



# Viritettyä todellisuutta

## Pervasiiviset pelit

Tampereen ammattikorkeakoulu  
Viestinnän koulutusohjelman tutkintotyö  
Vuorovaikutteisuuden suunnittelu  
toukokuu 2009  
***Antto Perttola***

# OPINNÄYTETYÖN TIIVISTELMÄ

**Antto Perttola**

***Viritettyä todellisuutta – Pervasiiviset pelit***

Toukokuu 2009

41 sivua + *konseptisuunnitelma 7 sivua*

Tampereen ammattikorkeakoulu

Viestinnän koulutusohjelma

Vuorovaikutteisuuden suunnittelu

Lopputyön muoto: kirjallinen

Lopputyön ohjaaja: Ari Närhi

Avainsanat: pelit, elämyksellisyys [<http://vesa.lib.helsinki.fi/ysa/index.html>]

Tämä opinnäytetyö käsittelee pervasiivisia pelejä – pelejä jotka laajentavat perinteisen pelikäsityksen fyysisiä, ajallisia ja/tai sosiaalisia аспекteja. Se esittelee pervasiivisten pelien historiaa ja analysoi joitakin merkittävimpiä pelejä. Lyhyesti paneudutaan myös pervasiivisen pelaamisen heikkouksiin, vahvuuksiin ja tulevaisuuteen. Tätä taustaa vasten esitellään kirjoittajan luoma pervasiivisen pelin konsepti ”Demolan demoni”.

# THESIS SUMMARY

**Antto Perttola**

***Enhanced reality – Pervasive gaming***

May 2009

41 pages + concept plan 7 pages

TAMK University of Applied Sciences

Media Programme

Interactivity Design

Type of Final Project: Written

Thesis supervisor: Ari Närhi

Keywords: games, experiences

## **Abstract:**

This thesis is about pervasive games – games that expand the spatial, temporal or social aspects of traditional gaming. It goes through the history of pervasive gaming with analysis of some of the most important pervasive games. The strengths, weaknesses and future of pervasive gaming will also be shortly touched. After this a concept of a pervasive game by the author, “Demola Demon”, is presented.

# Sisällys

<b>1 Johdanto.....</b>	<b>8</b>
<b>2 Mitä ovat pervasiiviset pelit?.....</b>	<b>9</b>
<b>2.1 Pervasiivinen peli vai pelin pervasiivisuus?.....</b>	<b>9</b>
<b>2.2 Pervasiivisten pelien erityisominaisuuksia.....</b>	<b>10</b>
2.2.1 Fyysinen taikapiiri.....	11
2.2.2 Ajallinen taikapiiri.....	12
2.2.3 Sosiaalinen taikapiiri.....	13
2.2.4 Teknologian rooli.....	13
<b>2.3 Pervasiivisten pelien lajityyppejä.....</b>	<b>14</b>
2.3.1 Alternative Reality Games.....	14
2.3.2 Massive multiplayer mobile games.....	14
2.3.3 Pervasiivinen larp.....	15
2.3.4 Verkossa-kadulla -pelit.....	15
2.3.5 Läheisyyspelit.....	16
2.3.6 Tapahtumapelit.....	16
<b>3 Esimerkkipelejä.....</b>	<b>17</b>
<b>3.1 Pelien esittely.....</b>	<b>17</b>
<b>3.2 Prosopopeia - Momentum.....</b>	<b>17</b>
3.2.1 Yleistä.....	17
3.2.2 Pervasiivisuus.....	18
3.2.3 Muuta.....	19
3.2.4 Yhteen veto.....	19
<b>3.3 The Beast.....</b>	<b>20</b>
3.3.1 Yleistä.....	20
3.3.2 Pervasiivisuus.....	20
3.3.3 Muuta.....	21
3.3.4 Yhteen veto.....	21
<b>3.4 The Perplex City.....</b>	<b>22</b>
3.4.1 Yleistä.....	22
3.4.2 Pervasiivisuus.....	23
3.4.3 Muuta.....	23

<b>3.5 Wesuria</b>	<b>25</b>
3.5.1 Yleistä	25
3.5.2 Pelin kulku	25
3.5.3 Pervasiivisuus	26
3.5.4 Muuta	27
<b>3.6 Demolan Demoni</b>	<b>27</b>
3.6.1 Yleistä	27
3.6.2 Pelin kulku	28
3.6.2.1 Viestejä	28
3.6.2.2 Ilmiöt	28
3.6.2.3 Uudet viestit	29
3.6.2.4 Katoamisilmoitus	29
3.6.2.5 Maja	29
3.6.2.6 Laite	30
3.6.2.7 Toinen tutkija	30
3.6.2.8 Arvoitukset ja tutkimusaineisto	31
3.6.2.9 Humicon	31
3.6.2.10 Varastotila	31
3.6.2.11 Lopetus	32
3.6.2.12 Tekninen toteutus	32
3.6.3 Pervasiivisuus	32
3.6.4 Yhteenveto	32
<b>4 Miksi pelata pervasiivisia pelejä?</b>	<b>33</b>
4.1 Vahvuudet	33
4.2 Heikkoudet	35
4.3 Ongelmat	36
<b>5 Pervasiivisten pelien tulevaisuus</b>	<b>39</b>
<b>6 Yhteenveto</b>	<b>40</b>

<b>6.1 Pervasiiviset pelit.....</b>	<b>40</b>
<b>6.2 Omasta työskentelystä.....</b>	<b>40</b>
<b>Lähteet.....</b>	<b>41</b>

## **Lyhenteet ja termit**

### **Ar-peli**

Alternative reality, eli vaihtoehtoinen todellisuus -peli tarkoittaa pääosin internetissä, mutta myös muiden medioiden avulla pelattavaa peliä, jossa pelaajat pyrkivät selvittämään jonkin salaisuuden tai ratkaisemaan arvoituksen. Peli koostuu pelinjohtajien luomista pienemmistä tehtävistä ja arvoituksista, joiden ratkaiseminen vie peliä eteenpäin. Ar-peleissä on yleensä aina tarina ja niitä voisikin verrata interaktiivisiin elokuviin. Pelaajat muodostavat usein ryhmiä, joissa saattaa olla jopa useita tuhansia jäseniä.

### **LARP**

Live Action Roleplaying Game, suomeksi liveroolipeli, eloroolipeli tai larppi, tarkoittaa peliä, jossa kukin pelaaja eläytyy kuvitteellisen henkilön hahmoon pelin tarjoamassa viitekehyksessä. Pelin aikana pelaaja toimii kuten tämä hahmo toimisi ja reagoi pelissä eteen tuleviin tilanteisiin ja haasteisiin sen mukaan. Liveroolipelaamista voi verrata improvisaatioteatteriin, mutta siitä poiketen larpeissa ei ole katsojia.

## 1 Johdanto

Pervasiivinen on adjektiivi, joka tarkoittaa kaikkialle levinnyttä tai läpitunkevaa. Juuri tästä pervasiivisissa peleissä on äärimmillään kysymys. Peli tunkeutuu perinteisen pelikäsitteen ulkopuolelle, sulautuu todelliseen elämään ja rikkoo totuttuja pelaamisen konventioita.

Pervasiivisten pelien historiallinen ulottuvuus riippuu hyvin pitkälle siitä, miten koko käsite määritellään. Niin kauan kuin ihmiset ovat leikkineet, on pelattu pervasiivisia pelejä – häivytetty rajaa keksityn ja todellisen maailman väliltä ja annettu leikin elää vapaasti ilman tiukkoja sääntöjä ja rajoja. Varhaisimpia dokumentoituja pervasiivisia pelejä edustaa Steve Jackson Gamesin 1981 julkaisema *Killer: the Game of Assassination*, jossa tavoitteena on ”murhata” kanssapelaajia leluaseilla normaalielämän lomassa, mutta kanssaihmisiltä salassa. Internet-pohjainen *the Beast*, jota pidetään lajityypissään ensimmäisenä, pelattiin vuonna 2001. Paikannusjärjestelmiin ja muuhun mobiiliteknologiaan perustuvat pelit taas eivät ole olleet käytännössä mahdollisia ennen mobiililaitteiden yleistymistä kuluttajakäytössä.



*Kuva 1: Killer -pelissä on oltava koko ajan varuillaan.*

Nyt ollaan tilanteessa, jossa pervasiivisilla peleillä on aktiivinen, mutta suhteellisen harvalukuinen harrastajajoukko. Monille se on täysin tuntematon kulttuuri, vaikka potentiaalisia pelaajia löytyisi varmasti enemmän muiden internetin moninpelien ja innovatiivisten mobiilisovellusten yleistyessä yhä enemmän. Tässä opinnäytetyössä selvitan mitä pervasiivinen pelaaminen on, sekä yleisellä tasolla että esimerkkien kautta. Lisäksi käsittelen pervasiivisten pelien suhdetta muihin peleihin. Lopuksi pohdin myös pervasiivisten pelien tulevaisuutta, mitä kaikkea pervasiiviset pelit voisivat olla? Tätä taustaa vasten esittelen kaksi omaa peliä – toinen, *Wesuria*, pelattiin vuonna 2008 TAF-festivaalin aikana, toinen on konseptisuunnitelma tulevasta pelistä *Demolan demoni*.



## 2 Mitä ovat pervasiiviset pelit?

### 2.1 Pervasiivinen peli vai pelin pervasiivisuus?

Pervasiivisen pelin käsitettä ei voi olla olemassa ilman pelin käsitettä. Alankomainen historioitsija Johan Huizinga määrittelee pelille kirjassaan *Homo Ludens* seuraavat ominaisuudet (Montola, Waern & Nieuwdorp 2006, 6)<sup>1</sup>:

- pelaaminen on vapaaehtoista
- pelaaminen on itsetarkoituksellista, sen ei tarvitse tuottaa hyötyä
- pelaaminen on tilallisesti ja ajallisesti selkeästi erillään ”oikeasta” elämästä
- peliä sitovat sen omat, sisäiset säännöt, joihin ei tehdä poikkeuksia

Huizingan tutkimusta laajentanut ja kritisoinut ranskalainen sosiologi Roger Caillois mainitsee kirjassaan *Les jeux et les hommes* mm. seuraavat seikat (Salen & Zimmerman, 2006)<sup>2</sup>:

- pelin tulos ei ole edeltäkäs selvä
- pelaajat tietävät pelin olevan fiktiivistä

Nämä määritteet ja niiden variaatiot kattavat tehokkaasti suurimman osan peleistä, joskin tässä lienee syytä tehdä ero pelaamisen ja urheilun, ainakin vakavan harrastamisen ja ammattuurheilun, välillä. Jälkimmäisissä tapauksissa pelaaminen on myös selkeästi tarkoitushakuista toimintaa ja pelaaminen, pelitapahtumat ja lopputulos ovat osa oikeaa elämää, eivät eristetty saareke.

Tässä yhteydessä edellämainitun kaltainen urheilu jätetään siis huomiotta ja keskitytään leikkimielisiin peleihin.

Millainen peli sitten on pervasiivinen? Alkuun ongelmaksi muodostuu käsitteiden epämääräisyys. Kuten pian huomataan, pervasiiviset pelit eivät ole selkeästi rajattava peliryhmä. Lisäksi sekaannusta aiheuttavat erilaiset pervasiivisen pelaamisen muodot, joista yksi tai useampi yleistetään edustamaan koko pelitapaa.

---

<sup>1</sup>Alkuperäinen lähde: Huizinga, Johan. *Homo Ludens. A Study of Play Element in Culture*. Boston, Beacon Press, 1938/1955.

<sup>2</sup>Alkuperäinen lähde: Caillois, Roger. *Man, play and games*. Free Press of Glencoe, 1958/1961.

Esimerkiksi yhdysvaltalainen pelitutkija Jane McConigal kytkee artikkelissaan *The Puppet Master Problem* pervasiiviset pelit vahvasti mobiiliteknologian käyttöön (McConigal, 2007, 7). Kyseinen artikkeli käsittelee internet-pohjaisten alternative reality (vaihtoehtoinen todellisuus) -pelien (tästä eteenpäin ar-pelien) osana järjestettäviä live-tapahtumia, joihin McConigal sanoo ottaneensa oppia pervasiivisista peleistä, joista esimerkkeinä hän käyttää pelejä B.U.G. ja Uncle Roy all around you, joissa osa pelaajista liikkuu kaupungissa suorittaen tehtäviä toisten pelaajien ohjeistaen heitä mobiililaitteiden välityksellä (McConigal, 2007, 8). Montolan, Waernin ja Nieuwdorpin tutkimuksessa *Domain of Pervasive Gaming* (2006) sekä ar-pelit että McConigalin mainitsemat esimerkit putoavat kaikki pervasiivisten pelien alle, sen eri alalajeiksi.

Itse pidän Montolan ym. määrittelyä selkeämpänä. Aivan kuten Huizinga tai Caillois pelaamisen luonnetta pohtiessaan, he antavat pervasiiviselle pelille tietyt reunaehdot, jotka sen tulee täyttää. Näitä ehtoja vasten, kuten pian käy ilmi, pervasiivinen peli on paljon muutakin kuin mobiiliteknologian hyötykäyttöä, vaikka se on myös sitä.

Lajityyppeihin tai tyylilajeihin jakaminen on kuitenkin loputon suo. Pelejä luokitellaan usein sekä pelivälineen tai -tavan (pallopelit, lautapelit) että toiminnan pääasiallisen luonteen (strategiapelit, tietopelit) mukaan. Näistä kahdesta pervasiivisuus on enemmän pelitapa, joka ei kuitenkaan sulje muita tapoja pois. Periaatteessa kaikista peleistä voisi tehdä pervasiivisia lisäämällä niihin sopivia elementtejä, joten voi olla perusteltua puhua enemmän pelien pervasiivisuudesta kuin pervasiivisista peleistä. Tässä opinnäytetyössä kuitenkin käytetään jälkimmäistä ilmaisua ja sillä viitataan peleihin, joissa pervasiiviset elementit ovat keskeinen osa pelikokemusta ja pelin muut elementit on toteutettu niiden ehdoilla.

## 2.2 Pervasiivisten pelien erityisominaisuuksia



*Kuva 2: Piirillä on alkua- ja loppupiste, mutta samaan aikaan se on päättymätön - ikuinen.*

Huizinga mainitsee taikapiirin pidemmässä listassa käsitteitä, jotka ovat eräänlaisia pelin tai leikin areenoita, rituaalipaikkoja. Salen ja Zimmermann painottavat taianomaisuutta. Peli ilman pelaajia on joukko pelivälineitä, esimerkiksi pala kartonkia ja muovisia palikoita. Kun peli

Huizingan määrittelyjen pohjalta on syntynyt termi 'pelin taikapiiri' (Salen, Zimmermann, 2004, 95). Se kuvaa pelin ja todellisuuden erottavaa rajaa, jonka Huizingan ja Cailloisin määritelmät pelille ja pelaamiselle muodostavat. Tämä taikapiiri on samaan aikaan fyysinen (pelillä on tietty pelialue), ajallinen (peliä pelataan tietty aika) ja sosiaalinen (pelissä on roolit ja

alkaa, ne saavat merkityksiä, jotka ovat olemassa vain pelin maailmassa. Pervasiiviset pelit laajentavat näitä merkityksiä, yhdistelevät niitä ympäröivän maailman elementtien kanssa ja pyrkivät näin kiinnittymään todellisuuteen sen sijaan, että erottuisivat siitä.

Pervasiivisissa peleissä taikapiiri pyrkiikin olemaan ennemmin silta kuin muuri. Pelin elementit ovat erotettavissa muusta maailmasta, mutta siirtymä niiden ja todellisuuden välillä on mahdollisimman vaivaton. On silti muistettava, että myös pervasiivisissa peleissä pelaajalle on tärkeää muodostaa pelin rakenteisiin nojaava turvallisuuden tunne, jonka sisällä pelaajan on miellyttävää kokea jännitystä, turhautumista ja muuta sellaista, joka todellisuudessa usein pidetään negatiivisina tunteina, huolimatta taikapiirin rikkomisesta ja häivyttämisestä (Salen ym., 2004, 94).

Peliä voidaan Montolan ym. Mukaan siis sanoa pervasiiviseksi, mikäli se rikkoo pelin taikapiirin yhdellä tai useammalla sen kolmesta tasosta. Tämä hälventää rajaa pelin ja todellisuuden välillä ja tekee pelistä näin pervasiivisen, todellisuuteen tunkeutuvan.

### **2.2.1 Fyysinen taikapiiri**

Kaikilla peleillä on pelialue, oli se sitten fyysinen tai virtuaalinen. Tietynlaisen pelialustan tarvitsevat pelit, kuten jääkiekko, tarvitsevat oman rajatun alueensa. Lautapeliä pelialuetta säätelee käytettävyys; neliömetrien kokoinen lauta ei olisi kätevä kotioloissa.

Fyysisen taikapiirin rikkovat pelit eivät rajaudu ennalta määritellylle alueelle, vaan voivat tulla vastaan missä tahansa. Käytännössä tällaisten pelien pelialue ei ole rajoittamaton, mutta se on tarkasti määrittelemätön. Näin pelaaja vie pelin mukanaan, minne tahansa hän meneekin, jolloin siitä tulee hänelle maailmanlaajuinen.

Fyysisessä maailmassa maailmanlaajuinen peli olisi paitsi haasteellinen järjestää, myös pelaajille epäkäytännöllinen. Vaikka pelaajat muodostaisivat joukkueita, joissa on jäseniä ympäri maailmaa, asettaisi vaikkapa Ghanaan sijoittuva tehtävä kohtuuttomia haasteita suurimmalle osalle pelaajia. Internetissä pyörivä peli voidaan toki katsoa maailmanlaajuiseksi ja sen pelialue rajattomaksi, mutta virtuaalitulana se toimii paljon tasa-arvoisemmin fyysisen tilan rinnalla. Tällaisten pelien live-osuudet, mikäli niitä järjestetään, toteutetaan yleensä suurissa kaupungeissa, joihin on pääsy riittävän isolla osalla pelaajia. Lisäksi niihin osallistuminen henkilökohtaisesti ei yleensä ole vaatimus pelissä etenemiseen. Osana Microsoftin A.I. -elokuvan promootiksi tuottamaa *The Beast* -peliä järjestettiin tapahtuma kolmessa yhdysvaltalaisessa kaupungissa, New Yorkissa, Chicagossa ja Los Angelesissa. Varsinaisten osallistujien lisäksi tapahtumassa oli mukana iso joukko kodeissaan olevia pelaajia, joihin paikalla olijat olivat yhteydessä mobiililaitteiden avulla. Tapahtumat olivat osa pelimaailman kaanonin ja niiden aikana pelaajat saivat ratkaistakseen erilaisia arvoituksia, pelin normaalin

kaavan mukaan. Yksipäiväisten tapahtumien päätteeksi pelin tarinaa vietiin eteenpäin tapahtuman sisällön perusteella ja niiden kautta pelaajayhteisölle pystyttiin antamaan lisää pelimateriaalia, joka ei ollut pelille välttämätöntä, mutta syvensi pelikokemusta.

(cloudmakers.org, 2009)

Mikäli pelaajat sijoittuvat pienemmälle alueelle, käytännön rajana toimii yleensä kaupunkialue. Kuten esimerkkitapauksena käsittelemässäni, EU-rahoitteen iPerg-projektin tuottamassa Prosopopeia – Momentum -liveroolipelissä, ei pelaajille oltu annettu pelialuetta, mutta kaikki peliin kuuluva aktiviteetti tapahtui silti kaupungin sisällä. Kaupungista poistuminen ei kuitenkaan sinänsä olisi estänyt peliin osallistumista, vaikka pelaaja olisikin saattanut jäädä paitsi osasta pelitapahtumia.

Kaupunkeihin sijoittuvissa peleissä fyysisen taikapiirin rikkomisella voidaan myös nähdä olevan yhteiskuntakriittistä pohjaa. Kaupunkitilassa pelattavat pervasiiviset pelit ottavat sen omalla tavallaan käyttöönsä, pelin luodessa tilalle uuden merkityksen ja sisällön. Tämä voidaan nähdä vastaiskuna tilanteessa, jossa kaupunkisuunnittelun katsotaan perustuvan vain kaupallisuuden ja liiketoiminnan asettamiin ehtoihin. Pelaaminen tarjoaa tällöin tilan käyttämiselle mielekkään tavan, joka ei perustu rahan käyttöön. Toisaalta on syytä muistaa, että kaupunkitilan demokratisointiin pyrkivässä toiminnassa tärkeä yhteisöllisyyden aspekti jää usein puuttumaan. Toisin kuin ulospäin suuntautuva katutaide, pervasiivinen peli ei useinkaan tarjoa paljoakaan sen ulkopuolisille. Tämä ei kuitenkaan tarkoita, ettei sillä olisi kosketus- tai vaikutuspintaa pelin ulkopuolisiin henkilöihin. Tätä asiaa käsitellään sosiaalisen taikapiirin alla.

### **2.2.2 Ajallinen taikapiiri**

Peleillä on aina etukäteen rajattu aika, joko pelin sääntöjen puitteissa tai pelaajien keskenään päättämänä. Ajallisen taikapiirin rikkovissa peleissä ei välttämättä ole etukäteen määriteltyä loppua, joskus ei edes alkua, mikäli pelaaja voi toimia peliin vaikuttaen tietämättä olevansa mukana pelissä. Ajallisesti pervasiiviset pelit eivät useinkaan ole täysin aktiivisia koko pelin keston ajan. Osa vaatii ajoittain omistautumista ja muulloin peli on 'lepotilassa', joskin näitä aikoja ei välttämättä kerrota pelaajalle etukäteen. Toiset pelit ovat koko ajan käynnissä, mutta pelaaja voi itse valita kulloisenkin omistautumisensa asteen. Peli tosin saattaa edetä pelaajasta riippumatta tai välittämättä. Internetissä pelattava strategiapeli Travian pyörii vuorokauden ympäri ja pelaaja on koko ajan mukana, vaikka ei osallistuisikaan peliin aktiivisesti. Niinpä hän saattaa esimerkiksi joutua hyökkäyksen kohteeksi keskellä yötä ([travian.fi](http://travian.fi), 2009).

On huomattava myös interaktiivisuuden vaatimus. Moniosainen peli voi olla pelaajan mielessä pelisessioiden välilläkin, pelaajan analysoidessa peliä ja pohtiessa toimintaansa jatkossa. Näin pelin voidaan ajatella ulottuvan myös varsinaisen pelitapahtuman ulkopuolelle, mutta se ei ole interaktiivista pelaamista – pelaajan faktiset mahdollisuudet vaikuttaa peliin jatkuvat vasta, kun

pelisessio taas alkaa. Ajallisen taikapiirin rikkovissa peleissä vaikuttamisen mahdollisuus parhaimmissa tapauksissa koko ajan läsnä.

### **2.2.3 Sosiaalinen taikapiiri**

Sosiaalinen taikapiiri viittaa pelin sisäisiin rooleihin, hierarkiaan ja sääntöihin, jotka saattavat poiketa huomattavasti pelin ulkopuolisista. Nyrkkeilykehässä lyöminen on sallittua, vaikka sen ulkopuolella sitä pidetään pahoinpitelynä. Lautapeleissä pyritään voittamaan vastustaja, vaikka hän pelin ulkopuolella olisi paras ystävä. Pervasiivisissa peleissä selkeitä sääntöjä ei välttämättä ole lainkaan. Lain puitteissa pelaajat voivat vapaasti pyrkiä kohti tavoitteitaan ilman, että joku sanoo: ”noin ei voi tehdä”. Pelaajalla ei ole varmaa tietoa siitä, kuka on hänen puolellaan ja kuka häntä vastaan. Lisäksi jopa pelaajan ja ei-pelaajan roolia voidaan hämärtää. Kuka tahansa saattaa olla – tai olla olematta – pelaaja. Koska peli usein ulottuu fyysisesti perinteisen taikaympyrän ulkopuolelle ja lomittuu muun elämän kanssa, voivat ei-pelaajat vaikuttaa pelitapahtumiin ”normaalin” kanssakäymisen kautta. Sosiaalisen taikapiirin rikkominen tulee eniten esille pervasiivisissa liveroolipeleissä ja muissa peleissä tai niiden osissa, jotka pelataan livenä.

Sosiaalisen taikapiirin rajat eivät toki perinteisissäkään peleissä ole aivan selviä. Pelin ulkopuoliset roolit väistämättä vaikuttavat myös pelitilanteeseen – kynnys toimitusjohtajan kaatamiseen firman virkistyspäivän jalkapallo-ottelussa lienee korkea, vaikka kyseinen ratkaisu olisi pelin kannalta paras vaihtoehto.

Kolmesta taikapiiristä sosiaalisen piirin rikkominen on ongelmallisinta. Yleisellä tasolla pervasiivisia pelejä kritisoidaan useimmiten niiden vaikutuksesta sisäänpäin, pelaajiin, mutta sosiaalista piiriä rikottaessa mukaan tulee myös vaikutus ulkopuolisiin. Suurin osa ongelmista on sinänsä helposti ratkottavissa lain määritellyssä toiminnan rajat julkisilla paikoilla, mutta esiin nousee myös tilanteita, jotka ovat laillisia, mutta eettisesti ongelmallisia. Tästä lisää myöhemmin, luvussa 4.3.

### **2.2.4 Teknologian rooli**

Kuten aiemmin olen todennut, McConigalin pervasiivisuuteen kytkevä mobiiliteknologia on osa monia pervasiivisia pelejä. Se on internetin kanssa ylittämätön media reaaliaikaiseen ja monimuotoiseen massaviestintään ja tiedonvälitykseen, joiden pohjalle moni pervasiivinen peli rakentuu.

Osa peleistä perustuu suoraan GPS-paikannuksen, Bluetooth-yhteyksien ja muun mobiilikommunikaation varaan eikä näitä pelejä olisi olemassa ilman riittävää teknologiaa. Esimerkkejä tämänkaltaisista peleistä käsitellään myöhemmin, luvussa 3.

Teknologia on toki levittäytynyt pysyväksi osaksi kaikilla elämän osa-alueilla. Kommunikaatio ja asiointi verkossa lisääntyvät ja kehittyvät teknologian kehityksen myötä. On siis luonnollista, että myös pelaamisessa hyödynnetään teknologisia ratkaisuja uusia pelaamisen tapoja kehitettäessä.

## **2.3 Pervasiivisten pelien lajityyppejä**

Kuten Montola ym. toteavat tutkimuksessaan, lienee liian aikaista alkaa luokittelemaan pervasiivisia pelejä erilaisiin alalajeihin, sillä pervasiiviset pelit ovat itsessään niin marginaalinen osa pelikenttää, että luotettavaa luokittelua ei voida tehdä. Vaikka tämä kirjoitettiin 2006, on tilanne edelleen jokseenkin sama. Montola ym. kuitenkin jatkavat luettelemalla erilaisia pelityyppejä, vaikka korostavat, että lista on altis muutoksille sen mukaan, miten pelityyppi kehittyy. Lajityyppien esittely on hyödyllistä siinäkin mielessä, että se poistaa aiemmin mainittua ongelmaa, jossa yhden lajityypin pelit yleistetään koko termin merkitykseksi. Lajityyppejä tarkastelemalla saadaan parempi kuva pelien erilaisuudesta ja mahdollisuuksista.

### **2.3.1 *Alternative Reality Games***

Pääosin internetissä, mutta joskus myös muiden medioiden sekä live-tapahtumien kautta pelattavia useiden pelaajien pelejä, joissa pelaajat ratkaisevat erilaisia arvoituksia ja ongelmia selvittääkseen pelin. Ar-peleillä on aina tarina, jota myöten pelaajat etenevät.

Niitä käytetään usein erilaisten tuotteiden promootiossa, esimerkiksi A.I.-elokuvan promootiopeli the Beast sekä Alias- tv-sarjan oheistuotteena pelattu kahden tuotantokauden mittainen ar-peli (Örnebring, 2007). Internetissä on paljon myös indie-tuotantoa (unfiction.com). Ar-peleille on tärkeää TINAG (This Is Not A Game) -periaate, jonka mukaan peli ei missään vaiheessa ennen sen loppumista myönnä, että kyseessä on peli. Tämän avulla pyritään luomaan jännitteitä ja sulauttamaan peliä paremmin todellisen elämän tapahtumiin – rikkomaan sosiaalista taikapiiriä. Ar-pelit rikkovat tehokkaasti myös fyysisistä ja ajallista taikapiiriä, sillä ne ovat usein kestoaltaan pitkiä ja internet-pohjaisina eivät ole rajoittuneita millekään tietylle, fyysiselle tai virtuaaliselle, pelialueelle.

### **2.3.2 *Massive multiplayer mobile games***

Nimensä mukaisesti usean pelaajan mobiililaitteilla pelattavia pelejä. Pelaaja lataa puhelimeensa tietyn sovelluksen, jonka avulla hän voi pelata peliä kaikkien niiden kanssa, joilla on sama sovellus puhelimessaan. Botfighters-pelissä pelaajat kasaavat sovelluksessaan robottia, jonka avulla voi taistella lähellä olevien muiden pelaajien puhelimissa olevia robotteja vastaan. Radica Games -yhtiön Skannerz -lanseerasi aikanaan pelin, jossa erityisesti peliä varten valmistetuilla laitteilla saattoi lukea viivakoodeja, joista oli mahdollista 'löytää' itselleen

pelissä käytettäviä elementtejä. Nykyisin matkapuhelimet ovat kehittyneet niin, että erillisiä laitteita näille peleille ei tarvita, vaan tarvittavia sovelluksia voi pyörittää matkapuhelimissa.

Eryyisesti peliä varten järjestetyssä tapahtumassa voidaan hyödyntää myös monimutkaisempaa laitteistoa, jollaista keskivertokuluttajalla ei ole käytössä. IperG-projektin Epidemic Menace -pelissä metsästettiin pelialueelta viruksia, jotka havaitsi vain virtuaalilaseilla. Näin saatiin liitettyä todellisen maailman päälle kuvitteellinen todellisuus pelielementteineen.

### 2.3.3 Pervasiivinen larp

Pervasiiviset larpit pelataan eristetyn pelialueen sijaan kaupungeissa tai muissa asutuskeskuksissa, normaalin elämän keskellä. Peliin kuulumattomalle ne eivät todennäköisesti erotu millään lailla, sillä hankaluuksien välttämiseksi huomiota herättävät pelitapahtumat pelataan peliin kuulumattomilta piilossa. Yleensä myös pelaajat ovat merkitty jollakin pienellä merkillä, josta pelaajat tunnistavat toisensa. Kontaktin ottaminen ei-pelaajiin ei kuitenkaan ole millään lailla kiellettyä, mutta sopivan ja sopimattoman käytöksen raja tässä yhteydessä on kovin häilyvä.

Lisäksi oikean maailman tapahtumia voidaan käyttää pelin materiaalina. Yleisesti ottaen kaikki, mikä on oikeassa maailmassa, on olemassa myös pelimaailmassa, mutta näiden asioiden aktiivinen käyttö pelin sisältönä on paljolti pelinjärjestäjistä kiinni.

### 2.3.4 Verkossa-kadulla -pelit

Osa pelaajista on verkkoyhteyden päässä, osa kadulla mobiililaitteen kanssa. Asetelma on kuin Matrix-elokuvassa, kun toinen pelaaja ohjeistaa verkkoyhteyden kautta katupelaajaa, joka toimii käskyttäjän mukaan pyrkien suorittamaan vaadittuja tehtäviä onnistuneesti. Singaporen yliopiston toteuttama Human Pacman laittoi osan pelaajista kaupungille Pacman-pelistä tuttuihin rooleihin itse päähahmoksi sekä haamuiksi. Epidemic Menacen tapaan pelaajilla oli virtuaalilasit, joiden avulla



*Kuva 3: Epidemic Menacen pelaaja toisen pelaajan silmin - virtuaalilasien avulla pelaajat näkivät pelissä metsästettävät virukset.*

pelimaailma upotettiin todelliseen maailmaan, mutta sen lisäksi peli pystyi seuraamaan verkossa ja katupelaajille saattoi lähettää viestejä, joko auttaakseen tai hämätäkseen heitä.

### **2.3.5 Läheisyyspelit**

Esimerkiksi Bluetooth-tekniikan avulla toteutettavat läheisyyspelit vaativat nimensä mukaisesti pelaajien olevan lähellä toisiaan. Hot Potato -pelissä pelaajien mobiilisovelluksessa oli perunoita, joiden hallussapidosta sai pisteitä. Perunat kuitenkin kuumentivat koko ajan ja räjähtivät, mikäli ne kuumentivat liikaa. Niinpä pelaajan täytyi löytää Bluetooth-yhteyden avulla toinen puhelin, johon perunan saattoi "tallettaa" jäähtymään. Tämän jälkeen perunan saattoi taas ottaa itselleen, mutta vain jos kyseinen puhelin oli Bluetooth-yhteyden päässä. Peli mahdollisti näin myös ei-pelaajien käyttämisen osana peliä.

Pirates-pelissä pelaajat liikkuvat fyysisellä pelialueella, jolloin heidän merirosvolaivansa liikkuvat virtuaalisella pelialueella. Pelaajien ja laivojen kohdatessa pelaajat saattoivat käydä meritaisteluun.

### **2.3.6 Tapahtumapelit**

Tapahtumapelit ovat erilaisten tapahtumien yhteydessä järjestettäviä lyhyitä pervasiivisiä pelejä. Ne voivat olla luonteeltaan hyvinkin erilaisia, mutta ne ovat yleensä lyhyitä ja tapahtuman alueeseen sidottuja.



### 3 Esimerkkipelejä

#### 3.1 Pelien esittely

Tärkeänä osana pervasiivisten pelien tutkimista oli erilaisten pelien esittely ja analysointi. Pysin valitsemaan esimerkkitapauksiksi mahdollisimman erilaisia pelejä, jotta pervasiivisuuden ominaisuudet ja mahdollisuudet tulisivat kattavasti esiin. Jokaisesta pelistä käyn lyhyesti läpi pelin taustan, pelitavan ja pelin päämäärät. Sen jälkeen tarkastelen millaisia keinoja pervasiivisuuden aikaansaamiseksi on käytetty.

#### 3.2 Prosopopeia - Momentum

##### 3.2.1 Yleistä



*Kuva 4: Eräs Prosopopeia: Momentumin pelaaja.*

Auttaminen tapahtui suorittamalla erilaisia tehtäviä ja rituaaleja ympäri Tukholmaa.

(momentum.sics.se, 2009)

Prosopopeia - Momentum oli Ruotsissa vuonna 2006 pelattu pervasiivinen live-roolipeli. Se oli osa euroopanlaajuista IperG -projektia, jonka tavoitteena oli tutkia ja kokeilla erilaisia pervasiivisia pelejä ja pelaamisen tapoja. Momentum oli jatkoa vuonna 2005 pelatulle Prosopopeia – Där vi föll -pelille, jossa kuolleiden henget ottivat pelihahmot valtaansa saattaakseen loppuun keskeneräiseksi jääneitä asioita. Momentumissa laajennettiin sekä kehitettiin monia Där vi föll -pelissä testattuja pelitekniikoita.

Pelien juoni oli hyvin samankaltainen. Kuolleiden ihmisten henget ottivat pelaajat valtaansa, jolloin pelaajat joutuivat osallisiksi kuolleiden maailman tapahtumista. Momentumissa pelaajien tuli auttaa nimellä 93 itseään kutsuvaa henkiyhteisöä, jota vihamielinen "Harmaiden yhteisö" uhkasi.

### 3.2.2 Pervasiivisuus

Kuten koko IperG-projekti, Momentum tutki pervasiivisuuden olemusta ja toteutusta erityyppisissä peleissä. Pervasiivisuuden aste projektin peleissä vaihteli, ja Momentumista haluttiin tehdä äärimmäinen pervasiivinen kokemus.

”Halusimme luoda intensiivisen kokemuksen, joka samaan aikaan oli tiukasti kiinni pelaajien elämässä ja jokapäiväisessä elinympäristössä, mutta silti jotakin vierasta, kiinnostavaa ja uutta”, IperG -projektin tutkija Annika Waern kuvaili.<sup>3</sup>

Peli kesti 34 päivää, minkä ajan pelaajat elivät normaalia elämäänsä, mutta olivat samaan aikaan koko ajan mukana pelissä. Osittain pelaaja saattoi itse päättää oman osallistumisensa tason, osittain sen määräsi pelin kulku. Live-roolipelien tapaan osa pelaamisesta oli pelaajan päänsisäistä toimintaa, roolihahmon tunteiden ja ajatusten kokemista ja juuri tämän osuuden pelaaminen oli pitkälti pelaajien itsensä harteilla. Toiminnallisten osuuksien aikana pelaajan oli pakko osallistua toimintaan tai kärsiä pelinsisäiset seuraukset osallistumatta jättämisestä.

Pelaajille oli järjestetty pelitila Tukholmassa sijaitsevasta, käytöstä poistetusta ja puhdistetusta ydinreaktorista. Tila oli auki pelaajille kellon ympäri koko pelin ajan ja tarjosi pelaajille tukikohdan, josta käsin pelin tapahtumiin pääsi helposti käsiksi. Tukikohdan kautta pelinjärjestäjät saattoivat sekä seurata pelaajien toimia että ohjailla peliä tarvittaessa. Tätä varten reaktoritilaan oli asennettu kovaäänisiä, valvontakameroita ja muuta tekniikkaa.

Kaikki pelitapahtumat eivät kuitenkaan rajoittuneet pelaajien mieleen tai pelitilaan, vaan pelitapahtumia sijoitettiin myös julkisille paikoille. Peliä varten oli rakennettu erilaisia mobiililaitteita, jotka reagoivat eri puolille Tukholmaa sijoitettuihin rfid-tageihin. Tagien osoittamilla paikoilla pelaajat suorittivat erilaisia tehtäviä, jotka osaltaan kuljettivat peliä eteenpäin. Lisäksi pelaajat kuljettivat peliä kokoajan mukanaan ja olivat näin ollen pelissä sisällä myös ollessaan vuorovaikutuksessa peliin varsinaisesti kuulumattomien ympäristöjen ja henkilöiden kanssa.

Näin ollen Momentumin voidaan sanoa laajentaneen hyvin voimakkaasti sekä fyysistä, ajallista että sosiaalista taikapiiriä. Fyysisesti pelillä ei ollut rajoja – jos pelaaja olisi lähtenyt pelin aikana ulkomaille, peli olisi kulkenut hänen mukanaan. Peliä varten valmistellut paikat tosin sijaitsivat kaikki Tukholman alueella, mutta pelaajien liikkumista pelin suhteen ei ollut sinänsä rajoitettu eikä pelille ollut rajattu vain tiettyä tilaa. Ajallisesti peli oli huomattavan pitkäkestoinen. Vaikka monet internet-pohjaiset ar-pelit voivat kestää paljonkin pidempään, ovat pelit intensiteetiltään eri luokkaa toiminnan tapahtuessa lähes täysin internetin tarjoamien rajapintojen kautta. Sosiaaliselta kannalta peli ei millään lailla erottautunut todellisuudesta. Pelaajille annettiin

<sup>3</sup>We wanted to create an intense experience that was at the same time tightly integrated with the player's own life and everyday environment, as well as fundamentally alien, intriguing and novel.”

ohjeeksi ”toimia, kuten kaikki pelissä olisi totta”. Kaikki pelin elementit olivat jossain mielessä oikeita, esim. pelaajien käytössä olevilla laitteilla ei oikeasti saanut vastaanotettua viestejä kuolleilta, mutta ne vastaanottivat pelinjohtamien luomia peliä varten luomia viestejä. Tämä on erittäin tärkeä seikka pelin immersion kannalta. (momentum.sics.se, 2009)

### **3.2.3 Muuta**

Live-roolipeliksi Momentum oli huomattavan kallis, johtuen tarvittavien sijaintien ja teknologian sekä ympärivuorokautisen valvonnan tarpeesta. Tämä ei Momentumin tapauksessa ollut ongelma, koska peli oli osa julkisrahoitteista projektia, mutta puhtaasti omavaraisena peli olisi joko ollut poikkeuksellisen kallis pelaajille verrattain vähäisen pelaajamäärän takia tai rahoitusta olisi pitänyt hankkia erilaisin sponsorisopimuksin. Momentumin loppuraportti toteaaakin, että vaikka peli onnistui hyvin luomaan pervasiivisen, mukautuvan ja intensiivisen pelikokemuksen, tulisi sitä seuraavaksi kehittää taloudellisesti kannattavampaan suuntaan mm. uudelleenpelaamisen ja liikuteltavuuden helpottamiseksi sekä automatisoimalla pelin valvontaa. (Stenros, Montola, Waern, Jonsson 2007, 115).

### **3.2.4 Yhteenveto**

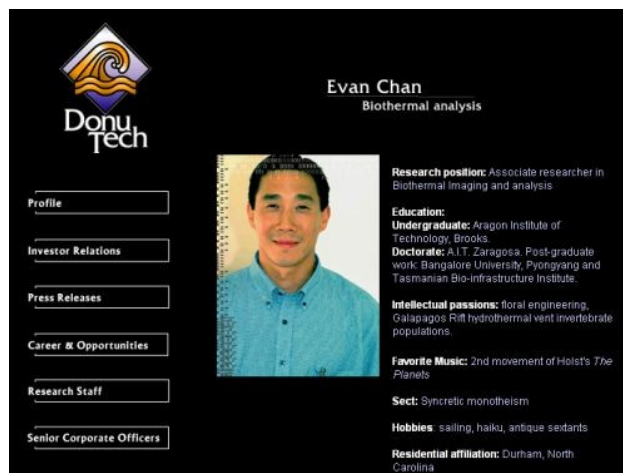
Momentum on erittäin hyvä esimerkki vahvasti pervasiivisesta pelistä, jossa pervasiivisuus ja pelaajien immersio pyritään pitämään mahdollisimman kattavasti ja monella tasolla rikkumattomana. Kuten yllä mainittiinkin, tämä kuitenkin vaatii runsaasti vaivannäköä ja resursseja järjestäjätaholta. Yksittäisen projektin, varsinkin sellaisen, jonka tarkoitus on tutkia pervasiivisuutta, kannalta tämä ei ole ongelma, mutta jatkuvamman tai taloudellisesti tasapainossa olevan toiminnan kannalta kyllä.

Momentumin tapaiset pelit ovat selkeästi erittäin omistautuneelle harrastajakunnalle suunniteltuja ja lienevät siksi tuomittuja marginaaliryhmäksi marginaaliryhmän sisällä. Samalla ne kuitenkin tarjoavat muihin pelityyppeihin verrattuna poikkeuksellisen vahvoja pelikokemuksia sekä immersiota.

### 3.3 The Beast

#### 3.3.1 Yleistä

The Beast oli 42 Entertainmentin luoma ar-peli, joka toimi Steven Spielbergin ohjaaman A.I. -elokuvan promootiovälineenä, mutta oli myös itsessään kokonainen ja toimiva peli. The Beast oli aktiivinen kahdentoista viikon ajan kesällä 2001. Peli sijoittui A.I. -elokuvan maailmaan, joskin sen sisältö oli lähes täysin itsenäinen elokuvan sisällöstä, vaikka käsitteikin samoja teemoja ja sisälsi samoja elementtejä. Pelaajien alkuperäisenä tehtävänä oli tutkia pelihahmo Evan Chanin kuolemaa, mutta sen lisäksi pelaajien ratkaistavaksi tuli pelin aikana paljon muitakin ongelmia ja arvoituksia. (Adrian Hon, 2005)



Kuva 5: The Beast -peliin kuuluva internet-sivu, jossa oli tietoja pelihahmo Evan Chanista.

#### 3.3.2 Pervasiivisuus

Ar-pelien tapaan The Beastin mantra oli TINAG - "This is not a game" (tämä ei ole peli). Vaikka Momentumista poiketen pelin tarinan taustalla oli fiktiivinen asetelma, kaikki pelin tarjoama materiaali esiteltiin pelaajille totena. Suurin osa materiaalista oli internet-sivuja, mutta mukana oli myös videoita, ääniviestejä sekä joitakin live-tapahtumia. The Beast sai runsaasti tunnustusta todentuntuisesta pelimateriaalistaan, jota esiteltiin pelaajille pääasiassa internetin välityksellä. (McGonigal, 2003, 6).

Pelin pääkirjoittaja Sean Stewart ja pääsuunnittelija Elan Lee toteavat, että he eivät olettaneet pelaajien todella uskovan pelin tarinaa todeksi, koska se sisälsi selkeästi fiktiivisiä elementtejä ja sijoittui vuoteen 2142. TINAG -mantran tarkoitus oli vain saada pelaajat kiinnostumaan pelistä. Pian kävi kuitenkin ilmi, että pelaajat halusivat pitää illuusiota pelin todellisuudesta yllä täyttämällä itse aukkoja pelin juonessa ja jättämättä huomioimatta yksityiskohtia, jotka paljastivat pelin liittyvän Microsoftiin. (McGonigal, 2003, 9-12). Pervasiivisuus on pelaajille arvo itsessään, vaikka se ei vaikuttaisi peliin mitenkään teknisesti.

Internet-materiaalin lisäksi pelin kuluessa järjestettiin samanaikaisesti kolme tapahtumaa eri puolilla Yhdysvaltoja. Vaikka vain pieni joukko pelaajia osallistui fyysisesti näihin tapahtumiin, olivat he koko ajan yhteydessä internetiin ja sitä kautta kaikkiin muihin pelaajiin, jotka pystyivät

näin aktiivisesti osallistumaan peliin. Pelaajien tuli pelin aikana myös soittaa tiettyihin numeroihin. Yleensä puhelimesta kuului vastauksena nauhoitettu viesti, mutta eräässä tehtävässä puhelimeen vastasi näyttelijä. Vaikka monet pelaajat kuvasivat tätä tehtävää jälkeenpäin yhdeksi pelin huippukohdista, se hämmensi immersiiivisyydellään monia. Pelaajat eivät osanneet odottaa, että puhelimeen vastannut henkilö oli osa peliä ja kuvittelivat joko tehneensä itse virheen tai saaneensa vihjeeksi väärän numeron. (McGonigal, 2003, 13-14). Tämä osoittaa paitsi sen, että pelaajilla on pelin aikana käsitys pelimaailman ja todellisuuden erosta, myös sen, että pelaajat nauttivat pelin yllättäessä heidät kulkemalla ennakoimattomiin suuntiin.

### **3.3.3 Muuta**

The Beast, kuten suurin osa ar-peleistä, oli pelaajille ilmainen. Koska peli toimi A.I. -elokuvan promootiona, ei sen kaupallisessa mielessä tarvinnut sinänsä tuottaa mitään, paitsi potentiaalisia katsojia elokuvalle. Lähestymistapa on erilainen kuin esimerkiksi Alias -sarjan virallisissa ar-peleissä, jotka oli kirjoitettu jaksojen tueksi ja joiden pelaaminen käytännössä vaati sarjan säännöllistä seuraamista. (Örnebring, 2007, 11). The Beast-pelissä ei esiintynyt elokuvan tapahtumia tai hahmoja, ainoastaan samoja teemoja.

Pelin jälkeen Lee kertoi Game Developers Conference- tapahtumassa, että pelin arvoitukset suunniteltiin niin, että yksittäisen pelaajan olisi lähes mahdoton ratkaista niitä, mutta yhteisvoimin pelaajat löytäisivät vastaukset. Tämä taktiikka toimi, mutta pelaajayhteisön kollektiivinen älykyys yllätti suunnittelijat täysin. Suunnittelijat olivat rakentaneet tehtävä-rakennelman, jonka suorittamiseen arvioitiin kuluvan kokonaisuudessaan kolme kuukautta. Pelaajayhteisöistä suurin, the Cloudmakers, ratkaisi kaikki tehtävät yhden päivän aikana. Monelle pelaajalle yhteisöllinen ongelmanratkaisu olikin pelin parasta antia. Eräs pelaaja vertasi Cloudmakers -ryhmää SETI@home -projektiin, jossa yksittäiset kotitietokoneet muodostavat yhdessä virtuaalisen supertietokoneen, joka analysoi Maahan tulevia signaaleja älyllisen elämän merkkien varalta. (McGonigal, 2003, 2-3)

### **3.3.4 Yhteenveto**

The Beastia pidetään yleisesti ensimmäisenä merkittävänä ar-pelinä (Hon, 2005), joskin Pink Floydin The Division Bell -levyyn liittyvä Publius Enigma julkistettiin jo 1994. Publius Enigma ei kuitenkaan kerännyt niin laajaa yleisöä tai ollut yhtä organisoidusti järjestetty. Sitä ei myöskään ole tähän päivään mennessä ratkaistu, joten sen tarkasta sisällöstä ei voida juuri sanoa mitään. (<http://www.pinkfloydz.com/insideouttour.htm>, luettu 2009)

The Beast sen sijaan keräsi suuren joukon pelaajia, jotka organisoituivat erilaisiksi ryhmiksi. Suurimmassa, Cloudmakers-nimisessä ryhmässä oli parhaimmillaan yli 7000 jäsentä ja koko

peliiä pelasi (tosin pelin järjestäjän mukaan) kolme miljoonaa ihmistä ympäri maailmaa. (Dena, 2008) Paitsi kollektiiviseen älykkyyteen, suunnittelijat luottivat myös ryhmien kansainvälisyyteen. Sean Stewart toteaa blogissaan: ”Hän [Jordan Weisman] uskoi, meidän muiden tavoin, että jos ilmoituksemme nähdään turkkilaisessa sanomalehdessä aamulla, siitä keskustellaan päivällisaikaan lukiolaisnuorten kesken Iowassa.”<sup>4</sup> (Stewart, luettu 2009). Tämä onkin yksi the Beastin pystyttämästä ar-pelien peruspilarista: laajamittainen ja kansainvälinen yhteistyö pelaajien kesken ei ole vaihtoehto, vaan välttämättömyys.

### 3.4 The Perplex City

#### 3.4.1 Yleistä



Kuva 6: Receda-kuutio, jota pelaajat etsivät.

Englantilaisen pelinkehitysfirmen Mind Candy luoma peli, jonka ensimmäisessä osassa pelaajat etsivät Recedan kuutiota, voimallista esinettä, joka on kätkeyty Maahan. Perplex City on Maan ulkopuolisen sivilisaation kaupunki, josta kuutio on varastettu. Peli eteni ar-pelien tapaan ratkaisemalla erilaisia tehtäviä ja arvoituksia internetin ja muun median avulla sekä muutamassa tapahtumassa. Peliin liittyi myös keräiltäviä kortteja, joissa oli erilaisia tehtäviä ja arvoituksia. Vastaamalla

näihin oikein The Perplex Cityn internet-sivustolla pelaaja keräsi itselleen pisteitä. Kortit eivät kuitenkaan olleet välttämättömiä pelin pelaamiselle.

Peli alkoi huhtikuussa 2005 ja päättyi helmikuussa 2007, ollen siten poikkeuksellisen pitkäkestoinen. Pelille lupailtiin jatko-osaa, mutta kesäkuussa 2007 toisen osan julkaisua lykättiin ennaltamäärättömän ajan päähän. (<http://www.perplexcitywiki.com/wiki/QuickStart>, 2009)

<sup>4</sup>His [Jordan Weisman] belief, which we all shared, was that if we put a clue in a Turkish newspaper at dawn, it would be under discussion in a high school kids basement in Iowa by dinner time

### 3.4.2 Pervasiivisuus

The Perplex Cityn pervasiiviset elementit olivat ar-pelien mallin mukaisia. Nettisivuja, live-tapahtumia ja sähköisiä viestejä, jotka kaikki sisälsivät vihjeitä ja johtolankoja, jotka kuljettivat tarinaa eteenpäin. Mukana oli myös erikoisempia arvoituksia ja haasteita. Erään pelihahmon tuli päästä käsiksi teokseen, joka oli pelimaailmassa vain julkaistujen kirjailijoiden saatavissa. Niinpä pelaajat kirjoittivat novelleja, jotka koostettiin kirjaksi kyseisen pelihahmon nimissä. (boingboing.net, 2007) Tales from the Planet Earth -nimistä kirjaa myytiin ja myydään edelleen pelin ulkopuolella. (lulu.com, 2009) Tällaiset pitkäkestoiset tehtävät eivät olisi välttämättä onnistuneet lyhyen pelin aikana, mutta The Perplex Cityn pitkä kesto mahdollisti ne hyvin.

Peli rikkoi siis tehokkaasti fyysistä ja ajallista taikapiiriä, mutta sosiaalisen taikapiirin suhteen peli oli suhteellisen sovinnainen. Johtuen pelin kaupallisista tavoitteista pervasiivisten ja varsinkin ar-pelien periaate siitä, että pelin ei paljasteta olevan peli, oli ilmeisen hankala ylläpitää. Toisaalta peliä saattoi pelata ostamatta lainkaan kortteja ja rekisteröitymättä pelin viralliselle sivustolle, mutta näiden seikkojen olemassaolo sinänsä määritteli pelaajat nimenomaan pelaajiksi ja pelin tapahtumat selkeästi fiktiivisiksi. The Perplex City ratkaisi asian niin, että tarinassa pelin tuottanut Mind Candy oli Perplex Cityn kontakti Maa-planeetalla ja koko peli kortteineen oli keino saada ihmiset etsimään Kuutiota, jonka Perplex Cityn asukkaat haluavat takaisin. (unfiction.com, 2005)

Merkittävä ero perinteisiin ar-peleihin oli myös suhde pelaajien yhteistoimintaan. Monet pelin haasteista vaativat pelaajien yhteistyötä, mutta toisaalta pelissä oli palkinto, joka jaettiin Kuution löytäjälle. Toki tämä palkkio oli mahdollista jakaa pelaajaryhmän kesken, mutta tyypillisten ar-peliryhmien maantieteellinen hajonta ja epävirallisuus eivät juurikaan tue tällaista ratkaisumallia. Niinpä peliajatus onkin ehkä lähempänä reality-ohjelmien mallia, jossa aluksi edetään joukkueena, mutta lopulta kamppaillaan henkilökohtaisesta menestyksestä.

Pelin suunnittelija Adrian Hon ei unfiction.comin haastattelussa ollut huolestunut tästä, mutta jätti asian lopulta pelaajien harteille. ”Tämä on hyvin yksinkertaista”, Hon sanoo. ”Henkilö joka palauttaa Kuution meille saa 100 000 puntaa. Hän voi tehdä tällä rahalla mitä haluaa.”<sup>5</sup> (unfiction.com, 2005).

### 3.4.3 Muuta

Ar-pelejä on perinteisesti nähty kahdessa muodossa: pienet nollabudjetin indie-pelit ja isot, promootioon tai kampanjointiin liittyvät pelit. Mind Candy pyrki irtautumaan tästä asetelmasta ja luomaan ison kokoluokan pelin, joka ei olisi markkinointikampanja, vaan itsenäinen ja taloudellisesti kannattava peli. Tämä asetelma herätti kiinnostusta alan toimijoissa ennen pelin

<sup>5</sup>It's simple enough - the person who returns the cube to us will receive £100,000. That person can do whatever they want with the money.

julkaisua. Itsenäisen pelin nähtiin olevan tervetullut askel pois päin muuttumisesta vain yhdeksi markkinoinnin keinoksi. (wired.com, 2005)

Idea oli sinänsä käyttökelpoinen. Keräilykortit ja niihin liittyvät pelit ovat ar-pelejä vakiintuneempi osa pelikulttuuria, jolloin niiden avulla on mahdollista kerätä pelille yleisöä ar-pelien harrastajakentän ulkopuolelta. Sekä peliä että kortteja saattoi pelata itsenäisesti, mutta yhdessä ne tarjosivat erilliskäyttöä syvemmän pelikokemuksen. Lisäksi, kuten Sean C. Stacy argn.com -sivustolla toteaa, ”Korteissa rahalleen saa vastineeksi itsenäisen tuotteen, ei vain pääsyä käyttämään tuotetta.”<sup>6</sup> (argn.com, 2005) Jälkimmäistä mallia kokeili Electronic Arts ar-peli Majesticissa. Se julkaistiin heinäkuussa vuonna 2001, vajaan kymmenen dollarin kuukausimaksulla tai neljänkymmenen dollarin kertamaksulla. Pelin kaupallinen menestys oli kuitenkin heikko ja se lopetettiin seuraavana vuonna. (nytimes.com, 2002) Asiaan tosin saattoivat vaikuttaa New Yorkissa tapahtuneet syyskuun 11. päivän terrori-iskut, varsinkin kun peli käsitteli salaliittoteorioita. Peli olikin virallisesti tauolla juuri tästä syystä ennen varsinaista lopettamispäätöstä. (neowin.net, 2001)

Majestic lopetettiin kesken, The Perplex City pelattiin läpi, mutta asetettiin määräämättömän pituiselle tauolle. Mind Candy ei ole kommentoinut pelin taloudellista menestystä, mutta heidän mukaansa peliin rekisteröityi noin 40 000 käyttäjää ja kortteja myytiin n. 850 000 kappaletta, eli noin puolet valmistetuista. (christydena.com, 2008). Korttien myynti tosin jatkuu edelleen ja vaikka pelin toista kautta on lykätty, sen kortteja voi jo ostaa (firebox.com, 2009).

Mind Candy vakuutteluista huolimatta korteilla näyttää olleen ratkaiseva osa ensimmäisen kauden ratkeamisessa. Lopullisen kätköpaikan sijainti selvisi monen arvoituksen yhdistelmästä, joista yksi annettiin erään kortin välityksellä. On toki mahdollista ja jopa todennäköistä, että korttia ei olisi tarvittu pelin ratkaisemiseksi, mutta herää kysymys, kuinka paljon hankalampaa se olisi ollut ja oliko korttien hankkiminen todella vapaavalintaista, kuten pelaajille kerrottiin.

Mind Candy ilmoitti keskittyvänsä toistaiseksi uusimman palvelunsa Moshi Monstersin -kehittämiseen ja pitävänsä Perplex Cityn sen vuoksi jäissä. (Brennan, 2008) Aika näyttää, miten pelin lopulta käy.

---

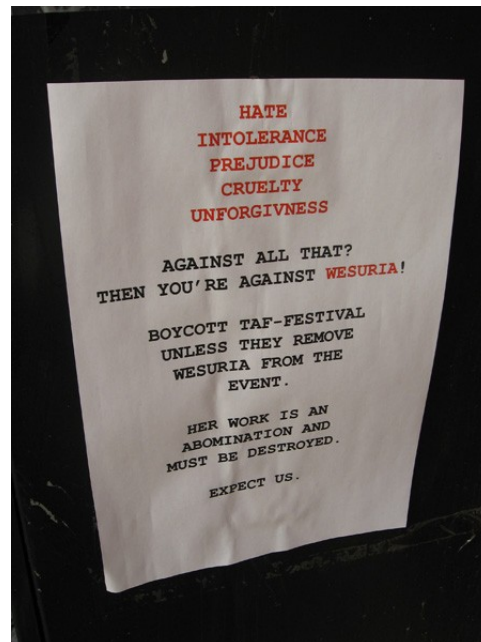
<sup>6</sup>...cards, because they offer in themselves a tangible product, rather than access to a product...



## 3.5 Wesuria

### 3.5.1 Yleistä

Wesuria oli itse peluuttamani pervasiivinen tapahtumapeli, joka pelattiin vuoden 2008 TAF-festivaaleilla. Pelissä etsittiin puolalais-suomalaisen taiteilijan Wesurian työtä, joka varastetaan ennen sen julkaisutilaisuutta. Vihjeitä seuraamalla pelaajat saattoivat löytää teoksen, joka oli kätkeyty festivaalialueelle. Peli oli varsin lyhyt, jotta sen ehtisi pelata yhden päivän vierailun aikana niin, että aikaa jäisi riittävästi muuhunkin ohjelmaan tutustumiselle. Tehtävät oli muutenkin suunniteltu niin, että ne sijoituivat eri puolille festivaalialuetta ja linkittyivät muuhun ohjelmistoon, kuten taidenäyttelyyn ja web-pohjaisiin opiskelijatöihin.



Kuva 7: Yksi TAF-festivaalialueelle levitetyistä julisteista.

### 3.5.2 Pelin kulku

Toimin yhtenä TAF-sivuston ylläpitäjistä ja pystyin näin lisäämään sivustolle peliin liittyvää sisältöä. Lisäsin tietoja Wesuriasta, keskusteluista hänen saapumisestaan festivaaleille ja lopulta varmistuksen asiasta. Uutisessa ilmoitettiin myös, että Wesuria julkaisisi festivaaleilla uuden teoksensa, jota mikään muu näyttely tai festivaali ei ollut suostunut julkaisemaan. Lisäksi linkitin sivustolle Wesurian blogin, jota ylläpidin. Lisäsin Wesuriasta myös pitkäkhön artikkelin englanninkieliseen Wikipediaan, josta se kuitenkin poistettiin lähes välittömästi, sillä artikkelin aihe ei ollut riittävän tärkeä. Kenties oikeus sitten tapahtui.

Wesurian ja hänen saapumisensa alustamisessa olin tuonut esille hänen töidensä herättämän kritiikin ja vastustuksen. Jonkin aikaa Wesurian saapumisen varmistavan uutisen jälkeen festivaalin sivusto "hakkeroitettiin", jolloin korvasin sivuston etusivun viestillä, jossa kerrottiin hakkeroinnista vastaavan ryhmän/henkilön motiiveista. Heidän mielestään Wesurian työt olivat vihaa lietsovia ja loukkaavia eikä niitä tulisi laittaa esille TAF-festivaaleilla. Viesti poistui jonkin ajan kuluttua ja palasi kerran. Tämän jälkeen uutisoin hakkeroinnista lyhyesti sivuilla ja kerroin yleisesti tietoturvan parannuksesta.

Ennen festivaaleja levitin festivaalialueelle ja sen lähistölle julisteita, joissa kehoitettiin boikotoimaan TAF-festivaaleja Wesurian mukaanoton vuoksi. Osa julisteista revittiin pois ennen tapahtuman alkua, mikä tietysti oli hyvä merkki. Festivaalin sisäänkäynnin luo laitoin myös

informaatiota Wesurian teoksen julkaisun paikasta ja ajankohdasta. Nämä julisteet olivat näkyvillä torstai-illan ja koko perjantain.

Lauantaiaamuna, ennen festivaalialueen avautumista vein julkaisusta kertovien julisteiden päälle uuden tiedotteen, jossa kerrottiin teoksen varastamisesta ja pyydettiin festivaalivieraita ilmoittamaan mahdolliset tietonsa ja havaintonsa asiasta järjestäjätaholle. Paikalle, jossa teoksen julkaisun oli ilmoitettu tapahtuvan, vein Wesuriaa vastustavan ryhmän viestin, jossa kerrottiin varkauden motiiveista. Sen päälle kiinnitin toisen viestin, joka toimi myös pelin käynnistäjänä.

Mikäli pelaaja seurasi viestiä Werstaan aulan vuorovaikutteisten töiden näyttelyyn ja sieltä löytyvään Audionce-palvelun demoon, hän saattoi kuunnella Jyri Öhmanin tekemää If you find yourself caught in TAF-kappaletta. Kappaleen taustalla kuului viesti, joka kehotti etsimään Lydiaa.

TR1 -näyttelytilasta löytyi Pinja Sormusen teoskokonaisuus Lydian elämä. Kokonaisuuden yksittäiset työt oli kiinnitetty sermeihin, joista yhden kääntöpuolella oli seuraava vihje, joka oli kenties liian irrallinen. Vihjeessä todettiin, että TAF on liekeissä ja se tulee sammuttaa astumalla Finlaysoninkujan portista. Tämä viittasi Finlaysonin alueelta löytyviin vesiposteihin, joista Finlaysoninkujalla sijaitsevaan oli kiinnitetty viimeinen vihje.

Vihje viittasi Plevnaan, sinisten ovien taakse. Tämä tarkoitti Plevnan säilytyslokeroita. Olin kiinnittänyt yhteen "Epäkunnossa / Out of order" -lapun (mitä lokero itse asiassa olikin, sillä sitä ei voinut lukita). Tässä lokerossa oli myös Wesurian varastettu taideteos – peili, josta katsoja itsensä näki.

### **3.5.3 Pervasiivisuus**

Wesuria on tyypillinen tapahtumapeli, joka rikkoo jonkin verran fyysistä ja ajallista, mutta eniten sosiaalista taikapiiriä. Pelialue ja -aika ovat toki vapaampia kuin perinteisissä peleissä, mutta yleensä ne kuitenkin rajoittuvat ympäröivän tapahtuman alueeseen ja aikatauluun. Sosiaalisen taikapiirin kannalta Wesuria kuitenkin on huomattavan vapaa. Kuka tahansa saattoi olla mukana pelissä, mikä tahansa festivaalin tapahtuma saattoi liittyä peliin. Toisaalta tätä efektiä söi jonkin verran pelin putkimaisuus ja pelin etenemisen riippuvaisuus pelaajan tekemisestä. Se lienee kuitenkin jonkinlainen välttämättömyys tapahtumapelissä. Jos peli estää pelaajaa nauttimasta tapahtumasta vapaasti, hän todennäköisesti jättää sen kesken.

Wesuria tehtiin TINAG-periaatteella, vaikka se oli lopulta hyvin pelimäinen. Tämäkin on mielestäni tapahtumapelin tapauksessa välttämätöntä. Kun peliaikaa on vain joitakin tunteja, ei peli saa olla liian epäselvä.

### 3.5.4 Muuta

Wesurian suurin ongelma oli se, että sitä pelasi vain yksi henkilö. Jälkeenpäin ajatellen olisi ollut mielekästä istuttaa peliin jonkinlainen seurantajärjestelmä, jossa pelaaja tekisi merkinnän aina tehtävän suoritettuaan. Nyt ei voi tietää, aloittiko pelin useampi pelaaja kuin se yksi, joka myös pelasi pelin läpi.

Oletettuja syitä pelaamattomuudelle voidaan kuitenkin tehdä. Yksi vaihtoehto on, että tapahtumapeli ei ole vakiintunut tapahtumasisältö lavaesitysten tai näyttelyiden sijaan. Näin ollen kävijä ei odota pääsevänsä pelaamaan tämänkaltaista peliä tapahtumassa. Lisäksi pelin pariin ei opastettu kovin aktiivisesti. Festivaalialueella oli siihen viittaavia julisteita, jotka ohjasivat pelin lähtöpaikalle. Mikäli festivaalivieras ei sitä löytänyt, jäi koko peli huomaamatta. Toisaalta, mikäli ensimmäisen tehtävän käsitti vain verkkopalvelu Audionce.comin mainokseksi, ei sen sisältä löytyvää toista vihjettä osannut etsiä tai tulkita. Internet-pohjaisten ar-pelin lähtötilanne on sinänsä samanlainen, mutta siellä aikaa pelin löytymiselle on enemmän ja ar-pelaamiseen erikoistuneet verkostot levittävät tietoa tehokkaasti uusille pelaajille.

## 3.6 Demolan Demoni

### 3.6.1 Yleistä



*Kuva 8: Esimerkki siitä, mille pelissä käytettävä henkien havaitsin voisi näyttää.*

Demolan Demoni on Tampereella, Finlaysonin alueella sijaitsevaan Demolaan sijoittuva peli, joka on tarkoitettu kaikille sen käyttäjille, kuitenkin ensisijaisesti opiskelijoille. Pelaajien tehtävänä on selvittää, kummittelee Demolan tiloissa vai onko outojen tapahtumien takana jotain muuta.

Tämä tapahtuu ratkaisemalla pienempiä arvoituksia ja ongelmia, joista jokainen kuljettaa pelin taustatarinaa eteenpäin. Ratkaisemalla

kaikki arvoitukset pelaajat saavat lopulta vastauksen myös pelin alkuperäiseen kysymykseen.

Pienemmät arvoitukset ovat erityyppisiä. Pelaajat voivat esimerkiksi etsiä piilotettuja lähettämiä Bluetooth-laitteiden avulla, tutkia dokumentteja ja internet-sivuja, murtautua kannettavalle tietokoneelle tai etsiä kaupunkiin piilotettuja koodinpätkiä murrettavaksi.

Demolan Demoni on pervasiivinen peli, se pyrkii rikkomaan perinteisten pelien kontekstia tilallisesti, ajallisesti ja sosiaalisesti.

Tilallinen rikkominen tarkoittaa sitä, että pelillä ei ole varsinaisesti rajattua pelialuetta. Demolaa voidaan pitää jonkinlaisena tukikohtana pelaajille, mutta muuten peliä ei ole rajattu ennalta määrätyle alueille. Peli ei tosin vie pelaajia kaupungin ulkopuolelle.

Ajallinen rikkominen tarkoittaa sitä, että pelin kesto ei ole pelaajilla etukäteen tiedossa. Lisäksi peliä voi pelata vaikka vuorokauden ympäri, joskin jotkut pelissä olevat paikat eivät välttämättä ole aina auki yleisölle.

Sosiaalinen rikkominen liittyy pelin ja todellisuuden rajan häivyttämiseen. Peli ei itse käsittele itseään pelinä, vaan osana todellisuutta. Näin pelaajatkaan eivät tiedä, mitkä asiat ovat osa peliä ja mitkä eivät.

### **3.6.2 Pelin kulku**

#### **3.6.2.1 Viestejä**

Peli lähtee liikkeelle Demolan foorumille ilmestyvistä kirjoituksista. Nämä kirjoitukset kertovat, että Demolan tiloissa kummittelee ja siellä asuva henki aktivoituu jälleen pitkän hiljaisuuden jälkeen. Kirjoitukset poistetaan säännöllisesti, mutta niitä tulee lisää. Jokainen kirjoitus kertoo asiasta hieman eri sanoin ja niistä paljastuu seuraavat asiat:

- Demolassa asuu vuonna 1918 Tampereen valtauksen jälkeen teloitetun miehen henki
- mies oli huhujen mukaan noita, itse hän ei tätä myöntänyt tai kiistänyt
- henki on ollut pitkään piilossa, mutta aikoo pian tulla esiin
- hengen motiiveista ei ole tietoa, mutta kirjoittaja uskoo sen olevan vihamielinen

Kirjoitusasu on epäselvä ja tekstissä on paljon kielioppivirheitä.

#### **3.6.2.2 Ilmiöt**

Noin kahden viikon kuluttua ensimmäisestä viestistä Demolan tiloihin alkaa ilmestyä outoja asioita:

- verellä piirrettyjä symboleja
- samoja symboleita oksista rakennettuna
- erilaisia kuolemaan ja teloitukseen viittaavia esineitä, esimerkiksi hirttosilmukka

Symbolien ilmestymisen alkaessa kirjoitukset foorumille keskeytyvät. Symboleja ilmestyy noin viikon ajan, kunnes ne katoavat kokonaan.

### 3.6.2.3 Uudet viestit

Ilmiöiden päättymisen jälkeen foorumille ilmestyy uudelleen viestejä. Niiden kirjoittaja kertoo olevansa sama henkilö kuin edellisten viestien. Tällä kertaa viestien muoto ja ulkoasu on kuitenkin paljon selkeämpi ja virheettömämpi. Kirjoittaja kertoo tutkineensa henkeä ja siihen liittyviä ilmiöitä aiemminkin, mutta on aiemmin keskeyttänyt tutkimuksensa. Hän ei kerro syytä tähän, mutta viittaa ”henkilökohtaisiin vastoinkäymisiin”, joiden voidaan päätellä johtuneen hänen tutkimuksistaan. Hän tarjoutuu luovuttamaan keräämänsä materiaalin niiden käyttöön, jotka haluavat perehtyä asiaan hänen jälkeensä.

Henkilö ei kuitenkaan vastaa tämän jälkeen kirjoitettuihin viesteihin.

### 3.6.2.4 Katoamisilmoitus

Kaupungille ilmestyy ilmoituksia, joissa kerrotaan Evald Seppäsen, 48-vuotiaan itsenäisen tutkijan kadonneen. Ilmoituksessa kerrotaan hänen kärsineen mielenterveysongelmista ja olleen vailla vakinaista asuntoa. Viimeksi Seppänen oli nähty liikkuneen Tampereella lähellä tähtitornia.

Ilmoituksessa on myös prepaid-matkapuhelinliittymän puhelinnumero. Liittymä on peliin kuuluvan näyttelijän hallussa, joka keskustelee tarvittaessa soittajien kanssa. Hän antaa lisätietoja ja voi jopa tavata pelaajat. On kuitenkin lähtökohtaisesti kiinnostunut vain, jos Seppänen löytyy (mitä ei pelissä tapahdu). Jos pelaajat ilmoittavat löytäneensä Seppäselle kuuluvaa omaisuutta, hän ei ole kiinnostunut siitä, vaan luovuttaa sen omasta puolestaan löytäjän haltuun.

### 3.6.2.5 Maja

Ilmoituksessa mainitulta alueelta löytyy Seppäsen viimeinen asuinpaikka. Kyseessä on alkeellinen oksista ja pressusta rakennettu maja. Siellä on sekalaisia peruselämiseen liittyviä tarvikkeita, vanha kannettava tietokone sekä itserakennettu laitteisto, jonka ulkomuodosta voidaan päätellä sen olleen jonkinlainen antenni. Tavarat ovat sekaisin ja laitteisto hajalla. Maassa on verta.

Maahan haudattuna on myös tutkimusaineisto, josta Seppänen mainitsi foorumiviesteissään. Tässä vaiheessa pelaajille ei kuitenkaan anneta vihjeitä sen olemassaolosta.

Kannettava tietokone pyörii Microsoft Windows XP-käyttöjärjestelmällä ja se on suojattu normaalilla käyttäjätunnus/salasana -yhdistelmällä. Pelaajat voivat joko murtaa salasanan esimerkiksi admin-tilin takaoven tai ERD Commander -ohjelman kautta tai selvittää tunnukset, jotka ovat kirjoitettuna paperilapulle ja kätkeytyneenä Seppäsen päiväkirjan kanteen. Päiväkirja taas on piilotetun tutkimusaineiston joukossa.

Kannettavalta tietokoneelta löytyy

- Seppäsen päiväkirja
- selaimen sivuhistorian kautta linkkejä erilaisille henkiä, kummituksia ja paranormaaleja ilmiöitä käsitteleville sivustoille
- Seppäsen ottamia valokuvia ja videopätkiä, joissa näkyy erilaisia ilmiöitä

Maahan kaivetusta tutkimusaineistosta löytyy

- cd-levy, jossa oleellimmat tiedot kannettavalta tietokoneelta
- Seppäsen kirjoittamia tutkimusdokumentteja aiheesta
- sisällissodan aikaisia dokumentteja koskien teloituksia ja vangitsemisiin liittyvää toimintaa Tampereella
- valokuvia, osittain samoja kuin tietokoneella olevat
- pieni elektroninen laite ja siihen liittyvää dokumentaatiota

Dokumentaation mukaan laitteella voi havaita henkiä tai jälkiä niistä. Päälle kytkettynä se havaitsee energiakenttiä, jotka kertovat joko hengen läheisyydestä tai sen aiemmin jättämistä ”jäljistä”. Seppäsen kirjoituksista, etenkin päiväkirjasta, käy ilmi, että hän on ollut hyvin ahdistunut niitä kirjoittaessaan.

### **3.6.2.6 Laite**

Mikäli laitetta käytetään Demolassa, se hälyttää tietyissä kohdissa. Hälytys johtuu Demolaan piilotetuista laitteista. Pelaajat voivat löytää kyseiset laitteet nyt tai myöhemmin. Hälytysten jälkeen laite alkaa piipittää. Piipitys on morse-koodia. Koodissa on sähköpostiosoite.

### **3.6.2.7 Toinen tutkija**

Sähköpostiosoitteen kautta tavoittaa toisen tutkijan. Hän kertoo seuranneensa Seppäsen tapausta, mutta jättäytyneensä taka-alalle, kun koki oman ja perheensä turvallisuuden olevan vaarassa. Hänen mukaansa mitään henkeä ei ole olemassakaan. Kyseessä on koe, jonka yksi osa Seppänen oli. Kokeen tarkoituksena mielenhallinta. Demola on yksi monista kohteista, jossa koetta pyöritetään.

Tutkijan mukaan Seppälä oli altistunut kokeelle jo pitkään ja hänen mielenterveydelliset ongelmansa tekivät hänestä erityisen haavoittuvan. Kokeen kuluessa hänet oli saatu uskomaan henkeen ja toimimaan asian suhteen kokeen ylläpitäjien haluamalla tavalla. Demolan ilmiöt olivat hänen mukaansa joko Seppäsen tai jonkun muun kokeen vaikutuksesta tietämättään lavastamia.

Tutkija kertoo myös, että laitteen hälytykset johtuvat lähettimistä, joita Demolaan on kätkeyty. Näiden lähettimien avulla Demolassa oleviin henkilöihin pyritään vaikuttamaan. Hän kehottaa kuitenkin jättämään nämä lähettimet paikoilleen, jotta kokeen ylläpitäjät eivät huomaa, että ne on löydetty. Hän kuitenkin kehottaa peittämään laitteet jollakin materiaalilla, joka torjuu radioaaltoja.

### **3.6.2.8 Arvoitukset ja tutkimusaineisto**

Tutkija lupaa jakaa keräämänsä aineiston pelaajien kanssa, mutta ei anna sitä suoraan, koska ei voi varmentaa keitä pelaajat todellisuudessa ovat. Hän kertoo, että aineisto on kätkeyty koodattuna ympäri kaupunkia ja antaa pelaajille arvoituksia, joista kunkin ratkaisu paljastaa yhden kätköpaikan. Syyksi tälle menettelylle ja mainitsee, että ne (kokeen järjestäjät) eivät vielä juurikaan hallitse arvoitusten ratkomiseen vaadittavaa luovaa ajattelua.

Arvoitusten ratkaisut viittaavat johonkin tiettyyn paikkaan Tampereen kaupungissa. Näistä paikoista löytyy 2D-viivakoodi, joka voidaan lukea mm. kamerapuhelimella. Näihin koodeihin on kätkeyty tietoja toisen tutkijan tekemästä tutkimuksesta.

### **3.6.2.9 Humicon**

Tiedot viittaavat ulkomaalaiseen Humicon -nimiseen yhtiöön. Yhtiön internet-sivut, jotka löytyvät mm. Demolan yhteistyökumppaneista, kertovat sen työskentelevän tekoälyjen ja älykkäiden koneiden alalla. Humicon on myös Demolan yhteistyökumppani, joskin yhtään sitä koskevaa projektia ei ole käynnissä.

Humicon on salaisessa tutkimusprojektissa kehitetty ja sieltä karannut, nykyisin androidissa, ihmistä muistuttavassa robotissa asuva tekoäly, joka pyrkii inhimilliseksi. Tätä varten se tutkii ihmisten tunteita ja yrittää oppia muodostamaan niitä itse.

Internet-sivuilla mainittu osoite on varastointipalveluja tarjoavan yrityksen osoite. Eräs koodi antaa pelaajille numerosarjan, joka vastaa yhden vuokrattavan varastotilan tunnusta.

### **3.6.2.10 Varastotila**

Varastotilaan pääsemisen voi hoitaa kahdella tavalla, murtautumalla tai avaimella. Elämyksellisesti ja pelin tunnelman kautta murtautuminen tai tiirikointi olisivat parempia, mutta huomattavasti hankalampia järjestää. Mikäli käytössä on yksityisen varastointipalvelufirman sijaan itsenäinen varastotila, tämä olisi tietysti helpompaa. Mikäli sisäänpääsy ilman avainta osoittautuu mahdottomaksi järjestää, voidaan avain toimittaa pelaajille myös arvoitusten kautta. Yksi arvoitus voi viedä koodin sijasta avaimen luokse tai koodi voi osoittaa avaimen kätköpaikan. Avain taas olisi alunperin nimettömän tutkijan haltuunsaama, joskin hän ei olisi tiennyt sen tarkoitusta tai uskaltanut enää käyttää sitä.

Varastotilan sisällä on kuvia, tekstejä ja päiväkirja. Osa kuvista ja teksteistä ovat kopioita tai kuvia oikeista taideteoksista, osa on Humiconin itse tuottamia – kömpelöitä ja karkeita. Se pitää päiväkirjaa, kuten on huomannut joidenkin ihmisten tekevän. Päiväkirjasta paljastuu Humiconin viimeinen yritys päästä käsiksi ihmisten tunteisiin. Se yrittää kerätä niitä internetin kautta, pyytämällä käyttäjiä jakamaan tunteensa kuvin, tekstein tai videoin.

### **3.6.2.11 Lopetus**

Pelaajat voivat lähettää sivuston kautta haluamassaan muodossa erilaisia tunteita. Humicon oppii käyttäytymään sen mukaan, millaista materiaalia pelaajat lähettävät. Kaikissa tapauksissa varastotilan materiaali täydentyy sivuston kautta tulleella materiaalilla, kunnes tila lopulta tyhjenee kokonaan, lukuun ottamatta viimeistä, Humiconin kirjoittamaa tekstiä, jonka tyyli ja tunnelma pohjaa sivuston kautta lähetettyyn materiaaliin. Loppu jää siis osittain avoimeksi.

### **3.6.2.12 Tekninen toteutus**

Seppäsen majasta löytyvä laite rakennetaan Bluetoothilla varustetun matkapuhelimen ympärille, samoin Demolan tiloista löytyvät lähettimet.

2D-viivakoodit voidaan toteuttaa esim. EZ-code sovelluksella, joka toimii useissa yleisissä matkapuhelinmalleissa. Ohjelman avulla voi tulostaa haluamiaan viestejä koodina ja tulkita viestejä matkapuhelimella, jossa on kamera. Kamera kuvaa koodin ja ohjelma tulkitsee sen.

## **3.6.3 Pervasiivisuus**

Demolan Demoni on perusluonteeltaan ar-peli, joka kuitenkin sisältää normaalia enemmän live-osuuksia ja on siten kallellaan myös verkossa-kadulla -tyyppisten pelien suuntaan.

Pervasiivisuuden toteutus on lähellä Momentumia siten, että pelaajia on verrattain vähän ja iso osa tehtävistä sijoittuu fyysiseen maailmaan. Momentumista poiketen pelaajat eivät ota itselleen hahmoa, vaan the Beastin tapaan etenevät tarinassa ratkaisemalla yhdessä pelin tarjoamia tehtäviä.

## **3.6.4 Yhteenveto**

Demolan Demoni ajaa samaa asiaa kuin henkilökunnan virkistyspäivä. Se tarjoaa yhteistä, miellyttävää tekemistä rikkoen perinteistä työilmapiiriä ja lisäten työviihtyvyyttä. Demolaan perinteiset virkistyspäivät eivät sovi, mutta pervasiivinen peli istuu hyvin. Useimmat Demolassa työskentelevät opiskelijat tuntevat mediakulttuuria ja pitävät luovasta haasteiden voittamisesta, minkä vuoksi he ovat otollista pelaaja-ainesta pervasiivisille peleille.



## 4 Miksi pelata pervasiivisia pelejä?

Tässä käsitellyt alakohdat koskettavat lähinnä niitä pelejä, jotka on alunperinkin suunniteltu pervasiivisiksi. Vaikka aikaisemmin olenkin Montolan määritelmien mukaisesti todennut, että periaatteessa mistä tahansa pelistä saa muokattua pervasiivisen laajentamalla joko fyysistä, ajallista tai sosiaalista taikapiiriä, ovat näiden pelien lähtökohdat silti ei-pervasiivisia eivätkä pervasiivisten pelien vahvuudet, heikkoudet, uhat ja ongelmat täysin istu niihin.

### 4.1 Vahvuudet

Pervasiiviset pelit tarjoavat runsaasti uusia työkaluja pelaajan haastamiseen. Pervasiiviset pelit ovat yllätyksellisiä. Näihin kahteen lauseeseen kiteytyy mielestäni pervasiivisten pelien vahvuus. Pelatessa halutaan viihtyä, viihtyminen kumpuaa onnistumisen tunteesta, oli kyseessä sitten pelin asettamien haasteiden tai kanssapelaajien voittaminen.

Laajentamalla pelaamisen taikapiiriä pervasiiviset pelit laajentavat myös pelin rakentamisen mahdollisuuksia. Pelin asettamat haasteet eivät välttämättä sinänsä eroa tavallisten pelien ongelmista, mutta koska sääntörakenne on usein hyvin viitteellinen, joutuvat pelaajat pohtimaan ratkaisua hyvin eri tavalla kuin perinteisissä peleissä. Toimintavaihtoehtoja on paljon enemmän, joten tilaa riittää luovillekin ratkaisuehdotuksille.

Tämä ilmenee erityyppisissä pervasiivisissa peleissä eri tavoin. Peli, jossa on tavoitteena löytää kaupunginosaan sijoiteltuja rfid-tageja, ei sinänsä vaadi erityisen luovaa ongelmanratkaisukykyä. Elävä kaupunkiympäristö sen sijaan tuo runsaasti muuttuvia elementtejä, joiden mukaan pelaajien on toimittava. Mitkä reittivalinnat ovat nopeimpia, kannattaako hyödyntää julkista liikennettä, voiko ostoskeskuksen läpi oikaista? Reittivalintoihin perustuvia ongelmia voidaan toki simuloida varsinkin tietokonepeleissä hyvin tehokkaasti, mutta pelihahmon liikkuttaminen oman liikkumisen sijaan ei ole yhtä kokonaisvaltainen kokemus, eikä keinotekoinen ympäristö ole koskaan yhtä dynaaminen kuin elävä ympäristö.

Ar-peleissä ja pervasiivisissa larpeissa, joissa tarina on vahvassa osassa, voidaan laajaa toimintakenttää hyödyntää muovaamalla haasteita pelin tyylilajiin sopiviksi. Ar-peleissä toimintaympäristö keskittyy pääosin internetin tai muiden sähköisten massaviestinten ympärille, mutta niiden puitteissa esitetyt ongelmat voivat olla hyvin monipuolisia. Tätä edesauttaa sekin, että ar-peleissä pelaajat yleensä pelaavat yhdessä peliä vastaan, jolloin pelaajaryhmien kollektiivinen älykkyys mahdollistaa monimutkaiset ja haastavat tehtävät, jotka eivät yksinpelissä olisi mahdollisia. Lisäksi pervasiivisissa larpeissa elävä ympäristö luo pelihahmoille paljon satunnaista ajanvietettä ja tekemistä, joka rikastaa pelinjohtajien varta vasten suunnittelemissa pelitapahtumissa.

Pervasiiviset pelit luovat pelaajan todellisuuden päälle oman kerroksensa, tuoden vieraan elementin tuttujen joukkoon. Pelaaja ei tarkalleen tiedä, missä, miten ja milloin tuo elementti ilmenee, hän tietää vain, että se on olemassa.

Myös immersio pelimaailmaan on lähes poikkeuksetta vahvasti läsnä pervasiivisissa peleissä, johtuen sekä monien, erityisesti ar-pelien TINAG-periaatteesta, että moniin peleihin kuuluvasta aktiivisesta ja fyysisestä toiminnasta. Pelitoiminta on kokonaisvaltaisempaa, ei vain teoreettista tai simuloitua. Pervasiivisissa larpeissa omaan pelihahmoon eläytyminen luo vielä erityisen immersivisen vaikutuksen peliin.

Pervasiiviset pelit ovat usein luonteeltaan sosiaalisia. Ne ovat moninpelejä, joissa menestyminen vaatii usein yhteistyötä toisten pelaajien kanssa. Sama viehätys löytyy mm. verkon massiivimoninpeleistä. Jane McGonigal korostaa tutkimuksessaan pelaajien yhteistoiminnan positiivisia vaikutuksia sekä joukon että yksilön tasolla. Hän kertoo, kuinka The Beast -pelin jälkeen tapahtuneet New Yorkin terrori-iskut saivat aikaan mielenkiintoisia reaktioita The Beastin suurimman pelaajaryhmän, the Cloudmakersin foorumilla. Jotkut jäsenistä halusivat ryhmän alkavan selvittää, kuka oli iskujen takana ja mistä niissä oli kyse. Viestien mukaan pelaajat voisivat hyödyntää pelissä oppimiaan taitoja, informaation hankkimista, analysoimista ja soveltamista, myös oikean maailman ongelmiin. Kiivaan keskustelun päätteeksi asia haudattiin. ”Tämä ei ole peli. Älkää elätkö harhaluuloja suurista kyvyistänne. Cloudmakers ratkaisi tarinan. Tämä on todellisuutta”<sup>7</sup>, eräs ryhmän moderaattoreista totesi. McGonigal kuitenkin pitää merkittävänä sitä, että The Beast oli saanut pelaajat ajattelemaan noin. Vanhan sanonnan mukaan ongelmia ratkaistaessa kaksi päätä on parempi kuin yksi. Internet mahdollistaa tuhannen tai kymmenen tuhannen pään keskittymistä samaan ongelmaan.

Avainasemassa McGonigalin mielestä onkin pelin pelaajille antama luottamus heidän kykyihinsä sekä internetin mahdollistama tasavertainen ja luova ongelmanratkaisuympäristö. (McGonigal, 2003)

Kolikon kääntöpuolena voidaan nähdä joukkokäyttäytymisen negatiiviset vaikutukset. On olemassa lukuisia dokumentoituja tapauksia, joissa internetin käyttäjät ovat motivoituneet yhdistämään voimansa



Kuva 9: Kenny Glennin vastainen kuvaviesti 4chan-foorumilta. Viestin lähettäjällä oleva V-naamio yhdistetään Anonymous-liikkeeseen, joka toimii aktiivisesti mm. Skientologian kirkkoa vastaan.

<sup>7</sup>This is not a game. Do not go getting delusions of grandeur. Cloudmakers solved a story. This is real life

päästäkseen asetettuun tavoitteeseen, esimerkiksi kohdehenkilön rankaisemiseen. Vuoden 2009 alussa teini-ikäinen Kenny Glenn latsasi YouTube -videopalveluun videon, jossa hän pahoinpitelee kissaansa. Video raivostutti lukuisia internetyhteisöjä, jotka alkoivat ar-peleistä tutulla tavalla selvittää pahoinpitelijän identiteettiä videoista ja Glennin YouTube-käyttäjätulistä paljastuvien yksityiskohtien avulla. Melko pian hänen nimensä, asuinpaikkansa ja muita henkilötietoja hänestä ja hänen perheestään oli saatu selville ja laitettu internetiin nähtäväksi. Häirintäkampanjan lisäksi viranomaiset saivat pian tiedon asiasta ja asian laillinen selvittäminen alkoi. Vaikka ei edettäisi fyysisen vahingoittamisen asteelle, voi tällainen häirintäkampanja olla henkisesti erittäin raskas, eivätkä jäljet siitä poistu internetistä nopeasti, jos koskaan. Teon ja rangaistuksen suhdetta ei valvo kukaan. Pierre Levy kuitenkin esittää kirjassaan *Collective Intelligence*, että internet mahdollistaa säädellyt, mutta silti erilaisuutta hyödyntävät ryhmät. Nämä ryhmät eivät tiivistä jäseniään yhdeksi massaksi, vaan hyödyntävät erilaisuutta ja verkostoitumista. Näin ollen ne kykenevät jopa puolustautumaan sellaista henkilöä vastaan, jonka tavoitteena olisi valjastaa ne lynkkausjoukoksi. (Levy 1997, 66).

## 4.2 Heikkoudet

Pervasiivisiin peleihin kuuluu aina jossain määrin hallitsemattomuus, ainakin yksittäisen pelaajan kannalta. Pelit etenevät tietyssä aikataulussa, samoin mahdollinen pelaajaryhmä. Kiireiselle pelaajalle tämä voi olla pelaamisen estävä seikka, pelin priorisointi muiden asioiden edelle taas voi johtaa muihin ongelmiin, joista myöhemmin. Toisaalta voi myös käydä niin, että peli ei etene, vaikka pelaaja haluaisikin pelata. Pelin ja pelaajien aikataulujen ristiriita oli Electronic Arts -yhtiön viestintäjohtaja Jeff Brownin mukaan *Majesticin* epäonnistumisen taustalla. Ihmiset halusivat hänen mukaansa pelata omaan tahtiinsa, mutta *Majestic* ei taipunut siihen.

Pervasiivinen peli vaatii myös lähtökohtaisesti enemmän vaivannäköä pelaajaltaan kuin ei-pervasiiviset pelit. Fyysistä taikapiiriä laajentavat pelit voivat lähettää pelaajan toiselle puolelle kaupunkia sen sijaan, että liikutettaisiin pelinappulaa toiselle puolelle pelilautaa. Lisäksi peleihin kuuluva epävarmuuden elementti, lähtien jo siitä, mikä pelin tavoite on, asettaa pelaajan haastavampaan tilanteeseen kuin perinteiset pelit, jossa pelin asettamat haasteet ja niiden ratkaisemiseen vaadittavat työkalut ovat etukäteen selvillä.

Voidaankin toisaalta väittää, että samat seikat, jotka toiset kokevat vahvuuksina, näyttäytyvät toiselle heikkouksina. Rentoutumista etsivä pelaaja ei kaipaa monimutkaisia ja pohdintaa vaativia ongelmia, ajankäyttöä sotkevaa pelaamista tai tiettyjen pisteiden paikallistamista keskellä kaupunkia. Pervasiivisten pelien aktivoiva luonne asettaa ikään kuin ylimääräisiä vaatimuksia pelaajalle, jotka joku voi kokea rasitteena.

### 4.3 Ongelmat

Jos säännöttömyys, yllätyksellisyys ja rajattomuus mahdollistavat mielenkiintoisia ja elämyksellisiä pelikokemuksia, ne mahdollistavat myös monentyyppisiä ongelmatilanteita, mikäli pelaaminen riistyy käsistä. Kun pelaamista pyritään, pelistä riippuen vaihtelevissa määrin, sulauttamaan todellisuuteen, voidaan pohtia, kuinka todennäköisesti pelaaja ei kykene hahmottamaan kuvitteellisten ja todellisten tapahtumien eroja tai pelin ja todellisuuden erilaisia syy- ja seuraussuhteita. Lisäksi samantyyppisiä ongelmia nostattavat pelitilanteet, jossa pelaaja luulee ratkaisevansa pelin asettamaa ongelmaa, vaikka kyse ei olekaan pelimaailman tapahtumasta.

Pervasiivisten pelien luonne toki antaa näille epäilyille enemmän pontta. Vaikka muutkin mediat, kuten vaikkapa elokuva, pyrkivät immersioon niitä kulutettaessa, ne ei kuitenkaan missään vaiheessa väitä olevansa totta eikä esimerkiksi keskiverto elokuvan katsoja yritä uskotella itselleen, että hänen näkemänsä tapahtumat olisivat autenttista kuvaa tapahtuneista asioista. Juuri kokonaisvaltainen immersio on kuitenkin yksi monien pervasiivisten pelien kulmakivistä.

Suurin osa internetin monipelattavien roolipelien pelaajista toki ymmärtää todellisen ja oikean eron. Aivan samalla tavalla sen ymmärtävät pervasiivisten pelien pelaajat, ja immersiiivisen suhtautumisen alla lepää kuitenkin tieto siitä, että pelin tapahtumat eivät ole totta. Jane McGonigal huomauttaa, että uudet, nykyisin jo täysin hyväksytyt mediat ovat kukin saaneet samaa huolta osakseen yleisön mielen hämmentäjänä ja todellisuuden sekoittajana. (McGonigal 2003, 9). Jo Plato vaati teoksessaan Valtio teatterin kontrolloimista siten, että se toimisi yhteiskunnan moraalisenä ohjenuorana, johtuen sen voimakkaasta vaikutuksesta yleisönsä. (Bruch, 2004).

Pelien takia tarun ja todellisuuden sekoittanut pelaaja on toki raflaava otsikko vaikkapa iltapäivälehdessä lööppiin. David Fincherin vuonna 1997 ohjaama elokuva *The Game* kertoo pervasiivisesta pelistä ja leikittelee pelaajahahmon vainoharhalla, kun tämä ei enää tiedä mikä on peliä ja mikä on totta, ajautuen lopulta yrittämään itsemurhaa vain huomatakseen, että sekin on osa peliä.

Tähän seikkaan, pelin ja todellisuuden tahattomaan ja kontrolloimattomaan sekoittumiseen, keskittyy suuri osa pervasiivisten pelien kritiikistä. Jane McGonigal käyttää termiä ”perverse gaming”, joka on sekoitus termeistä ”pervasive gaming” ja ”immersive gaming”. Pervasive gaming viittaa sellaiseen pervasiiviseen pelaamiseen, joka vaikuttaa pääosin epäilyttävältä ei-pelaavien mielestä.

*"Have you considered the fact that there are actual mental illnesses with exactly the same behaviours as the players of these immersive games? [...] Is it possible that they suffer from some kind of psychosis?"*

*- yleisön jäsen Melbournen Digital Arts & Culture 2003 -konferenssissa*

*"They invade your life and summon you to play even when you are offline ... It's not always easy to tell reality from fiction. Scary stuff."*

*- BBC News Online*

Jane McGonigal painottaa, että pelaajat haluavat itse hämärtää todellisuuden ja pelin rajaa, koska se motivoi pelaamaan ja antaa pelille immersion viitekehyksen, joka siltä jäisi puuttumaan, jos peliä käsiteltäisiin "vain pelinä". Pelin ja todellisuuden sekoittuminen *omaksutaan* osana peliä, mutta siihen ei uskota. (McGonigal 2004, 31)

Vaikka terveen pelaajan ei voida sanoa asettavan mielenterveyttään vaaraan pelaamalla pervasiivisia pelejä, voivat pelit ja todellisuus sekoittua hieman toisella tavalla. Mikäli pelaajat olettavat, että jokin tapahtuma kuuluu peliin, he saattavat toimia tilanteessa eri tavoin kuin muuten – joskus haitallisin vaikutuksin.

Prosopopeia: Momentum -pelissä pelaajien tehtävänä oli etsiä yhteyshenkilö eräältä juna-asemalta. He tiesivät tämän yhteyshenkilön olevan koditon (kyseessä oli siis kodittomaksi pukeutunut näyttelijä, jonka hahmo pelissä oli koditon). Valitettavasti hahmot tulkitsivat väärin ajan, jolloin heidän oli määrä tavata yhteyshenkilö ja saapuivat paikalle joitakin tunteja liian myöhään. Koditonta näytellyt mies oli jo lähtenyt kotiinsa, mutta hänen piirtämänsä peliin kuuluvat okkultistiset symbolit, joiden avulla pelihahmojen piti hänet tunnistaa, olivat jääneet paikalle. Ennen pelaajien saapumista symbolien keskelle asetui oikea koditon nainen. Pelaajien saapuessa he olettivat naisen kuuluvan peliin, koska kaikki merkit ja ennakkotiedot viittasivat siihen. Tämä oletus pysyi, vaikka nainen ei reagoinut pelaajiin millään lailla. Lopulta pelaajat päätyivät mm. tutkimaan naisen laukun, eräs pelaajista jopa vei häneltä hieman rahaa, koska hahmo olisi tehnyt niin. Luonnollisesti he eivät olisi toimineet näin, mikäli olisivat tienneet, että nainen ei ole osa peliä. Tilanne oli siis onnettomien yhteensattumien summa. (Stenros ym. 2007, 50-53)

Ongelma ei siis ollut siinä, etteivätkö pelaajat olisi tienneet olevansa pelissä, vaan siinä, että he tulkitsivat pelin symboleja väärin ja toimivat näin oikean maailman kannalta vastuuttomasti.

Toinen ongelmakohta ovat peliin kuulumattomat ihmiset. Pelaajat tietävät, että kyseessä on peli, oli se sitten kuinka laajennettu tahansa, mutta peliin kuulumattomat eivät sitä tiedä, ja silti he

saattavat joutua kohtaamaan pelin tapahtumia. Prosopopeia-pelin jälkeen suomalaisen Roolipelaaja-lehden foorumilla keskusteltiin väliin kiivaastikin siitä, mikä on pervasiiviselta peliltä hyväksyttävää käytöstä yhteisessä tilassa ja mikä ei. Kaikki olivat, arvattavasti, yhtä mieltä siitä, että pelit eivät ole tekosyy laittomuuksille. Vaikka pelaajalla olisi pelissä ase ja oikeus ottaa se esiin julkisella paikalla, ei sitä voi tehdä oikean maailman vaikutusten ja seurausten vuoksi. Eriäviä mielipiteitä alkoi kuitenkin tulla, kun pohdittiin onko väärin uskotella sivullisille, että pelin tapahtumat ovat totta ja jopa aktiivisesti vetää heitä mukaan pelin tilanteisiin, jotka näyttävät heille todellisina. Osa keskustelijoista rinnasti pervasiiviset pelit taideperformansseihin, joissa kanssaihmiä voidaan häiritä tai hämmentää, koska tapahtuman ja tilanteen muut, esimerkiksi taiteelliset tai yhteiskuntakriittiset arvot ylittävät sivullisten kokeman mahdollisen mielipahan.

Juuri Prosopopeiaan liittyen arvosteltiin myös kovasti pelissä tapahtunutta tilannetta, jossa pelaaja oli hahmonaan mennyt ripittäytymään katoliselle papille. Moni keskustelija piti pappien tai virkamiesten työajan käyttämistä pelin fiktiivisiin asioihin hyvin epäeettisenä ja loukkaavana. Pelien ongelmat painottuvatkin ääritapauksia lukuun ottamatta nimenomaan eettiselle alueelle. Onko oikein altistaa sivulliset pelille kertomatta heille, että kyseessä on peli? Yleensä näissä tapauksissa ei rikota lakia, joten kyse onkin siten yksittäisten ihmisten, pelaajien ja pelinjärjestäjien, mielipiteistä ja käytännöistä. Mikäli pervasiiviset pelit yleistyvät siinä määrin, että niiden voidaan katsoa olevan yleistietoon kuuluvaa (kuten tietokone- tai konsolipelit nykyisin), saattaa niihin liittyen syntyä jokin yleinen käytäntö.

## 5 Pervasiivisten pelien tulevaisuus

Osaksi valtakulttuuria pervasiiviset pelit tuskin sulautuvat lähitulevaisuudessa.

Mobiiliteknologian kehittyessä erilaiset läheisyyspelit ja moninpelattavat mobiilipelit luultavasti yleistyvät, kun innovatiiviset palvelut ja mainoskampanjat seurailevat teknologian tarjoamia mahdollisuuksia.

Pervasiiviset larpit säilyttänevät asemansa larp-kulttuurin sisällä. Ne ovat pervasiivisista peleistä vieraimpia perinteisiin peleihin nähden, joten lienee luonnollista, että ne ovat myös marginaalisin pervasiivisen pelin alaryhmä.

Isoja ar-pelejä on ilmestynyt tasaiseen tahtiin, lähes poikkeuksetta tuotepromootioina. Esimerkiksi uutta Terminator: Salvation -elokuvaa promotoidaan myös ar-pelin avulla. Ainakin pelaajamäärällä mitattuna nämä pelit ovat olleet menestyksekkäitä ja ar-pelejä tullaan näkemään promootiovälineinä jatkossakin. Mielenkiintoinen seikka on myös 'vakavien' ar-pelien ilmestyminen. Edutainment -tyyppiset The World without Oil, Traces of Hope ja ARGuing käsittelevät öljykriisiä, pakolaisuutta ja monikielisyyttä ar-pelin avulla. Ar-pelien yhteisöllinen ja aktivoiva pelitapa onkin hyvä alusta informatiiviselle viihteelle.

## 6 Yhteenveto

### 6.1 Pervasiiviset pelit

Ajatus todellisuuden ja pelin rajojen tarkoituksellisesta hämärtämisestä, herättää helposti negatiivisia mielikuvia. Mieleen voi tulla joko mieleltään epävakaa henkilö, joka ei kykene lainkaan erottamaan todellisuutta ja fiktiota tai ehkä pelistään niin riippuvainen pelaaja, että hänen on saatava olla mukana pelissä ajasta, paikasta ja tilanteesta riippumatta.

Pervasiivisten pelien tilannetta voi helposti peilata liveroolipelaamisen kanssa. Näillä kahdella pelikulttuurilla on toki paljon yhtäläisyyksiä, mutta monella tapaa pervasiivisten pelien kulttuuri tuntuu olevan siinä pisteessä, missä liveroolipelit olivat joitakin vuosia sitten. Harrastajia oli jonkun verran ja pelaamisesta oli jonkinlainen käsitys, ainakin kun asiaa vähän selitti. Ennakkoluulot istuivat silti tiukassa. Nykyisin liveroolipelit ovat kulttuurillisesti valtavirran harrastus, vaikkeivat harrastajamäärät vieläkään erityisen suuria ole. Pervasiiviset pelit ovat vielä marginaalissa ja niiden ominaisuuksien vuoksi tie pois sieltä voi olla hankalampi kuin liveroolipeleillä. Vaikka rooliin eläytyminen niin fyysisesti kuin henkisesti oudoksutti monia, sitä sentään tehtiin muusta elämästä erillään. Pervasiivisuus askarruttaa monia enemmän, myös larppaajia. Roolipelaaja-lehden foorumilla pohdiskeltiin väliin kiivaastikin pervasiivisten pelien oikeuksia ja velvollisuuksia ympäristön ja ulkopuolisten suhteen.

Kuten muutakin toimintaa, pervasiivisia pelejäkin tulee arvioida tapauskohtaisesti. Huonoja potentiaalisia tilanteita on helppo keksiä ja monet niistä olivat huolenaiheena jo roolipelaamisen turvallisuutta ja mielekkyyttä aikanaan pohdittaessa. Kaiken käsitellyn pohjalta voi kuitenkin huomata, että pervasiivisuus voi olla hyvinkin kevyttä, pieni lisämauste piristämään kulunutta konseptia tai tuttua peliä. Vahvempi pervasiivinen ote taas avaa pelille paljon uusia ja käyttökelpoisia mahdollisuuksia sen tekemiseen ja kokemiseen. Loppujen lopuksi kyse on yhdenlaisesta tavasta kokea ja kertoa tarinoita.

### 6.2 Omasta työskentelystä

Aihe onnistui säilyttämään mielenkiintonsa loppuun asti, vaikka välistä toivoin, että olisin valinnut teknisemmän aiheen, josta olisi ollut yksinkertaisempaa kirjoittaa. Lähdemateriaalia oli riittävästi ja sen pohjalta oli hyvä muotoilla omaa pelikonseptiaan. Jatkossa olisi mielenkiintoista syventyä äärimmäisiin pervasiivisiin peleihin, joissa pervasiivinen kokemus pyritään viemään niin pitkälle kuin mahdollista. Puhtaasti teoreettisenakin kehittelynä se voisi synnyttää uusia toimintamalleja ja tapoja erityyppisten pervasiivisten pelien käyttöön, koko pelikulttuurin hyödyksi ja kehittymiseksi.



## Lähteet

Kirjat ja artikkelit

**Bruch, Debra.** 2004. *The Prejudice Against Theatre*. Lehtiartikkeli. The Journal of Religion and Theatre, vol 3, nro 1)

**Hon, Adrian.** 2005. *The Rise of ARGs*. Artikkel. [<http://www.gamasutra.com/>] (Luettu 10.5.2009)

**Lévy, Pierre.** 1999. *Collective Intelligence: Mankind's Emerging World in Cyberspace*. Perseus, Cambridge.

**McConigal, Jane.** 2003. *A Real Little Game – The Performance of Belief in Pervasive Play*. Berkeleyn yliopiston tutkijan artikkeli. [[http://www.avantgame.com/MCGONIGAL\\_A Real Little Game DiGRA 2003.pdf](http://www.avantgame.com/MCGONIGAL_A_Real_Little_Game_DiGRA_2003.pdf)] (Luettu 10.5.2009)

**McConigal, Jane.** 2003. *This Is Not a Game: Immersive Aesthetics & Collective Play*. Berkeleyn yliopiston tutkijan artikkeli. [<http://www.seanstewart.org/beast/mcgonigal/notagame/paper.pdf>] (Luettu 10.5.2009)

**McGonigal, Jane.** 2004. *The Runaway Game: Spectacle and Performance in Public Play*. Berkeleyn yliopiston tutkijan artikkeli.

**Montola, Markus, Waern, Annika, Nieuwdorp, Eva.** 2006. *Domain of Pervasive Gaming*. EU-rahoitteeseen IperG -projektiin kuuluva tutkimusartikkeli. [<http://www.pervasive-gaming.org/press1.pphp>]

**Salen, Katie, Zimmerman, Eric.** 2004. *Rules of Play*. Pelisuunnittelua käsittelevä kirja. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.

**Stenros, Jaakko, Montola, Markus, Waern Annika, Jonsson, Staffan.** 2007. Momentum Evaluation Report. Prosopopeia – Momentum -pelin loppuraportti. [<http://www.pervasive-gaming.org/Deliverables/D11.8-Appendix-C-Momentum-Evaluation-Report.pdf>]

**Örnebring, Henrik.** 2007. *Alternative Reality Gaming and Convergence Culture - The Case of Alias*. Oxfordin yliopiston tutkijan artikkeli. [<http://ics.sagepub.com/cgi/content/abstract/10/4/445>] (Luettu 10.5.2009)

**Internet-sivut (linkit tarkistettu 10.5.2009)**

[www.travian.fi](http://www.travian.fi)

<http://www.pinkfloydz.com/insideouttour.htm>

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

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

<http://www.boingboing.net/2006/02/02/more-on-perplex-city.html>

<http://www.lulu.com/content/225745>

<http://www.unfiction.com/compendium/2005/05/05/adrian-hon-perplex-city/>

<http://www.wired.com/gaming/gamingreviews/news/2005/07/68113>

<http://www.nytimes.com/2002/03/07/technology/so-what-exactly-do-online-gamers-want.html>

<http://www.neowin.net/news/gamers/01/09/18/electronic-arts-restarts-majestic-online-game-restarts>

<http://www.firebox.com/product/1749/Perplex-City-Season-2>

<http://www.irishtimes.com/newspaper/finance/2009/0220/1224241467858.html>

<http://www.cloudmakers.org/guide/index2.sshhtml#4.0armrally>