribution of Authorship." Teoksessa *New Media in the White Cube and Beyond. Curatorial models for Digital Art*, toimittanut Christiane Paul, 135–62. Berkeley: University of California Press.

Deterding, S., D. Dixon, R. Khaled, ja L. Nacke. 2011. "From game design elements to gamefulness: Defining "Gamification"." *Proceedings from MindTrek '11, Tampere, Finland, 28.–30.8.2011*: 9–15. doi: 10.1145/2181037.2181040.

Enders, B. 2013. *Gamification, Games, and Learning: What Managers and Practitioners Need to Know*. Santa Rosa: The eLearning Guild Research.

Eskelinen, Markku. 2005. *Pelit ja pelitutkimus luovassa taloudessa. Sitran raportteja 51*. Sitra: Helsinki. <http://www.sitra.fi/julkaisut/Raportti51.pdf>.

Foncubierto-Rodriguez, J. C. 2015. *Didáctica de la gamificación en la clase de español. Programa de Desarrollo Profesional*. Madrid: Editorial Edinumen.

Finsartisticfication.com. 2018. "Onko taiteellistaminen hyväksi yhteiskunnalle?" Julkaistu 24.7.2018.

<https://finsartification.com/onko-taiteellistaminen-hyvaksi-yhteiskunnalle/>.

Heino, M. 2017. *Kätetty taide/Hidden Art*, näyttelyesite. https://issuu.com/marjoheino/docs/katetty_taide_katalogi.

Huotari, K. ja Juho Hamari. 2011. 'Gamification' from the perspective of service marketing. *Proceedings of CHI 2011 (Gamification Workshop)*, Vancouver, BC, Canada, 7–12.5.2011.

Ihamäki, P., ja K. Heljakka. 2019. "Internet of Play – Testing Augmented Playful Learning through the Flipped Classroom Approach." *Proceedings of 2019 Hawaii University International Conferences. Science, Technology & Engineering, Arts, Mathematics & Education, Honolulu, Hawaii, June 5–7, 2019*.

Kim, A. J. 2018. *Game Thinking. Innovate smarter & drive deep engagement with design techniques from hit games*. Burlingame, CA: gamithinking.io.

Lamminen, T. 2015. "Taiteilija ja paikka, kuntataiteilija." *Kulttuuripolitiikan vuosikirja* 1(1): 124–132. doi: <https://doi.org/10.17409/kpt.v1i1.99>.

Lurker, E. 1990. "Play Art: Evolution or Trivialization of Art?" *Play & Culture* 3:146–167.

Marita Liulia. n.d. "Multimedia." Haastattelut. <https://www.maritaliulia.com/multimedia>.

Robson, Karen, Kirk Plangger, Jan Kietzmann, Ian McCarthy, ja Leyland Pitt. 2014. "Understanding Gamification of Consumer Experiences." *Advances in Consumer Research* 42:352–356. MN: Association for Consumer Research.

Nam, T., ja T. A. Pardo. 2011. "Conceptualizing smart city with dimensions of technology, people, and institutions." *Proceedings of the 12th annual international digital government research conference: digital government innovation in challenging*

times, 282–291. doi: 10.1145/2037556.2037602.

Paliokas, I., & Sylaiou, S. (2016). "The use of serious games in museum visits and exhibitions: A systematic mapping study." *8th International conference on games and virtual worlds for serious applications (VS-GAMES)*, Barcelona, Spain, 7.–9.9.2016, 1-8. doi: 10.1145/2037556.2037602.

Paul, C. 2008a. "Introduction." Teoksessa *New Media in the White Cube and Beyond. Curatorial models for Digital Art*, toimittanut Christiane Paul, 1–9. Berkeley: University of California Press.

Paul, C. 2008b. Challenges for a Ubiquitous Museum. From the White Cube to the Black Box and Beyond. Teoksessa *New Media in the White Cube and Beyond. Curatorial models for Digital Art*, toimittanut Christiane Paul, 53–84. Berkeley: University of California Press.

Paul, C. 2008c. *New Media in the White Cube and Beyond. Curatorial models for Digital Art*, toimittanut Christiane Paul. Berkeley: University of California Press.

Romualdo, S. 2013. "Play, Games and Gamification in Contemporary Art Museums." Master's Thesis, University of Porto.

Sanchez, E., and P. Pierroux. 2015. "Gamifying the Museum: A Case for Teaching for Games Based Learning." *Proceedings of the 9th European Conference on Games Based Learning (ECGBL 2015)*, Steinkjer, Norway, 8–9.10. 2015, 471–479.

Sharp, J. 2015. *Works of game: On the aesthetics of games and art*. MIT Press.

Sigrid-Secrets. 2018. Digitaalinen sovellus, julkaistu 28.7.2018. Broomu Digitals Oy.

Terrill, B. 2008. "My coverage of lobby [sic] of the

social gaming summit.” *Bret on social games*. Blog post.
<http://www.bretterrill.com/2008/06/my-coverage-of-lobby-of-social-gaming.html>.

Thibault, M., ja K. Heljakka. 2019. “Toyification. A Conceptual Statement.” *8th International Toy Research Association World Conference, Paris, France, 11.–13.7.2018*. <https://hal-univ-paris13.archives-ouvertes.fr/hal-02083004>.

Watson, K. ja A. Salter. 2016. “Playing Art Historian: Teaching 20th Century Art through Alternate Reality Gaming.” *International Journal for the Scholarship of Technology Enhanced Learning* 1(1): 100–111. <http://ejournals.library.gatech.edu/ijstotel/index.php/ijstotel/article/view/8>.