

PELITUTKIMUKSEN VUOSIKIRJA 2019

Jonne Arjoranta, Usva Friman, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä, Olli Sotamaa, Jaakko Suominen (toim.)

Pelitutkimuksen vuosikirja 2019



Pelitutkimuksen vuosikirjan artikkelit käyvät läpi anonyymin vertaisarvioinnin ja vuosikirja noudattaa arvioinnissa Tieteellisten Seurain Valtuuskunnan arviointiohjeistoa. Ainoastaan artikkelit ovat käyneet läpi vertaisarvioinnin.

Toimituskunta: Jonne Arjoranta, Usva Friman, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä, Olli Sotamaa, Jaakko Suominen

Tekninen toimitustyö ja taitto: Jonne Arjoranta

Korjausluku: Tanja Välisalo

ISSN: 1798-355X

Julkaisija: Pelitutkimuksen seura

Tekijänoikeudet: © Kirjoittajat ja Pelitutkimuksen vuosikirja. Tämä teos on lisensoitu Creative Commons Nimeä-EiKaupallinen-EiMuutoksia 4.0 Kansainvälinen -lisenssillä.

Kansikuva: Creative Commons Nimeä 2.0 Yleinen Antonio Vianello

Versio: 1.1

Sisältö

1 Johdanto	1
Jonne Arjoranta, Usva Friman, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä, Olli Sotamaa, Jaakko Suominen	
Artikkelit	
2 Bittivainajien pikselikalmistot – hautaamisen ja suremisen rooli digitaalisissa peleissä	3
Tapani Joelsson, Markku Reunanen	
Katsaukset	
3 Kadonneen muiston metsästys: larp muistelutyön menetelmänä	28
Kerttu Lehto	
4 <i>Sigrid-Secrets</i>: Pelillistetyn taiteen ja taiteellistetun pelaamisen mahdollisuudet älykaupungin tilassa	45
Katriina Heljakka, Pirita Ihamäki	
Arviot	
5 Roolipelitutkimuksen perusteet yksissä kansissa – oli jo aikakin!	71
Nuppu Soanjärvi	
6 Kurkistusikkuna rautaesiripun takaisen Tšekkoslovakian pelikulttuuriin	74
Markku Reunanen	
Lektiot	
7 Pelillinen mimesis muovaa subjektiutta	77
Johan Kalmanlehto	

Johdanto

Jonne Arjoranta, Usva Friman, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä, Olli Sotamaa, Jaakko Suominen

Pelitutkimuksen vuosikirja on saavuttanut paljon ensimmäisen vuosikymmenensä aikana. Kymmenien artikkelien, katsousten, arvioiden ja lektioiden jälkeen se on vakiinnuttanut paikkansa pelitutkimuksen suomenkielisenä lippulaivana. Se palvelee yhä tuota samaa tarkoitusta vakiinnuttaen suomenkielistä sanastoa pelitutkimukseen ja tarjoten suomeksi työskenteleville tutkijoille mahdollisuuden julkaista myös omalla kielellään. Tämä on Suomen kaltaisella pienellä kielialueella haastavaa, mutta juuri siitä syystä myös tärkeää.

Tuona aikana vuosikirjan toiminta on pysynyt enimmäkseen samanlaisena, pienin muutoksin. Kirjaa julkaisee nyt Tampereen yliopiston sijaan Suomen pelitutkimuksen seura, jonka toiminta keskittyy nimenomaan suomalaisen pelitutkimuksen tukemiseen. Pelitutkimuksen vuosikirja on tärkeä osa suomalaisen pelitutkimuksen perinnettä, joten seura on sille täydellinen julkaisija. Vuosikirjan muoto on myös muuttunut hieman ja vuodesta 2015 alkaen sitä on julkaistu kolmessa eri muodossa: verkkojulkaisuna, PDF-kirjana ja EPUB-muotoisena e-kirjana.

Vuosikirjan toimituskunnassa on tapahtunut vuosien varrella muutoksia: Vuosikirjan ensimmäinen päätoimittaja oli professori Jaakko Suominen Turun yliopistosta (2009–2014) ja vuodesta 2015 asti sitä on päätoimittanut Raine Koskimaa Jyväskylän yliopistolta. Vuosi 2019 on myös tällaisen muutoksen vuosi. Koskimaa siirtyi päätoimittajasta toimituskunnan jäseneksi, mutta päätoimittajuus säilyy yhä Jyväskylän yli-

opistolla. Uusi päätoimittaja on Jonne Arjoranta. Hän liittyi toimituskuntaan edellisen kerran päätoimittajan vaihtuessa ja on ollut tekemässä vuosikirjaa vuodesta 2015 alkaen.

Kaikki vuosikirjan tekemiseen osallistuvat henkilöt tekevät sen omien työtehtäviensä ohessa, mikä tarkoittaa, että vuosikirjan tekemiseen ei ole varaa käyttää suuria määriä aikaa. Julkaisuprosessia on automatisoitu vuodesta 2015 alkaen, mikä on jossain määrin lieventänyt tätä ongelmaa, mutta uusi päätoimittaja on asettanut tavoitteekseen tehdä siitä entistä sujuvampaa. Tämä näkyy vuoden 2019 vuosikirjassa uutena viittaustyylinä: aiemmin vuosikirja käytti omaa viittaustyyliään, mutta vuoden 2019 kirjassa on omaksuttu yleisesti käytetty Chicagon tyyli. Tämä toivottavasti nopeuttaa lähdeluetteloiden laatimistaja tarkistamista, tehdään se sitten käsin tai automaattisin työvälinein. Kehitystä jatketaan 2020 vuosikirjan kanssa, jotta vuosikirjassa julkaiseminen olisi mahdollisimman sujuvaa ja vaivatonta.

Pelitutkimuksen vuosikirja 2019 sisältää tämän johdannon lisäksi 6 artikkelia. Kirjan aloittaa Joelssonin ja Reunasan tutkimusartikkeli ”Bittivainajien pikselikalmistot – hautaamisen ja suremisen rooli digitaalisissa peleissä”, joka yhdistää pelitutkimusta kuolemantutkimukseen. Joelsson ja Reunanen korostavat, miten kuolema ja kuoleminen ovat keskeinen, jopa itsestäänselvä osa useimpia pelejä, mutta tutkimus on toistaiseksi kommentoinut aihetta vain vähän. He analysoivat, mi-

ten kuoleminen, hautaaminen ja sureminen näkyvät erilaisissa peleissä 1980-luvulta 2010-luvulle.

Ensimmäinen katsausartikkeli, Kerttu Lehdon ”Kadonneen muiston metsästyksen larp muistelutyön menetelmänä” esittelee projektia, jossa senioriryhmä osallistui liveroolipelin kehittämiseen ja toteuttamiseen. Liveroolipeli toteutettiin osana *Muistatko vielä sen päivän* -pilottihanketta, jossa tutkittiin soveltuuko larp muistelutyön menetelmäksi, varsin lupaavin tuloksin.

Heljakan ja Ihmäen ”*Sigrid-Secrets*: Pelillistetyn taiteen ja taiteellistetun pelaamisen mahdollisuudet älykaupungin tilassa” esittelee heidän luomaansa *Sigrid-Secrets*-geokätköilyreittiä, johon yhdistettiin taiteellisia ja pelillisiä elementtejä. Vuodesta 2016 eteenpäin Porissa ja Raumalla esillä ollutta Sigrid-nuken tarinaa on esitelty koululaisille, mutta se on ollut tarjolla myös itsenäisesti seikkaileville geokätköilijöille Geocaching-sivuston kautta.

Vuosikirja sisältää myös kaksi kirja-arviota. Ensimmäinen niistä on Nuppu Soanjärven arvio kokoelmateoksesta *Role-playing Game Studies: Transmedia Foundations* (2018), pitkään odotetusta perusteoksesta roolipelitutkimukselle – ”oli jo aikakin”, kuten Soanjärvi kirjoittaa. Toinen on Markku Reunan arvio Jaroslav Švelchin kirjasta *Gaming the Iron Curtain: How Teenagers and Amateurs in Communist Czechoslovakia Claimed the Medium of Computer Games* (2018), joka esittelee pelien historiaa rautaesiripun takana Tšekkoslovakiassa.

Vuosikirjan päättää Johan Kalmanlehdon luento hänen väitöskirjastaan *Beyond the Figure: The Notion of Mimetic Subject Formation in Philippe Lacoue-Labarthe's Philosophy and its Relevance to Digital Gameplay*. Tämä tiivistelmä Kalmanlehdon filosofisesta väitöskirjasta osoittaa, miten pelaaminen koskettaa monia elämän osa-alueita, aina olemassaolon peruskysymyksiin asti.

Bittivainajien pikselikalmistot – hautaamisen ja suremisen rooli digitaalisissa peleissä

Artikkeli

Tapani Joelsson

Turun yliopisto

Markku Reunanen

Aalto-yliopisto ja Turun yliopisto

Tiivistelmä

Digitaalisissa peleissä kuolemaa käytetään niin narratiivisena kuin pelimekaanisenakin elementtinä; mekaniikan kannalta vihollisten tai oman hahmon kuolema kertoo tyypillisesti suorituksen onnistumisesta tai epäonnistumisesta. Kuoleman seuraamukset, kuten hautaaminen ja sureminen, ovat puolestaan esillä paljon vaihtelevammin. Tässä tutkimuksessa tarkastellaan bittivainajien matkaa kuoleman hetkestä viimeiseen leposijaansa pikselikalmistossa. Materiaalina käytettyjä pelejä lähestyttiin lähiluvun kautta, muodostaen kolme pääteemaa: *Kuoleminen*, *Hautaaminen ja hautapaikat*, sekä *Sureminen* pelimaailman sisällä. Löydösten perusteella voidaan ymmärtää kuoleman roolia pelisuunnittelussa: niin tarinankerronnassa, pelimekaniikassa kuin visuaalisessa esityksessäkin. Artikkelin avaa pelitutkimusta kuolemantutkimuksen suuntaan tuoden peleissä usein trivialisoituun aiheeseen uutta näkökulmaa.

Avainsanat: tietokonepelit, videopelit, kuolema, hautaus, suru

Abstract

Death is a common event in digital games: at times as a narrative element, and most often as part of the game mechanics – the death of the player character or an enemy commonly follows from good or bad performance. However, the consequences of death, such as burial or mourning, have received little attention so far. In this study we analyze the last journeys of pixel bodies in games. Based on close reading, we have formed three main themes: *Death*, *Burial and burial sites*, and *Mourning* in the game world. The findings tell about the role of death in game design: storytelling, game mechanics and visuals. The article links game studies to death studies, bringing new analytical insight into a topic that has often been omitted or trivialized in digital games.

Keywords: computer games, video games, death, burial, mourning

Johdanto

Siinä missä kuolema on tosielämässä pysäyttävä ja traaginen kokemus, pelien maailmassa kohtaamme alati *digitaalista kuolemaa*, joka on jäänyt tutkimuksessa toistaiseksi vähälle huomiolle. Digitaaliset pelit sisältävät runsaasti poismenoa, jakaantuen peliohjelman kontrolloimien hahmojen ja pelaajan itsensä ohjaamien hahmojen kuolemiin, jopa siinä määrin on osaltaan katsottu luonnollistaneen varsinkin väkivaltaisen kuoleman kuvastoa (Sumiala & Hakola 2013). Tässä artikkelissa tarkastellaan näiden hahmojen kuolemaan liittyviä hautaamisen ja suremisen muotoja sekä erilaisten hautapaikkojen esitystapoja. Tutkimuskysymyksemme on siten seuraava: *Miten digitaalisissa peleissä käsitellään pelihahmojen kuolemaa ja sen jälkeisiä tapahtumia?*

Pelien keskeisimpiä ominaisuuksia on *tavoite*, jota kohti pelaaja pyrkii. Tavoitteen saavuttamiseksi käydään usein taistelua, jonka lopputulema on pelaajan hahmon, ei-pelaajahahmon tai molempien digitaalisen elinkaaren ainakin väliaikainen päättyminen, kuolema. Tosimaailman kuolema on lopullinen ja sillä on ilmeisiä seuraamuksia, kuten edesmenneen hautaaminen ja sureminen läheisten toimesta, mutta peleissä näin ei useinkaan ole. Peleissä kuoleman syyt ja seuraamukset ovat virtuaalisen pelimaailman mukaisia: kuolema kertoo onnistumisesta tai epäonnistumisesta (Juul 2001; van den Hoogen ym. 2012; Schott 2017; vrt. Sicart 2013).

Pelien luonteesta johtuen hahmon poismeno on usein hyvinkin hetkellistä, sillä pelaajalla on monesti käytössään joko useita ”lisäelämiä” tai hän voi ladata kuolemaa edeltäneen pelitilanteen, josta jatkaa kuin kuolemaa ei olisi tapahtunutkaan. Näiden keinojen avulla hän voi koettaa parantaa suoritustaan ja selvitä pidempään pelimaailman haasteiden keskellä (Klastrup 2008). Näin pelaajan ohjaaman hahmon kuo-

leman rooli on siis ensisijaisesti virheen tai taitamattomuuden osoittaminen, josta seuraa hetkellinen jännitteen purkautuminen (”temporary reduction of tension” van den Hoogen ym. 2012, 445).

Pelejä ja niiden kertomia tarinoita käsitellään tässä näkökulmassa teksteinä, joita tutkija lukee eri keinoin (ks. Juul 2001; Aarseth 2003). Pelien lukeminen voidaan käytännössä suorittaa tutkimalla pelien sisältöä pelaamalla niitä tai seuraamalla muiden pelaamista (Aarseth 2003; vrt. Newman 2012). Tämän kaltaiset pelianalyysit voidaan jakaa neljään päätyyppiin (Egenfeldt-Nielsen, Smith & Tosca 2008) riippuen siitä, keskitytäänkö peliin, pelaajaan, kulttuurin tai ontologiaan (ks. taulukko 1).

Näistä artikkelin ohjaavina näkökulmina toimivat pelisuunnittelun valintoja ja pelejä kulttuurillisina objekteina lähestyvät tekstianalyysit. Pelit edustavat sitä aikaa ja kulttuuria, jonka piirissä ne on kehitetty, joten tekstuaalisen analyysin kautta voimme löytää niistä myös aikansa yleisempiä arvoja ja kulttuurillisia vaikutteita.

Tutkimuksen toteutus

Tässä kohdassa kuvataan, kuinka tarkastelun kohteena oleva aineisto on kerätty ja valikoitu mukaan. Pääosa sisällöstä koostuu aineiston muodostavien pelien esittelystä, jotta lukija saisi kokonaiskuvan tutkimusmateriaalin sisällöstä ja kattavuudesta.

Aineistonkeruu

Aineistonkeruuprosessi alkoi vapaamuotoisesti omien pelimuistojen ja -kokemusten koostamisella. Tämän muistelun avulla saimme kerättyä alustavan luettelon pelejä, joissa jo tiesimme olevan kuoleman käsittelyä tai hautoja. Näis-

<i>Analyysityyppi</i>	<i>Yleiset metodologiat</i>	<i>Teoreettinen inspiraatio</i>	<i>Yleiset kiinnostuksen kohteet</i>
Peli	Tekstianalyysi	Kirjallisuustiede, elokuva- ja tv-tutkimus	Suunnitteluvalinnat, merkitys
Pelaaja	Havainnointi, haastattelut, kyselyt	Sosiologia, etnografia, kulttuurintutkimus	Pelien pelaaminen/käyttö, pelaajayhteisöt
Kulttuuri	Haastattelut, tekstianalyysi	Kulttuurintutkimus, sosiologia	Pelit kulttuurillisina objekteina, pelit osana mediakenttää
Ontologia	Filosofinen tutkielma	Useita, esim. filosofia, kulttuurihistoria, kirjallisuuskritiikki	Pelien ja pelaamisen filosofinen perusta
Metriikat	Kerätyn datan tilastollinen analyysi	Ohjelmistotiede, käyttäytymistieteet	Pelisuunnittelu

Taulukko 1. Pelianalyysityyppien jaottelu ja kuvaukset (Egenfeldt-Nielsen, Smith & Tosca 2008, 9–10)

tä omakohtaisesti pelatuista peleistä pystyimme alustavasti hahmottamaan, millaisia suhteita pelaajahahmoilla on kuolemaan, ja millaisin tavoin aihetta peleissä karkeasti ottaen lähestytään. Pääasiallisen tutkimuskysymyksen pohdinnan ohessa teimme huomioita muun muassa lajityyppien ominaispiirteistä, pelisuunnittelijoiden kulttuurillisen taustan mahdollisista vaikutuksista sekä itsesensuurista.

Seuraavaksi hakua laajennettiin käyttäen apuna Internetin hakukoneita ja peleistä tietoa sisältäviä palveluita, kuten Wikipedia, pelien omat wikit, YouTube ja pelimedioissa (esim. Eurogamer ja Kotaku) esillä olevat arvostelut sekä haastattelut. Eri palveluissa tiedonhaun avainsanana toimivat ”grave”, ”graveyard”, ”cemetery” ja ”burial”, sekä näiden mahdolliset taivutusmuodot. Tätä kautta pääsimme tutustumaan pelien arvosteluihin, esittelyihin, tekijöiden haastatteluihin,

pelaajien keskusteluihin koskien pelejä ja pelivideoihin. Lopulta aineistoksemme muodostui hallittavan kokoinen 24 pelin joukko vuosien 1985 ja 2017 väliltä. Kaikkein vanhimmat, 1970-luvun digitaaliset pelit rajautuivat pois yhtäältä siksi, että ne eivät olisi tuoneet aineistoon merkittävää lisänäkökulmaa, ja toisaalta siksi, että ajan yksinkertaiset laitteistoalustat eivät tyypillisesti edes mahdollistaneet kuoleman tai hautaamisen esittämistä peleissä.

Kaikkia olemassa olevia kuolemaa, hautoja tai suremista sisältäviä pelejä ei niiden suuren määrän vuoksi ole toki mahdollista käsitellä, joten pyrimme pikemminkin monipuoliseen kokonaiskuvaan, jossa valitut pelit edustavat neljää eri vuosikymmentä, 1980-luvulta 2010-luvulle, ja lukuisia eri lajityyppejä. Rajasimme pois sinänsä kuolemaa käsittelevät, mutta tuonpuoleiseen sijoittuvat teokset, kuten *Grim Fandango*.

gon (1998), jottei tutkimuksen fokus lavenisi liian suureksi. Samalla periaatteella lähemmästä tarkastelusta jäivät pois myös muun muassa kummitukset, zombit ja vampyyrit, vaikka niitä tutkimusmateriaalissamme esiintyykin.

Aineiston esittely

Esittelemme seuraavaksi lyhyesti aineistomme pääpiirteet karkeasti ottaen lajityyppien mukaan jaoteltuna (täydellinen luettelo löytyy artikkelin lopusta). Näiden esittelyjen kautta lukijalle muotoutuu yleiskuva siitä, kuinka kuolema ja hautaaminen asettuvat erilaisten pelien sisäiseen maailmaan, niin juonen kuin esitystapojenkin osalta. Kuten Jaakko Kempainen (2012) toteaa, pelien lajityypit eli genret ovat sekä moniulotteisia että epätäsmällisiä: esimerkiksi eri palvelut käyttävät eri luokitteluja, minkä lisäksi määritelmät muuttuvat myös ajan kuluessa.

Kuolema on alati läsnä toiminta- ja erityisesti ammuntapeleissä. *Ghosts 'n Goblins* (1985), *Altered Beast* (1988) ja *Pocky & Rocky* (1992) edustavat aineistossamme vanhan koulukunnan suoraviivaista kolikkopelitoimintaa, jossa vastaan vyöryy loputtomasti vihollisia (ks. Harper 2014). Samaan kategoriaan voidaan laskea myös Super Nintendolle tehty *Super Castlevania 4* (1991). Vaikka kuolema korjaakin näissä peleissä alituisen satoa, ei hautaamiseen ja suremiseen käytetä aikaa. Hautapaikkoja esiintyy lähinnä pelien taustoina, kuten *Altered Beastin* antiikin kreikkalainen hautausmaa anakronistisine risteineen sekä vampyyriteemaisen *Super Castlevania 4:n* metsäinen kenttä, jossa nähdään hautakiviä ja arkkuja. *Ghosts 'n Goblinsissa* hautausmaa puolestaan on poikkeuksellisen kiinteästi osa toimintaa: peli alkaa ristien, aitojen ja hautakivien keskeltä, ja vastustajat ovat niin ikään teemaan sopivia (kuva 1).

Tarinavetoisempia toiminnallisia pelejä edustavat *Silent Hill*:

Homecoming (2008) ja *Max Payne 3* (2012). Tyyliiltään pelit ovat erilaisia, *Silent Hill* -pelisarjan edustaessa selviytymiskauhua ja *Max Payne* -pelien kolmannen persoonan ammuntapelejä. *Silent Hill: Homecomingissa* pelaajahahmo on palaamassa sodasta kotiinsa, mutta kotona rauhan sijasta odottaakin kadonnut pikkuveli ja kaupungin synkkä historia. Luonnollisena osana kaupunkia ja pelialuetta toimii hautausmaa, jossa pelaaja vierailee keräämässä tietoja menneisyydestä, m avaimella hautoja. *Max Payne 3:ssa* nähdään kuvitteellinen Golgothan hautausmaa, jonne Maxin edesmenneet vaimo ja tytär on haudattu.

Toimintaa ja seikkailua yhdistelevät *Zelda*-sarjan pelit *The Legend of Zelda* (1986) ja *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* (1998). Sarjan peleissä pelaaja ohjaa Link-hahmoa tutkien pelimaailmaa, selvittäen ongelmia ja taistellen vihollisia vastaan. *Conker's Bad Fur Day* (2001) yhdistelee myös toimintaa ja seikkailua, mutta on tyyliiltään varsinaisesti tasohyppelypeli. Kaikista kolmesta pelistä löytyy hautausmaa, joka on kiinteä osa seikkailua, sisältäen tutkittavia alueita ja hahmoja kohdattavaksi.

Sotaan sijoittuvissa, pelimekaniikaltaan eri lajityyppisiä edustavissa teoksissa kuolema on niin ikään kiinteä elementti (vrt. Kemppaisen [2012] käsite teema-genre). Ironisen *Cannon Fodderin* (1993) alati kasvava hautakivien määrä – puhumattaakaan sen tunnusmusiikista (“War, never been so much fun –”) ja jo pelkästä nimestä (“tykinruoka”) – asettaa sodan groteskiin ja koomiseen valoon. Paljon vakavammin sodassa kaatuneita käsitellään muun muassa *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriotsissa* (2008) ja *Call of Duty: Advanced Warfaressa* (2014). Näistä molemmissa nähdään todellinen Arlingtonin sotilashautausmaa, joka sijaitsee Virginian osavaltiossa (kuva 2), minkä lisäksi jälkimmäinen alkaa taistelutoverin kuolemalla sekä hautaamisella (ks. myös Schott 2017).



Kuva 1. *Ghosts 'n Goblinsin* ensimmäinen kenttä.



Kuva 2: Arlingtonin sotilashautausmaa *Metal Gear Solid 4*:ssä.

This War of Mine (2014) sijoittuu sekin sotaan, mutta näkökulma on siviileissä, ei sotilaissa. Pelissä pelaajan tehtävänä on koettaa selvitä siviilihahmoilla kaupungissa taisteluiden keskellä. Aineistossa mukana on pelin *Father's Promise*-lisäosa. *Wing Commanderissa* (1990) vainaja lähetetään avaruuteen, mikä muistuttaa perinteisempää laivoilla käytössä ollutta merihautausa (ks. seuraava luku).

Rauhanomaisempaa aiheen käsittelyä edustavat erilaiset simulaatiot, joista aineistossamme on mukana esimerkiksi erilaisia kaupunginrakennuspelejä: siirtomaa-aikaan sijoittuva *Banished* (2014) sekä modernimmat *Sim City 4* (2003) ja *Cities: Skylines* (2015). Kaikissa näissä on mahdollista rakentaa visuaalisesti luonteenomainen hautausmaa osaksi kaupungin

infrastruktuuria – *Cities: Skylinesissä* jopa krematorio. Ihmiselämää simuloiva *The Sims 4* (2000) kattaa eliniän viimeisetkin vaiheet: kuollessaan simit saavat hautapaikan, muuttuen kuoleman hetkellä paikasta riippuen joko uurnaksi (sisätiloissa) tai hautapaadeksi (ulkona). Muut simit voivat kokea ja ilmaista surua haudan äärellä (kuva 3).

Kuolema on yleinen vieras myös seikkailupeleissä. *Red Dead Redemptionissa* (2010) on peräti viisi eri hautausmaata, mikä lännenteemaan toki sopii, sillä onhan kaupungin liepeillä sijaitseva hautausmaa, "boot hill", lännenelokuvien peruskuvastoa. *Nethackissa* (1987) kuollut sankari saa tekstigrafiikalla esitetyn hautapaaden, minkä lisäksi itse pelissä on hautakiviä (I-merkki) sekä ruumiita (&-merkki). *The Graveyard*



Kuva 3. Surua edesmenneen pelihahmon haudalla, *The Sims 4*.

(2008), vuorovaikutteinen tarina, on aivan tutkimuksemme ytimessä: oikean belgialaisen hautausmaan mukaan mallinnetussa ympäristössä ohjataan vanhaa naishahmoa (ks. Samyn 2008). Kuolema on keskiössä myös *What Remains of Edith Finch*ssä (2017). Pelaaja omaksuu Finchin suvun viimeisen elossa olevan jäsenen, Edithin hahmon, ja kokee suvun taloa tutkiessaan sukunsa vaiheita kertojaäänien avustuksella. Seikkailuista mainittakoon vielä zombiteemainen *The Walking Dead* (2012), jossa pelaaja hyvin poikkeuksellisesti osallistuu itse aktiivisesti hautaamiseen.

Jo tässä vaiheessa on helppo huomata, kuinka pelit eivät elä omassa tyhjiössään, vaan osana muiden viihdetuotteiden, kuten elokuvien, tv-sarjojen ja sarjakuvien verkostoa. *The Walking Dead* perustuu suoraan samannimiseen tv-sarjaan, ja moni muukin käsittelemistämme peleistä ammentaa vakiintuneista populaarikulttuurin lajityypeistä, kuten toimintaelokuvista tai lännenfiktioista (ks. Buel 2013; Heikkinen & Reunanen 2013; 2015). Vietnamiin sijoittuva *Lost Patrol* (1990) seurailee *Platoonin* (1986) ja *Full Metal Jacketin* (1987) kaltaisten elokuvien jalanjalkia. Vaikka intermediaaliset siirtymät eivät olekaan tässä tutkimuksessa erityinen mielenkiinnon kohde, on analyysissä silti huomioitava se, että kuoleman ja hautausmaiden kuvaukset on todennäköisesti alkujaan omaksuttu jostakin toisesta mediasta ja sovitettu digitaalisiin peleihin, ainakin siihen saakka, kunnes ne ovat muuttuneet osaksi pelien omaa kaanonia (vrt. Aldred 2012).

Lajityyppien sijasta toinen mahdollinen tapa jaotella pelejä on niiden graafinen tyyli ja esitystavan laatu. Järvinen (2002, 120) on määritellyt kolme grafiikkakategoriaa:

1. *Fotorealismi* (photorealism): tavoittelee mahdollisimman aidonnäköistä lopputulosta. Fotorealismilla on lisäksi kaksi alakategoriaa: *Televisualismi* ja *Illusionismi*.

- a. *Televisualismi* (televisualism) tavoittelee televisioidun urheilutapahtuman tyyliä ja esitystapaa.
- b. *Illusionismi* (illusionism) on fotorealistisen esitystavan käyttöä fantastisen ympäristön sekä esineiden esittämiseksi, esimerkiksi kuvitellun maailman tai esineen visualisointia.

2. *Karikatyrismi* (caricaturism): karikatyrismissä tavoitellaan tyyliä, jossa asiat on pelkistetty niiden tyypillisimpiin osiin.
3. *Abstraktionismi* (abstractionism): pelkistetään muotojen perustavanlaatuisiin piirteisiin.

Sovellamme Järvisen mallia etenkin hautapaikkojen ja kuoleiden esitystapojen analyysiin, vaikka se toimisi haluttaessa myös koko tutkimusmateriaalin lajittelussa. Käsittelemämme pelit edustavat etenkin uusien nimikkeiden tapauksessa fotorealismia (esim. *Metal Gear Solid 4* ja *Max Payne 3*), siinä missä vanhat pelit ovat pikemminkin karikatyyrisiä, johtuen jo teknisistä syistä (mm. *Ghosts 'n Goblins* ja *Zeldat*). Puhdas abstraktionismi on niin suuressa ristiriidassa pelihahmojen kuoleman ja hautaamisen teemojen kanssa, että sitä ei peleistämme edusta yksikään.

Löydökset ja huomiot

Pelien analyysissä tehdyn teemoittelun perusteella saadut löydökset jakaantuvat kolmeen pääteemaan: *Kuoleminen* – poismenon esittäminen, *Haudat ja hautaaminen* – hautapaikkojen ja rituaalien kuvaukset, sekä *Sureminen* – miten pelihahmojen kuolema vaikuttaa muihin hahmoihin. Käsittelemme seuraavissa kohdissa kunkin näistä teemoista ja nostamme esiin esimerkkejä siitä, miten eri tavoin ne ilmenevät tutkimusmateriaalissamme.

Kuoleminen

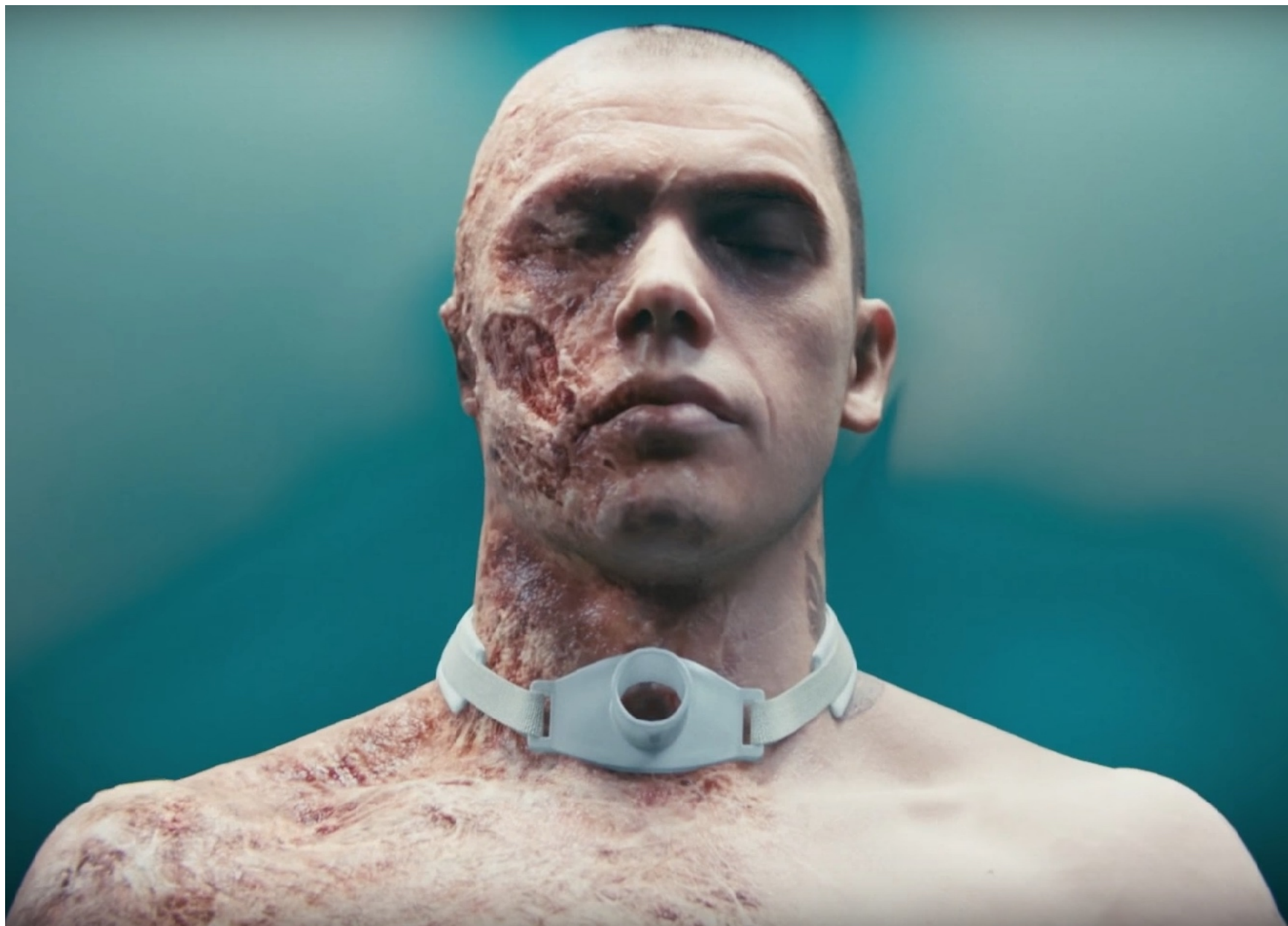
Kuolema on peleissä toistuvasti läsnä, mutta sillä ei useinkaan ole hetkellistä taukoa suurempaa vaikutusta. Peli tai pelihahmon olemassaolo ei useinkaan lopu pysyvästi, missä mielessä digitaalinen kuolema on luonteeltaan täysin erilainen kuin sen tosielämän vastine. Kuolema liittyy pikemminkin pelaajan epäonnistumiseen voittaa pelissä kohdattu *haaste*. Haaste on pelisuunnitelmallinen elementti, jonka kautta pelisuunnittelija ohjaa pelaajaa oppimaan pelissä tarvittavia asioita tai, tietyn tyyppisissä peleissä, käyttämään lisää rahaa pelaamiseen. Esimerkkipeleistämme rahankäyttöä optimoivat etenkin kolikkopelit (arcadet), joiden ansaintamallissa pelikokemus on tarkoituksellisesti lyhyt, jotta pelaajalla olisi syy syöttää lisää rahaa peliautomaattiin (Rollings & Adams 2003; Deterding 2016). Kolikkopeli, jonka pelaaja voi voittaa yhdellä lantilla, ei ole taloudellisesti kannattava sen tekijälle. Tällaisia pelejä ovat esimerkiksi *Ghosts 'n Goblins* ja *Altered Beast*.

Näiden pelien tarinalliset osiot ovat myös tyypillisesti lyhyitä, alkuanimaation tai lyhyen tekstin riittäessä kertomaan mitä tapahtuu. Saman logiikan mukaisesti myös loppu on nopea: hahmo kuolee ja pelaajalle ilmoitetaan, että peli on loppu, *game over*. Kuoleman seuraamusten käsittelyn sijasta pyydetään kolikkoa, joko käynnissä olleen pelin jatkamista tai uuden pelin aloitusta varten. Kuolemasta seuraava hahmon muuntuminen ruumiksi puuttuu, ja usein vastustajien ruumis katoaa lyhyen animaation jälkeen pois pelimaailmasta. Niinpä pitkänkin taistelun jälkeen itse taistelukenttä voi olla täysin veretön ja ruumiiton; niillä ei ole merkitystä pelin tarinan ja toiminnan kannalta. Vanhojen pelien kohdalla mukana oli epäilemättä myös teknisiä syitä, kun laitteiden voimavarat riittivät niukasti vain aktiivisten hahmojen esittämiseen.

Päinvastainen esimerkki pelin esittämästä kuolemasta on *Call of Duty: Advanced Warfare*. Pelaajahahmon kaatuneen taistelutoverin, Will Ironsin, ruumiin viimeinen matka näytetään brutaalilla tarkkuudella alkaen kuoleman hetkestä päätyen leikkauspöydältä arkkuun (kuva 4).

Ruumis esitellään ruumishuoneella vammoineen, mukaan lukien puuttuvat raajat ja lähikuva silpoutuneista kasvoista. Tässä poiketaan vahvasti muiden esimerkkipelien kuvastosta ja luodaan mielenkiintoista yhteyttä tv-sarjojen ja elokuvien tapaan esittää kuolleita ruudulla (vrt. Weber 2013). Inhorealinen, hätkähdyttävä esitystapa herättää pelaajassa tarkoituksellisesti tuntemuksia ja tukee omalta osaltaan tarinankerrontaa. Gareth Schott (2017) käyttää omassa tutkimuksessaan esimerkkinä emotionaalista ja omaelämäkerrallista, syöpäkuolemaa käsittelevää *That Dragon, Cancer* (2016) -peliä (pelikuoleman emotionaalisuudesta myös Bopp ym. 2016).

Pelien kuolemaa käsiteltäessä voidaan erottaa toisistaan kaksi erillistä asetelmaa: pelaajan oman hahmon ja muiden pelihahmojen kuolema. Jälkimmäisessä tapauksessa on edelleen kaksi alakategoriaa riippuen siitä, edustaako vainaja omaa vai vastapuolta: vihollisten poismenoa ei juuri pysähdytä pohtimaan tai esittämään yksityiskohtaisesti – kyseessä on pelaajan myönteinen saavutus – siinä missä yllä käsitellyn *Call of Duty* tapauksessa taistelutoverin kuolema on kielteinen kokemus. Oman hahmon kuolemaa ei sitäkään tyypillisesti näytetä pitkän kaavan kautta, sillä onhan peliä yleensä tarkoitus jatkaa välittömästi; mekaanisesti toistuva kuolinkohtaus alkaisi todennäköisesti pian kyllästyttää pelaajaa. Tutkimusmateriaalimme peleistä *Red Dead Redemption* rikkoo tätä kaavaa melodramaattisella, spagettiwesternneistä ammennetulla lopputaistelullaan.



Kuva 4. Kaatunut sotilas *Call of Duty: Advanced Warfare* -pelissä.

Haudat ja hautaaminen

Ei ole aivan itsestään selvää, mikä pelimaisema voidaan ylipäänsä tulkita hautapaikaksi. Hautausmaiden tunnistamisen ja luokittelun osalta nojaudumme Julie Ruggin (2000, 264) seuraavaan määritelmään (käännös ja korostus kirjoittajien):

Täten hautausmaat voidaan määritellä **erityisiksi rajatuiksi hautaamisen paikoiksi**, joissa hautapaikkojen **keskinäinen sijoittelu** on järjestelmällinen **mahdollistaen perheelle tietyn hautapaikan valvonnan sekä omistajuuden**, ja jotka **mahdollistavat asianmukaisen hautajaisrituaalin suorittamisen**. Vaikka hautausmaan aluetta voidaan pitää jossain määrin pyhänä, hautausmaat ovat pääosin maallisia instituutioita, joiden tarkoituksena on palvella koko yhteisöä. Hautauspaikoilla voi olla useita sosiaalisia ja poliittisia merkityksiä. Kaikkien näiden määritelmällisten piirteiden esittämisen tärkeys ja merkitys korostuu, kun hautausmaita verrataan ja asetetaan vastakkain kirkkomaiden kanssa.

Rugg määrittelee näin hautausmaita yhdistävät piirteet, sekä kuinka ne erotetaan kirkkomaista ja muista uskonnollisista paikoista. Lisäksi hän erottaa hautausmaat muista vastavista paikoista, kuten kansallisista hauta- ja muistopaikoista, 'pantheoneista', sekä joukko- ja sotilashaudoista, jotka ovat syntyneet tiettyihin paikkoihin esimerkiksi siellä käytyjen taisteluiden kaatuneiden muistamista varten. (emt.)

Kuten Rugg (2000, 264) toteaa, hautausmaa ei välttämättä ole uskonnollisesti sitoutunut tila, minkä vuoksi määritelmässä erotetaan hautausmaa kirkkomaasta, jossa paikalla on myös

jonkin uskontokunnan rakennus. Näin määritelmällinen hautausmaa on usein sekulaarinen, vaikka se voidaan tilana käsittää eri tavoin pyhäksi. Tällaiset yhteiskunnan järjestämät ja osoittamat hautausmaat ovat läsnä useissa peleissä. Analysoimiemme pelien perusteella hautapaikkojen tunnusmerkit ovat seuraavat:

1. Hautausmaat ovat aidan ympäröimiä ja niissä on usein jonkinlainen portti. Aita on aineistossamme tyypillisesti kiviaita (esim. *Banished* ja molemmat *Legend of Zelda* -pelit) ja jos siinä on portti, niin useimmiten se on metallitangoista valmistettu (esim. *Max Payne 3*, *Silent Hill: Homecoming* ja *Red Dead Redemption*). Joissain tapauksissa portilla ilmoitetaan tekstillä paikan nimenomaan olevan hautausmaa (*Conker's Bad Fur Day*, *Max Payne 3*, *Red Dead Redemption* ja *Silent Hill: Homecoming*).
2. Sisäinen järjestys on osoitettu peleissä yleensä hautariivien välissä risteilevillä poluilla tai kivimuureilla, jotka erottavat eri alueita toisistaan. Polut ovat läsnä lähes kaikissa pelihautausmaissa, joissa on useampia hautoja.
3. Yksittäiset hautapaikat ovat hautausmailla selkeästi merkittyjä löytämisen ja valvonnan mahdollistamiseksi. Pelien hautausmailla tämä tarkoittaa yleisesti kivipaattaa, jossa lukee kuolleen nimi (mm. *Banished*, *Call of Duty: Advanced Warfare*, *Max Payne 3*, *Metal Gear Solid 4*, *Silent Hill: Homecoming* ja *The Sims 4*).
4. Pelien hautausmailla on tilaa, välineitä ja tiloja, joiden kautta hautaamisrituaalit mahdollistetaan. Usein hautausmaiden kuvastoon kuuluu lapioita ja rakennelmia, jotka viittaavat huoltorakennuksiin (*Legend of Zelda: Ocarina of Time*, *Pocky & Rocky* ja *The Graveyard*).

Hautausmaaksi tunnistamiseen riittäviä, keskeisimpiä piirteitä voidaan hahmottaa etenkin karikatyyrististä tai abstrak-

tia tyyliä edustavien pelien kautta (ks. Järvinen 2008). Graafiseen tyyliin vaikuttavat yhtäältä suunnittelussa tehdyt valinnat, ja toisaalta – erityisesti vanhojen pelien tapauksessa – käytetyn laitteistoalustan sanelemat rajoitteet (vrt. Bogost & Montfort 2009; Aldred 2012). Etenkään 1980-luvulla pelintekijöillä ei ollut käytettävissä läheskään samoja teknisiä resursseja kuin nykyään, joten fotorealistista lopputulosta ei ollut edes mahdollista tavoitella. Siksi tämän aikakauden pelit ovat pelkistettyjen esitystapojensa vuoksi erityisen mielenkiintoisia kohteita tarkasteltaessa sitä, mitkä piirteet ovat minimissään riittäviä luomaan illuusion hautausmaasta.

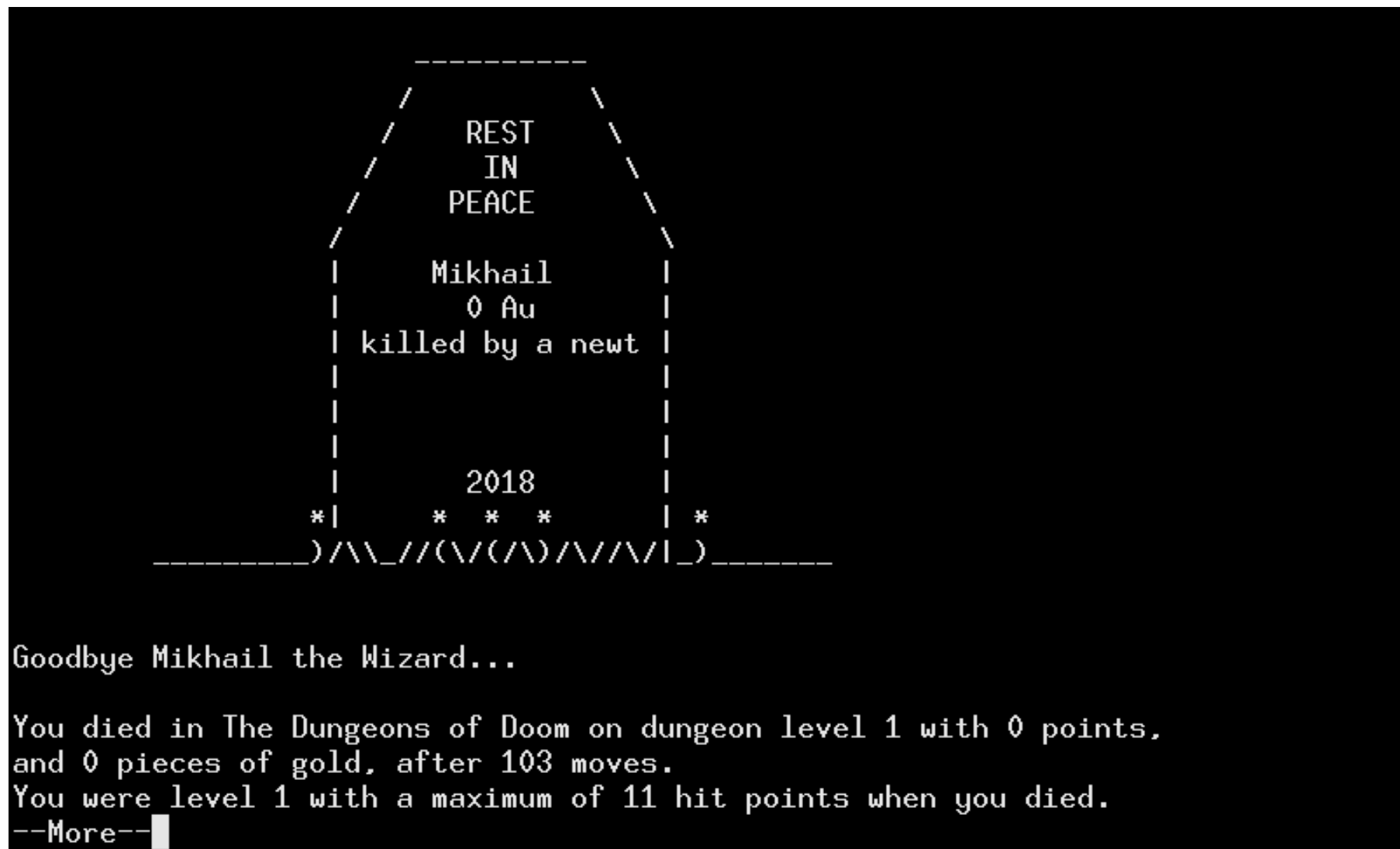
Realistisuuteen pyrkivien pelien hautausmaat toistavat enimmäkseen uskollisesti tosimaailman konventioita esittäessään edesmenneiden viimeistä leposijaa. Fantasiapeleissä, jotka ovat luonteeltaan monessa muussakin suhteessa erilaisia, samat elementit voivat olla vapaamuotoisemmin esillä. Esimerkiksi *Ghosts 'n Goblinsissa* ei kerrota, että ensimmäisen kentän tapahtumapaikka on hautausmaa, mistä huolimatta sen graafisina taustaelementteinä on kiviaidan palasia, metallitangosta muodostuvia aidanpätkiä sekä hautakiviä. Järvisen (2002) jaottelun mukainen karikatyyrinen hautausmaa peleissä voisi olla yksinkertaisimmillaan muutaman hautakiven tai ristin muodostama kokonaisuus, kenties kumpu, jonka pelaajan uskotaan tunnistavan. *Ghosts 'n Goblinsissa* hautausmaan mystinen ilmapiiri soveltuu luontevasti yliluonnollisten tapahtumien miljööksi; zombit, luurangot, vampyyrit ja aaveet ovat niin pelien, elokuvien kuin kirjojenkin peruskuvastoa tässä ympäristössä.

Nethackin lopun hautakivi (kuva 5) tiivistää osuvasti yksittäisen haudan osalta toistuvan symboliikan. Kivipaasi, niin aukiolla kuin metsässä, yksin tai ryhmässä, on toimiva, minimaalinen tapa osoittaa hautapaikka. Äärimmäisen pelkistetty tekstigrafiikkakin riittää tunnistettavan hautapaaden,

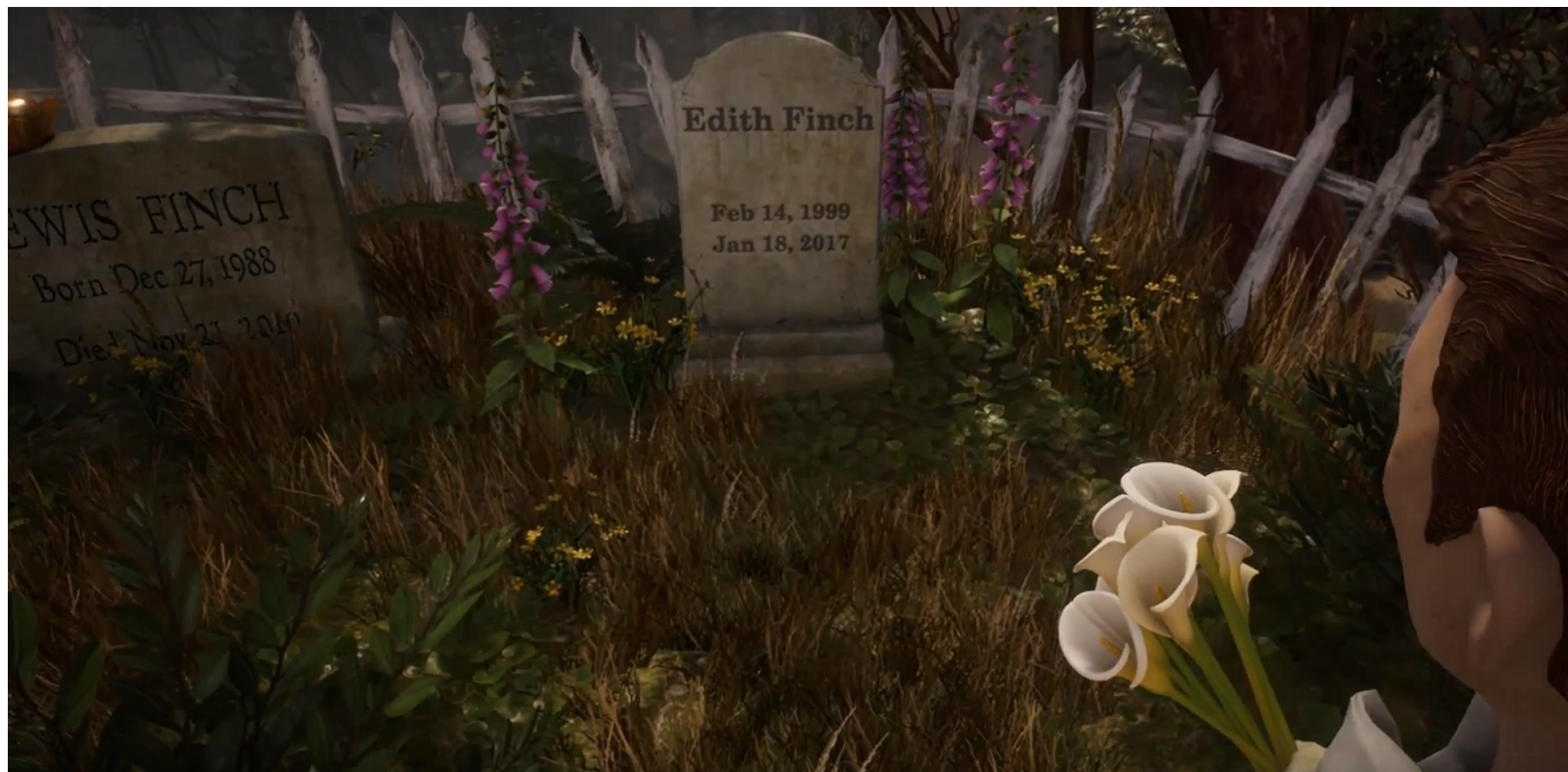
vainajan nimen ja kukkasten esittämiseen. *Nethackin* hauta on esitystavaltaan hyvin tyypillinen, mutta samalla toiminnaltaan poikkeuksellinen, sillä se luodaan ohjelmallisesti pelin päättyessä pelaajan nimen, rahatilanteen ja kuolintavan perusteella.

Hautapaikoilla on monia peleille tärkeitä tehtäviä, riippuen niin pelin teemasta kuin lajityypistäkin: kaksi tyypillisintä tointa ovat tarinankerronnan edistäminen ja pelin lopputuloksen esittäminen. Reaalimaailman elementtejä tunnelman ja paikkojen luonnin esikuvina käyttävissä peleissä (esim. *Max Payne 3*, *Red Dead Redemption* ja *This War of Mine*) haudat on sijoitettu hautausmaille sekä kirkkomaille. Myös yksittäiset hautapaikat tai perhehaudat tarinan hahmojen tiluksilla ovat esillä, kuten *Red Dead Redemptionissa* ja *What Remains of Edith Finchissä* (2017) – molemmissa viittauksina menneeseen aikaan (kuva 6).

Yksittäisiä hautapaikkoja sijoittuu myös satunnaisempiin paikkoihin, varsinkin peleissä joissa on taustalla jokin poikkeustila. *The Walking Dead* -pelissä hautoja kaivetaan niin metsiin kuin talojen pihoille, mutta toisin kuin vaikkapa *What Remains of Edith Finchissä* syynä ei ole yksityisen muistopaikan luominen, vaan käytännön pakko zombien valtaamassa maailmassa. *Lost Patrol* -pelissä kaatuneen haudan tarkkaa ympäristöä ei ilmaista, mutta hautamerkinä toimiva puu sotilaskypärineen vihjaa paikan olevan kenttähaudaus. Erilaiset sotilashaudat ovat aineistoissamme muutenkin hyvin esillä, johtuen materiaaliin valikoituneista peleistä sekä sodankäynnin yleisyydestä peleissä. Edellä mainittujen hautapaikkojen lisäksi esillä ovat niin taistelukentän lähelle syntyvä sotilaiden hautausmaa (*Cannon Fodder*) kuin virallinen sotilashaudausmaa (*Call of Duty: Advanced Warfare* ja *Metal Gear Solid 4*).



Kuva 5. Pelihahmon hautakivi *Nethackissa*.



Kuva 6. Finchien tilan perhehauta ja nimihahmo Edith Finchin viimeinen leposija.

Peleissä *Lost Patrol* ja *Cannon Fodder* hahmojen kuolema näkyy ruudulla, mutta niistä ei jää ruumista. *Cannon Fodderissa* pelaajan ohjaamien kuolleiden sotilaiden haudat ilmestyvät ”boot hillille”, jonka edessä kiemurtelee uusien sotilaiden jono matkalla taisteluun (kuva 7, vasen). *Lost Patrolissa* pelaajahahmon kuoleman seurauksena peli päättyy, ja surumielisen musiikin soidessa esitetään loppukuva, jossa puisen hautamerkin päälle on nostettu perinteisen sotakuvaston mukaisesti kaatuneen sotilaan kypärä, jonka hihna heilahtelee tuullessa (kuva 7, oikea).

Näiden kahden pelin tekijöiden haastattelut valottavat syitä hautojen pelimekaanisen ja arvoihin liittyvän käytön takana. *Cannon Fodderin* tekijät kertovat suoraan että heidän tarkoituksenaan oli tällä visualisoida taistelun lopputulema sekä sodan lopullisuus pelaajille (Snape 2013). *Lost Patrolin* osalta sen toinen tekijä puhuu yleisemmin Vietnamin sodan turhuudesta ja halustaan tehdä ”realistinen peli”, mutta pelin hautaa esittävästä lopusta ei löydy avaavia kommentteja (Veit 2006).

Voidaan siis todeta, että peleissä esiintyvien hautojen tyyppillisin edustaja on maahan kaivettu hauta (esim. *Banished*, *Lost Patrol*, *Max Payne 3* ja *What Remains of Edith Finch*). Itse hautaaminen on äärimmäisen harvinainen tapahtuma verrattuna peleissä nähtävään kuolemien tai hautapaikkojen määrään. Tarkastelemissamme peleissä hautaaminen, joko välianimaationa tai pelaajan itsensä suorittamana, on läsnä muutamissa peleissä. *The Walking Dead* -pelissä pelaajan hahmo hautaa itse zombipojan, ja pelaajan tehtävänä on lapion avulla siirtää maata tämän ruumiin päälle (kuva 8).

Polttohautaus esiintyy epäsuorasti uurnan muodossa *The Sims 4* -pelissä ja suoremmin *Cities: Skylines* -pelissä, jossa on mahdollista rakentaa kaupunkiin krematorio. Itse tuhkaamista ei esitetä näistä kummassakaan. Omana erikoisuute-

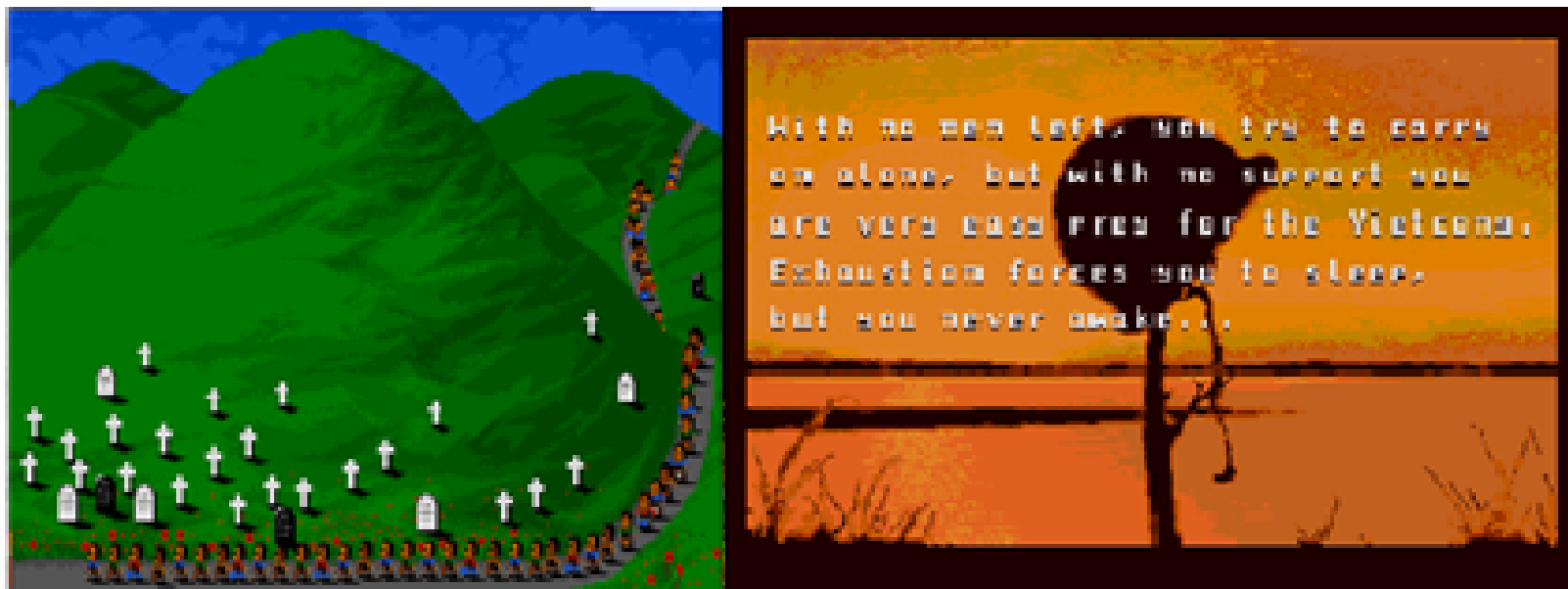
naan *Wing Commanderissa* arkku lähetetään hautajaisseremoniassa avaruuteen kunnialaukausten saattamana aluksen komentajan puheen jälkeen (kuva 9). Tämän hautausrituaalin esikuvana lienee toiminut ennen merillä käytetty merihautaus, jossa poismenneen arkku on laskettu pitkän matkan vuoksi mereen.

Virallisen sotilashautaamisen rituaalit ovat esillä myös *Call of Duty: Advanced Warfare* -pelissä, jossa pelaajahahmon toverin hautajaiset pidetään noudattaen sotilashautajaisten kaavaa, sisältäen muun muassa kunnialaukaukset. Tässä pelissä on kaikkiaan aineistomme kattavin kuvaus pelihahmon kuoleman jälkeisistä tapahtumista. Hahmon kuolema ja siihen johtaneet tapahtumat nähdään pelaajahahmon silmien kautta, mutta tämän jälkeen elokuvamaisen osion aikana seurataan kuolettavasti haavoittuneen hoidon lopetus ja ruumiin pesu, leikaten välissä lippujen peittämien arkkujen rivistöön. Tämän jälkeen kaatuneen matka jatkuu hautajaisilla, jossa komentaja pitää tämän muistoksi puheen, ja kunnialaukausten kaikuessa taistelutoverit käyvät kunnioittaen koskettamassa tämän arkkua. Arkun laskemista hautaan ei nähdä pelaajahahmon oman tarinan edetessä sivummalla.

Sureminen

Suru on kiinteä osa kuolleen muistamisen käytäntöjä ja se onkin siirtynyt elämän yleisen digitalisoitumisen myötä myös sähköiseen maailmaan (esim. Haverinen 2014). Aineistossamme suru ja sureminen ovat niin ikään läsnä useissa peleissä. Hahmojen osalta automatisoitua suremista esiintyy esimerkiksi *The Sims 4* -pelissä, jossa simit itkevät ja valittavat ruumiiden sekä hautapaikkojen äärellä.

Surua pyritään aikaansaamaan pelaajassa eri keinoin, etenkin tarinankerronnan ja eläytymisen tukena. *Lost Patrolin* lopun hautapaikka-animaatio ja asiaankuuluva musiikki on



Kuva 7. *Cannon Fodder* (vasen) ja *Lost Patrol* (oikea).

varhainen esimerkki tästä. *This War of Mine* (2014) pyrkii lähtökohtaisesti samaistamaan pelaajaa sodan keskellä elävien siviilien rooliin. Aineistossamme olevan *Father's Promise* -lisäosan lopussa murtunut isä itkee ja suree tyttärensä haudalla. Tässä vaiheessa pelaaja on elänyt mukana isän tarinassa noin kahden tunnin ajan, ja loppukohtaus herättelee pelaajassa empatiaa. Vastaavassa katselijan roolissa ollaan *Max Payne 3*:ssa (2012), jossa pelaajahahmo vierailee vaimonsa ja lapsensa haudalla: kamerakulmien vaihdellessa hahmo muistelee läheistensä poismenoa syyttäen itseään tapahtumasta, joka aloitti koko pelisarjan tapahtumat yhdeksän vuotta aiemmin. Muistelu katkeaa pelaajan aktivoivaan taistelukohtaukseen.

The Walking Dead -pelin aktiivisempi hautaamiskohtaus nojaa hitaisiin kamera-ajoihin hahmon toimien välillä pelaajan

ollessa aktiivinen toimija, joka valitsee millä hetkellä lapiolla otetaan lisää maa-ainesta kaadettavaksi ruumiiden päälle. Samaan aikaan taustalla soi hidas surumielinen musiikki korostamassa hetken traagisuutta, pelihahmon seistessä pojan ja tämän lemmikin yhteishaudan äärellä.

Red Dead Redemption -pelin lopussa pelaajan hahmo on uhrannut itsensä toivottomassa ammuskelussa pelastaakseen perheensä. Poikkeuksellisen, elokuvamaisesti pitkitetyn kuolemiskohtauksen lopuksi hahmon ruumis kaatuu maahan, ja viholliset poistuvat paikalta. Tästä leikataan kohtaukseen, jossa perheen äiti ja poika palaavat itkemään ja suremaan ruumiin äärelle. Edelleen leikkauksen kautta edetään tuoreelle haudalle, jossa hautaamisrituaali on juuri päättynyt ristin asettamiseen maakummulle. Äidin ja pojan surressa taustalla soi karjapaimenten kansamusiikkiperinteeseen kuuluva *Bu-*



Kuva 8. Pelaajahahmo hautaa zombia *The Walking Dead* -pelissä.

ry Me Not on the Lone Prairie. Kamerakulmien vaihdellessa taustalla kuuluu nyyhkimistä, ja näemme ristissä John Marstonin nimen ja elinvuodet muistolauseineen (kuva 10).

Metal Gear Solid 4:ssä seurataan useita vierailuja Arlingtonin sotilashautausmaalle. Näiden vierailujen aikana suremisessa on mukana myös taistelutovereiden (ja vihollisten) välinen kunnioitus. Hautausmaalla on hiljaista, kukkien terälehdet leijuvat tuulella, ja surumielisen musiikin soiedessa tehdään haudalla kunniaa asennossa seisten. Saman tee-

man mukainen taistelutoverin hauta on esillä myös *Call of Duty: Advanced Warfare* -pelissä, jossa osallistutaan pelaajahahmon kaatuneen taistelutoverin sotilashautajaisiin. Tässä osiossa pelaajan tehtävänä on seurata toimitus ja valita, käykö osoittamassa kunnioitusta koskettamalla kädellään kaatuneen arkkua edellisten toverien tavoin (kuva 11).

Tämä “Hold X to pay respects” -kohtausta aiheutti aikanaan kohua sen “pakotetun suremisen” ja pelaajaa kädestä pitelevän ohjauksen johdosta. Tätä ohjattua kunnioitusta pidettiin



Kuva 9. Sotilaan hautajaiset avaruudessa *Wing Commanderissa*.

laajalti erikoisena toimintona, josta tuotettiin paljon erilaisia meemejä sekä kirjoitettiin pelimediassa (esim. Fahey 2014). Toisaalta kohtaus herätti myös vastakkaisena nähtäviä, positiivisia mielikuvia. Esimerkiksi Beekman (2014) nostaa esiin sen, miten peli lopultakin tuo esiin taistelussa tapahtuvien kuolemien emotionaalisen ulottuvuuden ja pitää kohtausta juuri siksi ansiokkaana.

Pohdintaa

Kaikkiaan pelien hautausmaat seuraavat pelaajille tosimaailmasta tuttuja konventioita, jotta ne olisivat tunnistettavia. Pohjoismaisesta näkökulmasta katsottuna hautakivien ja ristien lomassa on usein myös meille vieraampia elementtejä, kuten kryptat ja katakombit (esim. *Altered Beast* ja *Silent Hill: Homecoming*). Visuaaliset elementit saavat joissakin peleissä

omaa lisäväriään pelin teemasta: kauhun suuntaan viittaavat pelit tuovat hautausmaiden kuvaukseen mukaan lepakot (esim. *Pocky & Rocky*), zombiet (*Conker's Bad Fur Day* ja *Ghosts 'n Goblins*), Halloweenin (*Red Dead Redemption*) ja viikatemiehen (*Conker's Bad Fur Day*, *The Sims 4* ja *Pocky & Rocky*), jälleen seuraten kauhuelokuvien kuvastoa.

Lajityyppien tavoissa esittää kuolemaa, hautaamista ja suremista on selkeitä eroja; kuolema on viime kädessä alisteinen pelimekaniikalle. Nopeatempoisissa ammuntapeleissä vainajat katoavat tyypillisesti ilmaan – konvention lisäksi valintaan ovat etenkin ennen vaikuttaneet teknisetkin seikat, kaupunkisimulaatioissa hautapaikat ovat osa toimivaa infrastruktuuria, kun taas tarinallisissa peleissä kuolema, hautaaminen sekä sureminen toimivat kerronnan työkaluina, joilla herätellään pelaajassa tunteita. Kaikkein tarkimmat ja moni-



Kuva 10. "Blessed are the Peacemakers", John Marstonin hauta *Red Dead Redemptionissa*.



Kuva 11. Kunnioita/älä kunnioita -valintatilanne *Call of Duty: Advanced Warfare* -pelissä.

puolisimmat kuvaukset löytyvätkin lähes poikkeuksetta viimeksi mainittujen piiristä. Kuten todettua, genrerajat eivät ole yksiselitteisiä ja niitä myös rikotaan runsaasti: aineistossamme esimerkiksi *Call of Duty* edustaa toimintapelejä, mutta sen tarinallisissa elementeissä on yksi aineistomme edustavimmista kuoleman ja hautaamisen kuvauksista.

Valtaosa analysoiduista peleistä on tehty Euroopassa, Japanissa ja Pohjois-Amerikassa, mikä samalla noudattaa perinteistä pelien valtamarkkina-alueiden jakoa. Tämä jakauma tuo mukanaan myös mahdollisesti kristillisperäisen hautausperinteen yliedustuksen. Mielenkiintoista kyllä, myös japanilaiset pelisuunnittelijat visualisoivat hautausmaitaan risteillä, vaikka kristinuskon onkin Japanissa marginaalinen ilmiö 1,5 % osuudellaan (Statista 2017). Kristillisten symbolien käyttö jopa niille kuulumattomissa paikoissa on nähtävissä japanilaisessa *Altered Beastissa*, jossa kreikkalaisen taruston hautausmaalla nähdään ristejä.

Myös *Ghosts 'n Goblins* sekä *Super Castlevania 4* ovat japanilaisia pelejä. Kuten jo todettu, *Ghosts 'n Goblinsissa* hautakivet ja ristit ovat pelin ensimmäisessä kentässä vahvasti läsnä. Zombeja pieksävä ritarihahmo edustaa vastaavaa vapaa-mielistä läntisten myyttien ja historiallisten aikakausien sekoittelua kuin *Altered Beast*, minkä voi katsoa japanilaisille peleille – ja laajemmassa mittakaavassa kenties koko sikkäläiselle populaarikulttuurille – ominaiseksi piirteeksi. Oma-na kuriositeettinaan *Super Castlevania 4* -pelistä on olemassa kaksi eri myyntiversiota: kristilliset elementit, kuten risti Draculan hautakivessä, on poistettu kansainvälisestä versiosta (Furious Paul 2014). Tähän ratkaisuun johti peliyhtiö Nintendon Pohjois-Amerikan haaran käyttämä ohjeistus arkaluontoisista aiheista, kuten tässä uskonnosta, joita Pohjois-Amerikan markkina-alueella ei sallita sen julkaisemisissa peleissä (McCullough 2018; ks. Brathwaite 2007, 39–40).

Laitteiden ja käytettyjen kehitystyökalujen kehitys näkyy selvästi aineistomme peleissä. Varhaisten pelikonsolien ja kotitietokoneiden pieni muisti, riemunkirjavat palikkagrafiikat ja piippaukset ovat vähintäänkin haastava alusta vaikuttavien kuolemankuvausten toteuttamiseksi. Rajallisten ilmaisukeinojen puristuksessa esitys piti siten pelkistää kaikkein olennaisimpaan, kuten hautakiviin ja risteihin. Tuoreempia tulokkaita edustavat esimerkiksi *The Walking Dead* ja *Call of Duty: Advanced Warfare*, joiden audiovisuaalisesti hätkähdyttäviä ”fotorealistisia” kohtauksia esittää moderni, tuhansia kertoja tehokkaampi pelilaite. Pelkkä teknologia ei toki riitä muutoksen selittäjäksi, vaan taustalla vaikuttavat vähintään yhtä paljon myös muun muassa tuotantojen koon kasvu sekä alan yleinen kypsyminen osana viihdeteollisuutta.

Lopuksi

Sukelluksemme pikselikalmostoihin toi tietokone- ja videopeleistä esiin uuden, vähälle huomiolle jääneen puolen. Pelien ja pelilaitteiden valtavan määrän vuoksi kaikkia mahdollisia digitaalisen kuoleman, hautaamisen ja suremisen muotoja ei ole mitenkään mahdollista kartoittaa, joten joitakin ilmiöitä on väistämättä jäänyt vähälle huomiolle: millaisena esitetään kuolema vaikkapa autopeleissä? Aiheen tutkimista vaikeuttaa osaltaan myös se, etteivät hautausmaat tai hautaamisen muodot ole pelien kuvauksien tai lajityyppiäotellun keskiössä, mikä vaikeuttaa oleellisten nimikkeiden löytymistä.

Suunnitteluvalintojen osalta tarkempi selvitystyö vaatisi myös pelintekijöiden haastattelemista. Kuten *Lost Patrol* -peliä koskeva haastattelu (Veit 2006) osoittaa, yksinkertaisen visuaalisen elementin takana voi piillä suurempi tarkoitus, joka ei välttämättä avaudu satunnaiselle tarkkailijalle. Toisaalta on niinkin, että monet digitaalisen kuoleman muodot ovat vakiintuneet peleissä jo vuosikymmeniä sitten, eikä konven-

tioiden toistaminen edellyttää syvällistä aihepiirin pohdintaa. Pelisuunnittelun onnistumisen osalta tuloksia voisi joka tapauksessa täydentää pelaajien kokemuksia kartoittavalla tutkimuksella siitä, kuinka kuolema, hautaaminen, haudat ja sureminen ovat välittyneet heille, tai kuinka he ovat ne itse kokeneet.

Kuolema on peleissä useimmiten hyvin mitätön ja mekaaninen tapahtuma (vrt. Tocci 2008; Schott 2017). Jokainen pelaaja ”on kuollut” kymmeniä, satoja ja tuhansiakin kertoja. He ovat myös itse aiheuttaneet digitaalista kuolemaa vähintään vastaavissa määrissä. Tämän kepeyden vastakohtana ovat tarinavetoiset pelit, joissa kuolema, hautaaminen ja sureminen mukailevat läheisemmin tosimaailman vastineitaan. Molempia ääripäitä yhdistää kuitenkin se, että digitaalinen kuolema on viime kädessä alisteinen pelien logiikalle – instrumentti pelaajan ohjaamisessa tai tunteiden herättelyssä.

Kiitokset

Kiitämme Suomen Akatemiaa *Pelikulttuurien tutkimuksen huippuyksikön* (CoE-GameCult, päätös 312395) rahoittamisesta.

Lähteet

Pelit

11 bit studios. 2014. *This War of Mine*. Puola: 11 bit studios.

Capcom. 1985. *Ghosts 'n Goblins*. Japani: Capcom.

Colossal Order. 2015. *Cities: Skylines*. Ruotsi: Paradox Interactive.

Double Helix Games. 2008. *Silent Hill: Homecoming*. Japani: Konami Digital Entertainment.

Giant Sparrow. 2017. *What Remains of Edith Finch*. U.S.A.: Annapurna Interactive.

Kojima Productions. 2008. *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots*. Japani: Konami.

Konami. 1991. *Super Castlevania 4*. Japani: Konami.

Maxis. 2003. *Sim City 4*. Kalifornia, U.S.A.: EA Games.

Maxis. 2000. *The Sims 4*. Kalifornia, U.S.A.: Electronic Arts.

Natsume. 1992. *Pocky & Rocky*. Japani: Natsume.

Nintendo EAD. 1986. *The Legend of Zelda*. Japani: Nintendo.

Nintendo EAD. 1998. *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*. Japani: Nintendo.

Origin Systems. 1990. *Wing Commander*. U.S.A.: Origin Systems.

Rare. 2001. *Conker's Bad Fur Day*. Englanti: THQ.

Rockstar San Diego. 2010. *Red Dead Redemption*, U.S.A.: Rockstar Games.

Rockstar Studios. 2012. *Max Payne 3*. U.S.A.: Rockstar Games.

Sega. 1988. *Altered Beast*. Japani: Sega.

Sensible Software. 1993. *Cannon Fodder*. Englanti: Virgin Interactive Entertainment.

Shadow Development. 1989. *Lost Patrol*. Englanti: Ocean Software.

Shining Rock Software. 2014. *Banished*. U.S.A.: Shining Rock Software.

Sledgehammer Games, 2014. *Call of Duty: Advanced Warfare*. U.S.A.: Activision.

Tale of Tales. 2008. *The Graveyard*. U.S.A.: Valve Corporation.

Telltale Games. 2012. *The Walking Dead*. U.S.A.: Telltale Games.

The NetHack DevTeam. 1987. *Nethack*. The NetHack Dev-Team.

Kirjallisuus

Aarseth, Espen. 2003. "Playing Research: Methodological Approaches to Game Analysis." Teoksessa *Proceedings of the 5th Digital Arts and Culture Conference*. Melbourne, Australia: RMIT University, School of Applied Communication.

Aldred, Jessica. 2012. "A Question of Character – Transmediation, Abstraction and Identification in Early Games Licensed from Movies." Teoksessa *Before the Crash: Early Video Game History*, toimittaja Mark J. P. Wolf, 90–118. Detroit: Wayne State University Press.

Beekman, Christien. 2014. "Why The Funeral Scene From Call Of Duty Advanced Warfare Was A Good Thing." *Task & Purpose*, 4.11.2014. <https://taskandpurpose.com/call-dutys-marine-funeral-scene-actually-good-thing/>. Viitattu 8.10.2019.

Bogost, Ian ja Nick Montfort. 2009. "Platform Studies: Frequently Questioned Answers." *Proceedings of the Digital Arts and Culture, 2009*, Irvine, 12.-15.12.2009. Irvine: University of California. <https://escholarship.org/uc/item/01r0k9br>

Bopp, Julia Ayumi, Elisa D. Mekler ja Klaus Opwis. 2016. "Negative Emotion, Positive Experience? Emotionally Moving Moments in Digital Games." Teoksessa *Proceedings of the 2016 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems, San Jose, California, USA, 2016*, 2996–3006. <https://doi.org/10.1145/2858036.2858227>.

Brathwaite, Brenda. 2007. *Sex in Video Games*. Boston: Charles River Media.

Buel, Jason W. 2013. "Playing (with) the Western: Classical Hollywood Genres in Modern Video Games." Teoksessa *Game on, Hollywood! Essays on the Intersection of Video Games and Cinema*, toimittajat Gretchen Papazian ja Joseph Michael Sommers, 47–57. Jefferson, NC: McFarland.

Deterding, Christoph Sebastian. 2016. "Toward Economic Platform Studies". Teoksessa *12th Annual Game Research Lab Spring Seminar "Money and Games"*, Tampere, 18–19.4.2016, Tampere: Tampereen yliopisto. http://eprints.whiterose.ac.uk/100131/1/Toward_Economic_Platform_Studies.pdf

Egenfeldt-Nielsen, Simon, Jonas Heide Smith ja Susana Pajares Tosca. 2013. *Understanding Video Games: The Essential Introduction*. Routledge.

Fahey, Mike. 2014. "Nothing Says Funeral Like a Quick Time Event." *Kotaku*, 11.3.2014. <https://kotaku.com/nothing-says-funeral-like-a-quick-time-event-1653938147>. Viitattu 8.10.2019.

Furious Paul. 2014. "Super Castlevania IV Japanese Vs American Version." *Furious Paul*, julkaistu 29.12.2014. <https://www.furiuspaul.com/snes/castlevania4/american-vs-japanese.html>. Viitattu 8.10.2019.

Harper, Todd. 2014. *The Culture of Digital Fighting Games: Performance and Practice*. New York: Routledge.

Haverinen, Anna. 2014. *Memoria virtualis – Death and Mourning Rituals in Online Environments*. Väitöskirja, Turun yliopisto.

Heikkinen, Tero ja Markku Reunanen. 2013. "Kung-fumestarit kuvaputkella – kamppailuelokuvien ja -pelin suhde 1980-luvulla." *WiderScreen*, no. 4 (2013).

<http://widerscreen.fi/numerot/2013-4/kungfumestartit-kuvaputkella-kamppailuelokuvien-ja-pelien-suhde-1980-luvulla/>.

Heikkinen, Tero ja Markku Reunanen. 2015. "Once Upon a Time on the Screen – Wild West in Computer and Video Games." *WiderScreen*, no. 1–2 (2015). <http://widerscreen.fi/numerot/2015-1-2/upon-time-screen-wild-west-computer-video-games/>.

van den Hoogen, Wouter, Karolien Poels, Wijnand Ijsselsteijn ja Yvonne de Kort. 2012. "Between Challenge and Defeat: Repeated Player-Death and Game Enjoyment." *Media Psychology* 15(4): 443–459.

Juul, Jesper. 2001. "Games telling stories? A brief note on games and narratives." *Game studies* 1(1): 1–12. <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>

Järvinen, Aki. 2002. "Gran Stylistissimo: The Audiovisual Elements and Styles in Computer and Video Games." Teoksessa *Computer Games and Digital Cultures Conference Proceedings, Tampere, 6. –8.6.2002*, 113–128. Tampere: Tampere University Press. <http://www.digra.org/digital-library/publications/gran-stylistissimo-the-audiovisual-elements-and-styles-in-computer-and-video-games/>

Kemppainen, Jaakko. 2012. "Genremetsä – peligenrejen käyttö digitaalisissa palveluissa." Teoksessa *Pelitutkimuksen vuosikirja 2012*, toimittajat Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä ja Riikka Turtiainen, 56–70. Tampere: Tampereen yliopisto. <http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2012/ptvk2012-06>.

Klastrup, Lisbeth. 2008. "What Makes World of Warcraft a World? A Note on Death and Dying." Teoksessa *Digital Culture, Play, and Identity: A World of Warcraft Reader*, toimittajat

Hilde G. Corneliussen ja Jill Walker Rettberg, 143–166. Massachusetts: MIT Press.

McCullough, J.J. 2018. "Nintendo's Era of Censorship." *Tanooki Site*. <http://www.tanookisite.com/nintendo-censorship/>. Viitattu 8.10.2019.

Newman, James. 2012. *Best Before: Videogames, Supersession and Obsolescence*. Abingdon: Taylor & Francis.

Rollings, Andrew ja Ernest Adams. 2003. *Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design*. Indianapolis, Indiana: New Riders.

Rugg, Julie. 2000. "Defining the Place of Burial: What Makes a Cemetery a Cemetery?" *Mortality*, 5(3): 259–275.

Samyn, Michaël. 2008. "The Graveyard Post Mortem." *The Old Blog of Tale of Tales*. <http://tale-of-tales.com/blog/the-graveyard-post-mortem/>. Viitattu 8.10.2019.

Schott, Gareth. 2017. "That Dragon, Cancer: Contemplating Life and Death in a Medium That Has Frequently Trivialized Both." Teoksessa *Proceedings of DiGRA 2017, Melbourne, Australia, 2. –6.7.2017*. Digital Games Research Association, <http://www.digra.org/digital-library/publications/that-dragon-cancer-contemplating-life-and-death-in-a-medium-that-has-frequently-trivialized-both/>.

Sicart, Miguel. 2013. "Moral Dilemmas in Computer Games." *Design Issues* 29(3): 28–37.

Snape, Joel. 2013. "Never Been So Much Fun: The Making of Cannon Fodder. How Sensible Software Turned the Horror of War into a 90s Classic." <https://www.eurogamer.net/articles/2013-12-04-never-been-so-much-fun-the-making-of-cannon-fodder>. Viitattu 8.10.2019.

Statista. 2017. "Japan: Religious affiliations in 2017." <https://www.statista.com/statistics/237609/religions-in-japan/>. Viitattu 8.10.2019.

Sumiala, J. and Hakola, O.J., 2013. "Introduction: Media and Death". *Thanatos* 2(2), 3–7. https://thanatosjournal.files.wordpress.com/2012/12/sumialahakola_introduction_than2220131.pdf.

Tocci, Jason. 2008. "You Are Dead. Continue?: Conflicts and Complements in Game Rules and Fiction". *Eludamos: Journal for Computer Game Culture* 2(2): 187–201.

Veit, Matthias. 2006. "Ian G. Harling". *The Lost Patrol*. <http://thelostpatrol.knagge.com/interview.htm>. Viitattu 8.10.2019.

Weber, Tiina. 2013. "Old Folks Never Die on TV: Representations of Corpses on American TV Shows in the 21st Century." *Thanatos* 2(2): 43–55. <https://thanatos-journal.com/2013/12/20/thanatos-vol-2-22013-media-death/>.

Kadonneen muiston metsästys: larp muistelutyön menetelmänä

Katsaus

Kerttu Lehto

Tampereen yliopisto

Tiivistelmä

Muistelutyö on ohjattua, tavoitteellista, pitkäjänteistä ja asiakaslähtöistä muistelua, jonka tukena käytetään usein taide- lähtöisiä menetelmiä. Liveroolipelaaminen eli larp sijoittuu taiteen ja pelin väliin. Siinä pelaaja eläytyy roolihahmoon näytellen tätä kanssapelaajien kanssa ennalta sovitussa ympäristössä. *Muistatko vielä sen päivän* on syksyllä 2018 toteutettu pilottihanke, jossa kehitettiin ja testattiin larppia muistelutyön menetelmänä. Hankkeessa luotiin senioriryhmän jakamasta nuoruusmuistosta toisinto larpin keinoin. Hankkeessa tutkittiin, soveltuuko larp muistelutyön menetelmäksi. Menetelminä käytettiin kerronnallisia ryhmähaastatteluja, osallistuvaa havainnointia ja kyselyitä. Aineisto analysoitiin teemoittain. Tutkimuksesta käy ilmi, että larp soveltui muistelutyön menetelmäksi. Muistolarpin tekeminen muun muassa aktivoi unohduksissa olleita muistoja, lisäsi koettua hyvinvointia ja poisti yksinäisyudentunnetta.

Avainsanat: liveroolipelaaminen, larppaaminen, hyvinvointi, vanhuus, muistelutyö

Abstract

Reminiscence work is facilitated, orientated, and perseverant remembering, often supported by art-based methods. Larp falls in between games and art-based activities. In larp, the players create an illusion of an altered reality by imitating their characters in an agreed-upon setting. *Do you still remember that day* was a pilot project, in which a larp was tested and developed as a method for reminiscence work. In this project an old memory shared by a group of elderly people was re-created by using larp as a method. Suitability of the larp method for reminiscence work was evaluated by using narrative group interview, participatory observation and questionnaire and analyzing the data thematically. This study shows that larp was a suitable method for reminiscence work. It had multiple effects: it e.g. activated already forgotten memories, added to the well-being experienced by the participants, and decreased their feelings of loneliness.

Keywords: live action role-play, Nordic larp, well-being, elderly, reminiscence work

Johdanto

Suomen väestö ikääntyy ja sen myötä kasvaa tarve uudelaikaisille innovaatioille ja menetelmille, jotka edistävät seniorien hyvinvointia. Eräs seniorien hyvinvointia lisäävä toiminnanmuoto on *muistelutyö*. Muistelutyö on ohjattua tai muuten mahdollistettua, tavoitteellista, pitkäjänteistä ja asiakaslähtöistä muistelua. (Liikanen 2011, 29; Hakonen 2003, 130.) Muistelutyötä tehdään usein ryhmissä ja sen myötä voi tutustua uusiin ihmisiin sekä kuvien ja esineiden avulla voimaantua ja vahvistaa omaa identiteettiä. Se sopii kaikille senioreille, kunhan se räätälöidään yksilö- ja ryhmäkohtaisesti. (Hakonen 2003, 132.) Muistelutyö tähtää osallistumiseen, luovuuden kannustamiseen ja omaehtoiseen kulttuuri-toimintaan ja sen tukena käytetään usein taidelähtöisiä menetelmiä, kuten kuvataidetta tai teatteria (Liikanen 2011, 29).

Larp eli liveroolipelaaminen on toimintaa, joka sijoittuu taiteen, pelaamisen ja fyysisen kertomuksen väliin. Sana *larp* on alun perin lyhenne sanoista "live action role play", mutta nykyään lyhennettä käytetään sellaisenaan (Leppälahti 2009, 25). Larpissa pelaaja pukeutuu hahmokseen ja "esittää hahmoaan" pelimaailmaa mallintavassa ympäristössä (Stenros & Harviainen 2011, 63; Leppälahti 2009, 25). Kun pöytäroolipeleissä pelaajat kertovat, mitä heidän hahmonsensa tekee, larpissa pelaajat näyttävät hahmojaan ja toimivat itse hahmonsensa puolesta (Mikkola & Rantanen 2007, 5). Larpissa ei kuitenkaan ole yleisöä, vaan pelaajat "esittävät hahmoaan" itselleen ja kanssapelaajilleen (Leppälahti 2009, 25).

Larppien pelaajakunta koostuu yleensä nuorista aikuisista, ja senioreita nähdään larpeissa vain harvoin. On kuitenkin olemassa myös larppaavia senioreita. (Larp census 2014.) Sosiaalista ja kognitiivista toimintaa sisältävä säännöllinen ja runsas virkistys-, vapaa-aika- ja kulttuuritoiminta ennaltaehkäisee dementoitumista ja pienentää dementoitumisriskiä (Liikanen 2011, 21).

On kuitenkin tärkeää, että kulttuurin tekemisen muoto on tekijälleen mieluisa ja että tekeminen on sekä haasteellista että omia totuttuja rajoja rikkovaa. (Malmivirta 2017, 55.) Ei siis ole ihme, että myös seniorit ovat innostuneet pelaamisesta. Esimerkiksi Grey Gunners on senioreista muodostuva *Counter-Strike: Global Offensive* -joukkue (Grey Gunners 2019). *Counter-Strike: Global Offensive* tai lyhyemmin CS:GO on eräs maailman seuratuimmista ja tunnetuimmista e-urheilupeleistä. Sen ydinajatuksena on taistelu poliisin erikoisjoukkojen ja terroristien välillä. (Eurheil.com 2019.) Grey gunners (2019) sanoo itsestään: "se, että olemme isovanhempia, ei tarkoita, että ruokkisimme puluja tai keräisimme kuponkeja". Muistelutyön asiantuntija Leonie Hohenthal-Antin (2006, 15) ennustikin jo yli kymmenen vuotta sitten, että senioripalvelut tulevat monipuolistumaan seniorien itsensä aloitteesta.

Syksyllä 2018 järjestettiin Kotikunnaan palvelutalossa Turussa pilottihanke *Muistatko vielä sen päivän*, jossa tutkittiin larpin käyttöä muistisairaiden senioreiden muistelutyön menetelmänä. Hankkeessa kerättiin tutkimusaineistoa senioriryhmän yhteisistä nuoruusmuistoista, osallistujien suhtautumisesta larp-menetelmään, larpin toimivuudesta muiston palauttamisen menetelmänä sekä sen vaikutuksesta osallistujien koettuun hyvinvointiin. Näiden teemojen kautta vastattiin tutkimuskysymykseen: Soveltuuko larp muistelutyön menetelmäksi?

Muistatko vielä sen päivän -hankkeen koordinaattorina ja tutkijana toimi Kerttu Lehto. Lehto on larpannut ja järjestänyt larptapahtumia vuodesta 2006, hänellä on larpyritys Lounatar ja hän on aiemmin tutkinut larppia nuorisotyön menetelmänä (Lehto 2016). Lehto kirjoitti hankkeen pohjalta pro gradu -tutkielmansa *Muistan vielä sen päivän. Larp muistelutyön menetelmänä* (Lehto 2019), jonka pohjalta tämä katsaus

on koostettu. Hanketta rahoitti ja pro gradu -tutkielman tilasi Eläkkeensaajien Keskusliitto EKL ry.

Luova muistelutyö

Muistelutyö on hyvinvoinnin lisäämiseen tähtäävää, ohjattua tai muuten mahdollistettua, tavoitteellista, pitkäjänteistä ja asiakaslähtöistä muistelua (Hakonen 2003, 130). Muistelutyön avulla käydään läpi ihmisen elämäntarinaa ja eheyttään sitä (Liikanen 2011, 29). Se perustuu ajatukseen, että jokaisen elämäntarina on ainutlaatuinen (Hakonen 2003, 130). Muistelutyötä tehdään pääasiassa senioreiden ja muistisairaiden kanssa. (Liikanen 2011, 29.) Kun muistisairaahan henkilön sosiaalinen todellisuus ja arki esimerkiksi laitoshoidon aikana kapeutuu, konkreettisten muistojen ja eletystä elämästä kiinni pitämisen tarve korostuvat (Suomi 2003, 127). Muistelutyö vastaa tähän muistelun tarpeeseen. Se on turvallinen vuorovaikutustilanne, jossa osallistujat saavat kokea tulevaisuutta kuulluksi ja osalliseksi. Samalla se on tutustumista ja välittämistä. (Vanhustyön keskusliitto 2019.) Tarinoiva ja itses- tään kertova asiakas on myös henkilökunnalle tutumpi. Lisäksi kertomalla ja kuulluksi tulemalla yksinäisyyden tunne vähenee. (Hakonen 2003, 130-131.)

Muistelutilanteessa kaikki muistelijat ovat tasaveroisia keskenään. Kenenkään muistot eivät ole tärkeämpiä kuin jonkun toisen. Niinpä muistelutyötä ohjaa usein joku ulkopuolinen henkilö, kuten taiteilija, toiminnanohjaaja, toimintaterapeutti tai vapaaehtoistyöntekijä (Liikanen 2011, 30). Muistelutyössä pyritään keskittymään positiivisiin muistoihin, sillä liian raskaat muistot jäävät helposti pyörimään muistelijoiden mieleen ja alkavat ahdistaa. Tämän takia muistelutyön yhteydessä saatetaan esimerkiksi laulaa vanhoja lastenlauluja tai lausua runoja, jotka moni osaa ulkoa vielä vanhanakin. (Hakonen 2003, 134.) Toisaalta hyviin muistoihin ja hyvään

oloon päästään joskus käsiksi vain muistamalla ensin ikäviä asioita. Muistelutyöhön kuuluvat olennaisesti kaikenlaiset tunteet ja ohjaajan keskeisiin tehtäviin kuuluu, ettei ahdistus jää kenellekään päällimmäiseksi tunteeksi, vaan raskaista muistoista ehditään siirtyä kevyempiin, iloisein aiheisiin ennen muistelutuokion päättymistä. (Vanhustyön keskusliitto 2019.)

Muistelutyö on räätälöitävä asiakkaiden tarpeiden mukaan. Esimerkiksi dementoituneiden henkilöiden kognitiiviset toiminnot ovat häiriintyneet ja heillä on vaikeuksia hahmottaa itseään ja ympäristöään. Lisäksi epäloogisuudet ovat ahdistavia ja pelottavia. (Hakonen 2003, 132.) Hohenthal-Antin (2006, 102) muistuttaa kuitenkin, että tunnemuisti säilyy Alzheimerin tautia sairastavilla ja dementiaa sairastavat muistavat illalla nimenomaan aamun *tunnelman*. Hän painottaa myös taiteen ja kulttuurin merkitystä toteamalla, että vaikka puhekyky katoaisi, ihminen voi kyetä laulamaan. Hakosenkin (2003, 132) mukaan muistelutyössä on hyvä käyttää mahdollisimman monia aistikanavia hyödyksi, sillä tämä tukee kommunikaatiota ja aktivoi jäljellä olevia voimavaroja.

Koska muistelutyö tähtää osallistumiseen, luovuuden kannustamiseen ja omaehtoiseen kulttuuritoimintaan (Liikanen 2011, 29), yhdistetään se usein taidelähtöisiin menetelmiin. Luovuus ei katoa mihinkään iän myötä (Hohenthal-Antin 2006, 38), eikä kyky nauttia taiteesta vähene muistisairauden myötä (Hohenthal-Antin 2006, 102). Erilaiset muistelua ohjailevat ja kannustavat menetelmät tekevät siitä samalla houkuttavaa, jännittävää ja kohderyhmälle räätälöityä (Hohenthal-Antin 2006, 101).

Taidelähtöistä toimintaa hyödyntävää muistelutyötä kutsutaan luovaksi muistelutyöksi. Tällainen muistelutyö rakentaa kestäväää hyvinvointia antamalla ihmisille samalla mahdollisuuden luovaan toimintaan (Siivonen 2009, 71). Luovas-

sa muistelutyössä aktivoidaan muistamista paitsi aistikanavien, myös tekemisen ja kokemusten kautta. Luova muistelutyö voi ehkäistä syrjäytymistä, kiinnittää seniorin yhteisöön, vahvistaa identiteettiä, lisätä hyvinvointia ja toimia sukupolvia yhdistävänä lenkinä (Hohenthal-Antin 2006, 123). Taide ja kulttuuri luovat hyvinvointia ikääntyvien arkeen ja juhlaan (Liikanen 2011, 3).

Larp menetelmänä

Larp on moniaistinen taiteen ja pelin välimuoto. Tässä katsauksessa tarkastelen larppia menetelmällisestä näkökulmasta. Se on lähtökohdiltaan osallistavaa toimintaa (Söderberg 2003, 101), jota tehdään itselle ja kanssapelaajille ja josta haetaan uusia kokemuksia ja elämyksiä. Larpeissa voidaan käsitellä mitä vain aiheita ja teemoja, mutta ne käsitellään rooli-hahmossa, eli jonkun muun ajatus- ja tunnemaailman kautta. Larpissa pelaaja on pelin ajan joku muu (rooli-hahmo) ja hahmot kohtaavat toisensa sovitussa pelitilanteessa.

Kokemus larpista syntyy hahmon pelaamisen kautta: tarkoituksena on tarkkailla fiktiivistä maailmaa hahmon näkökulmasta. Tämän takia on vaikeaa yrittää sanallistaa larppia: se pitää kokea. Ulkopuolisen tarkkailijan onkin lähes mahdotonta ymmärtää, mistä larpin kokemuksellisuudessa on todella kyse. (Stenros & Montola 2010, 20.) Se poikkeaa totutuista taidelähtöisistä menetelmistä, kuten teatterista tai kuvataiteesta sekä pelillisyydellään että intensiivisyydellään, ja vaatii pelaajiltaan rohkeutta ja heittäytymiskykyä. Larp voi tarjota loistavaa subjektiivista näkemystä vaikeisiin aiheisiin, ja mahdollistaa pelaajilleen uudet näkökulmat (Pohjola 2003, 37).

Larppia menetelmänä käyttäen voidaan nostaa esiin unohdettuja tarinoita ja sanoittaa vaiettuja kertomuksia. Sveitsissä pakolaisista koostuva ryhmä on järjestänyt ja pelauttanut useita kertoja omiin kokemuksiinsa pohjaavan, *A day in a li-*

fe of a refugee -larpin. Pelaajina on ollut monenlaisia ryhmiä koululuokista maailman johtajiin. (Crossroads Foundation 2019.) Suomessa ja Ruotsissa *Dublin2* puolestaan toi pakolaiskriisin keskelle Helsingin ja Tukholman keskustaa. *Dublin2* oli käytännössä pakolaisleiri keskellä kaupunkia. Larpin hahmot olivat turvapaikanhakijoita ja pakolaisleirin työntekijöitä, ja ohikulkijat saattoivat kulkea pelialueella ja olla vuorovaikutuksessa pelaajien kanssa. (Kaljonen & Raekallio 2012, 30-37.) Puolassa puolestaan kansallista historiaa elävöittävät *Sarmatia*-larpit ovat auttaneet pelaajia ymmärtämään omaa kulttuuriperintöään aivan uudella tasolla. Pelien seurauksena useat pelaajat ovat sisällyttäneet niissä oppimaansa perinnetietoa omaan elämäänsä. (Mochocki 2012, 58-65.) Suomessa esimerkiksi *Vihan Itkuvirsi* -larp käsittelee vaiettua suomalaista menneisyyttä. Siinä pelaajat pääsevät elämään sisällissodan punavankien nahoissa. Teos pyrkii antamaan äänen edelleen vaietuille sisällissodan uhreille. (Vihan itkuvirsi 2018.) Larpin keinoin on mahdollista vaikuttaa ihmiseen syvällä ja pitkävaikutteisella tasolla, muuttaa näkökulmia, tapoja ja mielipiteitä. (Mochocki 2012, 65.)

Edellä mainittuja larppeja voidaan tarkastella taiteena. Larpit tekevätkin yhä vahvemmin tuloaan taiteen kentälle, mistä ovat merkinä esimerkiksi suurien rahoittajien apurahat. (Esim. Koneen Säätiö 2015; Vihan itkuvirsi 2018; Suomen Kulttuurirahasto 2018; Suomen Kulttuurirahasto 2019). Niitä voidaan kuitenkin lähestyä myös menetelmänä. Kaikki neljä edellä mainittua larppia käsittelevät elettyä todellisuutta, pyrkivät ymmärtämään jonkun muun henkilön kohtaamia elämänkäänteitä. Larpissa pelaaja tutustuu toisen henkilön ajatuksiin, tunteisiin ja sielunmaisemaan ja pyrkii omaksumaan ne. (Stenros 2010, 300.) Tässä onnistuessaan pelaajan ajatukset ja tunteet muuttuvat hetkellisesti hahmon ajatuksiksi ja tunteiksi. Tämä voi auttaa pelaajaa tunnistamaan myös omia tunteitaan ja ajatuksiaan. Menetelmänä larp tarjoaa pelaajal-

le erilaisen perspektiivin paitsi yhteiskunnallisiin, kulttuuriin ja sosiaalisiin aiheisiin, myös itsetutkiskeluun. Saarikosken (2009, 285) mukaan pelit ja leikit ovatkin kautta historian olleet yhteisön omaa kulttuuria ja identiteettiä vahvistavia tekijöitä.

Menetelmänä larp on haastava (Lehto 2016, 44) ja sitä käytetään vain harvoin. Kuten jokainen tapahtumatuotanto, koostuu larpinkin tekeminen lukemattomista osasista: tekijöistään, tilasta, osallistujista, taiteellisesta sisällöstä, säästä ja monista muista tekijöistä. Larp-tuotanto on muuten kuin minkä tahansa tapahtuman tuottaminen, paitsi että siinä on tapahtuman lisäksi taiteellinen tai pelillinen larp-sisältö. (Reivo 2007, 63.)

Perinteisessä suomalaisessa larpissa järjestäjät eli pelinjohto määrittelee maailman ja tilanteen, johon peli sijoittuu, ja kirjoittaa jokaiselle pelaajalle oman roolihahmon (Suovanen 2019). Larp markkinoidaan, pelaajat ilmoittautuvat peliin ja maksavat pelimaksun, jolla pelinjohto hankkii (usein vuokraa) pelipaikan, järjestää mahdollisesti ruokailut sekä kaiken peliin liittyvän rekvisiitan. Pelinjohto saattaa myös huolehtia pelaajien majoituksesta. Pelinjohto jakaa hahmot pelaajille, jotka matkustavat pelipaikalle pitkienkin matkojen päästä. Suomalaiset larpit kestävät tyypillisesti muutamista tunneista kokonaiseen viikonloppuun ja niiden pelaajamäärät vaihtelevat alle kymmenestä jopa satoihin (Stenros & Harviainen 2011, 63; Leppälahti 2009, 25-28).

Larppiin osallistuminen vaatii pelaajaltaankin paljon (hahmoon, pelimaailmaan ja sääntöihin tutustuminen, paikalle tuleminen, hahmoksi pukeutuminen, vastapelaajiin tutustuminen, hahmoon heittäytyminen ja purkutilaisuuteen sitoutuminen). Joissain tapauksissa voi olla tarpeen madaltaa larpin kynnystä esimerkiksi kirjoittamalla larp tähän päivään, jolloin pelaajien ei tarvitse tehdä erikoisia asuja. Muistelu-

työn menetelmänä larppia käyttävän onkin päätettävä, toimiiko menetelmänä larpin tekeminen, eli larpin kirjoittaminen ja larptapahtuman tuottaminen, itse larppaaminen eli larppiin osallistuminen pelaajana, vai molemmat. Lisäksi hänen on pohdittava, millainen larp on tavoitteenmukainen, eli mitä menetelmällä pyritään saavuttamaan ja millainen larp tai larpin tekeminen tätä tavoitetta palvelee.

Muistelutyölarp: Muistatko vielä sen päivän

Muistatko vielä sen päivän oli Kansan sivistysrahaston (Eläkkeensaajien keskusliiton rahaston) rahoittama hanke, jossa elävöitettiin senioriryhmän jaettu nuoruusmuisto larpin keinoin. Se toteutettiin Turussa, palvelutalo Kotikunnaan päiväpaikka Villan maanantairyhmässä syksyn 2018 aikana. Kerttu Lehto keräsi hankkeesta aineistoa pro gradu -työhönsä. (Lehto 2019.)

Larp voi kertoa tarinan, jonka juonellinen keskikohta ja lopputulos ovat vielä tuntemattomia, mutta joka kertoo ihmisryhmästä ja sijoittuu tiettyyn aikaan ja paikkaan (Pohjola 2003, 38). Toisin sanoen larp voi laittaa tarinan alkuasetelman käyntiin, määrittää tilanteen, henkilöt, paikan, tunnelman, muttei vielä lopputulosta. *Muistatko vielä sen päivän* asetti senioriryhmän jaetun nuoruusmuiston tarinan alkuasetelmaksi, tilanteen määrittelijäksi.

Hanke koostui alun muisteluosiosta, jossa etsittiin jaettua nuoruusmuistoa ja syvennettiin sitä, sekä jaetun muiston elävöittämisestä larpin keinoin. Koko toiminta muisteluineen ja larp-tuotantoineen toteutui kerhotoimintana turkulaisen Kotikunnas-palvelutalon toimintaryhmässä. Larp pyrittiin taivuttamaan menetelmäksi muistelutyöhön niin, että muistelutyön hyvinvoinnin lisäämisen tavoitteet täyttyvät hank-

keen kaikissa vaiheissa. Samalla toteutuksessa pyrittiin noudattamaan larpin järjestämisen vaiheita niin, että lopputulos muistuttaisi mahdollisimman paljon perinteistä viihteellistä larppia, nostaen silti muiston tapahtuman keskiöön.

Muistako vielä sen päivän -larpin tuotanto perustui ajatukseen, että jos se tehtäisiin kaikkia larpin tekemisen osa-alueita kunnioittaen, siitä mitä todennäköisimmin tulisi larp. Lähtökohdiltaan se kuitenkin poikkesi ainakin kahdella tavalla perinteisestä larp-tuotannosta: Larpin aiheena olivat sen tekijöiden muistot, kun tavallisesti larp kertoo jostain fiktiivisestä tai historiallisesta aiheesta. Lisäksi se toteutettiin kerhotoimintana, kun tavallisesti suomalaiset larpit tehdään harrastajien toimesta vapaaehtoistyönä (Stenros & Montola 2010, 20).

Larp toteutettiin kerhotoimintana niin, että kullakin tapaamisella keskityttiin larpin tekemisen eri osa-alueeseen. Ensimmäiset kaksi tapaamiskertaa käytettiin muiston etsimiseen ja tarkentamiseen, kolmas käytettiin hankkeeseen mukaan tuleviin opiskelijoihin tutustumiseen. Siitä seuraavat neljä kertaa käytettiin larp-tapahtuman suunnitteluun ja valmisteluun. Näistä yksi käytettiin tulevan tapahtuman markkinointiin: tapahtumaa haluttiin markkinoida palvelutalon väelle ja omille tutuille, joten seniorit askartelivat markkinointijulisteet. Yksi tapaamiskerta käytettiin lavastuksen suunnitteluun. Pelipaikkaa ei tarvinnut erikseen hankkia, sillä palvelutalon yläkerran aula soveltui hyvin pelitilaksi. Yhdellä kerralla oli pukupäivä: palvelutaloon tuotiin ajanmukaisia pukuja ja asusteita, joista kukin sai valita hahmolleen sopivat, omien muistojensa mukaiset vaatteet. Yhdellä tapaamiskerralla pelaajat tekivät itselleen hahmot käyttäen apuna hahmonluontikaavaketta. Seniorien hahmot pohjautuivat muistikuvaan omasta nuoresta itsestä. Pelipäivänä varattiin pelin valmisteluun, pelaamiseen ja purkuun koko päivä. Lisäksi tapahtuman jälkeen oli vielä erillinen tunnelmien purkamiselle

varattu tapaamiskerta. (Lehto 2018.)

Toimintaympäristö ja kohderyhmä

Pelin toteutuspaikkana toiminut palvelutalo Kotikunnas on Turun Lähimmäispalveluyhdistys ry:n palveluasumisyksikkö (Turun Lähimmäispalveluyhdistys ry Kotikunnas 2015a), ja päiväpaikka Villa on yksi Kotikunnaan muistisairaiden hoitoon erikoistuneista yksiköistä (Turun Lähimmäispalveluyhdistys ry Kotikunnas 2015b). Palvelutalo Kotikunnaassa osallistetaan asukkaat ja asiakkaat erilaisin luovin menetelmin sosiokulttuurisen vanhustyön periaatteiden mukaan (ks. Liikanen 2011, 6).

Kotikunnaan maanantairyhmäläiset ovat toimintakykyisiä ja suhteellisen hyväkuntoisia. Nuorin maanantairyhmäläinen oli hankkeen alkaessa 68- ja vanhin 92-vuotias. Heillä on kaikilla jokin muistisairaus, mutta he ovat niin hyväkuntoisia, että voivat asua vielä kotona. Maanantaisin he tapaavat toisensa Kotikunnaan päiväpaikka Villassa ja osallistuvat aktiviteetteihin. Villassa on ryhmiä jokaisena arkipäivänä. Maanantairyhmä valikoitui *Muistatko vielä sen päivän* -ryhmäksi pääasiassa sen kävijöiden hyväkuntoisuuden tähden. Valintaan vaikuttivat myös ryhmän laaja ikäjakauma ja suhteellisen tasainen sukupuolijakauma (6 naista ja 5 miestä), sillä kehittämistyön kannalta oli tärkeää, että ryhmä ei ollut liian homogeeninen. Lisäksi maanantairyhmällä ei ollut mitään säännöllistä läsnäoloa vaativaa projektia meneillään, kuten joidenkin muiden viikonpäivien ryhmillä.

Muistatko vielä sen päivän lähti sosiokulttuurisen vanhustyön periaatteiden mukaan oletuksesta, että ikä ei vähennä kulttuurista, pelaamisesta ja luonnosta nauttimista, eikä ole este osallistumiselle (ks. Liikanen 2011, 6). Lisäksi koko kehittämistyö perustui siihen, että se mukautuu ja muuttuu kohde-ryhmän tarpeiden ja toiveiden mukaan.

Kohderyhmän, larp-menetelmän vaikuttavuuden ja larpissa käsiteltävien teemojen takia muistelutyön eettisyys vaati erityistä pohdintaa. Pureutumisen arvoisia seikkoja olivat erityisesti muistisairauksien mukanaan tuomat haasteet, muistelutyön henkilökohtaisuus, mahdolliset ikävät muistot ja niistä seuraavat tuntemukset. Yhteisöpedagogitaustan takia hankkeen koordinaattori oli koulutettu kohtaamaan vastavia haastavia tilanteita ohjaajana. Panostamalla ryhmän sisäiseen luottamukseen, avoimeen keskusteluun ja lempeään ohjaajuuteen voitiin luoda turvallinen tila, jossa voitiin nostaa esiin myös kipeitä muistoja. Näille aiheille tuli antaa riittävästi tilaa ja huomiota. Päiväpaikka Villan henkilökunta oli myös koko projektin ajan käytettävissä siltä varalta, että riskitilanteita syntyisi. Kommunikaatioon ja viestintään kiinnitettiin myös erityistä huomiota. *Muistatko vielä sen päivän* -hankkeen ja kehittämistyön aikana kommunikointi selkeästi, asioista puhuttiin niiden oikeilla nimillä ja tiedotettiin ajoissa. Päätöksiä ei tehty mielivaltaisen subjektiivisesti, vaan ratkaisuihin päästiin keskustelun kautta. (Ks. Karjalainen ym. 2002, 9.) Potentiaalisia riskitilanteita ennakoitiin Villan henkilökunnan kanssa ja muutoksentarpeeseen reagoitiin. Työtä tehtiin koko ajan kohderyhmän hyvinvointi edellä ja päätöksistä keskusteltiin myös ryhmäläisten kanssa (Karjalainen ym. 2002, 10). Aikataulut tehtiin sopivan tarkoiksi mutta samalla joustaviksi, jotta niitä ei tarvinnut muuttaa projektin aikana. Kaikesta tiedotettavasta (kuten aikataulusta ja siitä mitä larp on) tehtiin selkeät tiedotteet, jotka kohderyhmäläiset veivät kotiinsa.

Larp-muistelutyömenetelmän kehittämismenetelmät

Kehittämistyön tukena käytettiin erilaisia tutkimusmenetelmiä: kerronnallisia ryhmähaastatteluja, osallistuvaa havain-

nointia ja kyselyitä. Näiden menetelmien avulla kerättiin aineistoa, jonka avulla tutkittiin, soveltuuko larp muistelutyön menetelmäksi. Aineiston pohjalta tuotettiin menetelmäopas, jossa kerrotaan kohta kohdalta, miten *Muistatko vielä sen päivän* -tapahtuman voi järjestää (Lehto 2018). Eläkkeensaajien keskusliitto EKL ry on levittänyt opasta ympäri Suomea yhdistysten ja ryhmien käyttöön.

Tässä tutkimuksessa painopiste oli laadullisessa tutkimuksessa ja käytössä oli myös palautekysely. Menetelmien monipuolisella käytöllä pyrittiin mahdollisimman laadukkaaseen kehittämistyöhön, mutta myös vastaamaan Lumme-Sandtin (2005, 125) kehoitukseen huomioida kohderyhmän kognitiiviset ja fyysiset rajoitteet: esimerkiksi kyselyyn vastaaminen vaikeutuu, jollei voi pitää kynää kädessä reumatismin takia. Tällöin on tärkeää, että palautetta voi antaa vaihtoehtoisessa muodossa, esimerkiksi haastattelun kautta. Kohderyhmälle pyrittiin tarjoamaan useita erilaisia mahdollisuuksia palautteen antoon ja mielipiteen ilmaisuun.

Muistelutyössä toteutettiin kolme kerronnallista ryhmähaastattelua, joiden tukena käytettiin tarinankerronnallisia menetelmiä. Haastattelu on muistitietotutkimuksen suoran vuorovaikutussuhteen keskeisin menetelmä (Ukkonen 2006, 182), ja tässä tutkimuksessa haastattelu toimi muistelutyön ja muistitietotutkimuksen yhdistelmänä. Kaksi haastatteluista toteutettiin hankkeen kahdella ensimmäisellä tapaamiskerralla ja niissä korostui kerronnallisuus, sillä niiden aikana etsittiin jaettua nuoruusmuistoa. Kolmas haastattelu toteutettiin hankkeen viimeisellä tapaamiskerralla kahdessa pienryhmässä, ja sen tarkoitus oli kerätä palautetta. Haastattelijoina toimivat hankkeessa mukana olleet opiskelijat, joten se oli strukturoidumpi kuin kaksi aiempaa haastattelua. Haastattelut toteutettiin teemallisina ryhmähaastatteluina. (Lehto 2019.)

Haastattelut valmisteltiin laatimalla lista keskusteltavista aiheista ja keskustelujen aikana pidettiin huoli siitä, että kaikista suunnitelluista aiheista keskusteltiin edes hieman. Keskusteltavat aiheet liittyivät larpin kannalta olennaisiin seikoihin: miten muiston maisemassa pukeuduttiin, keitä henkilöitä muistoon kuuluu, missä muisto tapahtui, mitä syötiin tai juotiin. Valituilla keskustelunaiheilla ei kuitenkaan pyritty rajoittamaan puheenaiheita, vaan kannustettiin haastateltavia kertomaan tarinoita ja muistoja, joita heidän mieleensä nousi. (Eskola & Vastamäki 2010, 32.) Haastattelija reagoi vastauksiin ja esitti lisäkysymyksiä esimerkiksi pukujen yksityiskohdista tai musiikista. Haastattelut nauhoitettiin ja niistä tehtiin muistiinpanoja, jotka lopulta litteroitiin ja analysoitiin teemoittain (Lehto 2019). Ukkonen (2006, 182) toteaaakin, että tyypillinen muistitietotutkimuksen tutkimushaastattelu toteutuu osallistujien yhteisen toiminnan tuloksena, muistuttaa monin tavoin tavanomaista arkikeskustelua ja pohjautuu osapuolten esiymmärrykselle. Tässä tutkimuksessa korostui kertomusten, kaskujen ja *kuuntelun* merkitys (Ukkonen 2006, 185-186; Hyvärinen & Löyttyniemi 2005, 204), mikä teki haastatteluista kerronnallisia: kerronnallisen haastattelun tavoitteena on koota tutkijan aineistoksi kertomuksia (Hyvärinen & Löyttyniemi 2005, 189). *Muistatko vielä sen päivän* -larp rakennettiin näiden kertomusten pohjalta.

Hankkeen aikana toteutettiin osallistuvaa havainnointia. Ero osallistujan ja osallistuvan havainnoijan välillä syntyy osallistumisen motiiveilla, eksplisiittisestä tietoudesta ja introspektiosta (Tuomi & Sarajärvi 2009, 82). Hankkeen koordinaattori oli osallistuva havainnoija, tutkija, mahdollistaja, ja ohjaaja. Hän oli tiiviisti vuorovaikutussuhteessa kohderyhmän kanssa, tutustui heihin yksilöinä ja kuului yhteisöön, mutta oli eri asemassa kuin muut. (Vasenkar 1996, 13.)

Havainnoista kirjattiin ylös tilanteiden tunnelma, keskusteluissa esiin nousseita teemoja, mielipiteitä ja kommentteja, kohderyhmän vireyden ja innostuksen tiloja, sekä erilaisia epävarmuuden, innostuksen, huolen, ahdistuksen, pelon ja odotuksen ilmaisuja. Hankkeen etenemistä myös valokuvattiin. Lisäksi päiväpaikka Villan henkilökunta teki havaintoja kävijöiden reaktioista. Terveystieteiden ammattilaisina he olivat päteviä kommentoimaan esimerkiksi hyvinvointiin liittyviä vaikutuksia. Hankkeeseen osallistui viisi sosionomiopiskelijaa, jotka pitivät päiväkirjaa tapaamiskerroista ja keskustelivat ohjaajan kanssa kerhokertojen jälkeen. Päiväpaikka Villan henkilökunta antoi lopuksi hankkeesta kirjallisen palautteen.

Lisäksi hankkeesta kerättiin palautetta kahdella kyselyllä. Ensimmäinen palautekysely toteutettiin itse larp-tapahtumaa edeltävän tapaamisen päätteeksi, ja siinä kysyttiin osallistujien tunnelmia ja ajatuksia menneestä syksystä ja tulevasta larp-tapahtumasta. Osallistujat saivat vastata kysymykseen vapaasti ja rauhassa. Avoin kysymys mahdollisti selkeämmän ja monipuolisemman palautteen siitä, mikä toimii ja mikä ei: vastaaja voi kertoa mielipiteensä niin perusteellisesti kuin itse halusi (Valli 2010, 126). Toinen palautekysely toteutettiin itse larp-tapahtumassa paperisella, yhden sivun mittaisella palautekyselyllä, johon saivat vastata kaikki tapahtumaan osallistuneet. Kyselyyn vastattiin nimettömästi. Kysely koostui Likert-asteikosta (Valli 2010, 118) ja avoimesta kysymyksestä. Likert-asteikkoon on helppoa vastata nopeasti, mikä yhdessä palautekyselyn lyhyiden kanssa madalsi vastaamisen kynnyksen. Likert-asteikolla saatiin myös numeerista tietoa esimerkiksi tapahtuman vaikutuksesta muisteluun ja koettuun hyvinvointiin. Toisaalta avoin kysymys antoi tilaisuuden syvemmälle palautteelle (Valli 2010, 126). Kerätty aineisto analysoitiin teemoittain, menetelmätriangulaation periaat-



Kuva 1. Haastattelut toteutettiin kohderyhmälle tutussa oleskelutilassa.

teita noudattaen eri näkökulmista ja eri menetelmillä (Laine, Bamberg & Jokinen 2007, 24).

Tärkeimmät tutkimustulokset

Jo ensimmäisellä ryhmähaastattelukerralla löysimme muiston, josta oli jokaisella maanantairyhmäläisellä oma versionsa: tanssit. Tanssit jaettuna muistona on selkeästi rajattu tapahtuma tai toiminto, kertoo ihmisryhmästä ja on mahdollista sijoittaa suunnilleen tiettyyn ajanjaksoon seniorien iän mukaan. Lisäksi se sijoittuu geneeriseen paikkaan: tanssivat muistuttavat toisiaan ja niissä on yhteisiä piirteitä, vaikka ne ovatkin eri paikkoja. Näin ollen tanssimuistoa oli mahdollista lähestyä larpin miljöönä (Pohjola 2003, 38).

Tämä senioriryhmä löysi muitakin yhteisiä muistoja, kuten hää ja muut juhlat, kesäloman alun ja koulumuistot. He kuitenkin silminnähden innostuivat ajatellessaan tanssilarppia, ja monen muistoissa oli toteutettavissa olevia henkilökohtaisia tasoja (esimerkiksi tietynlaiset vaatteet, maut, tuoksut ja piilopullot pensaassa). Tanssipaidat olivat suhteellisen geneerisiä ja monet aisteihin liittyvät muistot, kuten tietyt herkut kanttiinissa tai tietyt musiikkikappaleet, olivat jaettuina. Riittävän geneerisessä ympäristössä myös yksityiskohdat, kuten reikämunkit tai kreppipaperikoristeet on mahdollista toteuttaa.

Kohderyhmän ikäjakauma oli kuitenkin suhteellisen suuri, minkä takia vuoden 1958 tanssit, joihin lopulta päädyimme, tapahtuivat liian varhain joidenkin osallistujien muistoille. Eräs ryhmäläinen kirjoittikin ennen tapahtumaa:

Odotan innolla maanantain tapahtumaa. Olen sen verran nuori, että en itse muista tarkalleen sen ajan

tapahtumia. Olen yrittänyt ajatella itseni 18- vuotiseksi vuoteen 1958 ja eläytyä sen ajan henkeen. Toivon, että tapahtuma onnistuu hyvin ja kaikki muutkin ovat innolla mukana. Olen ollut alusta alkaen innolla mukana siinä mitä olemme tehneet.

Ikäjakauman mukanaan tuomaan ajankohdalliseen haasteeseen reagoitiin siis hahmotyöllä. Larppiin osallistuvat seniorit pyrkivät sijoittamaan nuoreen itse perustuvan hahmon vuoden 1958 tanssien kontekstiin ja kokemaan tanssihetken oman nuoren itsen ajatusmaailman kautta. *Muistatko vielä sen päivän* -hankkeen myötä heidän ymmärryksensä larpista lisääntyi, ja siten myös ennakkoluulot larppia kohtaan karisivat. Tämä senioriryhmä osallistui alusta asti aktiivisesti larpin tekemiseen, vaikkeivät he ehkä täysin ymmärtäneet, mitä kohti pyrkivät. Koska larp oli vieras käsite, puhuttiin tansseista tai tapahtumasta. Muiston uudelleen eläminen oman nuoren itsen näkökulmasta ymmärrettiin kuitenkin hyvin. Hahmon tekeminen hahmolomakkeen avulla ymmärrettiin myös nopeasti ja se herätti hedelmällistä keskustelua: moni huomasi ajattelutapansa tai arvojensa muuttuneen vuosien saatossa. Lisäksi monet *Muistatko vielä sen päivän* -hankkeen osa-alueet, kuten muiston metsästys ja julisteiden askartelu, olivat senioreille tuttuja toimintoja kontekstista irrotettuina. Pukupäivä, jolloin seniorit pääsivät valitsemaan itselleen puvun tulevaan tapahtumaan, ymmärrettiin nopeasti. Vaatteiden tyyli ja sovittelu koettiin innostavana ja hauskana.

Itse larp-tapahtuma koettiin jännittävänä ja mukaansatempaavana. Suurimmalle osalle maanantairyhmäläisistä tämä monipuolinen, erilaisia luovia toimintoja yhdistelevä projekti oli mieluisa. Kuten Malmivirta (2017, 55) toteaa, luovan muistelutyötoiminnan hyödyllisyyden kannalta on tärkeää, että sen muoto on itselle mieluisa ja tekeminen on haasteellista, omia totuttuja rajoja rikkovaa, ja että se tapahtuu sel-

laisessa sosiaalisessa kontekstissa, johon osallistuminen on helppoa ja joka tapahtuu lähiyhteisössä. Ei olekaan ihme, että näinkin suuressa ryhmässä oli myös yksi osallistuja, joka ei kokenut tätä taidemuotoa omakseen. Hän oli mukana muilla tapaamiskerroilla, muttei osallistunut itse tapahtumaan. Muillakin tapaamiskerroilla hän oli syrjäänvetäytyvä, ja kertoi käyvänsä kerhossa koska puoliso pakottaa. Larp on kuitenkin niin haastava ja sekä aikaa että sitoutumista vaativa menetelmä, että osallistujien on oltava mukana omasta tahdostaan. Osallistujien vapaaehtoisuus on myös eettisesti tärkeää. Ryhmän on suotavaa tuntea toisensa ennestään ja toimittava hyvin yhdessä, jottei vastentahtoiselle osallistujalle tule ulkopuolisuuden kokemuksia.

Omasta tahdosta mukana oleminen on tärkeää myös siksi, että muistolarpin myötä muistot tulevat paljon lähemmäs ja konkreettisemmiksi kuin mitä odottaisikaan. Koko larpintekoprosessin ajan pureudutaan yhä uudestaan samaan muistoon ja pintaan saattaa nousta ikäviäkin muistoja. Lisäksi muistoista rakennettu fyysinen toisinto tuo menneisyyden tähän ja nyt. Se on huomattavasti elävämpi muistutus menneistä kuin esimerkiksi museonäyttelyt tai valokuvat. Tapahtumassa tehdyn palautekyselyn mukaan moni tapahtumaan osallistunut – siis nekin, joiden omiin muistoihin tapahtuma ei perustunut – muistivat jotain unohtamaansa tapahtuman seurauksena.

Muistolarppia tehdessä tanssimuistoihin upottiin syvälle. Mieleen nousi jo unohtuneita muistoja. Muistot olivat pääosin hyviä ja iloisia. Ne kohdattiin tukevassa ja turvallisessa sosiaalisessa ympäristössä, jossa ikävienkin asioiden muistaminen oli turvallista. Käsittelyyn nousivat esimerkiksi tanssireissulla hukkunut ystävätär ja seksuaalisesti ahdistellut ukko. Muistelutyön periaatteiden mukaan ikäville muistoille annettiin tilaa tulla, niitä itkettiin ja niistä siirryttiin eteenpäin

toisiin aiheisiin (Hakonen 2003, 134).

Sekä koko projektiin osallistumisen että itse tapahtuman, tanssimisen ja siihen liittyvän kehollisuuden koettiin vaikuttavan positiivisesti hyvinvointiin. Muistelularpin tekemisessä ja itse tapahtumaan osallistumisessa tiivistyvät osallistavan kulttuuritoiminnan ja muistelutyön hyvinvointivaikutukset. Kuten muussakaan taidelähtöisessä muistelutyössä, hyvinvointivaikutukset eivät kuitenkaan ole automaattisia tai taattuja. Taidetta tehdessään ihminen vuodattaa jotain itsestään taiteeseensa ja sen myötä paljastaa haavoittuvuutensa. Jos toiminta tapahtuu välinpitämättömällä tai ammattitaidottomalla ohjauksella, voi tuosta esiin tulleesta haavoittuvuudesta seurata ikävyöksiä. *Muistatko vielä sen päivän* -hankkeessa nuo haavoittuvuudet liittyivät omaan menneisyyteen, muistoihin ja jopa nykyiseen identiteettiin ja minäkuvaan. Malmivirran (2017, 55) kehoitus, että ohjaaja olisi koulutettu ammattilainen, korostuu.

Pilottihanke osoitti, että larpin tekeminen muistojen pohjalta on mahdollista ja muistojen käyttö larpin materiaalina jopa helpottaa pelin työstämistä: historiallista sisältöä ei tarvitse etsiä kirjoista ja lähteistä, vaan on tärkeämpää, että larpin elementit vastaavat muistoja. Mitään (paitsi nuorten pelaajien hahmot) ei myöskään tarvitse keksiä tyhjistä, materiaalia on jo paljon. Lisäksi larpin tekeminen taipuu kerhotoiminnaksi, kun sen jakaa pienemmiksi osa-alueiksi (markkinointi, lavastus ja rekvisiitta, esiintyjät, puvut, hahmot, tarjoiltavat, toiminta ja purku). Mitä isommasta tapahtumasta on kyse ja mitä avustettavampia seniorit ovat (esim. järjestetäänkö pukupäivä vai hankkivatko he itse omat pukunsa), sitä enemmän muistolarpin järjestämiseen menee aikaa. On kuitenkin tärkeää muistaa antaa kerholaisille vastuuta esimerkiksi oman hahmon luomisen suhteen, jotta he ehtivät innostua tulevasta tapahtumasta ja totutella larpin ajatukseen. Tässä hankkees-

sa seniorit näkivät vaivaa larpin eteen, panostivat pukeutumiseen, meikkiin ja hahmotyöhön.

Hankkeen vetäjällä on suuri vastuu ja jokainen kerhokerhta vaatii paljon esivalmisteluja. Muistisairaiden kerholaisten kanssa myös tärkeää olla koko ajan valmis hidastamaan, joustamaan ja kertomaan, mistä on kyse: kerholaisten hyvinvointi on peliä tärkeämpi prioriteetti. Tässä hankkeessa käyttimme myös paljon aikaa larpin esittelyyn kerholaistille, uutta oli vaikeaa oppia. Ennakkoluulottomat ja uteliaat seniorit osallistuivat kuitenkin larpin tekemiseen innolla. Näkyvillä ollut projektin kokonaisaikataulu auttoi senioreita keskittymään kulloinkin käsillä olleeseen yksityiskohtaan. Lisäksi toteutuksen monet tutut osa-alueet (esim. julisteiden askartelu) rohkaisivat tarttumaan reippaasti myös uusiin ja outoihin aiheisiin (esim. hahmon tekemiseen).

Muistatko vielä sen päivän -hanke osoitti, että larp soveltuu menetelmäksi muistelutyöhön. Kerätyn aineiston mukaan seniorit sitoutuivat projektiin, se aktivoi unohduksissa olleita muistoja, ryhmäytti ja poisti yksinäisyydentunnetta. Seniorit pääsivät hyödyntämään vahvuuksiaan ja kertomaan itsestään. He tutustuivat toisiinsa paremmin, ystävystyivät ja tekivät tilasta omansa. Lisäksi larppia suunniteltaessaan ja tuottaessaan he haastoivat jatkuvasti itseään ja muistamalla autoivat toisiaan muistamaan. Itse larp-tapahtuma oli myös viihtyisä, siitä jäi hyviä muistoja ja ryhmän jakama yhteinen kokemus.

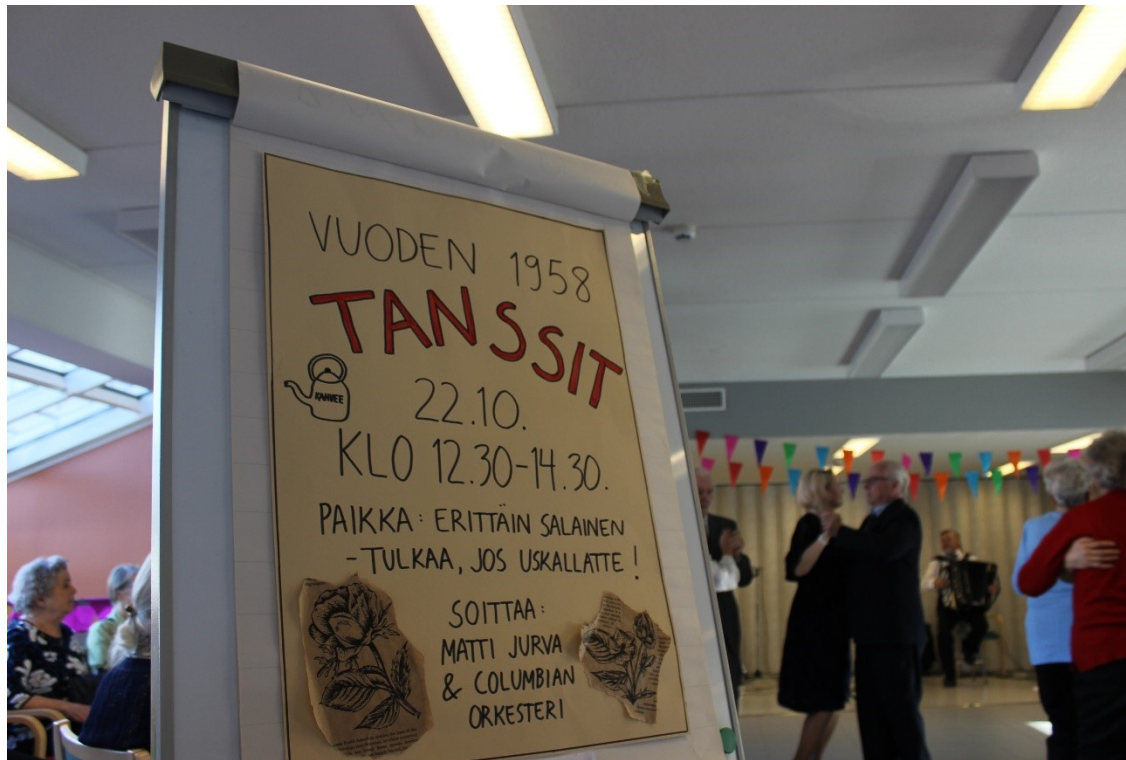
Lisäksi tämä larp-tapahtuma antoi senioreille mahdollisuuden tanssia ensimmäistä kertaa vuosiin. Sellaisetkin ryhmäläiset, jotka olivat epäilleet, etteivät enää kykene tanssimaan, tanssivat. He kokivat suorastaan nuorentuneensa ja palanneensa hetkeksi vuoteen 1958. Heidän silmänsä hehkuivat, askeleensa olivat keveät ja poskensa punoittivat. He toivoivat, että järjestäisimme samanlaisen projektin uudestaan.

Lopuksi

Elämme globaalin, kiihtyvän muutoksen aikaa. Kulttuuriperintöä kuolee ja katoaa, ja muistitiedon merkitys korostuu myös akateemisen yhteisön ulkopuolella. Ihmiset etsivät selityksiä historialleen, haluavat ymmärtää itseään paremmin ja eheyttää minäkuvaansa. Erilaisia menetelmiä kuten larppia käyttämällä muistitiedosta voidaan tehdä helpommin lähestyttävää kaikille ikäryhmille. *Muistatko vielä sen päivän* -tapahtumaan osallistuneet lähihoitajaopiskelijat ymmärtävät nyt, mitä seniorit tarkoittavat, kun puhuvat tansseista, kun ennen tapahtumaa he eivät edes tieneet, mitä tanssit olivat. Eikä heitä voi siitä syyttää: miten tansseja voi ymmärtää, jos vain lukee niistä kirjasta tai näkee suttuisen mustavalkovalokuvan? Tanssien olemus syntyy liikkeestä, aistimaailmasta, ilmapiiiristä. On asioita, joita ei voi ymmärtää, ellei niitä koe itse. Juuri tämän takia larp on ainutlaatuinen menetelmä sekä muistelutyöhön että muistitietotutkimukseen.

Opinnäytetyössään *#Näkökulmaa. Larp nuorisotyön menetelmänä* (Lehto 2016) Lehto tutki larppia nuorisotyön menetelmänä. Nyt tutkimuksen kohderyhmä oli eri, mutta tulokset samankaltaisia: menetelmänä larp on todella antoisa ja syvälle menevä, mutta myös haastava. Sen ominaispiirteenä vaikuttaa olevan syvä kokemuksellisuus. Larp soveltuu sekä nuorisotyöhön että senioreiden muistelutyöhön, se soveltuu opetusmenetelmäksi ja sillä on historiaa psykoterapian alalla (Stenros 2018, 11; Montola 2012, 105-106; Mochocki 2014). Larppien ja muiden roolipelimuotojen menetelmällisen käytön mahdollisuudet ovat siis monet, ja niiden tutkimus ja kehitystyö näyttää olevan vasta alussa.

Viimeiseksi haluan vielä heittää pallon senioreille itselleen ja kehottaa heitä tutustumaan itse uusiin toiminnanmuotoihin, tekemään konkreettisia ehdotuksia ympäristönsä virikkeellistämiseksi ja ilmaisemaan rohkeasti asiantuntijoille tar-



Kuva 2. Larpin tekeminen muistojen pohjalta on mahdollista.

peensa. Parhaat aloitteet ovat lähtöisin kohderyhmän omasta mielenkiinnosta ja tarpeesta. Koska väestömme ikääntyy ja vanhustenhuollossa käytäntö ei enää vastaa hyviä tarkoituksiaan, on innovatiivinen menetelmäajattelu tärkeää nostaa esille myös akateemisten tutkimusten yhteydessä. On yhä tärkeämpää, että me tutkijat jalkaudumme kentälle ja näemme itse tarpeen tutkimukselle. Uudet aloitteet ja innovaatiot yhdessä tutkimustiedon kanssa eivät suinkaan vähennä tutkimuksen arvoa, vaan voivat tarjota odottamattomia ratkaisuja ja lisätä hyvinvointia.

Kiitokset

Valokuvista kiitos Janni Mäkelälle, joka toimi *Muistatko vielä sen päivän* -hankkeen vapaaehtoistyöntekijänä.



Kuva 3. Tanssijat nousivat suorastaan lentoon.

Lähteet

Crossroads foundation 2019. A day in the life of a refugee. "Press". Viitattu 9.10.2019. <http://www.refugee-run.org/press.html>.

Eskola, Jani ja Jaana Vastamäki. 2010. "Teemahaastattelu: Opit ja opetukset." Teoksessa *Ikkunoita tutkimusmetodeihin I. Metodien valinta ja aineistonkeruu: vinkkejä aloittelevalle tutkijalle*, toimittajat Juhani Aaltola ja Raine Valli, 25–42. Jyväskylä: PS-kustannus.

Eurheilu.com. 2019. "CS:GO – Counter Strike: Global Offensive". Viitattu 9.10.2019. <https://eurheilu.com/pelit/cs-go/>.

Grey gunners. 2019. "Grey gunners". Viitattu 9.10.2019. <https://www.lenovo-greygunners.com/>.

Hakonen, Sinikka. 2003. "Muistelutyö". Teoksessa *Seni- ja vanhustyö arjen kulttuurissa*, toimittajat Marjatta Marin ja Sinikka Hakonen, 130–137. Jyväskylä: PS-kustannus.

Hohenthal-Antin, Leonie. 2006. *Kutkuttavaa taidetta. Taidetoiminta seni- ja vanhustyössä*. Jyväskylä: PS-kustannus.

Hyvärinen, Matti ja Vappu Löyttyniemi. 2005. "Kerronnallinen haastattelu". Teoksessa *Haastattelu. Tutkimus, tilanteet ja vuorovaikutus*, toimittajat Johanna Ruusuvuori ja Liisa Tiittula, 189–222. Tampere: Vastapaino.

Kaljonen, JP ja Johanna Raekallio. 2012. "Dublin2. The EU's asylum policy in miniature". Teoksessa *States of play. Nordic Larp around the world*, toimittaja Juhana Pettersson, 30–37. Helsinki: Pohjoismaisen roolipelaamisen seura.

Karjalainen, Sakari, Veikko Launis, Risto Pelkonen ja Juhani Pietarinen. 2002. "Alkusanat". Teoksessa *Tutkijan eettiset valinnat*, toimittajat Sakari Karjalainen, Veikko Launis, Risto Pelkonen ja Juhani Pietarinen, 7–12. Helsinki: Gaudeamus.

Koneen säätiö. 2015. "Halat Hisar—liveroolipeli vaihtoehtohistoriassa". Julkaistu 8.12.2015. Viitattu 9.10.2019. <https://koneensaatio.fi/halat-hisar-liveroolipeli-vaihtoehtohistoriassa/>.

Laine, Markus, Jarkko Bamberg ja Pekka Jokinen. 2007. "Tapaustutkimuksen käytäntö ja teoria". Teoksessa *Tapaustutkimuksen taito*, toimittajat Markus Laine, Jarkko Bamberg ja Pekka Jokinen, 9–38. Helsinki: Gaudeamus.

Laitinen, Liisa. 2017. *Vaikuttavaa? Taiteen hyvinvointivaikutusten tarkastelua*. Turun ammattikorkeakoulun tutkimuksia 46. Turku: Turun ammattikorkeakoulu. <http://julkaisut.turkuamk.fi/isbn9789522166166.pdf>.

Larp census. 2014. "Results". Viitattu 9.10.2019. <http://larpcensus.org/results/en>.

Lehto, Kerttu. 2019. *Muistan vielä sen päivän. Larp muistelutyön menetelmänä*. Pro gradu –tutkielma, Turun yliopisto. <http://urn.fi/URN:NBN:fi-fe2019051615833>.

Lehto, Kerttu. 2018. *Muistatko vielä sen päivän. Larp muistelutyön menetelmänä*. Menetelmäopas. Helsinki: Eläkkeensaajien keskusliitto EKL ry.

Lehto, Kerttu. 2016. *#Näkökulmaa. Larp nuorisotyön menetelmänä*. Opinnäytetyö, Humanistinen ammattikorkeakoulu. <http://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-201604295496>.

Leppälahti, Merja. 2009. *Roolipelaaminen. Eläytymistä ja fantasiaharrastusverkostoja*. Helsinki: Nuorisotutkimusverkosto.

Liikanen, Hanna-Liisa. 2011. *Ikääntyminen ja kulttuuri. Kohti seniorikulttuuria*. Helsinki: Ikäinstituutti.

Lumme-Sandt, Kirsi. 2005. "Vanhan ihmisen kohtaaminen haastattelutilanteessa". Teoksessa *Haastattelu. Tutkimus, tilanteet ja vuorovaikutus*, toimittajat Johanna Ruusuvuori ja Liisa

Tiittula 125–144. Tampere: Vastapaino.

Malmivirta, Helena. 2017. "Taide, taidetoiminta ja niiden vaikutukset ikääntyneiden hyvinvointiin". Teoksessa *Taide ja hyvinvointi. Katsauksia kansainväliseen tutkimukseen*, toimittajat Kai Lehikoinen ja Elise Vanhanen. Helsinki: ArtsEqual. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-7218-16-7>.

Mikkola, Kalle ja Teemu Rantanen. 2007. "Live-roolipelaamisen peruskäsitteistä". Teoksessa *Larpinjärjestäjän käsikirja*, toimittaja Teemu Rantanen, 5–6. Helsinki: Suomen liveroolipelaajat ry.

Mochocki, Michael. 2014. "Larping the Past: Research Report on High-School Edu-Larp". Teoksessa *Wyrd Con Companion Book 2014*, Sarah Lynne Bowman, 132–149. Los Angeles: Wyrd Con. <http://repozytorium.ukw.edu.pl/handle/item/1492>.

Mochocki, Michal. 2012. "Reliving Sarmatia. National heritage revived in the polish larp scene". Teoksessa *States of play. Nordic Larp around the world*, toimittaja Juhana Pettersson, 58–65. Helsinki: Pohjoismaisen roolipelaamisen seura.

Montola, Markus. 2012. *On the Edge of the Magic Circle. Understanding Role-Playing and Pervasive Games*. Väitöskirja, Tampereen yliopisto. <http://urn.fi/urn:isbn:978-951-44-8864-1>.

Pohjola, Mike. 2003. "The Manifesto of the Turku School". Teoksessa *As Larp Grows Up – Theory and Methods in Larp*, Morten Gade, Line Thorup ja Mikkel Sander, 34–39. Frederiksberg: Projektgruppen KP03.

Reivo, Juho. 2007. "Larp-tapahtuma järjestelyjen ja tuottamisen näkökulmasta. Teoksessa *Larpinjärjestäjän käsikirja*, toimittaja Teemu Rantanen, 63–105. Helsinki: Suomen liveroolipelaajat ry.

Saarikoski, Petri. 2009. "Yhteisöpelejä rakentamassa. Juhana Herttuan Aikakapseli 2006–2008". Teoksessa *Kulttuurituotanto. Kehykset, käytäntö ja prosessit*, toimittajat Maarit Grahni ja Maunu Häyrynen, 283–311. Helsinki: SKS.

Siivonen, Katriina. 2009. "Osallistava kulttuurituotanto. Pohdintaa kulttuurisesta kestävydestä". Teoksessa *Kulttuurituotanto. Kehykset, käytäntö ja prosessit*, toimittajat Maarit Grahni ja Maunu Häyrynen, 62–81. Helsinki: SKS.

Stenros, Jaakko. 2018. "Suomalaiset roolipelit". Teoksessa *Seikkailuja ja sankareita. Katsauksia suomalaisen roolipelaamisen historiaan ja nykyhetkeen*, Jaakko Stenros ja Jukka Särkijärvi, 6–9. Tampere: Tampereen museot.

Stenros, Jaakko. 2010. "Nordic larp: theatre, art and game". Teoksessa *Nordic Larp*, toimittajat Jaakko Stenros ja Markus Montola. Tukholma: Fëa Livia.

Stenros, Jaakko ja J. Tuomas Harviainen. 2011. "Katsaus pohjoismaiseen roolipelitutkimukseen". Teoksessa *Pelitutkimuksen vuosikirja 2011*, toimittaja Jaakko Suominen. <http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2011/ptvk2011-07.pdf>.

Stenros, Jaakko ja Markus Montola. 2010. "The paradox of Nordic larp culture". Teoksessa *Nordic Larp*, toimittajat Jaakko Stenros ja Markus Montola, 14–29. Tukholma: Fëa Livia.

Suomen Kulttuurirahasto. 2019. "Myönnettyt apurahat". Viitattu 9.10.2019. <https://apurahat.skr.fi/myonnot>.

Suomen Kulttuurirahasto. 2018. "Kurkistus kaupunkipelin maailmaan". Julkaistu 23.10.2018. Viitattu 9.10.2019. <https://skr.fi/ajankohtaista/kurkistus-kaupunkipelin-maailmaan>.

Suomi, Asta. 2003. "Puhe- ja tunnetyö seniori- ja vanhustyössä". Teoksessa *Seniori- ja vanhustyö arjen kulttuurissa*, Marjatta Marin ja Sinikka Hakonen, 122–129. Jyväskylä, PS-kustannus.

Suovanen, Mira. 2019. "LARP – mitä se on?" Todel-lisuuspakolaiset ry. Viitattu 9.10.2019. <https://www.todellisuuspakolaiset.com/larp-faq>.

Söderberg, Johan. 2003. "Play is political". Teoksessa *As Larp Grows Up – Theory and Methods in Larp*, Morten Gade, Line Thorup ja Mikkel Sander, 98–107. Frederiksberg: Projektgrup-pen KP03.

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

Turun Lähimmäispalveluyhdistys ry Kotikunnas. 2015a. "Historia". Viitattu 9.10.2019. <http://www.kotikunnas.fi/kotikunnas/index.php/kotikunnas/historia>.

Turun Lähimmäispalveluyhdistys ry Kotikunnas. 2015b. "Kotikunnas". Viitattu 9.10.2019. <http://www.kotikunnas.fi/kotikunnas/index.php/kotikunnas>.

Ukkonen, Taina. 2006. "Yhteistyö, vuorovaikutus ja narratii-visuus muistitietotutkimuksessa". Teoksessa *Muistitietotutki-mus. Metodologisia kysymyksiä*, toimittajat Outi Fingerroos, Riina Haanpää, Anne Heimo ja Ulla-Maija Peltonen, 175–198. Vantaa: Suomalaisen kirjallisuuden seura.

Valli, Raine. 2010. "Kyselylomaketutkimus". Teoksessa *Ikkunoita tutkimusmetodeihin I. Metodien valinta ja aineistonkeruu: vi-rikkeitä aloittelevalle tutkijalle*, toimittajat Juhani Aaltola ja Rai-ne Valli. Jyväskylä: PS-kustannus.

Vanhustyön keskusliitto. 2019. "Ohjaaminen". Vahvike, ryhmä- ja viriketoiminnan aineistopankki. Viitattu 9.10.2019. <https://www.vahvike.fi/fi/muistelu/ohjaaminen>.

Vasenkari, Marja. 1996. "Osallistuvan havainnoinnin mene-telmä kulttuurin kenttätutkimuksessa". Teoksessa *Kulttuurin kenttätutkimuksen alkeet: osallistuva havainnointi*, toimittaja Ma-ria Vasenkari. Turku: M. Vasenkari.

Vihan itkuvirsi. 2018. "Info". Viitattu 9.10.2019. <https://vihanitkuvirsi2018.wordpress.com/info/>.

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 veto-voima; 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

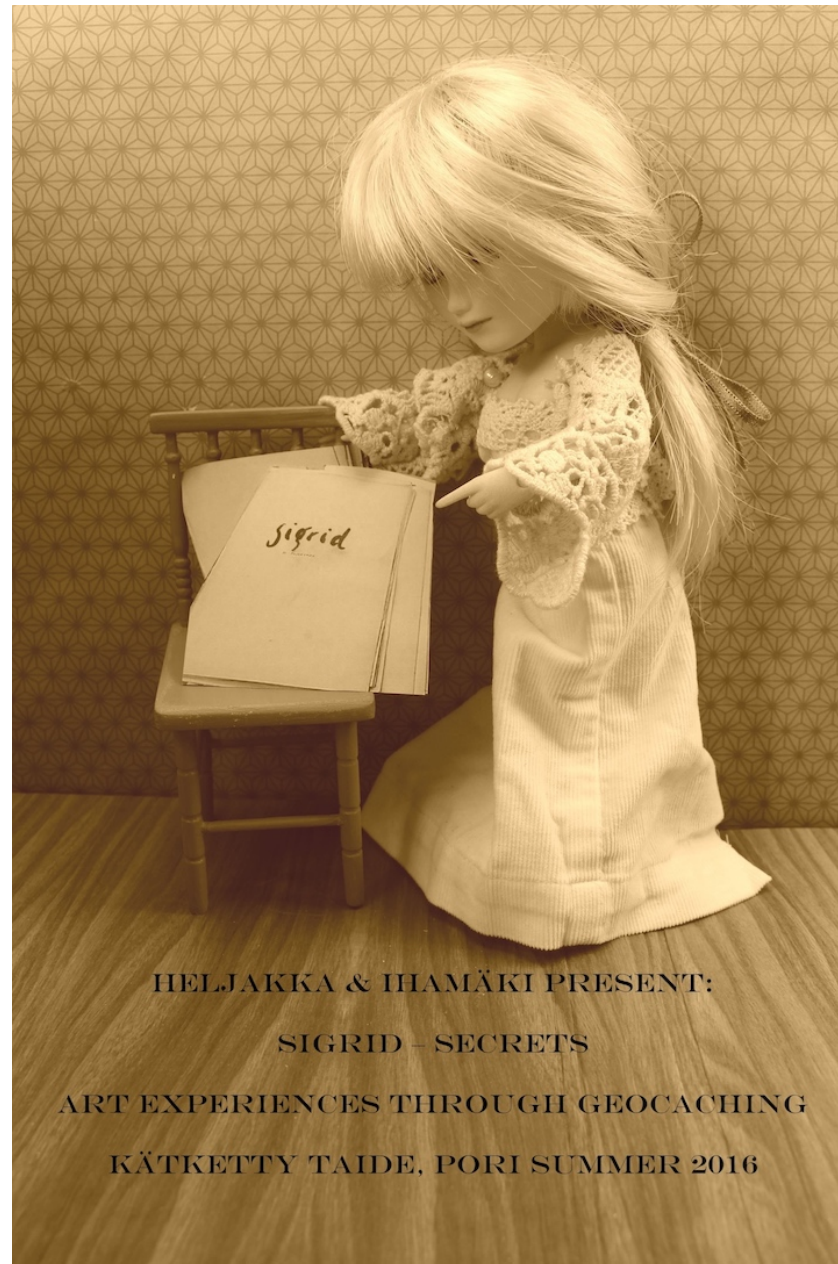
¹Älykaupunki (engl. *smart city*) voi viitata kaupungin teknologisiin tai inhimillisiin älyominaisuuksiin (ks. esim. Nam & Pardo, 2011). Täs-

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 killepaillessaan, 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 taide 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 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 leikkittävasta 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 taideteen, 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 vihdoinkin 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 geokätköreittiä 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

Kysymme 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 taidealustana): 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 ulkoilmamuseossa 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>.

Roolipelitutkimuksen perusteet yksissä kansissa – oli jo aikakin!

Arvio

Nuppu Soanjärvi
Helsingin yliopisto

Zagal, José Pablo, ja Sebastian Deterding, toim. 2018.
Role-Playing Game Studies: Transmedia Foundations.
Lontoo & New York: Routledge.

Role-Playing Game Studies: Transmedia Foundations on laaja ja monipuolinen kahdenkymmenen artikkelin kokoelma roolipelien tutkimuksesta eri tieteenalojen ja eri roolipelityylilajien näkökulmista. Noin viiden vuoden ja yli viidenkymmenen roolipelitutkijan uurastuksen tulos on vaikuttava koonti aiemmin varsin sirpaleisesta tutkimuskentästä. Kirja on tarkoitettu aloituspisteeksi opiskelijoille ja uusille tutkijoille, mutta mistään kevyestä johdantokurssista ei ole kyse.

Kirjan tavoite, luoda roolipelitutkimuksesta kattava oppikirja, on kunnianhimoinen ja ehdottoman tarpeellinen monitieteellisen ja moninaisen tutkimusalan ollessa kyseessä. En varmasti ole ainoa, joka kirjan käsiinsä saatuaan huokaisi helpotuksesta, että vihdoinkin meillä on tällainen. *Role-Playing Game Studies* on selkeä, moninaista kenttää eheämmäksi kokoa-va perusteos. Kunnianhimoiseen haasteeseen on vastattu laajalla ja kokeneella kirjoittajajoukolla ja runsaalla kirjoittajien välisellä dialogilla. Suomalaisista tutkijoista teoksen kirjoittajakunnassa ovat mukana Jonne Arjoranta, J. Tuomas Har-

viainen ja, peräti neljässä eri luvussa, Jaakko Stenros. Teoksen artikkelien välillä onkin tavallista enemmän paitsi yhteneväisyyttä terminologiassa, myös suoraa kommentointia ja keskustelua artikkelien kesken.

Teokseen ei ole tyydytty kokoamaan vain vanhoja hyväksi havaittuja teorioita ja kuvaamaan ilmiöitä, vaan kansien välistä löytyy myös uutta tietoa. Koulukunta- ja sanastoeroista on artikkeleissa päästy melko yhtenäisellä kielellä, mutta monesta eri näkökulmasta ilmiötä tarkastelemaan keskusteluun. Kirjan määritelmäosion avausartikkeli ”Definitions of Role-playing games” (Zagal & Deterding) on hyvä esimerkki kirjan annista: se kokoaa kattavasti tutkimuskentällä käytettyjä roolipelaamisen määritelmiä ja jälleen uuden määritelmän sijaan esittää laajemman ja käytännöllisemmän tavan lähestyä koko määrittelykysymystä. Muutenkin kirjassa on huomioitu hyvin keskeisten termien ja teorioiden selittäminen perusteellisesti, todennäköisesti juuri moninaisen tekijäjoukon ansiosta.

Kirjan määritelmäosio ja toisen osan artikkelit eri roolipeli-muodoista kuvaavat harrastuksen eri suuntauksia tarkasti ja selkeiden esimerkkien kautta niin, että aiheeseen pääsee sille myös ilman aiempaa kokemusta pelitutkimuksesta tai

-harrastuksesta. Roolipelien eri lajeista kirjan artikkelit kattavat laajasti eri pääsuuntaukset – pöytäroolipeleistä liveroolipeleihin, huomioiden niin yksin- kuin moninpelimuodot tietokoneroolipeleistä, ja myös harvemmin valokeilaan pääseen tekstipohjaisen roolipelaamisen. Tietokoneroolipelit on otettu analogisten esi-isiensä joukkoon kirjan artikkeleissa niin luontevasti, että rajauksesta on selvästi käyty huolellista keskustelua. Harrastepiireissä genrejen raja-aidat ovat vielä varsin korkeat. Harrastajien yleinen pelko siitä, että tietokonepelit vievät kaiken huomion, on tämän kirjan suhteen turha, ja roolipelaamisen laajuus eri muodoissaan pääsee täysiin oikeuksiinsa kaikissa artikkeleissa. Muutenkin eri roolipelilajien ja tutkimusalojen tuominen yhteen on karkottanut tekstistä turhan jyrkkyyden roolipelaamisen määrittelyssä ja tuonut tilalle ymmärrystä ilmiön monipuolisuudesta.

Jessica Hammerin artikkeli ”Online Freeform Role-Playing Games” jäi mieleen merkittävänä kuvauksena harmillisen vähälle tutkimukselle yhä jäävästä tekstipohjaisesta roolipelaamisesta. Artikkelissa tämä foorumien, chat-huoneiden ja blogien välityksellä pelattava roolipelimuoto näyttäytyy monipuolisena ja dynaamisesti kehittyvänä harrastuksena, jonka alalajeista varmasti riittäisi kokonaisen kirjan verran asiaa. Hammerin artikkeli kuvaa ilmiötä aiemman tutkimuksen puuttuessa pääasiassa harrastajien peleistään kirjoittamien kuvausten pohjalta ja lisäksi artikkelia varten on haastateltu useita kokeneita tekstiroolipelaajia. Artikkeli antaa hyvän perehdytyksen harrastuksen yleisiin lainalaisuuksiin ja keskeisiin haasteisiin, kuten siihen, miten pelaajat suhtautuvat hahmojensa tarinaan muodostuviin epäjohdonmukaisuuksiin pelatessaan yhtä aikaa useita eri tilanteita. On myös kiinnostavaa, että tekstiroolipelaajien demografia kuvataan naisvoittoisemmaksi ja nuoremaksi kuin muiden roolipelilajien. Tekstipohjaisen luonteensa takia aineistoa olisi internet pullollaan, joten toivoo sopii, että tämänkin harrastus-

muodon kiinnostaviin ilmiöihin tartutaan jatkossa useammin tämän johdannon myötä.

Harrastajien ääni kuuluu teoksessa vahvasti. Roolipelien tutkimuksessa harrastajien puoliteieteelliset teoriat ja kirjoitukset, kuten myös Solmukohdan kaltaiset harrastusta aktiivisesti kehittämään pyrkivät tapahtumat ovat olleet tärkeässä osassa akateemisen tutkimusperinteen kehittymisessä. Suurin osa roolipelitutkijoista lienevät myös edelleen itse alun perin roolipeliharrastajia. Olisi siis epärehellistäkin jättää harrastajien huomattava panos huomioimatta. Harrastajien teorioita käsitellään myös muissa artikkeleissa, mutta tätä hedelmällistä kenttää tarkimmin erottelee Evan Tornerin ”RPG Theorizing by Designers and Players”. Tornerin artikkeli koostaa harrastajien rakentaman roolipeliteorian trendejä, kritiikkiä ja suuntauksia maalaten kuvan luovasta ja kriittisestä harrastajakunnasta. Teorisoinnin historia on hyödyllistä luettavaa, sillä se on osaltaan myös akateemisen roolipelitutkimuksen historiaa.

Kirjan kolmas osa tarjoaa katsauksen roolipelitutkimukseen eri tieteenaloilla ja neljäs osio esittelee joitakin roolipeleissä tutkittuja monitieteellisiä aiheita. Nämä artikkelit eivät tietenkään ole täydellisen tyhjentäviä esityksiä aiheistaan, mutteivat tyydy pelkiksi johdannoiksikaan.

Kolmannen osan artikkelit tarjoavat yllättävän laajan katsauksen tieteenalaansa liittyvistä roolipelitutkimuksen aiheista, tärkeimmistä teemoista ja kysymyksistä. Ne johdattavat keskeisimpien lähteiden äärelle niin roolipelitutkimuksen kuin kyseisen tieteenalankin osalta. Humanistiset ja yhteiskuntatieteet ovat luonnollisesti laajasti edustettuna, mutta niiden lisäksi roolipelaamista tarkastellaan myös muun muassa taloustieteen näkökulmasta. Nämä artikkelit ovat varmasti erityisen hyödyllisiä opiskelijoille, sillä ne antavat helpon lähtöpisteen roolipeliaiheisiä opinnäytetöitä tekeville

tai suunnitteleville esittelemällä kullakin tieteenalalla olevia avoimia kysymyksiä.

Neljännän osion artikkelit monitieteellisistä teemoista lienevät kokeneemmille tutkijoille kiinnostavinta sisältöä. Tähän osioon ei luonnollisestikaan ole saatu mahtumaan kaikkia tutkimuskentän mielenkiintoisia teemoja, mutta kattaus on mukavan laaja. Mukaan on valikoitunut viime vuosina alan seminaareissa puhuttaneita aiheita, kuten seksuaalisuus ja erotiikka roolipeleissä, sekä rajoja rikkova pelaaminen, mutta myös aiheen ikuisuuskysymyksiä, kuten pelaajien ja hahmojen suhde sekä immersio. Nämäkin artikkelit toimivat tarkoituksenmukaisina johdatuksina aiempaan tutkimukseen ja keskeisiin lähteisiin. Neljännän osion artikkelit ovat lisäksi selkeästi tavoitteiltaan keskustelunaloittajia ja esittelevät teemojaan nimenomaan siitä näkökulmasta, mitä kysymyksiä on vielä vastaamatta. Näiden teemojen kohdalla kirjavataustainen kirjoittajajoukko on vahvimmillaan ja se näkyy teemojen monipuolisena käsittelynä ja vaikuttavina lähdeluetteloina.

RPG Studies on ehdottoman tärkeä perusteos pelitutkimuksen opiskelijoille ja uusille roolipelialeille lähestyville tutkijoille mutta varmasti hyödyllinen perusteorioita yhteen koavana hakuteoksena myös alan konkareille. Aiheeseen vihkittyneelle termien laveat selitykset ja pitkähköt esimerkkipelitilanteet voivat tuntua pitkästyttäviltä, mutta tilan käyttäminen niihin on perusteltua kirjan tavoitteen takia. Roolipeliharrastajien lukuinnon ja teoriannälän tuntien tämä teos tulee todennäköisesti pääsemään myös monen pelaajan ja pelinjohtajan kirjahyllyyn. Myös tämä lukijakunta on otettu kirjoittaessa hyvin huomioon. Teos inspiroi varmasti runsaasti uutta roolipelitutkimusta, sillä kynnyks lähteä liikkeille ja tutustua roolipelitutkimukseen madaltui tämän julkaisun myötä juuri huomattavasti.

Kurkistusikkuna rautaesiripun takaisen Tšekkoslovakian pelikulttuuriin

Arvio

Markku Reunanen

Aalto-yliopisto ja Turun yliopisto

Švelch, Jaroslav. 2018. *Gaming the Iron Curtain: How Teenagers and Amateurs in Communist Czechoslovakia Claimed the Medium of Computer Games*. Cambridge, MA: MIT Press.

1970-luvun lopussa ja 1980-luvun alussa markkinoille ilmestyneet edulliset kotitietokoneet koskettivat miljoonien, usein nuorten aikalaisten elämää – ei ole mitenkään liioiteltua puhua jaetusta sukupolvikokemuksesta. Muutoksen nopeudesta kertoo se, että vielä vuosikymmentä aiemmin oma tietokone olisi ollut todellinen kummajainen kenenkään kotona. Tähän aikakauteen liittyvien retrotietokoneiden ja -pelaamisen suosio on viime vuosina kasvanut voimakkaasti, minkä voi havaita vaikkapa huomattavana aktiivisuutena netin keskustelufoorumeilla. Maksavalle yleisölle tuotetaan muun muassa kirjoja, joista yhtä ääripäätä edustavat nostalgiannälkään vetoavat kepeät ”kahvipöytäkirjat”, joista voi bongata lapsuutensa pelejä ja koneita, kun taas asteikon vakavammasta päästä löytyy akateemista tutkimuskirjallisuutta, joihin lukeutuu tässä arvioitava Jaroslav Švelchin *Gaming The Iron Curtain*. Kirjan on julkaissut MIT Press osana tuoretta *Game Histories* -sarjaansa.

Pelien ja tietotekniikan historian kirjoituksella on ollut taipumusta keskittyä yksinomaan alan polttopisteisiin, kuten Yhdysvaltoihin, Japaniin tai Britanniaan. Toinen helmasynti on ollut keskittyminen virstanpylväisiin, alan tähtiin ja suurimpiin yrityksiin, mikä trivialisoi historian selkeäksi voitokuluksi ja peittää alleen todellisten tapahtumien kirjavuuden (ks. Therrien 2012). Viime vuosina tämä kuva on alkanut monipuolistua, kun tutkijat ja muut kirjoittajat ovat tuoneet esiin myös vähemmän tunnettua paikallishistoriaa, joka usein poikkeaa selvästi tutusta valtavirrasta (esim. Wasia 2014; Stachniak 2015). Yhtenä ylimääräisenä haasteena on edelleen kielimuuri, jota tämän kirjan kaltaiset kansainväliset julkaisut puhkovat.

Gaming the Iron Curtain on harvinainen kurkistusikkuna, jonka kautta pääsemme tutustumaan hyvin erilaiseen paikkaan ja aikaan, nimittäin rautaesiripun takaiseen kommunistisen puolueen hallitsemaan 1980-luvun Tšekkoslovakiaan, jossa totalitaarisesta hallinnosta huolimatta syntyi omia aktiivisia harrastuskulttuurejaan. Digitaalisen kulttuurin tutkijoilla on usein tapana tutkia itseään: suuryhteisöjen aikalaiset tutkivat suuryhteisöjä ja kotitietokoneajan mikronikkarit keskittyvät omiin varhaisvuosiinsa. Tässäkin tapauksessa aihe on Švelc-

hille vahvasti henkilökohtainen, vaikka hän itse ei vielä 1980-luvulla ollutkaan varsinainen aktiiviharrastaja. Omakohtaisuus ei ole suinkaan mikään heikkous, sillä kielitaito, kontaktit ja omat aidot kokemukset vertailukohtana ovat pikemminkin vahvuuksia, joita ulkopuolisen olisi vaikea hankkia (vrt. MacRae 2007).

Švelch lähestyy aihettaan laajasti ja taustoittaa kotitietokoneiden sekä pelien esiinmarssia Tšekkoslovakian historialla huomioiden niin ideologiset, poliittiset, kulttuuriset kuin taloudellisetkin aspektit. Siinä missä lännessä kuluttaja saattoi kävellä kauppaan ja ostaa – varojensa puitteissa – helposti itselleen tietokoneen, kamppaili harrastaja rautaesiripun tuolla puolen alituista niukkuutta vastaan. Kansalliset tietokonehankkeet, kuten PMD 85 ja IQ 151, oli suunnattu koulujen tarpeisiin, eikä pieni kotimainen tuotanto muutenkaan pystynyt vastaamaan suureen kysyntään. Muodikkaiden kuluttajatuotteiden salakuljetus ulkomaille tehdyiltä työmatkoilta oli suosittua, ja samaa tietä kulkeutuivat maahan myös tietokoneet, joista suosituimmaksi nousi brittiläinen Sinclair ZX Spectrum (vrt. Stachniak 2015).

Laitteiden salakuljetus oli riskialtista ja kallista, mutta niiden pelit levisivät paljon vaivattomammin kasetilta toiselle kopioituina kerhoissa ja tuttavien kesken. Tšekkoslovakian sulkeutuneisuudesta huolimatta harrastajat tunsivat laajalti läntiset tietokonepelit, mikä osoittaa, kuinka rautaesirippu ei ollut läheskään niin tiivis kuin usein kuvitellaan. Ohjelmistojen kopiointia koskevaa lainsäädäntöä ei maassa vielä 1980-luvulla ollut, joten rehottavassa piratismassa ei ollut sinällään mitään laitonta; pelaamista paheksuttiin pikemminkin järjiperäisin syin, sillä veihän se aikaa kehittävämmältä tietokoneen käytöltä (samaa retoriikkaa nähtiin yhtä lailla lännessäkin, ks. esim. Saarikoski 2004).

Valtio näki tietokoneet utilitaarisesti pikemminkin tuotanto-

kuin viestintävälineinä, ja niinpä kotitietokoneiden käyttöä kontrolloitiin huomattavasti vähemmän kuin muuta mediaa. Varsinaista alan lehdistöä ei ollut, mutta tarpeeseen vastasivat kerhojen jäsenlehdet, joista suosituimpien levikki saattoi olla paljon itse kerhon jäsenistöä laajempi. Švelchin tutkimusten perusteella juuri kerhoilla oli keskeinen asema tšekkoslovakialaisessa tietokoneharrastuksessa: nimellisesti kerhot olivat nekin osa valtion järjestelmää ja toimivat esimerkiksi puolisoitilaallisten nuorisojärjestöjen (etenkin *Svazarmin*) alaisuudessa, mutta tyypillisesti niiden valvonta oli vähäistä ja kerhoilla käytännössä laaja vapaus päättää toiminnastaan.

Eräänä kirjan sivuilla vastaan tulleenä yllättävänä kuriositeettina voisi mainita tšekkoslovakialaiset Indiana Jones -pelit, joissa tulkittiin suosittua elokuvasarjaa omintakeisesta perspektiivistä. Švelch käyttää käsitettä *hyperlokaalit pelit* puhuessaan vahvasti paikalliseen kontekstiin kiinnittyneistä peleistä, joissa todelliset tai tosimaailman henkilöihin pohjautuvat hahmot seikkailevat aidoissa paikoissa. Nämä teokset olivat tyypillisesti tekstiseikkailuja, joita maassa tehtiin muutenkin ahkerasti. Poliittisen järjestelmän luhistuessa 1980-luvun lopulla tietokonepelit valjastettiin muiden underground-medioiden ohella myös aktivistien käyttöön, ja pelit käsittelivät vakaviakin aiheita, kuten poliisiväkivaltaa. Poliittisesti sävytynyttä vastakulttuurista parodiaa löytyy jo vanhemmistakin peleistä, mutta ymmärrettävästi paremmin piilotettuna.

Gaming the Iron Curtain keskittyy etenkin 1980-lukuun, aikaan ennen vuoden 1989 Samettivallankumousta, jonka myötä kommunistinen puolue menetti valtansa. Epilogissa Švelch käy pikaisesti läpi vielä kahdeksi valtioksi hajonneen Tšekkoslovakian myöhempiä vaiheita, mukaan lukien nopeasti ilmaantuneen tietotekniikkalehdistön, pelitalojen synnyn ja keskeisimpien harrastajien uran vallankumouksen jäl-

keen. Vaikka markkinat vapautuivatkin nopeasti, kuluttajien ostovoima ei seurannut perässä samaa tahtia, ja niinpä lännessä jo vanhentuneet 8-bittiset laitteet jatkoivat edelleen aktiivista elämäänsä vielä pitkälle 1990-luvulle.

Kirjaa varten tehdyssä tutkimuksessa on käytetty monipuolista materiaalia: Švelch on sekä haastatellut 1980-luvun harrastajia että analysoinut kerholehtiä, aikalaisarkistoja ja pelejä, mikä lisää käsittelyn uskottavuutta. Tarinan kaari etenee luontevasti temaattisesta luvusta toiseen, mutta tarvittaessa yksittäinen luku toimii myös itsenäisenä kokonaisuutenaan. Vaikka kyseessä on tutkimuskirja, ei *Gaming the Iron Curtain* ole erityisen teoreettinen, vaan pikemminkin populaarin helppolukuinen: teorian otetaan esiin silloin, kun käsittely niitä vaatii. Itse painetun kirjan lisäksi verkossa on saatavilla hyödyllistä lisämateriaalia, muun muassa valokuvia, videoita, skannattuja dokumentteja ja kätevästi www-selaimessa emuloituna toimivia pelejä (<http://ironcurtain.svelch.com/>).

Itselleni tuli kirjaa lukiessa nopeasti vahva tuttuuden tunne, ei pelkästään aiheen vaan myös käsittelytavan vuoksi. Petri Saarikosken väitöskirjaan perustuva, suomalaista tietotekniikkaharrastusta käsittelevä monografia *Koneen lumo: mikrotietokoneharrastus Suomessa 1970-luvulta 1990-luvun puoliväliin* (2004) on varsin samanlainen teos jo viidentoista vuoden takaa. Mistään suorasta jatkumosta ei toki voida puhua, mutta lähteiden perusteella molempia ovat ainakin innoittaneet samat edeltäjät kuten Leslie Haddon, Sherry Turkle ja Steven Levy. Vaikka tilanne onkin kohenemassa, tietotekniikan paikallishistorian kartta on edelleen kovin laikukas, joten toivon Švelchin kirjan toimivan esimerkkinä muille tutkijoille ympäri maailman – näitä lukisi mieluusti lisääkin.

Lähteet

MacRae, Rhoda. 2007. "‘Insider’ and ‘Outsider’ Issues in Youth Research." Teoksessa *Youth Cultures – Scenes, Subcultures and Tribes*, toimittaneet Paul Hodkinson, ja Wolfgang Deicke, 51–61. Abingdon: Routledge.

Saarikoski, Petri. 2004. *Koneen lumo: mikrotietokoneharrastus Suomessa 1970-luvulta 1990-luvun puoliväliin*. Nykykulttuurin tutkimuskeskuksen julkaisuja 83. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto.

Stachniak, Zbigniew. 2015. "Red Clones: The Soviet Computer Hobby Movement of the 1980s." *IEEE Annals of the History of Computing* 37(1): 12–23.

Therrien, Carl. 2012. "Video Games Caught up in History: Accessibility, Teleological Distortion, and Other Methodological Issues." Teoksessa *Before the Crash: Early Video Game History*, toimittanut Mark J.P. Wolf, 9–29. Detroit, MI: Wayne State University Press.

Wasiak, Patryk. 2014. "Playing and Copying: Social Practices of Home Computer Users in Poland during the 1980s." Teoksessa *Hacking Europe: From Computer Cultures to Demoscenes*, toimittaneet Gerard Alberts, ja Ruth Oldenziel, 129–50. Berliini: Springer.

Pelillinen mimesis muovaa subjektiutta

Lektio

Johan Kalmanlehto

Jyväskylän yliopisto

Ihmisen olemassaolo on jotain, mikä tapahtuu aina jollekulle. Oleminen on juuri minun ja sinun, meidän olemassaoloamme.

Minä on jotakin, mitä ihminen rakentaa läpi elämän. Joskus sanotaan, että se on tarina, jota kerromme itsellemme ja muille. Usein puhutaan myös minäkuvasta ja rooleista, joita ihminen jäljittelee ja esittää. Jopa ajatellessaan ihminen esittää itsensä omalle tietoisuudelleen. Itseä ei määritä pelkästään esityksen sisältö, kuten tarina tai kuva, vaan myös tyyli. Minä ei siis ole vain se, mitä esitän, vaan miten esiinnyn. Itseä määrittää paitsi tarkoituksellinen esitys, myös huomaamattomat asiat, kuten tyylit.

Väitöskirjassani olen tutkinut itsen ja esityksen välistä suhdetta. Itsestä käytän nimitystä subjekti ja esityksestä termiä mimesis, joka tarkoittaa myös jäljittelyä. Työni alaotsikko voidaan siis kääntää muotoon ”itsen muodostuminen jäljittelyn ja esityksen kautta, ja sen merkitys tietokonepelaamisen kannalta”. Palaan otsikon ensimmäiseen osaan hetken päästä. Aluksi haluan kuitenkin keskittyä työn taustoihin ja siihen, miksi olen päätenyt tällaiseen tutkimukseen.

Taidetta pidetään monesti itsensä esittämisen erityisenä muotona. On myös ajateltu, että taideteos voi paljastaa jotain olemassaolon luonteesta. Taiteen tekemisen lisäksi myös taiteen

kokeminen on tärkeää ihmisen kasvamisen ja kehittymisen kannalta. Voidaankin ajatella, että harrastaessaan taidetta ja mitä tahansa kulttuuria, ihminen tuottaa itseään ja omaa olemistaan. Kulttuurin käsitteen alkuperä onkin kultivoinnissa. Vaikka itseään voi tuottaa monilla tavoilla, kuten työn ja harrastusten kautta, esteettiseen kokemukseen keskittyvä toiminta tuottaa minuutta erityisesti teoksena.

Tietokonepelaaminen on yksi tapa tuottaa itseä. Tutkimukseni taustakysymyksenä onkin, kuinka pelaaminen voi olla itsen kultivointia. Pelaamisen erityisenä ominaisuutena on, että pelit vaativat pelaajan toimintaa eri tavalla kuin muut taiteen muodot. Vaikka kaikki taiteen ja kulttuurin vastaanottaminen on aktiivista toimintaa, pelaamisessa toimijuus on ensisijaista. Peli rakentuu ennalta määritettyjen tavoitteiden ja niiden saavuttamista rajoittavien sääntöjen järjestelmänä, jota pelaajan on käytettävä kuin konetta. Pelaaja tuottaa itseään sellaisena toimijuutena, jonka pelin antamat tiukasti rajatut puitteet sallivat. Digitaalisissa peleissä sääntöjen merkitys korostuu, koska tietokone mahdollistaa monimutkaisten sääntöjärjestelmien automaattisen toiminnan. Taiteessa ihminen kohtaa toisten, ja myös maailman, olemisen. Tietokonepelissä esteettisen kokemuksen kautta kohdataan myös tietokoneen edustama teknologinen toiseus, johon nykyihminen törmää jatkuvasti jokapäiväisessä elämässään.

Olen halunnut välttää puhetta taiteen ja kulttuurin vaikutuksista. Sen sijaan, että taide tekisi jotain ihmiselle, halusin ajatella taidetta kiinteämmin osana ihmisenä olemista – tämä tarkoittaa väistämättä myös perinteisistä taiteen määritelmistä luopumista. Olenkin tulkinnut taiteen laajemmin kulttuurina ja jopa minä tahansa toimintana, jolla on esteettinen motivaatio.

Kulttuurin ja ihmisyyden välinen suhde on hyvin vanha ongelma, jota halusin lähestyä nykyfilosofiasta käsin. Tähän tarkoitukseen sopivaksi lähtökohdaksi osoittautui ranskalainen filosofi Philippe Lacoue-Labarthe, jonka ajattelu on keskittynyt itsen muodostumisen, taiteen ja politiikan välisiin suhteisiin. Halusin kuitenkin myös viedä tätä filosofiaa eteenpäin, kohti nykypäivän kulttuuria. Koska tietokonepelaaminen on itselleni läheinen ja teoreettisesti mielenkiintoinen harrastus, päätin tuoda Lacoue-Labarthen ajattelun piiriin tämän kulttuurisen ilmiön, josta hän tuskin oli tietoinen.

Ennen kuin kerron, mitä tietokonepelaamisen tuominen Lacoue-Labarthen ajattelun piiriin sai aikaan, puhun hieman siitä, miten hän tulkitsee minuuden muodostumisen epämuodostumisena.

Lacoue-Labarthen keskeinen väite on, että minä on pelkkä esitys, jonka takana ei ole mitään. Ihmisen oleminen subjektina koostuu erilaisten roolien esittämisestä, mutta näiden esitysten takana ei ole pysyvää perusolemusta. Ihmisyksilö on pikemminkin eräänlainen tyhjä kaikukammio, jonka läpi toisten äänet kulkevat. Pyrkiessään ottamaan jonkin muodon, yksilöllisen identiteetin, ihminen joutuu kopioimaan sen toisilta. Tämä määrittää olemassaoloa jo ennen syntymää – emme voi itse tuottaa itseämme, vaan toiset saattavat meidät maailmaan ja identiteettimme alkaa muodostua toisia jäljittelemällä ilman, että voimme tietoisesti päättää mitä otamme malliksemme.

Minä ei siis ole muuttumaton perusaines joka kantaa rooleja, vaan tyhjiys, jonka pyrimme peittämään lainaamalla ja omimalla toisten esityksiä. Tämä tapahtuu sekä tietoisena jäljitelynä että tiedostamattomana vaikutteiden omaksumisena. Lacoue-Labarthe toteaa, että minä sekä kirjoittaa itsensä, että on kirjoitettu. Sen sijaan että olisimme itse omaelämäkertamme luoja, meidät on jo kirjoitettu ennen kuin voimme itse aloittaa kirjoittamisen.

Väitöskirjani pääotsikko, figuurin tuolla puolen, viittaa siihen, että ennen kuin voimme muodostaa itsemme tarinana, kuvana, hahmona tai muotona, meitä määrittää tietoisien ja sanallisen ajattelun tavoittamattomissa oleva toisten jäljittely. Ihmisen maailmassa olemista määrittää eräänlainen pohjavire, tunnelma ja rytmi, jonka saamme toisilta, jo kohdussa. Vaikka omaa identiteettiä pidetään tietoisesti tuotettuna rakennelmana, se koostuu myös huomaamatta omaksutuista tavoista ja tyyleistä. Lacoue-Labarthen mukaan ei-kielelliset vivahteet ovat minuuden kannalta perustavanlaatuisia, koska ne tulevat osaksi minää jo ennen kuin sillä on kieltä, tai kykyä hahmottaa muotoja.

Tärkeää on kuitenkin huomata, että kaikkein sisin ja omin pala itseä on itse asiassa vierasta ja outoa, koska pohjimmiltaan sekin on kopioitu toisilta ja ainoastaan peittää sen tyhjyyden, joka kaikkien minuuden esitysten pohjalla on. Koska tätä tyhjiyttä voidaan peittää ainoastaan omimalla toisten esityksiä, pyrkimys olla oma itsensä johtaa aina omasta itsestä vieraantumiseen.

Ajatus tyhjiydestä oman itsen kaikkein sisimpänä asiana voi olla kammottava. Käytännössä emme kuitenkaan voi koskaan kohdata tätä tyhjiyttä, koska tietoinen ajattelu on jo itsessään rakentunut peittämään tätä puutetta. Se tarkoittaa myös, että ihminen on vapaa jäljittelemään mitä tahansa, eikä olemassaolon esitys ole sidottu ennalta määrättyihin mal-

leihin. Minä, jolla ei ole mitään ominaisuuksia, voi tuottaa ja esittää itseään loputtomasti uusissa muodoissa. Identiteetti tuotetaan yhä uudelleen, joka kerta erilaisena. Tällä tavoin ihmisen subjektiivista olemassaoloa määrittää paradoksaalinen suhde ei-minkään ja pirstoutumisen välillä.

Ihmisillä on kuitenkin pyrkimys kiinnittää identiteettinsä ja muodostaa siitä muuttumaton rakennelma. Tämä tapahtuu eritoten yhteisön kautta, joka pyrkii tuottamaan käsityksen yhteisestä alkuperästä ja malleista, joihin kaikkien identiteetti palautuu. Tyypillisiä esimerkkejä tästä ovat erilaiset kansalliset identiteetit, mutta Lacoue-Labarthe suurin ja pahmaineisin esimerkki ihmisten tyypittelystä on natsismi. Emme voi välttää pyrkimyksestä vakiinnuttaa identiteettejä ja itsen muodostumisen malleja, mutta filosofian tehtävänä on jatkuvasti kritisoida näitä pyrkimyksiä, jotta niistä ei synny fasismin kaltaisia liikkeitä.

Tämä on se filosofinen kehys, jonka sisälle olen asettanut sille täysin vieraan elementin, digitaalisen pelaamisen. Käsitykseni pelaamisesta rakentuu useiden aihetta käsittelevien teoreettisten tekstien varaan. Digitaalisella pelaamisella tarkoitetaan tietokonepelaamista, eli sellaisten pelien pelaamista, joiden toiminta vaatii tietokoneen laskentatehoa. Lisäksi huomioni on sellaisissa peleissä, joissa on selkeästi määritelty tavoite ja esteet sen saavuttamiseksi, ja joiden toiminta tapahtuu näkyvässä pelimaailmassa, jonka kautta pelaaja tulkitsee pelin sääntöjä.

Vaikka visuaalisuus ja tarina ovat tärkeä osa lähes kaikkia pelejä, en ole kiinnostunut siitä, onko esimerkiksi pelihahmon visuaalisella muodolla tai pelin tarinalla vaikutusta pelaajan identiteettiin. Tietokonepelien kohdalla tutkimukseni otsikko, figuurin tuolla puolen, viittaa siihen, että pelaamisessa ei niinkään jäljitellä pelin visuaalista sisältöä, vaan toimintaa, jolla peli voidaan voittaa. Vaikka pelin toiminta esitetään nä-

kyvän pelimaailman kautta, sen perustana on pelaajalle näkymättömät tietokoneen toimintaperiaatteet.

Yhdistämällä Lacoue-Labarthen tekstejä digitaalisen pelaamisen tarkasteluun olen kehittänyt neljä pelillisen mimesiksen muotoa, jotka edustavat paikkoja, joissa Lacoue-Labarthen ajattelu ja tietokonepelaamisen teoria kohtaavat. Nämä eivät ole tyhjentävä pelaamisen määritelmiä, vaan näkökulmia pelaamiseen itsen muodostumisena.

Ensimmäinen koskee subjektin suhdetta malleihin, joilta se kopioi olemuksensa. Vaikka haluan tulla mallini kaltaiseksi, haluan myös erota siitä, jotta voisin olla ainutlaatuinen. Tämän seurauksena, jäljittelyn kohde pitää ylittää ja jopa tuhota. Tietokonepelaaja jäljittelee pelin tekijän ja tietokoneen tuottamaa toiminnan mallia, mutta pyrkii myös omimaan tämän toiminnan itselleen ja nousemaan pelin ja sen tekijän yläpuolelle. Voittamalla pelin, pelaaja on kuitenkin omaksunut osaksi itseään vieraan elementin, joka tässä tapauksessa on tietokoneen toimintaa määrittävä algoritmi.

Toinen pelillisen mimesiksen muoto on välitön seuraus ensimmäisestä ja liittyy Lacoue-Labarthen määrittelemään subjektin paradoksiin. Se tarkoittaa sitä, että mitä enemmän yrittän olla oma itseni, sitä enemmän eroan itsestäni, koska itsensä esittäminen edellyttää esittäjän piilottamista toisilta lainattujen naamioiden taakse. Pelin subjekti peittää itseään vainoavan tyhjyyden tietokoneen tarjoamalla algoritmien määrittelemällä toimijuudella. Pelitutkimuksessa onkin todettu, että peli pelaa pelaajaa siinä missä pelaaja peliä, ja Lacoue-Labarthen ajatus subjektista on täysin vastaava.

Kolmas pelillisen mimesiksen muoto on rytmi, jolla Lacoue-Labarthe viittaa jäljittelyyn, joka tapahtuu tietoisien ajattelun, sanojen ja näkemisen tavoittamattomissa. Rytmii viittaa myös siihen, että minä joutuu toistamaan itseään loputtomasti erilaisena. Digitaalisen pelin rytmi kumpuaa tietokoneen toi-

minnasta, jota pelaaja ei voi ymmärtää sellaisenaan. Pelin rytmii tulee esiin pelityylissä, niissä muutoksissa pelaajan toiminnassa, jotka pelin säännöt mahdollistavat.

Viimeiseksi olen tarkastellut pelaamista ylevän käsitteen kautta, joka viittaa perinteisesti sellaiseen aistimelliseen kokemukseen, joka ylittää ihmisen ymmärryskyvyn rajat. Lacoue-Labarthe lähestyy ylevää luonnon ja taiteen välisen erottelun kautta. Luonto, eli tässä tapauksessa ihmisen perusolemus, on piilotettu, ja voidaan tavoittaa vain esityksen avulla. Ihminen on pakotettu esittämään itsensä tavalla, jossa toisilta kopioitu esitys verhoaa alkuperäisen olemuksen. Tietokonepeli verhoaa digitaalisen olemuksensa pelimaailman avulla. Pelatessaan peliä, pelaaja verhoaa omaa sisintään vainoavan puutteen pelimaailmassa tapahtuvalla esityksellä. Mimesis, eli minuutta määrittelevä jäljittelyn rakenne, tapahtuu pelimaailman taustalla, missä tietokoneen algoritmit ja pelaajan toiminta kohtaavat.

Pelaamisessa ei siis ole kyse niin yksinkertaisesta asiasta, että samaistuttaisiin pelin esittävään sisältöön, kuten aseella ampumiseen. Pelaamisessa toimintaa jäljitellään paljon abstraktimmalla tasolla, kuin sillä mitä ruudulla tapahtuu. Tämä graafinen esitys viestii pelaajalle sen, kuinka peli vastaa pelaajan tekoihin. Kuitenkin sekä pelaajan toiminnan että pelin esittämän seurauksen taustalla on abstrakti sääntöjärjestelmä, joka perustuu tietokoneen ohjelmointiin. Pelaamisen kautta pelaajan mieli mukautuu tämän näkymättömän sääntöjärjestelmän vaatimuksiin.

Tietokonepeli ei varsinaisesti ole olemassa, ennen kuin joku pelaa sitä. Peli on kuin tyhjä kangas, pelinkehittäjän tekemät raamit, joiden puitteissa pelaaja voi maalata omalla toiminnallaan ja tuottaa itseään pelin toimijana. Peli ilman pelaajaa on pelkkä tietokoneprosessi, joka käy itsekseen mutta ei vie peliä eteenpäin. Kun pelaaja tarttuu näppäimistöön tai pe-

liohjaimeen ja antaa pelille syötteen, tietokone vastaa siihen ja esittää seurauksen ruudulla. Näin syntyy tapahtuma, jota nimitän digitaaliseksi pelaamiseksi. Pelillinen toiminta koostuu sekä pelaajan että tietokoneen teoista. Tietokonepelaaminen ei siis ole pelkästään jotain, mitä pelaaja tekee, vaan koostuu aina myös tietokoneen toiminnasta.

Pelaaja voi esittää itsensä pelin toimijana ainoastaan kopioimalla tämän esityksen tietokoneeseen ohjelmoiduista säännöistä. Hän tuottaa itsensä pyrkimällä tekemään pelistä oman esityksensä, mutta voi saavuttaa pelin päämäärän vain antautumalla sen ennalta määrätulle sääntöjärjestelmälle. Pelaamista määrittää kamppailu pelin hallinnasta, mutta tätä kamppailua ei käydä ensisijaisesti pelin tekijää, vaan tietokonea vastaan. Koska pelin tekijä, joka ei välttämättä edes ole yksi henkilö, ei ole läsnä pelissä, pelaaja kohtaa pelkästään tietokoneen itsenäisen toiminnan, johon oletetun tekijän tarkoitukset yhdistyvät. Tällöin pelin subjekti, se, joka pelaa, on pelaajan ja tietokoneen muodostama hybridi.

Tietokoneen toimintaperiaatteet ovat tavallisen pelaajan ymmärryksen ulkopuolella. Tämän lisäksi tietokoneella on kyky käsitellä laskutoimituksia ja monimutkaisia sääntöjä huomattavasti nopeammin kuin ihmisellä. Tästä syystä voidaankin ajatella, että tietokonepelaamisen ydin, jossa pelaajan ja tietokoneen teot yhdistyvät pelin toimijaksi, on pelaajan tavoittamattomissa samalla tavalla kuin se tyhjyys ja jäljittely, jotka määrittävät ihmisen olemista jo ennen syntymää. Tietokonepelaamisen osuus itsen muodostumisessa koskettaa sitä näkymätöntä perustaa, joka pakottaa ihmisen jatkuvasti tuottamaan itseään uudelleen.

Koska pelillinen mimesis tapahtuu näkyvän pelimaailman tuolla puolen, siellä missä pelaajan ja tietokoneen teot kohtaavat, on mahdotonta päättää, onko pelaaminen passiivista ennalta ohjelmoidun mallin jäljittelyä vai antavatko pelit ti-

laa pelaajan luovuudelle tuottaa itseään jatkuvasti erilaisena. Vaikka monet tietokonepelit vaativat pelaajalta improvisointia ja erilaisten toimintatapojen kokeilua, vaatii pelin voittaminen kuitenkin ennalta määrätyn toimintatavan.

Ajatus, johon en ole keskittynyt tässä tutkimuksessa, mutta johon se voi johtaa, on, että yksittäinen peli on aina tietynlaisen toimijuuden kopioimista. Viime kädessä pelaajan ainoa vapaus, jota pelin sääntöjärjestelmä ei rajoita, on vapaus pelata tai olla pelaamatta. Lacoue-Labarthen korostama ääretön vapaus tuottaa itseään yhä uudelleen ei rinnastu niinkään siihen, mitä yhdessä pelissä voi tehdä, vaan siihen, että useita erilaisia pelejä pelaamalla ihminen toistaa oman itsensä esityksen aina muuttuvana.

Pelaaminen ei täysin määritä pelaajan olemusta korvaamalla aikaisemman minuuden pelissä toimivalla subjektilla. Minä rakentuu jatkuvasti kosketuksissa toisiin ja digitaalinen pelaaminen on vain yksi osa tätä kokonaisuutta. Itsen uudelleenmuodostuminen ei tarkoita, että yhtenä päivänä olen tietynlainen rooli ja seuraavana täysin toinen. Kun olen jatkuvasti pakotettu toistamaan itseni esittämistä, uudet esitykset eroavat edellisistä vaivihkaa, tyyllillisenä variaationa, eräänlaisena rytmisenä muunteluna. Pelaaminen muuntelee osaltaan sitä, millaisena toimijana näyttäydyn digitaalisten järjestelmien kautta.

Kalmanlehto, Johan. 2019. "Beyond the Figure: The Notion of Mimetic Subject Formation in Philippe Lacoue-Labarthe's Philosophy and Its Relevance to Digital Gameplay". Väitöskirja, Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-39-7847-1>.