

”N 61° 29.330 E 021° 47.580” Sigrid-Secrets: Taide-elämyksiä geokätköillen

Digitaalisen paikkaan sidotun pelin kuten geokätköilyn yhdistäminen taide-elämykseen on uusi menetelmä kaupunkien kulttuuritarjonnassa. Tässä tutkimuksessa tarkastellaan geokätköilijöiden kokemuksia ja taide-elämysten jakamista geokätköreitillä. Geokätköily on digitaalista aarteenetsintää, jossa hyödynnetään GPS-paikanninta tai älypuhelimien geokätköilysovelluksia etsittäessä kätköjiä erilaisista ympäristöistä. Geokätköilyä harrastetaan 180 eri maassa ja Geocaching.com-palveluun on liittynyt yli 10 miljoonaa käyttäjää (Geocaching.com).

Taiteentutkimuksen perinteessä on taroituksenmukaista oppia ymmärtämään, miten tietyt ilmaisun konventiot kehittyvät taidemuodoksi ja miten tällaisen taiteen toimintaa ja rakennetta voidaan analysoida. Pelit ovat näkyvä osa digitaalista mediateollisuutta ja niiden nimittäminen taidemuodoksi on yksi tapa tarkastella pelejä. Pelaamisen kautta voidaan tarkastella ihmisen suhdetta paitsi ympäristöönsä ja kanssaihmiin myös ympäröivään sosiaaliseen todellisuuteen ja sen hahmottamisessa käytettyyn teknologiaan. (Eskelinen 2005, 18).

Termiä pelillisuus (gamification) käytti ensimmäistä kertaa blogikirjoituksessaan Brett Terill (Terill 2008). Hän kuvaili termin tarkoittavan pelin mekaniikan hyödyntämistä ja soveltamista web-ominaisuuksiin ja näin käyttäjien sitouttamista. Termin levitessä laajemmalle vuoden 2010 aikana se muodostui tarkoittamaan ”pelillistämistä” (Deterding ja muut 2011). Deterding ja muut (2011) kuvailevat pelillistämistä sillä, että pelin rakenteita ja elementtejä otetaan käyttöön muissa kuin pelikonteksteissa. Pelillisuus osana taidenäyttelyä voidaan

Huotarin ja Hamarin (2012) mukaan nähdä prosessina, jossa ’pelimäisillä’ eli peliympäristölle tyypillisellä kokemuksella pyritään tuomaan lisäarvoa käyttäjille. Tutkimuksellisesti tämä on mielenkiintoista ja pelillistämisen määrittäminen lisäarvon ja ongelmanratkaisun näkökulmasta taiteessa tuo jo itsessään uutta tietoa taiteen ja pelikulttuurien tutkimukseen.

Zicherman (2011) toteaa että pelillistämässä on kyse peleistä tuttuun kokemuksen, elementtien ja mekaniikkojen tuomisesta muihin ympäristöihin. Sen kautta saadaan aikaan lukuisia hyötyjä, kuten käyttäjien osallistaminen. Pelillistämistä voidaan käyttää monenlaisissa konteksteissa kuten taide-elämyksen tuottamisessa ja käyttäjän osallistamisessa taidekokemuksen tuottamiseen esimerkiksi jakamalla omia elämyksiä toisille käyttäjille. Pelillistämistä siis käytetään, koska sillä voidaan saavuttaa merkittäviä hyötyjä käyttäjien aktivoimisessa.

Pelillistämistä voitaisiin siis käyttää laajentamaan niin sanottua palvelumallia (Servicescape), jonka Bitner esitteli vuonna 1992. Palvelumalli antaa kehyksen maisemalle, jossa käyttäjiä ’pakotetaan’ kulkemaan tiettyä reittiä, joka tarjoaa lukuisia mahdollisuuksia kokea erilaisia asioita ja kulkea palvelun tarjoajan tarjoamaa reittiä pitkin.

Työryhmämme suunnittelema ja toteutettava Sigrid-Secrets -geokätköreitti on osa valtakunnallista Vihervuosi 2016 -tapahtumaa. Tutkimuksellisenä tavoitteenamme ja tieteellisenä kontribuutionamme on saada uutta tutkimustietoa taidekätköreitin käyttäjien kokemuksista ja kartoittaa käyttäjien osallistumista omien kokemuksien jakamisessa.

Sigrid-Secrets -geokätkön kuvaus on toteutettu fiktiivisenä tarinana, joka on sidottu paikkoihin Porissa. Tarinassa on leikillisyyttä ja arvoituksia. Varsinaisia taideteoksia on kuusi ja ne ovat fyysisesti sijoitettuna geokätköreiteille Porin kaupunkiympäristöön. Taideteokset luovat arvoituksia, tarinallisuutta ja pelillisyyttä geokätköreiteille. Vastaavaa, valokuvallisiin teoksiin pohjautuvaa toteutusta ei ole aikaisemmin geokätköilyssä käytetty. Sigrid-Secrets -geokätköreitin taideteokset toimivat tulevaisuudessa ns. portaaleina pelimaailmaan, jossa on eri tasoisia teokseen sisältyviä minipelejä.

Geokätköilyn harrastajista reitin ovat tähän mennessä saavuttaneet 67 geokätköilijää, jotka ovat kirjanneet Sigrid-Secrets -lokikirjaan kokemuksiaan Geocaching.com -sivustolle. Geokätköilijät ovat osallistuneet taide-elämystensä kokemuksen jakamiseen mm. runoillen: ”Läpi monen puiston, pihkaisen puun suojiin tein loppuluiston! Kiitos letteristä!” (Nimimerkki ehiki, 15.7.2016) Sigrid-Secrets -geokätköreittiin sisältyvää geokätköä on pidetty osana teokseen sisällytettyjä ’salaisuuksia’: ”Salaisuudet tuli vilkaistua ja hyvin jemmattu purkki löytyi. Monenlaista taideteosta matkalla olikin.” (Nimimerkki Arto Aulis 27.7.2016) Geokätköilijät ovat kiinnostuneita kätköjen toteutuksesta koska ne lisäävät jännitystä ja tuottavat uusia kokemuksia käyttäjille. Yksi geokätköilijöistä ihastui kommenttinsa mukaan kätköpaikkaan: ”Kyllä onkin hauska paikassa kätkö!!” (Nimimerkki outsikka 14.6.2016)

Tässä tutkimuksessa todetaan Sigrid-Secrets -teokseen liitettyjen taide-elämysten tuoneen leikillisiä sekä pelillisiä elementtejä geokätköilyn harrastajien kokemuksiin.

Lähteet

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

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining ”Gamification”. *Proceedings from MindTrek ’11*. Tampere, Finland: ACM.

Eskelinen, M. (2005). Pelit ja pelitutkimus luovassa taloudessa, Sitran raportti 51, Sitra, Helsinki. <http://www.sitra.fi/julkaisut/Raportti51.pdf>

Huotari, K. and Hamari, J. (2011). ‘Gamification’ from the perspective of service marketing. *Proc. CHI 2011, Workshop Gamification (2011)*.

Terrill, B. (2008). My coverage of lobby [sic] of the social gaming summit. <http://www.bretterrill.com/2008/06/my-coverage-of-lobby-of-social-gaming.html>

Zichermann, G. (2011). *Gamification by design: Implementing game mechanics in web and mobile apps*. New York, NY: O’ Reilly Media.