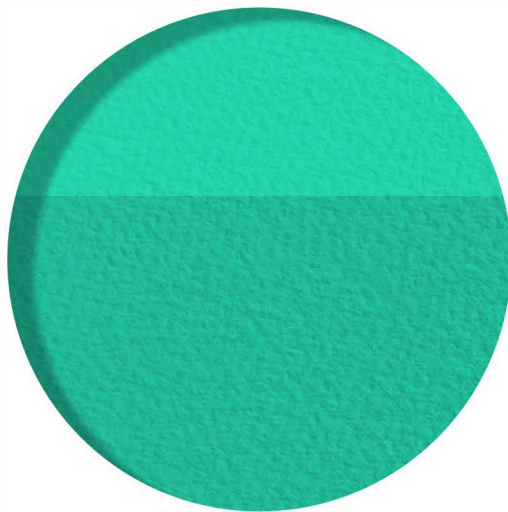


TUULI AHONEN

# PLAYING WITH REALITY



TUULI AHONEN

PLAYING WITH REALITY

**A?** Aalto-yliopisto  
Taideteiden ja suunnittelun  
korkeakoulu



**A?** Aalto-yliopisto  
Taideteiden ja suunnittelun  
korkeakoulu



**Aalto-yliopisto**  
**Taiteiden ja suunnittelun**  
**korkeakoulu**

Aalto-yliopisto, PL 11000, 00076 AALTO

www.aalto.fi

**Taiteen kandidaatin opinnäytteen**  
**tiivistelmä**

TEKIJÄ

TUULI AHONEN

TYÖN NIMI

PLAYING WITH REALITY

LAITOS

ELOKUVATAITEEN JA LAVASTUS-  
TAITEEN LAITOS, ESITTÄVIEN  
TAITEIDEN LAVASTUS

KOULUTUSOHJELMA

TAITEIDEN JA SUUNNITTELUN  
KANDIDAATTIOHJELMA

VUOSI

SIVUMÄÄRÄ

KIELI

2018

48

SUOMI

TIIVISTELMÄ

KANDIDAATIN TUTKIELMANI ON ARKEOLOGINEN KAIVAUS TODELLISUUDEN KANSSA LIMITYNEESEEN VIELÄSUHTEELLISEN TUNTEMATTOMAAN TARINANKERRONTAAN. TUTKIELMA TARKASTELEE MAHDOLLISUUKSIA LAAJENTAA LAVASTAJAN TYÖNKUVAA PELILLISTEN ESITYSTEN PARIIN POHTIMALLA TODELLISUUDEN, USKOTTAVUUDEN JA AITOUUDEN RAJOJA VAIHTOEHTOTODELLISUUSPELIENTEN (ENG. ALTERNATIVE REALITY GAMES, ARG) OMINAISUUKSIA AVULLA. TYÖNI ON KOKOELMA POHDINTOJA LAVASTAJAIDENTITEETTINI ETSIMISESTÄ ARG-PELIENTEN TILALLISUUDEN KAUTTA.

MONIMEDIAALLISTA TARINANKERRONTAA JA PELILLISIÄ ELEMENTTEJÄ HYÖDYNTÄVÄ ARG-GENRE SAAVUTTI VUODEN 2001 TIENOILLA LAAJEMMAN YLEISÖN TIETOISUUDEN. SEN JÄLKEEN ARG-PELEISTÄ ON KEHITTYNYT MENETELMÄ LUODA UNIIKKEJA, MAAILMANLAAJUUSIA JA AIKASIDONNAISIA KOKEMUKSIA. NÄMÄ KOKEMUKSET OVAT YHTEISÖLLISIÄ JA ITSEÄN MUOKKAAVIA TARINOITA, JOILLA ON YHTYMÄPINTAA AKTUAALISEN MAAILMAN KANSSA. ARG-PELIENTEN KÄYTTÖKOHTEET VAIHTELEVAT VIRAALIMARKKINOINNISTA, YHTEISTYÖHÖN PERUSTUVASTA KOKEMUSPOHJAISESTA OPETTAMISESTA TIETEELLISEEN TUTKIMUKSEEN.

TUTKIELMANI AINEISTO KÄSITTÄÄ NIIN TIETOKIRJOJA, MULTIMEDIAVIIHDETTÄ, PODCAST-LÄHETYKSIÄ JA INTERNETSIVUSTOJA. TYÖNI PYRKII ANTAMAAN YLEISKUVAN ARG-PELIENTEN LUONTEESTA SEKÄ AVAAMAAN SIIHEN LIITTYVIÄ KÄSITTEITÄ JA MÄÄRITELMIÄ, KUTEN PERVASIIVINEN PELI. TUTKIELMANI POHTII MYÖS PELIENTEN JA LEIKINTÄ MÄÄRITELMÄÄ SUHTEESSA OIKEASSA MAAILMASSA PELATTAVAAN ARG-PELIENTEN.

TYÖLLÄNI PYRIN SAAMAAN ALAN TEKIJÄT POHTIMAAN, MITÄ TODELLISUUS MERKITSEE LAVASTAJALLE PELILLISTETTYJEN KOKEMUSPOHJAISTEN ESITYSTEN MAAILMASSA. TYÖNI YRITTÄÄ LÄHENTÄÄ TAIDE- JA PELIMAAILMAA ESITTÄMÄLLÄ VAIHTOEHTOISIA TAPOJA NÄHDÄ LAVASTAJAN TYÖNKUVA ARG-PELIENTEN KAUTTA JA OSOITTAMALLA YLLÄTTÄVIÄ SAMASTUMISKOHTIA VIERAAMASSA TAIDEMUODOSSA. TYÖNI EHDOTTAA UUSIEN TERMIEN OMAKSUMISTA LAVASTAJUUDEN RINNALLE TAI SITÄ TÄYDENTÄMÄÄN.

PELAAMINEN ON AINA OLLUT OSA ELÄMÄÄNI JA HALUAN MAHDOLLISTAA TUTKIELMANI KAUTTA PELIMAAILMOIDEN ULKOPUOLISTEN HELPON PÄÄSYN NIIDEN SISÄPIIRIIN, SILLÄ LOPPUJEN LOPUKSI KAIKKI PELOAVAT EHKÄ JOPA TIETÄMÄTTÄÄN. TÄSTÄ TYÖSTÄ LÖYDÄT SUOSITUKSIA SIITÄ, MISTÄ ALOITTAAN AIHEESEEN TUTUSTUMINEN JA TIETOJEN SYVENTÄMINEN.

TUTKIELMANI ON KUTSU OSALLISTUA. SE ON MAHDOLLISUUS NÄHDÄ ITSESTÄÄNSYNTYNEET TOISIN. SE ON OIKOPOLKU VIERAASEEN MAAILMAAN. SE ON TYÖKALU TUNTEMATTOMAAN.

PLAYING WITH REALITY 29,90  
270218

SUBTOTAL 29,90

YHTEENSÄ 29,90

MC: 29,90

TAKAISIN 0,00

ALV AMOUNT (24%): 7,17

# THIS IS NOT A THESIS

I strongly advise you not to read this text. It might have unpredictable outcomes such as learning new facts, revealing alternate ways to live, questioning your existence and perception.

You have been warned. Seriously.

Disclaimer: You might die after reading this.



Are you still reading this?

Well, in fact, we know for sure you are going to die after reading this.





Aah. So, you realised that it wasn't that big of a gamble to continue, because whether you read this or not, you will die anyway.

At some point.

But not because of this text. It would be silly to even think that this would have such a great impact on your life.

Happy reading!

Sincerely,  
Reality

Terms and Conditions: By reading forward you are agreeing to the terms of this game that has been going on since the time immemorial. It's the longest continuously running game that has been made up and it is ever evolving. Participants have full input on how the story progresses and the character development. Sometimes players do not even know they have been playing or how long. It is the most lifelike game ever made up and one that feels sometimes even too real. All occurring events will have impact how the branching storyline goes forward and the effects are irreversible. However, the game has an element of surprise by generating unpredictable events. By level upping and upgrading your skills, you might improve the chances of surviving longer and therefore unlocking more achievements. Maintaining your characters physical and mental properties is part of the game. The game can be played in any desired playstyle but you have no restarts. The only way to save parts of the progress of your character is to make an impact on other players or have digital or manual records of yourself inside the game itself. The game is self-sustainable as long as there is at least one human playing it. The game is running in real time but has a feature of producing log history so that players can reflect on previous players actions and achievements. Because of the nature of the game, it is not possible to pause the game but it keeps on running while you do your everyday activities. In the end, there is no common goal, winners or known prizes. You have to come up with your own reasons and motivations to play the game as intended.



# CONTENTS

## 10 INTRO

ESITTELY  
MOTIVAATIO  
TAVOITTEET  
OSIOT

## 16 THE TUTORIAL: ARG-PELIEN MÄÄRITELMÄ JA TEORIAA

- Uusien esitysmuotojen terminologiaongelman tutkinta ARG-pelien kautta

PELIT JA LEIKIT  
ARG-MÄÄRITELMÄ  
ARG-PELIEN LUONNE  
ESITYSTAIDE JA ARG

## 24 THE BOSS FIGHT: LAVASTAJAN IDENTITEETTIKRIISI

- Ensiapua tarkastelemalla ARG-pelien tilallisuutta lavastajan näkökulmasta

KATEGORIAMÄÄRITELMÄT JA MARKKINOIMINEN  
ARG-PELEISSÄ ILMENEVÄ TILALLISUUS  
YHTEISÖLLINEN LAAJENNUS  
RATKAISUEHDOTUKSIA

## 32 SIDE QUEST: LAVASTETTU TODELLISUUS

- Mitä todellisuus merkitsee lavastajalle? ARG laajentamassa käsitystä todellisuuden tilasta

TODELLINEN TODELLISUUS  
ARG JA PELAAJIEN TODELLISUUS  
RAKENNETTU TODELLISUUS  
GAME OVER  
ARJEN UUELLEEN ARVIOINTI

## 36 AFTERMATH: YHTEENVETO

- Oivalluksia sekä lupauksia jatko-osasta

FINAL CUTSCENE

## 42 LÄHTEET

## 44 KIRJALLISUUTTA

# INTRO

Kuvittele, jos voisit määritellä todellisuutesi uudelleen.

Mieti hetki. Millainen se olisi?

Mitä, jos voisit sattumalta törmätä jonkun toisen sinua varten luomaan kuvitteelliseen todellisuuteen. Olisitko utelias selvittämään mihin se johtaa?

Muutama vuosi sitten löysin maailman, jonka olemassaolosta minulla ei ollut tietoaakaan. Se houkutteli minut digitaalisten tiedostojen raunioihin, arkeologiselle tutkimusmatkalle tutustumaan kokonaisvaltaisen tarinankerronnan keinoihin. Olin löytänyt genren *alternate reality games*. Tutkimustyöstä muodostui oma todellisuudentutkimispeli, jota leikin.

## ESITTELY

Uteliaisuuteni vuoksi löysin itseni keskeltä aihealuetta, joka voisi auttaa minua lavastajana löytämään oman erikoistumiseni. Sen lisäksi se voisi antaa muille pohdittavaa siitä, mitä todellisuus merkitsee lavastajalle subjektiivisina kokemuksina ja havaintoina eletystä maailmasta.

Työni pyrkii laajentamaan lavastajan työnkuvaa pelillisten esitysten pariin pohtimalla todellisuuden, uskottavuuden ja aitouden rajoja *alternate reality gamesin* (myöhemmin ARG) ominaisuuksien kautta. Tarkoitukseni on kertoa millaisena ARG-pelien tilallisuus ja todellisuus näyttäytyvät lavastajan roolista tarkasteltuna. Tutkin omaa identiteettiäni lavastajana, sekä etsin käyttötarkoituksia erikoisosaamiselleni. Samalla tulen nostaneeksi esille muutamia yhteneväisyyksiä pelien, leikkien ja esitystaiteen välillä sellaisina, kuin näen ne oleellisena lavastajan silmin. ARG on minulle tapaustutkimus, jonka avulla voi huomata, että lavastajan työnkuvan rajoja voi vielä venyttää.

*Alternate reality game* eli vaihtoehtotodellisuuspelejä on suhteellisen uusi, pelilliseksi esitystaiteeksi tai peliksi laskettava, elämyksiä tuottava esitysmuoto. Maailmalla se nousi yleisempään tietoisuuteen vuoden 2001 tienoilla muutamien suosittujen ARG-pelien myötä. Englanniksi aiheesta

on tehty laajoja internet-tietokantoja sekä kirjoitettuja kirjoja ja tuotettu podcast-lähetyksiä. Tieteellisiä tutkimuksia on tehty esimerkiksi ARG-pelien mahdollisuuksista oppimisympäristöissä ja opettamisessa. Aiemmista tutkimuksista ja tiedoista on paljon hyötyä ARG-pelien ymmärtämisessä, mutta monet niistä eivät vastaa näkökulmaani. ARG-pelien tunnettavuus Suomessa on vielä vähäistä, etenkin taidekentällä, joten näen työlläni olevan potentiaalista hyötyä tiedon jakamisessa ja kiinnostuksen herättämisessä. Vaihtoehtotodellisuuspelejä on otettu käyttöön muutamissa suomalaisissa tutkimustyöjulkaisuissa ja artikkeleissa.

**Perinteisellä lavastuksella** viittaan konkreettiseen käsitykseen lavastajan työn osa-alueista. Tämä historian saatossa muovaantunut käsitys tuntuu elävän vielä, mutta yleisesti koen sen kattavan visuaalisten elementtien suunnittelun selkeästi rajatussa esitystilassa. Lavastajan rooliin liittyy myös erilainen mielikuva, joka vallitsee ehkä enemmän opiskelijoiden keskuudessa, koska laaja-alaista ja pitkäaikaista kokemusta alalta ei vielä ole kerennyt syntyä. Minun tulkintani tästä mielikuvasta on se, että monet näkevät lavastajan tavaroiden ja rakentamisen ammattilaisena, eräänlaisena visualistina muun työryhmän ideoiden pohjalta. Prosessilähtöisessä työskentelyssä koen, että lavastajan vaatimukset kohdistuvat tavaroiden ja tilojen somistamiseen ohjaajan ja näyttelijöiden mielikuvitusta varten.

**Tarinankerronta**-sanaa käytän ARG-pelien ja lavastajuuden yhteydessä. Käytän tarinankerrontaa, (eng. storytelling) siksi, että sen englanninkielistä vastinetta käytetään paljon ARG-pelien ja vastaavanlaisten monimediallisten esitysten yhteydessä. Tarinankerronnan ajattelen paljon laajempaan käsitteeseen, kuin mitä sen käyttö perinteisemmin on tarkoittanut. Minulle tarinankerronta on viestien, tiedon ja ajatusten välittämistä. Nämä ajatukset muovautuvat vastaanottajassaan muodostaen jonkin asteisen narratiivin. Haluan korostaa termillä ihmismielen tapaa muodostaa tarina havaitsemistaan irrallisistakin asioista.

**Työnkuvalla** tarkoitan konkreettista käsitystä siitä, mitä ammatissa toimiminen käytännössä on ja mitä se pitää sisällään. Minulle työnkuva sisältää olettamuksia ammattitaidosta, ominaisuuksista, pätevydestä ja asiantuntemuksesta alalla työskennellessä.

**Todellisuudella** viittaan subjektiiviseen kokemukseen ja havaintoihin eletystä maailmasta. Arjen hahmotan todellisuuden tilana, jossa ei eletä fiktiossa. Aika, paikka sekä toiminnot, jotka havaitaan todellisina, muodostavat arjen. Itse

koen kyllä pelaamisen osana arkea ja se on minulle arkipäiväistä, mutta tässä tekstissä viittaa arjella pelaamattomuuteen ja todellisuuden erottamiseen kuvitellusta.

Sanaparista **pelit ja leikit** kerron seuraavassa kappaleessa.

Elämme elämysekonomian aikaa. On havaittavissa, että liiketoiminta vastaa yhä enemmän kuluttajien vaatimukseen kokea elämyksiä. Tähän muutokseen liiketoiminta reagoi suunnittelemalla ja markkinoimalla elämyksiä. (Gilmore, Pine 1998). Tämän mielessä pitäen yritän hahmottaa tulevaisuuden mahdollisuuksia lavastajan työssä. Tekstini on pyrkimys ennakoita niitä siirtämällä huomio lavastajana tarvittavista perinteisistä taidoista kohti laajempaa käsitystä soveltuvista rooleista. Elämyseskeisyys tuo subjektiivisen kokemuksen keskiöön ja ARG vastaa omalla tavallaan tähän yksilökeskeiseen lähtökohtaan tuomalla yhteisöllisyyden pääosaksi kokemusta ja pelien suunnittelua.

Uusien kehittyvien teknologioiden, kuten virtuaalitodellisuuden ja erilaisten sosiaalisen median applikaatioiden, myötä syntyy uusia tapoja kertoa tarinoita. ARG hyödyntää näitä kasvavia medioita. Etenkin lavastajan näkökulmasta koen tarvetta olla tietoinen uusista esitysmuodoista, jotka mahdollistavat työnkuvan laajentamisen. Immersiivisten eli upottavien esitysten tarjonta on noussut viime aikoina ja niihin tutustuminen on ollut osa opintojamme. ARG-peleillä ja immersiiivisillä esityksillä on paljon yhteistä. Ehkä voisin sanoa ARG-pelien olevan immersiiivisten esitysten mutaatio. Voimme suunnata katsemme myös peliaiheisiin esitysmuotoihin, oppiaksemme uusia tapoja tuottaa kokemuksia myös lavastustaiteen parissa.

Lavastajuus on muutakin kuin tavaroiden ja kulissien rakentamista sekä tilan visuaalista suunnittelua. Se on myös todellisuuden ja maailmojen rakentamista yksityiskohtien avulla. Lavastus on minulle mielikuvien luomista tunnelmien ja visuaalisten assosiaatioiden välityksellä. Lavastajan tehtävänä näen tarinan tukemisen ja kuljettamisen abstraktien tilallisten kokemusten kautta hyvin käytännöllisistä lähtökohdista käsin. Pelit toimivat työkaluna tarinankerronnalle siinä missä teatteri tai elokuvatkin. Pohjimmiltaan kyse on aina tarinankerronnasta sopivimmalla keinolla, joka edistää viestin tai kokemuksen perille saattamista. Vuonna 2005 Reija Hirvikoski on kirjoittanut lavastajan roolista väitöskirjan Tahdon tiellä: Lavastajan rooli ja asema. En ole tutustunut tähän tekstiin, koska se keskittyy lavastajan ja ohjaajan väliseen yhteistyöhön.

Tämä ei ole ARG-opas, vaikka voitkin löytää paljon tietoa aiheesta tätä kautta. En pyri antamaan täysin kattavaa kuvaa ARG-pelien luonteesta ja sen laajuudesta esimerkkien avulla vaan pikemminkin toivon, että herätän lukijassa halua ottaa itse selvää mysteerisestä aiheesta.

Rajaan tutkimukseni ulkopuolelle immersiiivisten esitysten ja lavastajan perinteisen työnkuvan tarkan määrittelyn, koska lähestyn aihetta henkilökohtaisesta näkemyksestäni. Rajauksen ulkopuolelle jää myös paikkasidonnan ja paikkalähtöisen lavastamisen tutkiminen. Esitystaiteesta löytyy paljon taidesuuntauksia, teorioita ja tutkimuksia, jotka selkeästi liittyvät ARG-peleihin, mutta eivät mahtuneet kandidityöhöni. Esimerkiksi näkymätön teatteri on yksi kyseisistä aiheista. Työni pääpaino on lavastajan identiteetin ja kuvittelun todellisuuden pohdinnassa.

Olen käyttänyt kandidityöni tiedonlähteenäni internetin ja podcastien lisäksi Pervasive Games: Theory and Design -kirjaa. ARG on yksi pervasiivisten pelien alagenre (Montola, Stenros 2009, 37). Kirja antaa kattavan ja yksityiskohtaisen teoreettisen puron pervasiivisistä peleistä, mutta myös esittelee paljon konkreettisia esimerkkejä. Sen lukeminen on toiminut inspiraationa ja antanut paljon uutta ajateltavaa. Samalla se myös muotoilee sanoiksi ennen sen lukemista pohtimiani asioita. Tekstit tuovat esille esimerkiksi eettiset kysymykset, taiteen ja pelien yhteyden, markkinoinnin ja suunnitteluohjeistukset. Teos on niin häkellyttävän moninainen, että suosittelisin sitä kaikille kokemuksellisen esitystaiteen parissa toimiville. Kirja toimii erinomaisena esittelynä niin ARG-pelien kuin muiden vastaavien pelien ja esitysmuotojen maailmaan.

Konteksti, jossa havaintoni teen, on se, etten ole osallistunut yhteenkään ARG-pelin pelaamiseen. Olen kuitenkin muutaman vuoden tutustunut aiheeseen monista eri lähteistä. Sen lisäksi olen tehnyt kokeellisia ARG-pelien tapaisia esitysluonnoksia yksin ja ryhmissä. Esimerkiksi 2017 vuoden alussa teimme Mika Haarasen, Aino Pennasen ja Eero Tiaisen kanssa ryhmätyönä ARG-peliä jäljittelevän demon Teatterikorkeakoulun järjestämällä Relational Immersive Participatory Acts –kurssilla.

Yhdistelen kursseilta, kirjoista, keskusteluista, internetistä ja muista medioista saamaani tietoa intuitiivisesti. Pyrin luomaan uusia assosiaatioita näennäisesti irrallisten aiheiden välille. Kirjoitan siis ARG-peleistä ulkopuolisena. Esiin kaivamani tiedot yhdistyvät omakohtaisiin kokemuksiini ja tulkintoihini lavastajana ja erikoisrekvisiittateknikkona. Kurkin alas kaninkoloon, jonka sisään Liisa tipahti, ja houkuttelen liittymään seuraani. Ehkä jopa tarkoituksella tuuppaan ihmisiä alas siitä kolosta.

## MOTIVAATIO

Opiskelijana koen, että lavastajien olemassa oleva yhteisö on ollut erittäin lämminhenkinen uusille jäsenille ja antanut moninaisia vaihtoehtoja taiteellisen työn tekemiseen. Olen kuitenkin kokenut irrallisuutta muiden alojen ja linjojen oletuksiin lavastajan ominaisuuksista ja tehtävistä. Omat näkemykseni ja muiden odotukset eivät vastaa toisiaan, sillä näemme eri tavoin sen, missä lavastajan työkenttä sijaitsee. Olen ollut hukassa, koska en tiedä mitä voin tehdä muiden hyväksi ja kuinka auttaa omia taitojani vastaavalla tavalla. Pelkään näyttäytyväni vain lavastajana. Lavastaja kokemusten ammattilaisena on vaikeasti ymmärrettävä konsepti.

Olen ollut oikea palapelin palanen väärässä palapelissä. Olen etsinyt paikkaani ja tilaani määrittelemällä uudelleen itseni ja sen mitä käsitan lavastajuudella. Koska esittämäni näkemys on täysin subjektiivinen, käsitykseni lavastajuudesta on vajavainen suhteessa kentällä pitkään työskennelleiden näkemykseen. Siitä syystä haluankin juuri avata tämän hetkistä tulkintaani ilmapiiristä ja työskentelyodotuksista lavastajaopiskelijana.

TE-palvelut määrittelevät lavastajan työtehtävät näin: ”Lavastajan tehtävänä on suunnitella näytelmän toiminnalliset puitteet ja valvoa lavastuksen toteutusta. Lavastajista osa on erikoistunut teatterityöhön, osa elokuva- ja televisiotyöhön.” (Ammattinetti) Tähän määritelmään en ainakaan sovi. Opiskelijana en ole vielä saanut produktioiden työryhmien sisällä kokemusta pelkkänä suunnittelijana olemisesta. Osaltaan kandityöni on lavastajan suunnitteluuden ja ajattelutyökalujen korostamista. Osaltaan se on lavastajien mahdollisten havainnointi-, käsityö- ja teknistentaitojen esilletuomista.

Motivaationi ARG-pelejä kohtaan juontuu omasta vaikeudestani sopia perinteiseen lavastajan rooliin. Kiinnostuksestani pelejä, installaatioita, teknologiaa ja immersivistä teatteria kohtaan johti ARG-pelien tutkimiseen. Työnkuvaontunutun liiansuppealta suhteessa omaisiin mielenkiinnonkohteisiini. Maailman luonnin (eng. worldbuilding) kautta löysin suuntani, ja ARG-pelien tutkiminen puolestaan on antanut minulle uusia työkaluja matkan varrelle. Koen tarpeelliseksi tutkia lavastajan roolin rajoja ja selvittää missä tiloissa ja todellisuuksissa lavastaja voi olla olemassa. Haluan löytää jotain uutta annettujen perinteisten vaihtoehtojen rinnalle. On mahdollista, että keksin pyörää uudelleen, mutta haluan palata yksinkertaistettuun lähtökohtaan ja rakentaa sieltä käsin päämääräni ja tulevaisuuden todellisuuteni.



## TAVOITTEET

Yritän kandidaatin työlläni näyttää, mitä hyötyä suunnittelijoille on tämän taidemuodon tuntemisesta. Aikomukseni on tehdä etäinen pelimaailma läheisemmäksi ARG-pelien kautta myös lavastustaiteen parissa työskenteleville. Uskon, että muutkin kuin lavastajat voivat hyödyntää ARG-pelien ominaisuuksia omaksumalla ja soveltamalla niitä omassa ammatissaan. Samalla kun osoittelen sormellani konkreettisia mahdollisuuksia laajentaa työnhakua koskemaan pelillistettyjä esityksiä, toivon lukijan kokevan vastustamatonta tarvetta tarkastella arkea aivan uudesta näkökulmasta. Työni toimii myös oikopolkuna ARG-pelien maailmaan ja johtolankana luovalle salapoliisityölle.

Vaihtoehtoisia todellisuuksia on kaikkialla, jos vain osaa etsiä. Kiinnostukseni todellisuuden laajentamiseen leikin avulla voi avata myös muille mahdollisuuksia nähdä maailma toisin.

## OSIOT

Työni koostuu kolmesta osiosta, joissa kaikissa tarkastellaan ARG-pelien eri osia lavastajan näkökulmasta. Ensin esittelen ARG-pelien määritelmää, ja kerron pelin ja leikin teorioista avatakseni aihetta yleisemmällä tasolla. Seuraavaksi siirryn tilallisuutta käsitteleviin kysymyksiin. Tutkin lavastajan identiteettiä ARG-peleistä käsin, sekä teen havaintoja, missä tiloissa lavastus tapahtuu ARG-peleissä. Sen jälkeen siirryn pohtimaan todellisuuden luonnetta ARG-peleissä ja sen merkitystä lavastajalle. Lopuksi käsittelemme oivalluksiani, ehdotuksiani ja tulevaisuuden visioitani lavastajan uraa ajatellen. Olen koonnut Kirjallisuutta-osioon suosituksia lisää tietoa haluaville ja jatkotutkimuksia varten. Sieltä löytyvät tarvittavat ehdotukset siitä, mistä aloittaa.

# THE TUTORIAL: ARG-PELIEN MÄÄRITELMÄ JA TEORIAA

- Uusien esitysmuotojen terminologiaongelman tutkinta  
ARG-pelien kautta

Jotkut kokevat olevansa ulkopuolisia pelimaailmasta ja tästä syystä ehkä eivät koskaan eksy ARG-pelien kaltaisten aiheiden pariin. Vaikka ei kokisikaan itseään pelaajaksi voidaan pelin ja leikin teoriaa tarkastelemalla huomata, että ne ovat olennainen osa ihmisyyttä. Myös monet eläimet leikkivät ja kehittävät pelien kaltaisia toimintoja, minkä voi helpoiten huomata tarkastelemalla lemmikkejä. Määrittelemällä pelit ja leikit voimme paremmin tarkastella ARG-pelien yhtymäkohtia arkielämään ja löytää helpommin samaistumispintaa. Vaikkei aikoisikaan pelata ARG-pelejä tai vaikkapa perinteisiksi miellettyjä video- tai lautapelejä, voi ARG-pelien kautta tulla oivalluksia ja tietoa kokemuksellisten esitysten rakentamisesta.

## PELIT JA LEIKIT

Käytän tässä työssäni sanaparia **pelit ja leikit**. Sanaparia käytetään aiheen teorioissa ja kirjallisuudessa. Kumpikin sana yksinään olisi liian suppea kattamaan tarkoittamaani merkitystä. Molemmat sanat tukevat toisiaan ja laajentavat käsitettä. Sisällytän peleihin ja leikkeihin muun muassa viihdepelit, ajan kuluttamiseksi pelattavat pelit, sosiaaliset leikit sekä lapsuudesta tutut leikit. Englanninkielen sana play toimisi ajatuksellisesti paremmin kuin mikään suomenkielinen yksittäinen sana. Sillä sanalla voi viitata teatteriesitykseenkin, mutta myös leikkisyyteen ja pelaamiseen.

Siitä huolimatta, että pelejä pelataan yleensä viihteen ja huvin vuoksi, on peleillä ja leikillä muitakin tarkoituksia. Nämä vaihtelevat nautinnosta oppimiseen ja taiteellisesta ilmaisusta yhteiskunnalliseen tutkisteluun. (Montola 2009, 9) Koen, että tämä määritelmä näiltä osin pätee myös esitystaiteeseen. Jossain

määrin näen koko esitystaiteen osana pelejä ja leikkiä.

Kaikki pelit alkavat leikkikentältä, joka on merkitty ja rajattu etukäteen. Tämän taikaympyrä sisällä pätevät omat säännöt. (Huizinga 2014, 10). ARG-peleissä luodaan näitä taikaympyröitä, joiden sisällä pelaajat toimivat, vaikeivat aina ole tietoisia siitä.

Leikki on jäykän rakenteen sisällä tapahtuvaa vapaata liikettä. Nämä rakenteet ja niiden vastustaminen synnyttävät leikkejä. (Salen, Zimmerman 2004, 311) Pervasiivinen peli määritellään sellaiseksi peliksi, jonka keskeiset ominaisuudet laajentavat leikin sopimksellisia rajoja tilallisesti, ajallisesta ja sosiaalisesti (Montola 2009, 12). Nämä laajennukset tuntuvat erittäin oleellisilta lavastajan näkökulmasta.

Hahmotan **pelit ja leikit** seuraavanlaisesti oman kokemuksen kautta. Ne ovat tiloja ja tilanteita, joissa voimme turvallisissa olosuhteissa testata potentiaalisesti sosiaalisesti tai fyysisesti vaarallisia tilanteita ja harjoitella niiden oikean elämän vastinetta varten. Leikkimällä voimme testata vaihtoehtoisia tapoja toimia ja myös vaihtoehtoisia rooleja tai minuuksia. Pelaaminen voi myös auttaa jonkun muun asemaan asettumisessa. Pelien ja leikkien avulla voimme mennä kohti epämukavuusalueita ja kokea negatiivisia tunteita ilman kokemuksen muuttumista negatiiviseksi tai pelkoa muutoksesta todellisuudessamme. Peli ja leikki kehyyksenä antaa turvaa.

Pelit ovat olleet minulle pienestä pitäen samanlaista ajanvietettä ja viihdykettä kuin lukeminen, elokuvien katsominen tai metsässä leikkiminen. En ole ymmärtänyt pelien määrittelevän minua kuin vasta nyt, koska olen luullut kaikenlaisen pelaamisen olevan erittäin yleistä.

## ARG-MÄÄRITELMÄ

”ARG-peli eli vaihtoehtotodellisuuspelejä on pervasiivinen peli, joka välittyy osallistujille reaaliaikaisesti erilaisten arkipäiväisten viestimien kautta immersivisyyttä ja yhteisöllisyyttä korostaen.” (Ala-Luopa 2014, abstrakti.) Lavastajana ARG-peleissä mielenkiintoa herätti aivan uudenlainen tapa luoda tiloja, tilanteita ja ympäristöjä.

ARG-peleillä ei ole vakituista eikä selkeää määritelmää. ARG-termin ja [www.unfiction.com](http://www.unfiction.com)-sivuston luoja, Sean Stacey, kertoo koko konseptin määrittelyn mahdottomuudesta. Stacey (2016) toteaa, että hän voi määritellä

ARG-pelin sellaisella tavalla, joka vakuuttaa, että sitä ei voi määritellä ollenkaan. ARG-pelin määrittelemineen vaatisi oman pitkän tutkimustyönsä. ARG-pelien kuvaileminen on yhtä vaikeaa kuin yrittäisi kertoa mitä kaikkea esitystaide pitää sisällään.

Minun tulkintani aiheesta on seuraavanlainen:

ARG on steroideja ahmineen immersiiivisen teatterin ja crackiä vetäneen larpin lehtolapsi. Se on eskapismien ja videopelien välimuoto. ARG-pelien ominaisuudet muistuttavat aarteenmetsästystä, geokätköilyä ja salaliittoteorioita. ARG on oikeaan maailmaan tehty videopeli. Se on uskottavammalle tasolle viety roolipeli. ARG sijaitsee pelien, taiteen ja todellisuuden risteyksessä.

Käytän ARG:pelien yhteydessä sanoja peli ja pelaaja, jotta tekstin ymmärrettävyys säilyy, vaikka monen ARG-pelin luonteeseen kuuluu olennaisesti olla olematta peli. Pelaaja-termiä käyttämällä viittaa ihmisiin, kokijoihin ja osallistujiin, jotka tietoisesti ovat suostuneet ottamaan osaa peliin ja tietävät pelaavansa sitä. ARG-pelien sijoittautuessa keskelle arkea on väistämätöntä, että peli vaikuttaa myös ihmisiin, jotka eivät ole tietoisia pelin olemassaolosta.

## ARG-PELIN LUONNE

Jotta voin tulla ymmärretyksi paremmin lavastajan näkökulmasta käsin tehdyillä havainnoillani, täytyy minun ensin selvittää millaisina ARG-pelien piirteet näyttäytyvät minulle.

Näen, että ARG on pelielementeillä höystetty sosiaalinen ja interaktiivinen narratiivi. ARG-pelien leikkikenttänä toimii koko maailma ja sen asuttamien ihmisten todellisuudet. ARG-pelien tarkoitus on houkutelua pelaaja fiktion sisälle vaihkeisuudella ja antaa pelaajalle mahdollisuus uppoutua tarinaan haluamallaan tavalla.

Multimediateknologiaa hyödyntävä ARG voi olla kontaktissa osallistujan esimerkiksi tekstiviestein, sosiaalisessa mediassa, nettisivujen kautta, näyttelijöiden tai fyysisten esineiden avulla. Kaikki nämä tavat ovat linjassa ARG-pelin tarinan kanssa luoden tunteen kokonaisuudesta ja uskottavasta fiktiivisestä maailmasta. ARG-pelin vuorovaikutteisen muodon asioista tarinan kulkuun voi olennaisesti vaikuttaa omalla toiminnallaan ja tulkinnallaan.

Tarinat rakennetaan kerroksiksi todellisuudeksi havaitsemamme elämän päälle.

Robert Caillois kehitti kaksi termiä kuvaamaan leikin ääripäitä. Nämä termit ovat paidia ja ludus. Paidia kattaa vapaan ja impulsiivisen leikin, kun taas ludus tarkoittaa muodollista leikkiä, jolla on sääntöjä (Caillois 2001, 13). ARG sijoittuu näiden välimaastoon. Joidenkin piirteiden takia, kuten sääntöjen kertomatta jättäminen antaa, pelaajalle muodostuu kokemus vapaasta leikistä. Kuitenkin, käytännössä ARG-pelit ovat suunniteltuja ja niitä kontrolloidaan sääntöjen ja ennakoitujen skenaarioiden avulla. Pelaajien täytyy itse ottaa selvää missä menee pelin rajat. Rajat eivät aina kuitenkaan ole selviä, koska jokainen tulkitsee omalla tavallaan mikä on osa peliä ja mikä ei (Montola, Stenros & Waern 2009, 77).

ARG-suunnittelijat ovat samassa asemassa kuin videopelien pelisuunnittelijat, koska he pyrkivät ottamaan kaikki muuttujat huomioon ja ennakoimaan psykologista käyttäytymistä. Joskus sääntöjä jopa yllytetään rikkomaan ARG-pelin sisällä ja tästä voidaan palkita. Videopeleissä tällaisia piilotettuja palkintoja tai viestejä kutsutaan nimellä pääsiäismuna (eng. easter egg). Kuitenkin pitää muistaa, että ARG-pelejä pelataan oikeassa elämässä, jolloin kaikki tapahtumat ja toiminnat voivat saada oikean elämän seuraukset. Lisäksi ARG-pelien oma sisäinen logiikka sääntöjen suhteen tulee säilyä: pelaajaa ei voi pyytää murtautumaan yhdestä ovesta ja olettaa ettei hän yrittäisi murtautua toisestakin ovesta kielloista huolimatta. Pelaaja voi tulkita kiellon olevan osa fiktionaalista tarinaa, jossa tarkoitus on mennä vasten annettuja ohjeita. Pelatessa voi tulla tunne siitä, että jokainen valintasi on jo ennustettu ja ennalta ajateltu. Pelaajaa ohjailaan. Kapinoimalla toteuttaako hän juuri pelin suunnittelijan suunnitelmaa. ARG-suunnittelijoiden ja pelinvetäjien (eng. puppet masters) identiteetit pidetään täysin salassa, jotta immersio säilyy.

ARG muistuttaa rakenteeltaan kulttuuria tai uskontoa. Kulttuureissa meillä on sääntöjä, joita opimme noudattamaan. Monet säännöistä tiedämme intuitiivisesti. Joskus kuitenkin sosiaalisia sääntöjä rikkomalla tuloksena on jotain odottamatonta ja upeaa, koska on uskaltanut toimia poikkeavalla tavalla. Hyvin toteutettuna se on kuin itseään ruokkiva järjestelmä, jonka toimivuus ja suunta ovat osallistujista kiinni.

Pelejä paljon kuluttavalle ihmiselle yleensä muodostuu halu testata pelin rajoja ja rajoitteita sekä tutkia mitä kaikkea pelisuunnittelija on ottanut huomioon pelaajan mahdollisesta käyttäytymisestä. Lavastaja joutuu ottamaan

huomioon ARG-pelin pelaajien pyrkimyksen olla manipuloimattomissa, mutta heidän halun antautua uskomaan narratiivin luoma maailma. Lavastajan tehtävänä on johdattaa pelaajia visuaalisilla merkeillä oikeaan suuntaan samalla kun antaa pelaajalle valheellisen tunteen valinnanvapaudesta ja vapaasta tahdosta pelin sisällä. Lavasteet ja rekvisiitta toimivat oppaina ja suunnannäyttäjinä ARG-suunnittelijoiden haluamaa päämäärää kohti. ARG-suunnittelijat muodostavat tarinan, joka pyrkii ennakoimaan ja reagoimaan. Lavastajana voit suunnitella tapahtumia, jotka vaikuttavat kohtalolta tai sattumalta pelaajan näkökulmasta.

Suurin osa peleistä ovat ilmaisia pelata mahdollistaen laajan yleisön osallistumisen. Kuka vain voi pelata ARG-pelejä, mutta pelien löytäminen tapahtuu yleensä sattumalta. Pelien sisältämät arvoitukset ja pulmat ovat tarkoituksella aivan liian vaikeita yhden ihmisen selvitettäväksi, joten ARG pakottaa pelaajat jonkin asteiseen yhteisöllisyyteen. Pelaajat täydentävät toinen toistensa puuttuvia erikoisosaamisia, jotta voisivat edetä tarinan esille tuomissa haasteissa.

Omat taitosi ja näkemyksesi oikeassa elämässä toimivat lukuohjeina ja tutoriaaleina ARG-peleille. ARG-pelejä pelatessa toimintaohjeena ovat sinun arvosi, oppisi ja tapasi. Tähän asti eletty elämäsi toimii ARG-pelien käyttöoppaana.

Pelaajat saavat yksilöllisiä kokemuksia pelatessaan, koska pelit ovat reaaliaikaan sidottuja ja täten niitä ei voi pelata uudelleen.

Osaksi nämä pelit ovat viihdettä ja ajanvietettä, kuten mitkä tahansa muut pelit, mutta joissain tapauksissa ARG-pelin päätarkoitus on mainonta ja markkinointi. ARG-pelejä toteuttava yritys nimeltä 42entertainment korostaa muokkaavansa rajaa markkinoinnin ja viihteen välillä ([www.42entertainment.com](http://www.42entertainment.com)). Muita ARG-pelin tarkoituksia voi olla ihmisten aktivointi todellisuuden suhteen tai oppimisen tehostaminen opetusympäristössä.

Mitä tunnetummaksi ARG-pelit tai vastaavat pelit tulevat valtavirralle, sitä tärkeämmäksi muodostuu esitysmuodosta käytettävä nimi. Nimen avulla tehdään ero muihin medioihin ja samankaltaisiin tuotteisiin tai esityksiin. On tärkeää, että tarjottaville immersiiivisille kokemuksille annetaan nimi, joka selittää yleisölle, mitä voi odottaa kyseiseltä kokemuksesta ja mitä sen esitysmuodon sisällä voi tehdä (Bishop 2017).

Wikipediasta löytyy kattavaa tietoa ARG-peleistä, kuten sen historiasta, ominaisuuksista ja kytköksistä muihin medioihin. Vaikka Wikipediaa ei hyväksytä akateemisenä lähteenä, koen, että se on olennainen sivusto käsiteltäessä ARG-pelejä, jotka perustuvat asioista selvää ottamiseen ja tiedonhakuun. Wikipedia on yhteisön kirjoittama, joten se kuvastaa hyvin ARG-yhteisön toimintaperiaatteita. ARG-peleissä ja Wikipediassa tärkeää on tiedon etsiminen ja jakaminen.

Valitettavasti en aio tekstissäni kuvailla järjestettyjä ARG-peleistä tai antaa yksityiskohtaisia esimerkkejä, koska se olisi huijaamista. On osa peliä, että otat itse selvää ja tutkit. Huijauskoodit löytyvät Kirjallisuutta-osiosta.

## ESITYSTAIDE JA ARG

Jonathan Gottschall on kirjoittanut kirjan nimeltä *The Storytelling Animal*, jossa hän kertoo teorioita tarinankerronnan oleellisuudesta ihmisyydelle. Aina kun tarinankerronnallinen mieli ei pysty löytämään merkityksellistä kaavaa maailman tapahtumista, se muodostaa sen väkisin keksimällä valheita (Gottschall 2012, 103). Ihmiset ovat käyttäneet tarinoiden kertomista välittääkseen ja säilyttääkseen yhteisölle olennaista tietoa ympäristöstään. Käytännössä näen tarinankerronnan tiedon välittämisen lähtökohtana ja esitystaiteen eri ilmentymät ovat tarinankerronnan kehittyneempiä muotoja

Esitystaiteen parissa työskentelevät voivat helpommin tunnistaa yhtäläisyyksiä, kun ARG:n ominaisuudet ovat purettu selkeisiin piirteisiin. Kuten ARG-pelejä määriteltäessä voi huomata, ARG-pelien tunnusmerkit ja erikoispiirteet muistuttavat paljon myös taidekentälle selkeämmin sijoittuvia esityksiä. Tästä esimerkkinä toimii Valtteri Raekallion 2016 Marian sairaalaan toteuttama monitaiteellinen teos, joka pohjautui Jaakko Yli-Juonikkaan romaaniin. Esitys loi todellisuutta hämärtävän fiktiivisen sairaalakokemuksen yleisölle, joka sai vapaasti vaeltaa lavastetun sairaalatilan kolmessa eri kerroksessa. Yleisö pystyi itse vaikuttamaan kokemuksiinsa valinnoillaan. Olin mukana esityksen teossa lavastusassistenttina.

Elokuvat ja teatteri antavat tarinoiden kautta mahdollisuuden kurkistaa toiseen todellisuuteen. ARG vie tämän vielä pidemmälle ja antaa pelaajien päästä osalliseksi sitä maailmaa ja vaikuttaa tapahtumiin. ARG lainaa elementtejä teatteritaiteelta ja yhdistää ne uusimpaan teknologiaan. ARG-peleillä on paljon yhteistä muun muassa immerstiivisen teatterin sekä paikkalähtöisten

esitysten kanssa kokonaisvaltaisuutensa ja moniaistisuutensa takia.

Lavastajan työ ARG-pelejä suunnitellessa vaikuttaa lähenevän enemmän videopelisuunnittelioiden työtä tai pakohuonepelien rakentamista. Molemmissa tulee ottaa huomioon pelaajan aktiivinen rooli lavasteiden ja rekvisiitan tutkimisessa sekä tilan atmosfääriin havaitsemisessa. Immersiivisessä teatterissa yleisö yleensä kokee enemmän olevansa katsoja ja todistaja tapahtumien keskellä kuin tekijä ja toiminnan alulle paneva voima. Yleisön tuntema rooli riippuu annetusta ohjeistuksesta kyseistä esitystä varten. Tässä suhteessa ARG-pelin pelaajat poikkeavat perinteisemmästä katsojasta, koska he eivät saa manuaalia teokseen.

ARG-pelin pelaajalle kaikki mikä on todellisuudessa mahdollista, on mahdollista myös pelin sisällä. Joskus jopa pelaajien todellisuudessa mahdottomiksi kokemat asiat muuttuvat mahdollisiksi kuten pelin fiktion edellyttämä murtovarkaus pelisuunnittelijoiden ennalta määräämään kohteeseen. Tästä syystä lavastajana lähtisin työstämään suunnitelmaa ja toteutusta ARG-pelin rajoittamattomassa tilassa eri lähtökohdasta kuin immerssiivistä teatteria tehdessä.





# THE BOSS FIGHT: LAVASTAJAN IDENTITEETTIKRIISI

- Ensiapua tarkastelemalla ARG-pelin tilallisuutta lavastajan näkökulmasta

Etsiessäni lisätietoja ARG-peleistä, esiin nousi kaksi aihetta, joihin koin lavastajana tarvetta tarttua. Nämä aiheet olivat tilallisuus ja vaihtoehtoinen tapa nähdä maailma. Molemmat ovat laajoja aiheita ja herättivät minussa paljon kysymyksiä sekä pitkällisiä ajatusketjuja. Aion seuraavaksi käsitellä vain pientä osaa havainnoistani. Avaan ongelmakohtia lavastajan roolin laajentamisessa ja linkitän ne ARG-pelin terminologiaongelmiin. Tutustumalla siihen, miten ARG-peleissä tilallisuus ja sen suunnittelu ilmenee, voin tuoda esille tarpeen lavastajan erikoisosaamiselle tässä kontekstissa.

Kun puhun tilasta, tarkoitan abstraktia käsitystä tilanteiden ja paikkojen tilallisesta kokemuksesta. Tarkoitan sillä konkreettisten asioiden, kuten eri aistein havaittavien tuntemusten luomaa tunnelmaa ja mielikuvaa. Minulle tila on toiminnan, tunteiden, ajatusten ja jälkien yhdistelmä. Tila käsittää myös objektit tilassa, koska ne osaltaan määrittävät tilaa.

## KATEGORIAT JA MARKKINOINTI

Lavastajana on hankala markkinoida itseään ARG-pelien kaltaisten uusien esitysmuotojen kautta, koska monet eivät ole vielä tietoisia niistä. Itsensä määrittelylle on hyötynsä työnhakua ajatellen. Mahdolliset työnantajat ja työ Kumppanit hyötyvät siitä, että lavastaja on profiloitunut erikoisosaamisen osalta.

Jos nyt palkkaisit minut lavastajana, mitä saisit? Mitä taitoja ja osaamista antaisin vastineeksi rahoillesi? Entä mitä ARG-peleillä on annettavana minulle ja muille lavastajille tai suunnittelijoille?

ARG-pelien kulta-aika näyttäytyy olevan jo ohi ja hehkus on laantunut. Internetistä päätellen, ARG vaikuttaa dinosaurukselta, jonka luita olen kaivanut esiin. Se, että ARG-pelien kaltaisten esitysten aika olisi ohi, ei tunnu pitävän paikkaansa. Tämän olen päätellyt siitä, että monitahoisempia ja luovampia ARG-pelien kaltaisia esityksiä on tullut esille viime aikoinakin. Ongelmana on terminologia ja kategorisoiminen. Uusilla esitysmuodoilla ei ole nimeä. Profiloituminen tiettyyn genreen tai esitysmuotoon on usein mahdollista vasta jälkikäteen. Kaikki esitykset tai pelit eivät sovi olemassa oleviin kategorioihin. Jotkut esitysmuodot haluavat tarkoituksella pysyä valtavirran ulkopuolella. ARG:n kohdallakin on ollut hankalaa nähdä selvästi, mitkä pelit tai esitykset sijoittuvat tämän termin alle.

Ensinnäkin, termien käyttö tai niiden käyttämättömyys aiheuttaa hankaluuksia yleisölle, joka ei välttämättä löydä näiden esitysten tai pelien äärelle. Toisekseen, se vaikeuttaa tekijöiden verkostoitumismahdollisuuksia. Miten ARG-suunnittelija voi mainostaa osaamistaan ja työpanostaan, jos ARG-pelien on tarkoitus olla salaisuuksia?

Ensisijaisesti ratkaisuni niin lavastajan kuin ARG-pelien ongelmiin on tiedottaminen ja termien täsmentäminen tai jopa niiden lisääminen. Tällä tavoin toivottavasti mahdollistan uusien kontaktien ja keskustelujen syntyvän. Tämän kappaleen lopuksi annan esimerkkejä termiehdotuksistani lavastajalle.

## ARG-PELEISSÄ ILMENEVÄ TILALLISUUS

Jos vain kertoisin ehdotuksistani lavastajien lisätermeistä ilman pohjustusta, monet tuskin ymmärtäisivät niiden tarkoitusta. Menemällä syvemmälle ARG-pelien tilallisiksi ja lavastukselliseksi hahmottamiini piirteisiin, pystyn paremmin selittämään minun mielessäni olevaa logiikkaa. Spockilla tosin voisi olla huomautettavaa loogisuuden tasostani.

Koen, että lavastajan ja ARG-suunnittelijan työ on pohjimmiltaan maailmanrakentamista ja tarinan kerrontaa. Molemmissa, ARG-peleissä ja lavastuksessa, koettava maailma rakennetaan hyödyntäen tarinaa, jo olemassa olevaa maailmaa, rekvisiittaa, näyttelijöitä ja ihmismielen arvattavuutta.

Tilallisesti laajentuneet pelit muuttavat tilakäsitystämme (Montola 2009, 78).

Jos tarkastelee ARG-pelejä tilallisesti voi huomata, että niissä limittyä monia tiloja. ARG-pelien laajuus tilallisesti ei rajaudu ainoastaan fyysisiin paikkoihin. Se kattaa myös digitaaliset tilat, sosiaaliset tilat, mielentilat sekä ajalliset tilat. Suuri osa ARG-pelien pelaamisesta tapahtuu internetissä tai muiden medioiden välityksellä.

Koska pelikenttänä voi toimia koko maapallo, ARG-pelin tilasuunnittelijan rooli on hyvin erilainen kuin lavastajan perinteisemmässä teatterissa. Pervasiivisten pelien taikaympyrä on aina siellä, missä niiden pelaajatkin ovat, koska pelimaailma sijaitsee oikean maailman sisällä (Montola 2009, 12). Osallistujien määrä ja jopa osallistumisaika voi olla rajaton. ARG-pelin maailma ei ole rajattu muuta kuin pelin narratiivin asettamin säännöin ja ehdoin. Ei ole valmista tai kaikkien pelaajien tietämää yleistä käytäntöä siitä, mikä kaikki kuuluu peliin. Tällöin hallittavasta tilasta tulee valtava ja sen suunnittelussa tulee ottaa toisenlaisia asioita huomioon, kuin esityksessä, jossa katsoja tietää roolinsa ja sen asettamat käyttäytymismallit.

Monet immersiiiviset esitykset, joissa olen ollut katsojana, sisältävät samankaltaisuuksia ARG-pelien kanssa. Pelillisiä elementtejä on lisätty joihinkin esitystaiteen teoksiin ja katsojan osallistamista on käytetty uusilla tavoilla, jotta immersio olisi vahvempi. Näissä esityksissä narratiivin maailmasta on tehty laajempi ja kokonaisvaltaisempi, vaikka katsojalle näytetään tästä vain osa. Maailma, josta saa vihjeitä, täytyy tuntua eheältä kokonaisuudelta ollakseen vakuuttava.

ARG-suunnittelijan on hyvä ymmärtää, että kaikkea ei tosiaan tarvitse rakentaa itse tai tyhjästä. Kaikki pitää kuitenkin suunnitella. Luotu vaihtoehtoinen maailma, tulee olla aukoton, jotta se on uskottava. Sen tulee kestää lähempi tarkastelu ja tutkinta.

Uskottavuus ARG-peleissä voi tulla virheistä, epäjohtonmukaisuuksista ja keskeneräisyydestä. Liian toimiva lavastus voi tuntua epätodelliselta. Herättäisi paljon epäilyä, jos Kelan toimisto näyttäisi liian puhtaalta, järjestelmälliseltä ja tehokkaalta. Epätodellisuuden tunne vahvistuisi entisestään, jos asiointi sujuisi mutkattomasti ja nopeasti. Lavastajan kyky tehdä yksityiskohtaisia havaintoja tilojen käyttötarkoituksista ja toimintaperiaatteista on eduksi ARG:n kaltaisten esitysten suunnittelussa. Monesti aistimme virheet ja epäjohtonmukaisuudet ympäristössämme, sen sijaan, että tietoisesti analysoimme ne. Koulutuksen kautta lavastaja on tietoisempi näihin liittyvistä mahdollisuuksista ja valinnoista. Tärkeää

ARG-peleissä lavastajan kannalta on se, ettei peli missään vaiheessa tunnu huijaukselta. Illusion ja immersion ylläpitäminen vaatii hienovaraisuutta, jotta pelaajille ei tule petetty olo. Uskottavuuden lisäksi aukottomuus auttaa ongelmatilanteiden välttämässä, koska vaihtoehtotodellisuus on luotu ottaen huomioon ihmisten turvallisuus ja pelin sujuvuus.

ARG-pelit sijoittuvat yleensä kaupunkiympäristöön hyödyntäen jo olemassa olevia infrastruktuureita ja teknologioita. Ihmisen luomassa ympäristössä lavastajan on helpompi rakentaa illuusioitaan. Toisaalta liian uskottava lavastus soluttautuu massaan ja voi jäädä pelaajalta huomaamatta. Kääntöpuolena, tästä voi olla hyötyä siksi, että se vähentää lavastajan työtaakkaa. Lavastamattomakin asiat pelaajat voivat lukea osaksi peliä. Toisaalta samankaltaisuuksien joukossa poikkeus voi erottua edukseen, koska olemme ihmisinä hyviä havaitsemaan asioita, jotka eivät kuulu joukkoon. Ihmisten tapa jäsentää ja luoda merkityksiä kaikesta on sekä hyödyksi että haitaksi.

Lavastaja voi hyödyntää kontekstisidonnaisuutta leikittelemällä väriin asioiden sijoittelemista väriin paikkoihin. Pelaajille tämä voi olla merkki peliin liittyvästä sisällöstä, kun taas pelistä tietämätön mahdollisesti sivuuttaa asian, koska se on outoa. ARG-pelin rekvisiitan ja lavastuksen yllättävyys ja odottamattomuus antavat pelaajalle löytämisen riemun.

ARG-suunnittelijat voivat asettaa joitain rajoitteita ja ohjalla ihmisiä haluamaansa suuntaan oikeanlaisilla tehtävillä ja pelisäännöillä. Kuitenkaan mitään varmuutta asioiden kulkusuunnasta ei ole, koska ihmiset ovat arvaamattomia. Pelaajat voivat mielikuvituksellaan ja teoillaan luoda tiloja sekä tilanteita, joita suunnittelijat eivät osanneet ennakoida.

Vahvan tunteen pelin ja elämän sekoittumisesta voi luoda sillä, että antaa pelaajien elää normaalia elämää, jossa he kuitenkin törmäävät jatkuvasti peliin liittyviin asioihin. Tällä tavoin hyödyntäen ajallista laajennusta, pelaajat kokevat olevansa koko ajan pelin sisällä ja yhdistävät pelattavaan peliin kaiken kokemansa. Sattumilla on suuri rooli nautinnollisten kokemusten muodostumisessa pervasiivisissä peleissä. (Montola, Stenros & Waern 2009, 144.) ARG-suunnittelija voi kylvää pelin sisälle sattumien siemeniä, jotka mahdollistavat tämän maagisen tunteen kokemisen. Tietysti joskus vääränlaiset sattumat aiheuttavat niin ARG-peleissä kuin elämässäkin tunteen erittäin pahasta epäonnesta. Sattumien kokemisen tunne olisi vaikeampaa lavastaa selkeästi määritellyssä esitystilassa, jossa katsojakokija olettaakin

kaiken olevan ennalta järjestettyä.

Asiat ja objektit, jotka sijaitsevat todellisuudessa ovat olemassa myös ARG-pelin maailmassa. Sen sijaan ARG-peliä varten luodut objektit ja tilat eivät välttämättä sijaitse muiden kuin pelaajien yleisesti käsitetyssä arkitodellisuudessa.

ARG-peleissä tuntuu olevan tärkeää ottaa myös huomioon tilalliset funktiot. Pyhitämme tietyille toiminnoille ja olutiloille tiettyjä tiloja. Jos sama tila on tarkoitettu eri funktioille, tarvitsemme jotain siirtyäksemme näiden eri funktioiden välillä. Esimerkiksi voimme ottaa yksiössä asumisen. Yksi ja sama huone voi toimia olohuoneena, makuuhuoneena, keittiönä ja työhuoneena. Siirtyäksemme työtilasta nukkumistilaan joudumme tekemään siirtymäriitin, jotta transitio onnistuu mielekkäästi. Tässä esimerkissä se voi olla yöpuvun pukeminen ja hampaiden pesu. Valmistelemme itseämme siirtymiseen tilojen välillä. ARG-pelin tapa olla läsnä arjessa aiheuttaa sen, että joko nämä siirtymät poistuvat kokonaan ja pelaaja on jatkuvasti pelin sisällä tai siirtymäriiteille tulee erityinen tarve, jotta fiktion ja arkitodellisuuden välillä voi liikkua jouhevasti. Monet ARG-pelit tavoittelevat yksiön kaltaista tilaa, jossa kaikki eri merkitykset ja mahdollisuudet ovat jatkuvasti läsnä.

ARG-pelissä pelaajat itse osallistavat itsensä. Uteliaisuuden herättäminen tapahtuu suunnitellun virtuaalisen tai aktuaalisen tilan sekä rekvisiitan kautta. Koska ARG-pelissä todellisuus ja fiktio kohtaavat, tosi ja epätosi sekoittuvat, on vaikea vetää rajaa siihen, mikä oikeastaan on lavastettua. Rekvisiitasta ja lavasteesta tulee arjen oikea objekti. Lavastusta voi tutkia kuin oikeaa asiaa, joka herättää minussa kysymyksen siitä, mikä on aitoa. Onko aidoksi muuttunut lavastus enää lavastusta? Miten lavastaa aitoutta? Onko edes olemassa aitoa lavastusta? Nämä kysymykset vaativat lisätutkimusta tulevaisuudessa.

## YHTEISÖLLINEN LAAJENNUS

ARG-pelin monimutkaisuus ja kerroksellisuus edellyttävät pelaajien ryhmäytymistä tuntemattomien kanssa. Yhteisöistä muodostuu eri tasoisia yksiköitä, joita kaikkia yhdistää yhteinen päämäärä. Kuuluvuus yhteisöön on osa tilallisuutta. Ilman tilaa ei voi olla yhteisöllistä toimintaa. Tällainen tila voi olla täysin kuviteltu paikka tai immateriaalinen verkosto, kuten internetsivustot. ARG-pelien suunnittelu ja pelaaminen vaativat yhteisöllisyyttä. Lavastaja

voi auttaa yhteisöllisyyden muodostumista luomalla digitaalisia tai fyysisiä tiloja, joissa ihmiset kohtaavat. Lavastaja tai muutkaan suunnittelijat eivät voi pakottaa ihmisiä yhteisöllisyydentunteeseen. Tässä suhteessa yhteisöä ei voi muodostua ilman pelaajaa, joka toimeenpanee pelin ehdotuksen yhteisöjen muodostamisesta. ARG luottaa massan voimaan ja ihmisten kykyyn yhdistää voimansa tehdäkseen jotain suurempaa, kuin mitä yksilö saisi aikaan. Pelaajat järjestäytyvät ja hyödyntävät yksilöiden erikoisosaamista pulmien ratkaisemiseksi. ARG näyttäytyy minulle metaforana ja todisteena ihmisten yhteistyökyyvystä ja mahdollisuudesta luoda erittäin laajoja ja syvällisiä rakenteita.

## RATKAISUEHDOTUKSIA

Itsensä määrittäminen lavastajana vastaa minulle videopeleistä tai roolipeleistä tuttua hahmon luontia. Valitset hahmoluokan, joka määrittää taitosi, suuntautumisesi ja käyttäytymisesi. Sen lisäksi se vaikuttaa sosiaaliseen kanssakäymiseen. Hahmopisteitä voi laittaa hahmoluokan mahdollistamien taitojen kehittämiseen. Jokainen kombinaatio on uniikki vahvuuksineen ja heikkouksineen. Joissain peleissä voi erikoistua ja saada hahmoluokan rinnalle erikoisemmän ja lisänimikkeen.

Kaiken tämän lavastajan identiteetin pohdinnan seuraksena ajattelin ottaa käyttöön termin **lavastaja 2.0** kunnianosoituksena internetin nimitykselle Web 2.0.

Since 2004, Web 2.0 has been the term used to describe the social web, where social networking sites hold a prominent place in users' online activities. The shift to this more interactive web from Web 1.0 generally occurred as a result of technological changes that made the internet – and the ability to develop content – more accessible. (Technopedia).

Internetin teknologisten muutosten tuoma interaktiivisuuden lisääntyminen on aiheuttanut nimen muutoksen. Se kuvastaa minulle hyvin sitä, mitä lavastajana olen käymässä läpi.

StoryForward podcastin juontaja Steve Peters (2013) kutsuu itseään *experience designeriksi*. *Experience designerien* työtä on suunnitella, kuinka

tuottaa materiaaleista tapa, jolla ympäröidä yleisö tarinalla mahdollisimman luonnollisella ja tehokkaalla tavalla. (Peters 2013.) Suomeksi termin voisi kääntää kokemussuunnittelijaksi. Peter on uransa aikana ollut suunnittelemassa ja toteuttamassa tunnetuimpia ARG-pelejä. Peters keskustelee Brian Clarkin kanssa experience designista ja sen filosofiasta StoryForward –podcastin episodissa 46. Tästä keskustelusta ja Steve Petersin kotisivujen blogikirjoituksesta lavastaja voi omaksua tietoa tukemaan omaa osaamistaan ja samalla pohtia, kuinka paljon kerrotut ominaisuudet vastaavat lavastajuutta. Itse resonoin vahvasti tämän termin kanssa ja voisin hyvin käyttää joissain yhteyksissä itsestäni nimikettä lavastaja -kokemussuunnittelija.

StoryForward episodissa 15 Petersin kanssa keskustelua juontaa J.C. Hutchins ja vieraana on *transmedia designer* Andrea Phillips. He keskustelevat muun muassa Phillipsin julkaisemasta kirjasta ja *transmedia storytellingistä*. On kiinnostavaa huomata, kuinka alalla työskentelevät haluavat käyttää uusia termejä kuvaamaan tekemistään tarkemmin.

Näistä ja muista vastaavanlaisista keskusteluista innoittuneena keksin muutamia omia ehdotuksia lisättäväksi lavastajan titteliin. Ne toimisivat tarkennuksina lavastajuudelle. Niiden tarkoitus olisi vastata uusia esitystaiteen ja tarinankerronnan muotoja. En kuitenkaan haluaisi määrittää lavastajuutta täysin uusiksi, vaan asentaa lavastajuuteen lisäosan tai upgraden eli päivityksen. Koen mahdottomana tehtävänä luoda kandityön seurauksena uutta opiskelijalinjaa ja työnimikettä, joten tyydyn ajatusleikin istuttamiseen muiden mieliin. Osa seuraavista termeistä on muista yhteyksistä tuttuja sanoja tai titteleitä, mutta en ole nähnyt niitä yhdistettynä suoraan lavastajuuteen.

<i>Elämyssuunnittelija</i>	<i>Spatial narrator</i>
<i>Spatial pioneer</i>	<i>Tilakertoja</i>
<i>Worldbuilder</i>	<i>Metaspace designer</i>
<i>Maailmojenluoja</i>	<i>Experience space explorer</i>
<i>Transmedia storyteller</i>	<i>Spatial storyteller</i>
<i>Space narrator</i>	<i>Reality fabricator</i>

Suomessa pakohuonepelien pioneeriksi itseään kutsuva InsideOut Escape Games (2017) käyttää sanaa *gameformance* (game + performance) luomistaan pelillisistä esityksistä. Tätä kautta voisin lisätä omaan listaani vielä yhden



nimikkeen, joka on *gameformancer*.

Aina kun asiakkaina kohtaamme jotain uutta, yritämme mahduttaa sen jo olemassa oleviin kategorioihin. Seurauksena, olemassa olevilla kategorioilla on yliote uusiin verrattuna (Lange, Svahn 2009, 221).

Ideaalitilanteessa lavastaja voisi brändätä itsensä ylempänä olevien täsmentävien määritelmien avulla niin, että ne kertoisivat helposti, mitkä ovat lavastajan arvot ja kiinnostuksen kohteet. Lavastajuus on minulle elämäntapa ja siksi haluaisin, että alan kollegat ymmärtäisivät, mikä on minun erikoisuuteni. Tämä lisätermien käyttö voisi olla tapa varmistaa se, ettei taitojeni hyödyntäminen jäisi vajaaksi. Kun erilaiset mediat ja esitysmuodot yhdistyvät samaan soppaan niin tarvitaan eri välineiden ja työtapojen moniosaajaa, jolla on kuitenkin päämäärä kokemuksien tilallisessa tuottamisessa.

Voimme tietysti kutsua itseämme suunnittelijoiksi tai taiteilijoiksi ja sitten lisätä siihen haluamiamme määritteitä. Voisin olla suunnittelija, joka tekee esimerkiksi lavastusta, tilallisia kokemuksia, erikoisrekvisiittaa, todellisuutta hämärtäviä seikkailuja ja installaatioita.

# SIDE QUEST: LAVASTETTU TODELLISUUS

- Mitä todellisuus merkitsee lavastajalle? ARG laajentamassa käsitystä todellisuuden tilasta.

Tässä osiossa avaan pohdintojani lavastajana suhteessa todellisuuteen ja toisin näkemiseen ARG-pelin kontekstissa. Haluan herätellä lukijaa tekemään omat määritelmät todellisuuden suhteen sen sijaan, että vakuutan oman todellisuuteni oikeellisuudesta.

## TODELLINEN TODELLISUUS

Kuka määrittelee sinun todellisuutesi? Määritteleekö sen yhteiskunta, läheiset tai elämän realiteetit? Vai voiko määrittelevä tekijä olla ehkäpä taitosi, arvosi, näkemyksesi tai uskomuksesi? “(...) todellisuuden kanssa voi neuvotella.” (Ferriss 2016.) Voisitko itse määritellä oman todellisuutesi?

Lavastajana työhöni kuuluu muiden todellisuuksien määrittelemisen esityksien sisällä. ARG on levittäytynyt pelaajiensa arkitodellisuuteen, joten jos lavastan ARG-pelin niin, määrittelenkö samalla pelaajien todellisuuden myös heidän elämässään pelin ulkopuolella?

ARG-pelejä tarkastellessa herää paljon kysymyksiä, muttei selkeitä vastauksia. Kuinka monta kerrosta todellisuuksia olemme liimanneet alkuperäisen päälle täysin tietämättämme? Vai voimmeko todellisen todellisuuden alta kuoria esiin vaihtoehtoja, kuten voimme kuoria lyhtypylvääseen kerrostuneita julisteita? Missä määrin nykyinen todellisuus on kuviteltua tai luotua? Onko edes olemassa aitoa, fyysistä ja faktuaalista todellisuutta, jota ihmisten tulkinta ja aistit vääristävät? Emmekö vain koskaan saaneet kutsua kokoukseen, jossa rakennettavan todellisen maailman ja yhteiskunnan ominaisuuksista päätettiin?

## ARG JA PELAAJIEN TODELLISUUS

ARG perustaa viehätyksensä maailmojen sekoittumiseen. Suhteessa muihin ihmisiin, pelaajilla on enemmän tietoa tilasta ja maailmasta, johon peli heidät asettaa. Tämä tekee heistä etuoikeutettuja ja valittuja samalla muokaten ulkopuolisten ja pelaajien välille syntyvää jännitettä.

Rinnakkaisten tilojen pursuaminen toistensa päälle hallitsemattomilla tavoilla luo ARG-suunnittelijalle haasteen. ARG-suunnittelijan tulee miettiä, kuinka kunnioittaa jokaisen ihmisen henkilökohtaista tilaa. Mitä tapahtuu silloin, kun peliin kuulumattomien ihmisten todellisuuteen tunkeutuu elementtejä, jotka sinne eivät kuulu? Pelaajan kuviteltu maailma ja epätietoisien todellinen maailma törmäävät. Tämä voi aiheuttaa pelin kannalta haitallisia tilanteita. Toisaalta, törmäykset voivat jopa vahvistaa immersiota, jos pelin ulkopuolisille henkilöille on luotu selitys pelin narratiivin puitteissa. ARG-peleistä tietämättömillä ihmisillä ei ole aavistusta tai ymmärrystä vaihtoehtoisesta todellisuudesta, johon he osallistuvat tahtomattaan. Suunnittelijan täytyy myös varmistaa, ettei pelitila turmellu sinne kuulumattomien ihmisten toimesta tai tilanteista.

ARG-peliä pelatessa ihminen voi päättää millaisessa maailmassa ja tilassa haluaa elää. Samaan aikaan, kun hän elää todellisessa maailmassa, hän voi kokea pelin luoman epätodellisen maailman. Pelatessa tästä epätodellisuudesta tulee todellista. Olisi kiinnostavaa tutkia mitä tapahtuisi, jos eläisi vuosikymmeniä kahdessa eri maailmassa samaan aikaan. Millaisiksi nämä tilat muodostuvat aivoissa? Onko toinen pakopaikka? Vain toisessa maailmassa säilyy kontrolli, koska sen voi laittaa tarvittaessa pauselle. Tietyllä tavalla ARG on eskapismia. Toisaalta se on todellisuutta lisämausteilla. Elämää bonusraidalla.

## RAKENNETTU TODELLISUUS

Todellisuus, oli se sitten keksittyä tai ei, on jaettava ja sitä eletään yhdessä näennäisesti yhteisin pelisäännöin. Tältä kannalta tarkasteltuna ihmiset, jotka ovat mieleltään sairaita tavoilla, jotka muokkaavat heidän todellisuuden käsitystä, eivät paljoa eroa ARG-pelin pelaajista. He, joita me muut pidämme hulluina, vain leikkivät omaa todellisuusleikkiään, jonka sääntöjä he eivät ole kertoneet kenellekään muulle. Peläten konfliktia, vältämme kohtaamasta

muiden todellisuuksia, jotka voivat olla vastakkain meidän todellisuuksemme kanssa. Ihmisten kohtaamattomuus, esimerkiksi vilkkaassa kaupunkielämässä, mahdollistaa ristiriitaisten todellisuuksien samanaikaisen rinnakkaiselon.

Tavallaan ARG muistuttaa kulttuurien syntyä. Aloitamme yhteisen leikin. Syntyy toiminta, rituaali tai tapa, jonka ympärille muodostamme säännöksiä ja toimintamalleja. Kun tarpeeksi moni uskoo ja toimii samoin, koemme elävämme samassa kulttuurissa. Jos tarpeeksi moni uskoo ARG-pelin luomaan vaihtoehtoiseen todellisuuteen, voiko se joskus muuttua todeksi? Missä vaiheessa unohdetaan, että alun perin pelattiin peliä, joka on muuttunut todeksi vakavine seurauksineen. Pelin näkökulmasta on tällöin tullut itseisarvo, jota kukaan ei enää kyseenalaista.

Todellisuus on tilapäisiä, rakennettuja todellisuuksia. Tavallinen elämä on tavallaan epäluonnollinen fiktio. Epäluonnollisilla ja rakennetuilla tilanteilla manipuloidaan todellisuutta tiettyä lopputulosta kohti. (Lamberg 2017.) ARG on todellisuuksien laajentamista ja todellisuudet puolestaan ovat rakennettuja. Tästä näkökulmasta ajatellen, voisimme pitää ARG:tä yhtä todellisena kuin todellisuutta. Lavastajana koen olevani todellisuuksien rakentamisen ammattilainen.

## GAME OVER

Mihin ARG-pelin todellisuus päättyy? Päätyykö vaihtoehtotodellisuus samalla kun peli päättyy? Vai jääkö se elämään omaa elämäänsä? Kannamme aina palasia ja muistoja mukana eletystä elämästämme ja uskoisin, että hyvin järjestetyn ARG-pelin pelaaminen muuttaa perspektiiviä. Se vaikuttaa tapaan, jolla ajattelemme ja toimimme. Toivon, että ARG voi jättää positiivisia unohtumattomia vaikutuksia pelaajiin. Valitettavasti joskus todellisuuksien sekoittuminen on aiheuttanut välillisesti myös pysyviä mielellisiä ja fyysisiä vammoja, kuten eepin aarrejahdin, Shelby Logan's runin, pelaajan halvaantumisen. Pelaajan ja suunnittelijan on hyvä pitää mielessä, että ARG-pelejä pelataan todellisuudessa. Ei ole uudelleen yrityksiä tai tallennuspisteitä, jos mokaat ja kuolet. Toisaalta, samat vaarat ovat olemassa ilman, että pelaisi mitään todellisuutta muuttavaa peliä. Lavastajana koen suurta vastuuta tuottamastani taiteesta manipuloidessani muiden tulkintoja todellisuudesta. Lavastajana minun tekemisilläni on oikean elämän seuraukset. En voi pelata lavastajuuspeliä aina kepein mielin.

## ARJEN UUELLEEN ARVIOINTI

Arjen uudelleen arviointi aiheuttaa arjen uudelleen arvostuksen. Näen ARG-pelien ja saamani koulutuksen välillä monia yhteyksiä. Molempien tarkoitus on saada ihmiset kokemaan jotain sellaista, jota he eivät normaalisti kokisi omassa todellisuudessaan. Tarkoitus on rikkoa sovinnaisuussääntöjä ja käyttäytymismalleja. Luodaan vaihtoehtoisia tapoja elää. Herätellään pelaajissa ajatus, että he voivat katsoa maailmaa aivan toisenlaisesta näkökulmasta kuin siitä, joka heille on tähän asti muodostunut. Välillä minusta tuntuu, että siihen taideopetuskin pyrkii. Pienillä harjoitteilla ja kurssitehtävillä annetaan mahdollisuuksia ajatella toisin. Yritetään saada meidät opiskelijat ajattelemaan nurinkurisesti ja sitä kautta käsittelemään todellisuutta pelikenttänä, jossa mikä vain on mahdollista. Oivallukset yleensä syntyvät todellisuuden muokkaamisesta ja poikkeuksellisesta ympäristön havainnoimisesta. Kursseillamme olemme tehneet tehtäviä, joissa on pitänyt seurata tuntematonta ihmistä tai kävellä ympäristöä havainnoiden ja etsien yksityiskohtia, jotka itsessään ovat esityksellisiä. Tällainen toisinajattelu, kyseenalaistaminen ja sattumien etsiminen yhdistävät lavastusopintojani ja ARG-pelejä.

# AFTERMATH: YHTEENVETO

Tässä luvussa aion jakaa ajatuksiani tämän työn myötä syntyneistä oivalluksista ja lopputulemasta.

Miltä minusta tuntuu kaiken tämän työn ja tutkimuksen jälkeen? Ensinnäkin, tunnen olevani vasta alussa. Olen motivoitunut, inspiroitunut ja innostunut jatkamaan aiheen parissa. Haluan raivata elämäni aikaa tutkimukselle ja lukemiselle kaiken tekemisen keskellä. Tämän lisäksi haluan ottaa aikaa itselleni ja lakata etsimästä paikkaani jatkuvassa kiireessä. Joskus vastaukset omiin kysymyksiin löytyvät yllättävistä paikoista. Pitää välillä muistaa lähettää oman mielen tutkimusretkikunta kohti kaikkein epätodennäköisintä. Ajatukset lavastajan identiteetistä kiteytyvät ja hukkuvat vuorotelten. Itsensä määrittäminen on prosessi, joka ei koskaan valmistu. Kuka voisikaan sanoa: Nyt olen valmis!

Olen tällä hetkellä tilassa, jossa minulla on suunta, mutten näe selkeää polkua kohti kiintopistettäni. Se ei silti haittaa minua. Eihän Frodokaan löytänyt Mordoriin Google Mapsin avulla. Sauronin silmä toimi majakkana ja hobitit tallasivat sitä kohti, kunnes löysivät perille. Minulla on oma tehtäväni ja sen toteuttaminen vaatii luovuutta, päämäärätietoa ja mukautuvuutta. Tämän kandityön myötä olen löytänyt levollisuuden siitä, että innostumalla ja innostusta jakamalla pääsee juuri sinne, minne haluaakin päästä. Teorioita tutkimalla olen laajentanut omaa tietämystäni ja mielikuvaa tiedekuntien sekä alojen rajoista. Inspiraatiota ja tietoa tulee hakea muualtakin kuin oman alan lähimaastosta.

Paras omaan lavastajuuteeni liittyvä puoli on jatkuva uuden oppiminen. Kandityötä tehdessä opettelin uusia taitoja ja päivitin jo olemassa olevia. Kiireessä työskennellessäni välillä innostun ja eksyn ottamaan selvää vaikkapa täydellisen presentaatioesityksen tekemisen teoriasta tai kirjojen sitomisesta. Keskittynyt mielenharhailu voi olla haitaksi kandityön valmistumiselle ajoissa, mutta minun todellisuudessani oppiminen on se päätavoite eikä itse kandityö. Kandityö on työväline ja motivaatio oppimiselle. Voin hyödyntää aikaisempaa

tietoa ja osaamistani, mutta jokaisen taiteen parissa tekemäni asian teen aina ensikertaa. Koen, että on osa työtäni ja identiteettiäni olla utelias kaikkea tuntematonta kohtaan.

Kiire on vihollinen. Kiireen takia ARG jää huomaamatta. Kiire estää leikkisyyden ja havainnoinnin. Kiireen vuoksi meille ei jää aikaa itsereflektioon, kasvuun tai minuuden pohtimiseen. Kiireen takia meistä tulee suorittajia ja kävelemme ripeämmin emmekä kiinnitä huomiota yksityiskohtiin. Kiire on osa lavastajan ammattikuvaa. Lavastajien ammattikentältä kuulee jatkuvasta kiireestä ja ylikuormittumisesta. Sitä on myös opiskelijoiden keskuudessa. Olen ymmärtänyt, että on osa perinteisen lavastajan identiteettiä juosta kaupungista ja produktiosta toiseen. Toivon rakentavani itselleni toisenlaisen todellisuuden kiireen suhteen. Vaikea kuvitella sitä nykyistä työtahtiani tarkastellen. Se onkin juuri se syy miksi asioiden tulisi muuttua.

Monesti teemme rajanvetoa, yleistyksiä ja lokerointia, koska se auttaa meitä ihmisiä jäsentämään maailmaa ja tekemään kaikesta meitä ympäröivästä tiedosta jokseenkin hallittavaa. Tästä seuraa kuitenkin se, että meidän on vaikeampi hahmottaa kategorioiden ulkopuolelle jääviä ominaisuuksia ihmisissä. Ihminen voi olla samaan aikaan sosiaalinen ja epäsosiaalinen. Leipuri voi olla ammattimainen valokuvaaja. Tietokonenörtti voi olla hulluna akrobatiaan. Otin nämä esimerkit esille, koska ne pätevät kaikki minuun. Lavastaja voi olla muutakin kuin lavastaja. Lavastajuus voi olla enemmän kuin yleinen lavastajuuden määritelmä. Näennäisesti vastakohtaiset ominaisuudet voivat sijaita saman ihmisen sisällä täydentäen ja tukien muita ominaisuuksia. Lavastajana toivon toisien todellisuuksien samanaikaista olemista ja vastakohtien limittymistä vahvuudeksi.

Pelit aiheuttavat usein tarkoituksella tai välillisesti tietojen ja taitojen kehittymistä. Koen, että pelien pelaamisen ansiosta minulle on kehittynyt kykyä vaativaan ongelmanratkontaan, toimintani seurausten ennakointiin ja nopeaan päätöksentekoon. Näistä kaikista on lavastajana toimiessa etua. Miten pelit ja leikit ovat yhteydessä lavastajan identiteettiin ja työmahdollisuuksiin muuta kuin kehittämällä taitoja? Ne ovat avain tasapainoisempaan olemiseen ja työskentelyyn. Joskus koen, että minuun on iskenyt vakavuustauti. Se tauti tappaa luovuuden ja uteliaisuuden. Silloin otan itseni ja maailman aivan liian vakavasti. Leikkisyys mahdollistaa kepeyden, rentouden ja kekseliäisyyden. Todellisuuden kanssa leikkittely ja pelaaminen vapauttavat lavastajan suorittamisesta ja tuovat tilalle tavan työstää projekteja ilman kireyttä. Aikaansaava voi olla myös leikkisä. Jos

vaadimme yleisöltämme kehrittelemäämme leikkiin osallistumista, voisimme vaatia leikkimistä myös työprosessin aikana. Teatterikorkeakoulu ottaa huomioon leikkisiä työtapoja opettamalla esitysten tekoa prosessissa. Leikkisät harjoitteet voivat auttaa leikkisyyden löytymisessä, mutta myös estää sen. Vaikka olen nauttinut paljon näiden tekotapojen testaamisesta ja oppimisesta, en ole kokenut niitä omakseni. Päällimmäiseksi minulle on jäänyt tunne väkinäisyydestä ja luovuudesta etäännyttämisestä. Se on se sama tunne ulkopuolisuudesta ja ymmärtämättömyydestä, jota olen kokenut lapsuudessa prinsessaleikeistä ja vauvanukeista. Etsimäni leikkisyyden ja pelillisyyden sanallistamista auttaisi uusi tutkimus ja määritelmien tekeminen.

Tekoälyn ja muun teknologian kehittyminen voi mahdollistaa uusia ulottuvuuksia ARG-pelien tuotannossa. Ne voivat myös tuoda lisää vastuuta ja moraalisia ongelmia, kun meillä on saatavilla enemmän tietoa ihmisistä. Kohdennetut hakutulokset takaavat sen, ettemme eksy ulos kuplastamme. Miten vastata lavastajana tällaisen tilan haltuunotosta? Voiko ARG-pelin ominaisuudet ja uusi teknologia tuoda ratkaisun vielä enemmän personoiduimpiin esitystaitteen elämyksiin? ARG-pelin yhdistäminen virtuaalitodellisuuteen ja lisättyyn todellisuuteen veisi elämykset aivan uudelle tasolle. Ainakin lavastajalle se mahdollistaisi uusia aluevaltauksia.

Löysin oman unelmani Weta Workshopin ja Magic Leapin yhteisestä Immersive Entertainment Experiences hankkeen kuvailusta. He etsivät tarinankerronnan edelläkävijöitä luomaan tilallisia elämyksiä.

Immersive Entertainment is a bold new frontier for Weta Workshop. (...) If you are a storytelling pioneer (...). Whether it be genre-based story worlds, themed lands, interactive experiences, travelling exhibitions, or live immersive shows, Immersive Entertainment is about harnessing new technology and combining it with creative excellence to create new types of entertainment in spatial settings. (...) We want to shift the way we experience stories.

(Job opening: Location Based Entertainment Talent Pool at Weta Workshop. Apply at Workable [weta-workshop.workable.com](https://www.weta-workshop.workable.com)).

Haluaisin päästä yhteyteen ARG-pelien kaltaisten esitysmuotojen tekijöiden kanssa ja tutustua suunnittelu- ja työprosessiin vielä enemmän. Vaikuttaa siltä, että perinteisemmän pelialan suunnittelijoilla olisi vahva osaaminen ja luontainen taipumus ARG-pelien luomiseen. Tulevaisuudessa haluan päästä



tutkimaan pelialan ja esittävän taiteen yhdistäviä tekijöitä tarkemmin. Erilaiset pelifirmat ja animaatiostudiot kuten Pixar hyödyntävät tapaa suunnitella lopputuotoksia maailmanrakennuksen kautta. Näen, että tällaisessa ympäristössä työskennellessä lavastajan eduksi olisi eri medioiden, teknologioiden ja alojen hallinta. Mahdollisesti tulevaisuudessa, kun viihteen ja esitystaiteiden rajat alkavat vielä enemmän häilyä, jokapaikanhöylänä toimimisesta voisi ollakin enemmän hyötyä kuin erikoistumisesta erittäin kapeaan alaan.

Yksi vaihtoehto olisi nähdä ihmisten erikoisosaaminen tittelin ja työnimikkeen sijaan. Juuri tällä hetkellä työllistymisen kannalta tuntuisi hyödyllisemmältä keskittyä yhden alueen ja taidon hallintaan. Tittelit ja työnimikkeet tuntuvat olevan edelleen toimivin tapa markkinoida omaa osaamistaan tuntemattomille. Jos sanon olevani lavastaja, tiedon vastaanottaja voi tehdä oletuksia osaamiseni ja kiinnostuksieni suhteen. Jos en pysty artikuloimaan lisäosaamistani tai erikoispiirteitäni, tulen kohdelluksi olettamusten perusteella. Haaveeni on, että minut työllistettäisiin projektikohtaisesti kiinnostukseni ja työtapapreferenssien mukaan, eikä työnimikkeen perusteella.

Tulevaisuuden työpaikkoja on vaikea ennustaa ja lavastajan soveltuvuus tulevaisuuden työrooleihin riippuu siitä, mihin suuntaan sen viemme nyt. Kenen tontille tai kontolle jää uusien esitystapojen välimuodot ja uudet roolit? Kuka ottaa vastuun tai osoittaa kiinnostusta täyttämään syntyneitä aukkoja? Toivon, että lavastajat vastaavat tulevaisuuden kysyntään jo nyt, määrittelemällä itse oman tulevaisuutensa ja raivaamalla tilaa itselleen toimiakseen ammatissaan. Opiskeluissa olemme olleet monesti väliinputoajia, koska tasapainottelimme kahden korkeakoulun, Teakin ja Aalto-yliopiston välillä. Sen lisäksi taitojamme ei aina osata käyttää hyväksi, koska lavastajien hyödyllisyyttä ei ymmärretä. Olen kokenut, että lavastajana minulla ei ole kaikissa produktioissa ollut sijaa. Ei henkistä tilaa tai paikkaa, jossa tehdä tilallista työtä. Olemme kaiken välimaastossa ja siksi olisi hyvä tehdä muillekin selväksi, mitä haluamme työrooleiltamme. Työkentällä toimivat lavastajat toimivat esimerkkinä monista eri vaihtoehtoista. Opiskelijoina voimme arvostaa aiempia pioneereja arvokkaasta työstä lavastajien määrittelyssä. Meidän ei tarvitse taistella olemassaolostamme ja tarpeellisuudestamme samalla tavalla kuin ehkä aiemmat polvet. Meidän tehtävänä on itsemme määrittely.

## FINAL CUTSCENE

Tässä tutkielmassani olen tuonut esille, kuinka voimme tarkastella lavastajuutta uusin silmin ARG-pelien avulla. Antamieni ajatusten kautta voimme huomata tarpeen lavastajan työnkuvan laajentamisesta koskemaan myös monimediallista ja pelillistä tarinankerrontaa. Tilallisuuteen ja todellisuuteen liittyvät pohdintani antavat syventävää tietoa, jonka kautta olen osoittanut aiheen hyödyllisyyden alallani. Työni antaa ehdotuksia rajojen ja käsitteiden venyttämisestä ja rikkomisesta. Toivottavasti olen onnistunut antamaan eväitä ja keskustelunaiheita myös lukijoiden työkentille.

ARG on aiheena valtava. Se tuntuu loputtomalta ja ulottuu kaikkialle. Aivan kuin yrittäisin ottaa selvää koko maailmasta. Toisaalta, sitä se juuri on. Se on yritys ymmärtää koko ympäröivää todellisuutta ja pohtia miten se on rakentunut. ARG näyttäytyy pelaajalle loputtomana arkeologisena kaivauksena. Jos yrittää ottaa selvää ARG-pelien laajuudesta tai aiheeseen liittyvistä teorioista, tulee kaivaneeksi itsensä hyvin syvään kuoppaan, josta haarautuu lukuisia käytäviä joka suuntaan. Syventymällä ARG-peleihin ja lavastajan identiteettiini voimme havaita paljon yhtäläisyyksiä määritelmien vaikeudesta.

En ole varma, tiedänkö nyt enemmän ARG-peleistä tai lavastajuudesta vai sainko vain selvää, kuinka vähän tiedän aiheista. Löysin kuitenkin selkeän suunnan tulevaisuuttani ajatellen. Seikkailujen ja kutkuttavien elämysten tuottaminen kanssaihmisille on intohimoni. Pystyn soveltamaan kaikkea tätä tutkimusta varten hankittua tietoa jo nyt työskennellessäni erilaisten projektien parissa. Haluan antaa jotain unohtumatonta läheisille ja tuntemattomille luomalla mahdollisuuden muutokseen. Haluan tuottaa kokemuspisteitä (eng. experience points, exp) ihmisille luomillani elämyksillä, jotta he pystyvät nousemaan seuraavalle tasolle eli level uppaamaan.

Toivon, että mitä ikinä päädynkään tekemään, pystyn hyödyntämään vahvaa assosiaatiota ja intuitiota luovan lopputuloksen tekemisessä. Olisi ihanaa olla pioneeri itse valitsemallaan alalla. En ole vielä löytänyt parasta termiä, jonka liittyy lavastajuuteeni tai joka sisältää liikkumavaraa kattaen tarpeeksi kiinnostukseni kohteita. Kun minusta tulee iso, haluan olla seikkailujohtaja. Jatkan vielä etsintää, mikä on lavastajaidentiteettini symboli tai rintamerkki. Kaivan syvemmältä tietoa siitä, mitä tuotetta olen oikeastaan myymässä. Kategoriat sekä markkinointi voivat olla seuraavan tutkimuksen aiheita. Ehkä voin tulevaisuudessa lähestyä määritelmää sitä kautta, mitä en ainakaan

halua lavastajuuden olevan.

Minulle ARG-pelit ovat kuin maailmanlaajuisia huvipuistoja. ARG on mielentila, jonka kautta voimme turvallisesti tutkia vaihtoehtoelämiä ja kokea enemmän kuin mitä todellisuus muuten meille tarjoaisi. Lavastaja on niin paljon muutakin kuin vain lavastaja. Lavastajuus on minulle todellisuuden jatke.

IT IS A QUESTION OF DECIDING TO BELIEVE

# LÄHTEET

- 42 Entertainment. <http://www.42entertainment.com/>. (Haettu 24.2.2018)
- Ala-Luopa, Saara 2014. "What an awesome time to be a fan!" – Kokemuksellisuuden muodostuminen Batman: Yön Ritari -elokuvan markkinointiin kehitetyssä ARG-pelissä. Pro gradu -tutkielma. Turun yliopisto. Humanistinen tiedekunta. Historian, kulttuurin ja taiteiden tutkimuksen laitos.
- Ammattinetti. Ammatit - Lavastaja [http://www.ammattinetti.fi/ammattit/detail/152\\_ammatti](http://www.ammattinetti.fi/ammattit/detail/152_ammatti) (Haettu 25.2.2018).
- Bishop, Bryan 2017. *Immersive entertainment has a naming problem* <https://www.theverge.com/2017/9/3/16249464/disney-hollywood-studios-immersive-entertainment-naming-problem-being-there>. (Haettu 24.2.2018).
- Caillois, Roger 2001/1961. *Man, play and games*. Urbana: University of Illinois Press.
- Ferriss, Timothy 2016/2007. *4 tunnin työviikko*. 9. painos. Helsinki: Viisas Elämä Oy
- Pine II, Joseph & Gilmore, James 1998. *Welcome to the Experience Economy* <https://hbr.org/1998/07/welcome-to-the-experience-economy>. (Haettu 25.2.2018)
- Gottschall, Jonathan 2012. *The Storytelling Animal : How Stories Make Us Human*. Boston: Houghton Mifflin Harcourt.
- Huizinga, Johan 2014/1949. *Homo ludens: a study of the play-element in culture*, Routledge, Florence.
- InsideOut Escape games 2017. *Customized festival gameformance at Sideways Festival!* <https://www.insideoutescape.fi/single-post/2017/06/28/Customized-festival-gameformance-at-Sideways-Festival> (Haettu 24.2.2018).
- Lamberg, Linn Hilda 2017. *Luento kurssilla RIPA: Relational Immersive Partisipatory Acts*.
- Lange, Fredrik & Svahn, Mattias 2009. *Chapter eleven: Marketing the Category of Pervasive Games*. Teoksessa: Montola, Markus & Stenros, Jaakko & Waern, Annika (toim.) *Pervasive Games : Theory and Design*. Burlington: CRC Press, 219-230.

- Montola, Markus & Stenros, Jaakko 2009. *Chapter two: Pervasive Game Genres*. Teoksessa: Montola, Markus & Stenros, Jaakko & Waern, Annika (toim.) *Pervasive Games : Theory and Design*. Burlington: CRC Press, 32-46.
- Montola, Markus 2009, Chapter one: Games and Pervasive Games. Teoksessa: Montola, Markus & Stenros, Jaakko & Waern, Annika (toim.) *Pervasive Games : Theory and Design*. Burlington: CRC Press, 7-23.
- Montola, Markus 2009, Chapter four: Designing Spatial Expansion. Teoksessa: Montola, Markus & Stenros, Jaakko & Waern, Annika (toim.) *Pervasive Games : Theory and Design*. Burlington: CRC Press, 77-90.
- Montola, Markus & Stenros, Jaakko & Waern, Annika 2009, *Pervasive Games : Theory and Design*. Burlington: CRC Press.
- Peters, Steve 2013. *Why Hollywood Needs Experience Designers – Part II* <http://www.stevepeters.org/blog/>. (Haettu 24.2.2018).
- Salen, Katie & Zimmerman Eric 2004. *Rules of play: Game Design Fundamentals*. Cambridge: MIT Press.
- Stacey, Sean 2006. *Undefining ARG* <http://www.unfiction.com/compendium/2006/11/10/undefining-arg/>. (Haettu 24.2.2018).
- Technopedia. *Web 1.0* <https://www.techopedia.com/definition/27960/web-10> (Haettu 24.2.2018).
- Weta Workshop. *Job opening: Location Based Entertainment Talent Pool at Weta Workshop* <https://weta-workshop.workable.com/j/700759D70F>. (Haettu 25.2.2018).

# KIRJALLISUUTTA

## ALOITA TÄSTÄ

- Video (6min)

<https://www.youtube.com/watch?v=tiU4AYPdIOW>

- Määritelmiä

<https://www.argn.com/what.html>

[https://www.argn.com/getting\\_started\\_with\\_args/](https://www.argn.com/getting_started_with_args/)

<http://www.unfiction.com/compendium/2006/11/10/undefining-arg/>

<http://www.argology.org/how-to-play-args/>

[https://en.wikipedia.org/wiki/Alternate\\_reality\\_game](https://en.wikipedia.org/wiki/Alternate_reality_game)

[https://en.wikipedia.org/wiki/List\\_of\\_alternate\\_reality\\_games](https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_alternate_reality_games)

[https://fi.wikipedia.org/wiki/Pervasiivinen\\_peli](https://fi.wikipedia.org/wiki/Pervasiivinen_peli)

<http://www.sixtostart.com/onetoread/2008/everything-you-know-about-args-is-wrong/>

- Esimerkkejä

[http://www.cracked.com/article\\_19346\\_the-5-most-insane-alternate-reality-games.html](http://www.cracked.com/article_19346_the-5-most-insane-alternate-reality-games.html)

<http://www.seanstewart.org/collaborating-with-the-audience-alternate-reality-games/>

## LISÄÄ LINKKEJÄ

<http://www.argology.org/arg-design/arg-design-links/>

## NETTISIVUT

<https://www.argn.com/> >> etusivulla uutisia ja linkit pelattaviin peleihin

<http://www.unfiction.com/>

<http://firstmonday.org/ojs/index.php/fm/rt/printerFriendly/2484/2199>

<http://www.miramontes.com/writing/museum/>

YHTEISÖT (mistä löytää pelejä ja ARG-pelaajia)

<https://www.reddit.com/r/ARG/>

## ESITYKSET / PELIT

Trials easter egg [https://www.reddit.com/r/videos/comments/270eoy/the\\_most\\_complex\\_easter\\_egg\\_in\\_any\\_game\\_ever\\_its/](https://www.reddit.com/r/videos/comments/270eoy/the_most_complex_easter_egg_in_any_game_ever_its/)

The Tremendous Adventures of Major Brown

Cicada 3301

[https://en.wikipedia.org/wiki/Cicada\\_3301](https://en.wikipedia.org/wiki/Cicada_3301)

Perplex City

[https://en.wikipedia.org/wiki/Perplex\\_City](https://en.wikipedia.org/wiki/Perplex_City)

Kill Screen

<http://readwrite.com/2014/12/31/elaborate-alternate-reality-games-killscreen/>

The Optimist

<http://www.tomorrowlandtimes.com/p/the-optimist-tomorrowland-arg-full-recap.html>

Portal ARG

[http://half-life.wikia.com/wiki/Portal\\_ARG#.23March\\_5.2C\\_2010?li\\_source=LI&li\\_medium=wikia-footer-wiki-rec](http://half-life.wikia.com/wiki/Portal_ARG#.23March_5.2C_2010?li_source=LI&li_medium=wikia-footer-wiki-rec)

[http://half-life.wikia.com/wiki/PotatoFoolsDay\\_ARG](http://half-life.wikia.com/wiki/PotatoFoolsDay_ARG)

Desert Rain

<https://www.blasttheory.co.uk/projects/desert-rain/>

I love bees

<http://www.ilovebees.co/>

Can you see me now

<https://www.blasttheory.co.uk/projects/can-you-see-me-now/>

World Without Oil

<http://writerguy.com/wwo/metahome.htm>

The Republic

<http://therepublicgame.com/>

Zombie Run yms.

<http://www.sixtostart.com/>

Stanley Parable (pelitodellisuus, sääntöjen rikkominen, ennakoiminen, vaihtoehtoisuus, tarinaan vaikuttaminen)

[https://fi.wikipedia.org/wiki/The\\_St Stanley\\_Parable](https://fi.wikipedia.org/wiki/The_St Stanley_Parable)

Bordearlands (intertekstuaalisuutta, kattavaa maailmojenrakennusta)

[https://en.wikipedia.org/wiki/Borderlands\\_\(series\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Borderlands_(series))

Portal (sääntöjen rikkominen)

[https://en.wikipedia.org/wiki/Portal\\_\(series\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Portal_(series))

VIDEOT

Real Life Hitman

[https://www.youtube.com/watch?v=4KXJM\\_KJDC8](https://www.youtube.com/watch?v=4KXJM_KJDC8)

Real Life First Person Shooter: Level 2 (Chatroulette Version)

[https://www.youtube.com/watch?v=TIXUSw\\_y1cg](https://www.youtube.com/watch?v=TIXUSw_y1cg)



Jane McGonigal at TED

[https://www.ted.com/talks/jane\\_mcgonigal\\_gaming\\_can\\_make\\_a\\_better\\_world](https://www.ted.com/talks/jane_mcgonigal_gaming_can_make_a_better_world)

ARG-videoista playlist [https://www.youtube.com/playlist?list=PL14waToX7acYpoDcgQK\\_PoCCKXRmMxC7z](https://www.youtube.com/playlist?list=PL14waToX7acYpoDcgQK_PoCCKXRmMxC7z)

ARG Case Study playlist [https://www.youtube.com/playlist?list=PL\\_SleovWKVDH3QLymyc5qZFWYfOJV2ta4](https://www.youtube.com/playlist?list=PL_SleovWKVDH3QLymyc5qZFWYfOJV2ta4)

Storytelling animal

<https://www.youtube.com/watch?v=VhdoXdedLpY>

Cloud Chamber

[https://www.youtube.com/watch?v=UHa\\_FeuScXQ](https://www.youtube.com/watch?v=UHa_FeuScXQ)

The Black Watchmen

<https://www.youtube.com/watch?v=TYW7H8PWvpA>

Marie-Laure Ryan, On the Worldness of Narrative Representation

<https://www.youtube.com/watch?v=7muPBXTaIrY>

Andrew Stanton -The clues to a great story

[https://www.ted.com/talks/andrew\\_stanton\\_the\\_clues\\_to\\_a\\_great\\_story#t-16781](https://www.ted.com/talks/andrew_stanton_the_clues_to_a_great_story#t-16781)

Danielle Feinberg - The magic ingredient that brings Pixar movies to life

[https://www.ted.com/talks/danielle\\_feinberg\\_the\\_magic\\_ingredient\\_that\\_brings\\_pixar\\_movies\\_to\\_life](https://www.ted.com/talks/danielle_feinberg_the_magic_ingredient_that_brings_pixar_movies_to_life)

Building Stories - Chris Ware

<https://www.youtube.com/watch?v=gKTrVfmgcY4>

## PODCAST

<http://www.geekson.com/archives/archiveepisodes/2006/episode120106.htm>

StoryForward

<http://www.storyforwardpodcast.com/>

No Proscenium

<https://noproscenium.com/>

Transmedia Storytelling

<https://itunes.apple.com/ms/podcast/transmedia-storytelling-simulation/id580762241>

Story Labs

<https://itunes.apple.com/ms/podcast/storylabs-multi-platform-storytelling/id497215342?mt=2>

#609: Collaborative Storytelling Guidelines from Columbia University's Digital Storytelling Lab

<http://voicesofvr.com/609-collaborative-storytelling-guidelines-from-columbia-universitys-digital-storytelling-lab/>

#610: Designing Escape Rooms with Laura E Hall

<http://voicesofvr.com/610-designing-escape-rooms-with-laura-e-hall/>

## ELOKUVAT / SARJAT

The Game

<http://www.imdb.com/title/tt0119174/>

Truman Show

[http://www.imdb.com/title/tt0120382/?ref\\_=nv\\_sr\\_1](http://www.imdb.com/title/tt0120382/?ref_=nv_sr_1)

eXistenZ

[http://www.imdb.com/title/tt0120907/?ref\\_=nv\\_sr\\_2](http://www.imdb.com/title/tt0120907/?ref_=nv_sr_2)

The Matrix

[http://www.imdb.com/title/tt0133093/?ref\\_=nv\\_sr\\_1](http://www.imdb.com/title/tt0133093/?ref_=nv_sr_1)

Inception

[http://www.imdb.com/title/tt1375666/?ref\\_=nv\\_sr\\_1](http://www.imdb.com/title/tt1375666/?ref_=nv_sr_1)

The One Game

<http://www.imdb.com/title/tt0095782/>

WarGames

[http://www.imdb.com/title/tt0086567/?ref\\_=nv\\_sr\\_1](http://www.imdb.com/title/tt0086567/?ref_=nv_sr_1)

Amélie

[http://www.imdb.com/title/tt0211915/?ref\\_=nv\\_sr\\_2](http://www.imdb.com/title/tt0211915/?ref_=nv_sr_2)

## KIRJAT / LUETTAVAA

### ***Alternate Reality Games: Gamification for Performance***

Charles Palmer, Andy Petroski

[https://books.google.fi/books/about/Alternate\\_Reality\\_Games.html?id=Sb\\_1CwAAQBAJ&redir\\_esc=y](https://books.google.fi/books/about/Alternate_Reality_Games.html?id=Sb_1CwAAQBAJ&redir_esc=y)

### ***This is Not a Game: A Guide to Alternate Reality Gaming***

Dave Szulborski

[https://books.google.fi/books/about/This\\_is\\_Not\\_a\\_Game.html?id=M7VwtUa2TYAC&redir\\_esc=y](https://books.google.fi/books/about/This_is_Not_a_Game.html?id=M7VwtUa2TYAC&redir_esc=y)

### ***Beyond Immersive Theatre: Aesthetics, Politics and Productive Participation***

Adam Alston

[https://books.google.fi/books?id=L-w0DAAAQBAJ&dq=Beyond+Immersive+Theater&hl=fi&source=gbs\\_navlinks\\_s](https://books.google.fi/books?id=L-w0DAAAQBAJ&dq=Beyond+Immersive+Theater&hl=fi&source=gbs_navlinks_s)

### ***Alternate Reality Games and the Cusp of Digital Gameplay***

Antero Garcia, Greg Niemeyer

[https://books.google.fi/books/about/Alternate\\_Reality\\_Games\\_and\\_the\\_Cusp\\_of.html?id=-e5jjwEACAAJ&redir\\_esc=y](https://books.google.fi/books/about/Alternate_Reality_Games_and_the_Cusp_of.html?id=-e5jjwEACAAJ&redir_esc=y)

### ***Beyond Reality: A Guide to Alternate Reality Gaming***

John Gosney

[https://books.google.fi/books/about/Beyond\\_Reality.html?id=69ATAQAIAAJ&redir\\_esc=y](https://books.google.fi/books/about/Beyond_Reality.html?id=69ATAQAIAAJ&redir_esc=y)

### ***The Tremendous Adventures of Major Brown***

G. K. Chesterton

“The story is notable for prefiguring the concept of the alternate reality game.” -wikipedia

[https://books.google.fi/books/about/The\\_Tremendous\\_Adventures\\_of\\_Major\\_Brown.html?id=nvTunAEACAAJ&redir\\_esc=y](https://books.google.fi/books/about/The_Tremendous_Adventures_of_Major_Brown.html?id=nvTunAEACAAJ&redir_esc=y)

### ***Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the***

## **World**

Jane McGonigal

[https://books.google.fi/books/about/Reality\\_Is\\_Broken.html?id=yiOtN\\_kDJZgC&redir\\_esc=y](https://books.google.fi/books/about/Reality_Is_Broken.html?id=yiOtN_kDJZgC&redir_esc=y)

## ***SuperBetter: The Power of Living Gamefully***

Jane McGonigal

[https://books.google.fi/books?id=6M1JBgAAQBAJ&hl=fi&source=gbs\\_book\\_similarbooks](https://books.google.fi/books?id=6M1JBgAAQBAJ&hl=fi&source=gbs_book_similarbooks)

## ***Knowledge Games: How Playing Games Can Solve Problems, Create Insight, and Make Change***

Karen Schrier

[https://books.google.fi/books/about/Knowledge\\_Games.html?id=JWYdDAAAQBAJ&redir\\_esc=y](https://books.google.fi/books/about/Knowledge_Games.html?id=JWYdDAAAQBAJ&redir_esc=y)

## ***The Multiplayer Classroom: Designing Coursework as a Game***

Lee Sheldon

[https://books.google.fi/books/about/The\\_Multiplayer\\_Classroom.html?id=qgO-bwAACAAJ&redir\\_esc=y](https://books.google.fi/books/about/The_Multiplayer_Classroom.html?id=qgO-bwAACAAJ&redir_esc=y)

## ***Playable Cities: The City as a Digital Playground***

Anton Nijholt

[https://books.google.fi/books?id=-qdDDQAAQBAJ&dq=%E2%80%98Squaring+the+\(Magic\)+Circle:+A+Brief+Definition+and+History+of+Pervasive+Games%E2%80%99&hl=fi&source=gbs\\_navlinks\\_s](https://books.google.fi/books?id=-qdDDQAAQBAJ&dq=%E2%80%98Squaring+the+(Magic)+Circle:+A+Brief+Definition+and+History+of+Pervasive+Games%E2%80%99&hl=fi&source=gbs_navlinks_s)

## ***Immersive Theatre and Audience Experience Space, Game and Story in the Work of Punchdrunk***

Biggin, Rose

<https://www.palgrave.com/de/book/9783319620381>

## ***Convergence Culture -Where Old and New Media Collide***

Henry Jenkins

<https://www.hse.ru/data/2016/03/15/1127638366/Henry%20Jenkins%20Convergence%20culture%20where%20old%20and%20new%20media%20collide%20%202006.pdf>

### ***Transmedia Storytelling and Entertainment: An annotated syllabus***

Henry Jenkins

<http://web.b.ebscohost.com.libproxy.aalto.fi/ehost/pdfviewer/pdfviewer?vid=1&sid=2eb3bacd-93c0-4058-ab85-2654446a6afa%40pdc-v-sessmgr01>

### ***Environmental Theater***

Richard Schechner

[https://books.google.fi/books/about/Environmental\\_Theater.html?id=21tZ8kXg6jsC&redir\\_esc=y](https://books.google.fi/books/about/Environmental_Theater.html?id=21tZ8kXg6jsC&redir_esc=y)

### ***Storytelling in new media: The case of alternate reality games, 2001–2009***

Jeffrey Kim, Elan Lee, Timothy Thomas, Caroline Dombrowski

<http://journals.uic.edu/ojs/index.php/fm/article/view/2484/2199>

### ***Emerging Participatory Culture Practices Player-Created Tiers in Alternate Reality Games***

Christy Dena

<http://journals.sagepub.com.libproxy.aalto.fi/doi/pdf/10.1177/1354856507084418>

### ***Narrative Friction in Alternate Reality Games: Design Insights from Conspiracy For Good***

Jaakko Stenros, Jussi Holopainen, Annika Waern, Markus Montola & Elina Ollila

[http://eprints.lincoln.ac.uk/28464/1/Narrative\\_Friction\\_in\\_Alternate\\_Reality\\_Games.pdf](http://eprints.lincoln.ac.uk/28464/1/Narrative_Friction_in_Alternate_Reality_Games.pdf)

### ***Alternate reality gaming***

By Jeffrey Y. Kim, Jonathan P. Allen, and Elan Lee

<http://web.b.ebscohost.com.libproxy.aalto.fi/ehost/pdfviewer/pdfviewer?vid=1&sid=5bb59fec-1487-4f9f-8617-e01d52206e2b%40sessionmgr101>

### ***We're All A Bunch of Nutters!': The Production Dynamics of Alternate Reality Games***

Elizabeth Evans

<http://web.b.ebscohost.com.libproxy.aalto.fi/ehost/pdfviewer/pdfviewer?vid=0&sid=b5a6f269-dbb2-4ecd-8506-a60ddb0677bb%40sessionmgr120>

**ALTERNATE REALITY GAMES: Following the scent**

Smith, Nicola

<https://search-proquest-com.libproxy.aalto.fi/docview/225125406/C36CEA721B674726PQ/1?accountid=27468>

**Transmedia Project Design: Theoretical and Analytical Considerations**

Renira Rampazzo Gambarato

<https://www-degruyter-com.libproxy.aalto.fi/downloadpdf/j/bsmr.2013.1.issue-1/bsmr-2015-0006/bsmr-2015-0006.pdf>

**Alternate Reality Games as Platforms for Practicing 21st-Century Literacies**

Elizabeth Bonsignore, Derek Hansen, Kari Kraus, Marc Ruppel

[https://drum.lib.umd.edu/bitstream/handle/1903/16042/IJLM\\_ARGs\\_platforms.pdf?sequence=1](https://drum.lib.umd.edu/bitstream/handle/1903/16042/IJLM_ARGs_platforms.pdf?sequence=1)

**"What an awesome time to be a fan!" - Kokemuksellisuuden muodostuminen**

**Batman: Yön Ritari -Elokuvan markkinointiin kehitetyssä ARG-pelissä**

Saara Ala-Luopa

<https://www.doria.fi/bitstream/handle/10024/95751/graduAla-Luopa2014.pdf?sequence=2>

**Esitykseen uponneena - Immersiivisten esitysten keskeisiä piirteitä**

Milla Hilke

[https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/130181/hilke\\_milla.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/130181/hilke_milla.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

**Gameful Approaches for Computer Science Education: From Gamification to Alternate Reality Games**

Lasse Hakulinen

<https://aaltodoc.aalto.fi/handle/123456789/15756>

**Gamification - Motivations & Effects**

Hamari, Juho

<https://aaltodoc.aalto.fi/handle/123456789/15037>

**Gamification and the Quantified Self**

Kuumeri, Akaki

<https://aaltodoc.aalto.fi/handle/123456789/20277>

***Meta-synthesis of Gamification in Human Computer Interaction Literature***

Mertanen, Joel

<https://aaltodoc.aalto.fi/handle/123456789/9520>

***This is not a pipe***

Foucault, Michel (ks. myös Magritte, René)

[https://books.google.fi/books/about/This\\_is\\_Not\\_a\\_Pipe.html?id=XMLwzHXNywCC&redir\\_esc=y](https://books.google.fi/books/about/This_is_Not_a_Pipe.html?id=XMLwzHXNywCC&redir_esc=y)

***The new digital storytelling : creating narratives with new media***

***Playing the text, performing the future : future narratives in print and digiture***

***Proteus paradox: how online games and virtual worlds change us - and how they don't 2014***

Yee

***Entertainment industries: entertainment as a cultural system 2014***

McKee, Collis, Hamley

***Chaotic fictions; or, Alternate reality games 2017 The digital Storytelling: creating narratives with new media***

***Design tactics for authentic interactive fiction: insights from alternate reality game designers***

Elizabeth Bonsignore, Vicki Moulder, Carman Neustaedter, Derek Hansen, Kari Kraus, Allison Druin

***Participation, collaboration and spectatorship in an alternate reality game***

Kenton O'Hara, Hazel Grian, John Williams

***The Malthusian Paradox: performance in an alternate reality game 2014***

Elizabeth Evans, Martin Flintham, Sarah Martindale

***From game design elements to gamefulness: defining "gamification"***

Sebastian Deterding, Dan Dixon, Rilla Khaled, Lennart Nacke

***A ludological view on the pervasive mixed-reality game research paradigm***

## ARTIKKELEITA / NETTILUETTAVAA

<http://widerscreen.fi/numerot/2013-2-3/varoitus-sisaltaa-spoilereita-arg-pelisuunnittelu-ja-sen-populaarikulttuuriset-vaikutteet/>

[http://widerscreen.fi/numerot/2013-2-3/valkoisen-kaniinin-jalanjaljilla\\_arg-pelien-historia-ja-kulttuurinen-merkittavyys/](http://widerscreen.fi/numerot/2013-2-3/valkoisen-kaniinin-jalanjaljilla_arg-pelien-historia-ja-kulttuurinen-merkittavyys/)

<https://www.theguardian.com/culture-professionals-network/culture-professionals-blog/2013/jan/17/interactive-theatre-rules-audience-perspective>

<https://www.theguardian.com/technology/2014/may/20/how-theatre-is-taking-its-cue-from-video-games>

<https://tutka.pro/uutiset/katsojan-toiseen-maailmaan-vievaa-teatteria-suositaan-suomessa/>

<http://www.teatteritanssi.fi/6159-elamysteatterin-aallonharjalla/>

<http://esitys.todellisuus.fi/pinnan-alla-osa-2/>

<http://filmslie.com/michael-hanekes-funny-games-lie-reality/>

<https://www.theguardian.com/technology/gamesblog/2012/feb/27/the-seed-arg-game>

<https://instructionaldesignfusions.wordpress.com/2010/11/04/tell-a-story-with-qr-codes/>

[http://henryjenkins.org/blog/2006/06/welcome\\_to\\_convergence\\_culture.html](http://henryjenkins.org/blog/2006/06/welcome_to_convergence_culture.html)

[http://henryjenkins.org/blog/2011/08/defining\\_transmedia\\_further\\_re.html](http://henryjenkins.org/blog/2011/08/defining_transmedia_further_re.html)

[http://henryjenkins.org/blog/2007/03/transmedia\\_storytelling\\_101.html](http://henryjenkins.org/blog/2007/03/transmedia_storytelling_101.html)

<http://www.avantgame.com/MCGONIGAL%20A%20Real%20Little%20Game%20DiGRA%202003.pdf>

<http://gamify.fi/pelillistaminen-gamification/>

<http://www.christydena.com/online-essays/arg-design-charts/>



<http://www.christydena.com/2010/02/tools-for-indie-arg-developers/>

<http://www.christydena.com/2012/07/update-scaredy-cats-worldbuilding-args-barcelona/>

<http://www.christydena.com/2009/03/released-args-around-the-world-data/>

<https://www.thestage.co.uk/features/2017/immersive-theatre-games-and-escape-rooms-the-shows-you-control/>

<https://www.theverge.com/2017/10/27/16554660/lust-experience-alternate-reality-game-darren-lynn-bousman-immersive-theater>

<https://www.nyfa.edu/student-resources/stage-vs-screen-whats-the-big-difference/>

<https://noproscaenium.com/the-players-guide-to-immersive-theatre-4f94b5cc39f3>

<https://www.theguardian.com/stage/theatreblog/2011/sep/02/punchdrunk-try-terrified>

<http://metro.co.uk/2018/01/09/vault-festival-merges-video-games-immersive-theatre-londons-best-comedy-line-7214324/>

<http://digitalcommons.uri.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1125&context=jmle>  
<http://digitalcommons.uri.edu/jmle/vol5/iss2/4/>

This is not a game: play in cultural environments

<http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05163.47569.pdf>

## SLIDES

<https://www.slideshare.net/avantgame/make-an-alternate-reality-game>

<https://www.slideshare.net/remotedevice/transmedia-storytelling-and-alternate-reality-games>

## HENKILÖT/ TEKIJÄT/ YRITYKSET

<http://www.argology.org/arg-developers/>

Sean Stewart

<http://www.seanstewart.org/>

Steve Peters

<http://www.stevepeters.org/>

Jane McGonigal

<https://janemcgonigal.com/>

Dave Zulborski

<http://www.daveszulborski.com/myARGs.html>

Christy Dena

<http://www.christydena.com/>

Henry Jenkins

<http://henryjenkins.org/>

Edward W. Soja

[https://en.wikipedia.org/wiki/Third\\_place](https://en.wikipedia.org/wiki/Third_place)

<http://www.oxfordreference.com/view/10.1093/oi/authority.20110803103943995>

Augusto Boal - Invisible theatre

[https://en.wikipedia.org/wiki/Augusto\\_Boal](https://en.wikipedia.org/wiki/Augusto_Boal)

[https://en.wikipedia.org/wiki/Invisible\\_theater](https://en.wikipedia.org/wiki/Invisible_theater)

Martin Heidegger

[https://fi.wikipedia.org/wiki/Martin\\_Heidegger](https://fi.wikipedia.org/wiki/Martin_Heidegger)

Lauri Rauhala

[https://fi.wikipedia.org/wiki/Lauri\\_Rauhala](https://fi.wikipedia.org/wiki/Lauri_Rauhala)

Gilles Deleuze

[https://fi.wikipedia.org/wiki/Gilles\\_Deleuze](https://fi.wikipedia.org/wiki/Gilles_Deleuze)

Felix Guattari

[https://en.wikipedia.org/wiki/F%C3%A9lix\\_Guattari](https://en.wikipedia.org/wiki/F%C3%A9lix_Guattari)

<https://www.punchdrunk.com/>

<http://www.sixtostart.com/>

<http://storylabs.us/>

<http://www.nomimes.com/>

<http://www.42entertainment.com/>

<http://www.thegametheatre.com/>

<https://www.colabfactory.co.uk/>

<https://realm-pictures.co.uk/>

Mail mystery company

<https://mysteriouspackage.com/>

Mail mystery company

<https://mysteryexperiences.cratejoy.com/>

Todellisuuden tutkimuskeskus

<http://www.todellisuus.fi/>

Third Space

<http://www.th1rdspac3.com/third-space.html>

## TAPAHTUMAT

<http://immersivedesignsummit.com/>



