

Toppilansalmi kulttuurin tuottamisen kohteena - kulttuuriperinnön hyödyntäminen ulkoilmapakopelissä

Jasmin Ruotsalainen

Oulun yliopisto

Humanistinen tiedekunta

Arkeologia

Pro gradu- tutkielma

Ohjaaja: Vesa-Pekka Herva

2022

Sisällysluettelo

Johdanto	3
1. Toppilan satama-alue ja kulttuuriperintö	5
1.1 Historia	5
1.2 Kulttuuriperintö Toppilansalmessa	7
1.3 Kohteen rajaus:.....	8
2. Kulttuurin tuottaminen.....	10
2.1 Mitä on kulttuurin tuottaminen?.....	10
2.2 Ohjelmapalveluna ulkoilmapakopeli.....	12
2.2.1 Matkailu.....	15
2.3 Elämyksellisyys.....	16
2.4 Kulttuuriperintöympäristö pelialustana	19
2.4.1 Elävöitys	22
2.4.2 Live-roolipelaaminen.....	24
3. Satamamestarin mysteeri	26
3.1 Mistä on kyse?.....	26
3.2 Rastit.....	29
3.2.1 Lähtöpaikka	29
3.2.2 Satamamestarin toimisto.....	31
3.2.3 Konttori.....	33
3.2.4 M/S Alpo	35
3.2.5 Vaasan Höyrymylly	37
3.2.6 Hirsiaitta (välirasti).....	40
3.2.7 Allin matala	41
3.2.8 Toppilansalmen ranta.....	43
3.2.9 Rautasilta (Välirasti).....	45
3.2.10 Vaakunakylän venesatama.....	46
Pohdinta	50
Bibliografia	53

Johdanto

Tutkielmassani tulen tarkastelemaan Oulun Toppilansalmen kulttuuriperintöä kulttuurin tuottamisen näkökulmasta. Tarkoitukseni on suunnitella alueelle uudenlainen tapahtuma, joka tarjoaa mahdollisuuden nähdä ja tutustua alueen kulttuuriperintöön erilaisesta näkökulmasta kuin mihin on totuttu aiemmin. Suunnittelen ulkoilmapakopelin, joka on ulkona ympäristössä suoritettava kolme tuntia kestävä pakohuoneen tapainen mysteerinratkaisupeli. Se sisältää rasteja eli erilaisia aktiviteettejä, kuten maistelutehtävän, köysilaskeutumisen, erilaisia pulmanratkaisuja sekä muita pakohuoneista tuttuja tehtäviä. Rasteilta saa avaimia, numerokoodeja ja muita vihjeitä eteenpäin pääsemiseksi ja esimerkiksi lukkojen aukaisemiseksi. Jokainen rasti vie lähemmäksi mysteerin ratkeamista. Mysteerin eli juonen olen suunnitellut alueen historiaan pohjautuen. Peli suoritetaan Toppilan satama- ja teollisuusalueella kulttuuriperintöympäristössä ja rakennuksissa. Oleellista on ryhmätyöskentely ja sitä kautta yhdessä kokeminen, joten peli suoritetaan 3–6 hengen ryhmässä.

Tarkoitukseni on pohtia, että kuinka tämänkaltainen tapahtuma soveltuu kulttuuriperinnön hyödyntämiseen, sen esiin tuomiseen ja ennen kaikkea sen kokemiseen. Lisäksi pohdin myös miten kulttuuriperintöä saisi hyödynnettyä ja tuotua esille uudella ja mielenkiintoisella tavalla. Kulttuuriperintöä pitäisi uskaltaa tuoda ihmisten käyttöön ja osaksi tämänhetkistä elämää, eikä pelkästään suojella ja siirtää tulevaisuuden varalle. Kulttuuriperintöä pitäisi saada myös koskea, eikä vain katsoa. Tapahtumallani haluan ottaa kulttuuriperinnön konkreettisesti osaksi toimintaa. Haluan kuitenkin, että kohteen aitous säilyy, joten pelin vaatimat pienet muutokset tehtäisiin kohteiden ehdoilla ja alkuperäisyyttä mukaillen. palveluni ei saa viedä osallistujia liian kauas alueen omasta tunnelmasta, perinteistä tai kulttuurista, sillä silloin sen tuottaminen alkuperäiseen ympäristöön olisi turhaa ja alueen omaleimaisuus ja lisäarvo jäisi hyödyntämättä. Kohteita ei ole tarkoitus muokata tai vahingoittaa, vaan hyödyntää sellaisenaan.

Suorituspaikat on valikoitu osittain kulttuurisen merkityksen vuoksi, mutta myös mielenkiintoisen ja elämyksellisen rastin toteuttamiseksi. Oleellinen osa gradua on kokemuksellisuus ja elämyksellisyys, joita haluan tarjota ihmisille kulttuuriperinnön kautta. Haluan tarjota mahdollisuuden tehdä hurjempiakin aktiviteetteja mielenkiintoisessa ja historiallisessa ympäristössä. Tarkoitus ei ole perinteiseen tyyliin vain luennoida kohteiden historiasta, vaan sen sijaan haluan ihmisten mieluummin näkevän ja kokevan sen itse ryhmän kanssa aktiviteettien muodossa. On otettava huomioon, että tapahtuma on minun suunnittelemani ja on täten tulkintaani kulttuuriperinnöstä. Omat ideat, kiinnostuksen kohteet, harrastuneisuus ja aiemmat kokemukset ovat isossa osassa palveluni suunnittelussa ja rakentumisessa. Minä tuotan oman näkemykseni palveluni

kautta, eikä se ole ainoa oikea näkemys tai tapa, eikä se myöskään ole totuudenmukaisin. Pelin aikana jaettu tieto on osittain fiktiivistä, sillä se perustuu luomaani mysteeriin. Tiedot ja materiaalit ohjaavat pelaajia mysteerissä eteenpäin. Tutkielmassani tulen siis pohtimaan: kuinka ulkoilmapakopelin kaltainen toiminta soveltuu kulttuuriperinnön esiin tuomiseksi ja hyödyntämiseksi ja millaisia mahdollisuuksia tämänkaltaisella tapahtumalla on käsitellä ja nostaa esille kulttuuriperintöä?

1. Toppilan satama-alue ja kulttuuriperintö

1.1 Historia

Toppila on kolmen kilometrin päässä Oulun keskustassa sijaitseva kaupunginosa, jonka nimitys tulee jo 1600-luvulta siellä olleesta kantatilasta. Toppilansalmi syntyi vuonna 1724 suurtulvien puhkaistua uuden väylän merelle, jolloin pienestä Toppilan purosta muotoutui Toppilansalmeksi nimetty suojaista satama-alue. Siitä kehittyi vilkas ulkosatama. Sataman tärkein vientituote oli terva, jonka seurauksena vuonna 1777 perustettiin Tervahovi tervan varastointia, merkitsemistä ja vientiä varten. Tervahovi oli toiminnassa aina 1900-luvun alkuun saakka, jolloin purjelaivaliikenne väheni ja tervan kysyntä laski. Tervahovi on toimintansa aikana palanut kahdesti. Ensimmäisen englantilaiset polttivat sen Krimin sodan aikaan vuonna 1854 ja toisen kerran Tervahovi paloi tulipalossa vuonna 1901. Sataman läheisyyteen rakennettiin vuonna 1886 rautatie, mikä vilkastutti satamatoimintoja ja lisäsi kauppatavaran liikkumista.¹ Lisäksi sataman yhteyteen rakennettiin muun muassa Snellmanin saha, oluttehdas ja Oulun kauppalaivaston kasvun tarpeisiin laivanrakennusvarveja.²

Tervahovin lopettaessa toiminnan, tilalle tulivat sahat, selluloosatehtaat ja puunjalostusteollisuus sekä kaksi suurta myllyä 1920-luvulla.³ Sotavuosina 1941–44 satama oli tärkeä Saksan armeijan huoltosatama, jonka seurauksena sinne rakennettiin saksalaisille varasto- ja huoltorakennuksia. Saksalaisten toimesta satama-alueelle saatiin myös Toppilansalmen ylitse menevä rautasilta sekä muun muassa kaksoisrautatiekiskot. Sotavuosien jälkeen ja saksalaisten vetäytyttyä satama-alue jäi tyhjilleen salmen ollessa liian matala suurille rahtilaivoille. Toppilan satama oli enää pienimuotoisesti käytössä vuoteen 2009 saakka, jolloin toiminta lopetettiin kokonaan.⁴

Toppilan sataman yhteyteen on syntynyt työpaikkoja, mutta myös pysyvää asutusta. Tervahovin, oluttehtaan, sahan ja esimerkiksi rautatieaseman lähiympäristöön rakennettiin asuintaloja.⁵ Niiden lisäksi Toppilansalmeen rakennettiin huviloita, joita varakkaimmat pitivät kesäasuntoina. Vanhin huvilayhdyskunta syntyi sataman läheisyyteen 1800-luvun puolivälissä. Huviloitaan alueelle rakensivat pääosin tervakaupalla vaurastuneet porvarit. Ilmiö kaupunkien läheisyyteen rakennetuista huviloista tuli Ruotsista, jossa jo 1800-luvun alussa varakkaimmat asuivat

¹ Teppo & Koukkari 2008: 7-8; Niskala 2011: 8-9.

² Arkkitehtitoimisto Ark-Byroo 2004: 6; Niskala 2007: 16.

³ Arkkitehtitoimisto Ark-Byroo: 6.

⁴ Teppo & Koukkari 2008: 8-9.

⁵ Niskala 2007: 16.

kesät huviloissa ja talvet kaupungeissa. Toppilansalmen lisäksi huviloita rakennettiin myös muun muassa Hietasaareen ja Mustansaareen 1800–1900-lukujen vaihteessa, jolloin väkiluku kasvoi ja kesäasuntojen tarve lisääntyi. Näiden alueiden kesäasukkaat olivat kauppiaita ja käsityöläisiä eli kaupunkilaisia, eivätkä niinkään satama-alueen työntekijöitä.⁶

Toppilansalmi on muuttunut paljon ja muuttuu edelleen nopealla tahdilla. Väestönkasvun, kaupungin vetovoiman ja imagon kasvattamisen, taloudellisen ja tehokkaan rakentamisen sekä uusien kaupunkisuunnittelun ihanteiden seurauksena on Toppilansalmi muuttunut vetovoimaiseksi kerrostalovaltaiseksi asuinalueeksi.⁷ Toppilansalmi on ollut voimakkaasti 2000-luvun alusta jo uudisrakentamisen pyörteissä ja Toppilansaareen on ollut esimerkiksi asuntomessut vuonna 2005.⁸ Toppilansaari on osa Oulun seudun yleiskaava 2020 -hanketta⁹, jonka seurauksena Toppilansaareen sekä salmen pohjoispuolelle on lisätty kerrostalovaltaisia asuinalueita.¹⁰ Tällä hetkellä Toppilansalmeen on rakenteilla merellinen kaupunginosa 5000 asukkaalle.¹¹ Yksi iso rakentamisen kohteista on tällä hetkellä Ranta-Toppila, jonne rakentuu n. 410 uutta asuntoa ja merikeskus. Vuonna 2025 tulevat uudet asuntomessut Ouluun ja jälleen kerran Hietasaaren ja Toppilansalmen alueelle Hartaanselän rantaan, joten alue tulee muuttumaan rajustikin.¹² Lisäksi Toppilaan on noussut vuonna 2017 Oulun korkein 16-kerroksinen asuinrakennus (Satamarannan Masto) sekä Toppilansalmen ylittävä Möljän silta vuonna 2012.¹³

Toppilansalmen vanhaa rakennuskantaa tällä hetkellä edustavat 1800-luvun huvilarakennukset ja 1900-luvun teollisuusrakennukset, joita edelleen löytyy asuinalueiden ja uudisrakennusten seasta. Vuonna 1986 on ensimmäisen kerran osa Toppilansalmen rakennuksia määritelty kulttuurihistoriallisesti merkittäviksi ja niiden arvokkuutta ja merkitystä on tutkittu myös inventoimalla rakennuksia ja tekemällä selvityksiä 1990-luvulla. Rakennukset ovat selvitysten ja inventointien jälkeen lopulta määritelty arvokkaiksi sekä Toppilansalmi on määritelty merkittäväksi alueeksi ja suojelualueeksi. Toppilansalmi on merenkäynnin ja kauppapalveluiden historiallinen ympäristö, josta löytyy niin huviloita kuin tehdasrakennuksia. Alkuperäisyys ja kerroksellisuus on nostettu alueen tärkeiksi arvoiksi. Haasteeksi alueelle on muodostunut uusien asuntoalueiden

⁶ Niskala 2007: 19-23; Palviainen 2010: 5-6.

⁷ Pohjamo 2014: 224-225.

⁸ Osuuskunta Suomen Asuntomessut n.d.

⁹ Oulun seudun kuntien yhteinen yleiskaava on ohjeena laadittaessa ja muutettaessa kunnan omaa yleis- ja asemakaavaa sekä ryhdyttäessä muutoin toimenpiteisiin alueiden käytön järjestämisessä. Yleiskaavassa esitetään tavoitteellinen yhdyskuntarakenne, keskus- ja liikenneverkko, suojelu- ja virkistysalueet sekä merkittävät seudulliset hankkeet. Tämän lisäksi esitetään luonnon- ja kulttuuriympäristön sekä maiseman kannalta arvokkaat alueet ja kohteet.

¹⁰ Oulun kaupunki n.d.

¹¹ Mölsä 2014.

¹² Kaleva 2016; Oulun kaupunki 2022.

¹³ Kaleva 2012; Sipola 2015.

rakentaminen ja niiden vaikutus arvoihin, joten erilaisia suojeleohjelmia on tarvittu ja tullaan tarvitsemaan.¹⁴

1.2 Kulttuuriperintö Toppilansalmessa

Kulttuuriperintö, jota hyödynnän suunnittelemissani pelissä, on pääosin historiallisia rakennuksia, kohteita ja aluetta eli materiaalista kulttuuriperintöä.¹⁵ Toppilansalmessa oleva satama ja teollisuusalueet nähdään helposti haastavana ja ongelmallisena osana kulttuuriperintöä. Ne usein jäävät käyttämättömiksi ja hylätyiksi alueiksi, kun teollisuus muuttuu tai loppuu kokonaan, kaupunkia kehitetään ja rakennetaan ajan ihanteiden ja tavoitteiden mukaisesti, kasvavalle väestölle tarvitaan uusia asuinalueita ja rakentamisen oltava kestävä ja tehokasta.¹⁶ Alueet jäävät usein jätemaa-alueiksi kaupunkien ja modernin rakentamisen keskelle.¹⁷ Alueet ja rakennukset ovat siis usein irrallisia ja uuteen ympäristöön sopimattomia, joten siksi ne nähdään helposti arvottomina ja hyödyttöminä sekä ne joutuvat usein puretuksi tai rikollisuuden kohteiksi. Ne nähdään myös liikenteen, saasteiden ja melun aiheuttajina, vaikka ne ovat aikanaan olleet asukkaiden elinkeino ja työpaikkojen lähde, ja parhaillaan syy kaupungin perustamiselle.¹⁸ Kohteet joutuvat arvosteltaviksi ja tuomituiksi visuaalisesta ja esteettisestä puolesta, vaikka niitä tulisi tarkastella toiminnallisesta, taloudellisesta ja historiallisista lähtökohdista, joita varten ne on aikanaan rakennettu ja hyödynnetty.¹⁹

Alueet ja rakennukset usein myös nähdään ja analysoidaan yksittäisinä ja eristäytyneinä muusta ympäristöstä, kun ne tulisi ajatella osana kokonaisuutta eli osana esimerkiksi teollista ympäristöä, kaupunginosaa tai elinkeinoa.²⁰ Yksittäiset kohteet ilman selkeää kontekstia ja yhteyttä muuhun ympäristöön ovat juuri niitä haastavimpia ja ongelmallisimpia hyödyntää ja säilyttää. Se, miksi Toppilansalmen satama- ja teollisuusaluetta ei ole oikein hyödynnetty, on varmasti juuri se, että ei ole yhtä selkeää ja näkyvää kohdetta tai tarkasti rajattua aluetta, vaan kohteet ovat melko laajalla alueella hajallaan ja yksittäin. Osa kohteista on jäänyt modernien rakennusten ja kaavoitusten keskelle ja monet on myös jo purettu, joten niiden oma alkuperäinen konteksti on hävinnyt. Ne eivät

¹⁴ Arkkitehtitoimisto Ark-Byroo 2004: 11; Oulun kaupungin keskusvirasto, Suunnittelupalvelut, Aluesuojeleutyöryhmä 1999: 63.

¹⁵ Smith 2006: 74.

¹⁶ Pohjamo 2014: 224–225 ; Loures 2008: 687–688.

¹⁷ Andrade et. al. 2012: 59.

¹⁸ Leus & Wouters 2009: 1.

¹⁹ Loures 2008: 689.

²⁰ Loures 2008: 689.

enää erotu edukseen, vaan pikemminkin päinvastoin alueelle kuulumattomina ja yleisöä houkuttelemattomina.

Vaikka historiaa ja kulttuuriperintöä omaava Toppilansalmi uudistuukin vauhdilla, löytyy kohteita merenkulunhistoriasta ja teollisuudesta edelleen uudisrakennusten keskeltä. Näistä kohteista osa on käytössä sellaisenaan, osa hylättyinä ja käyttämättömänä sekä osaa on muokattu ja sovellettu uusiokäyttöön.²¹ Suunnittelemissani pelissä on tarkoitus kiertää niin käytössä olevia kuin hylättyjäkin kohteita. Pelin kautta on ennen kaikkea saada hylätytkin kohteet uusiokäyttöön. Toppilansalmessa on jo paljon kohteita, joita on osattu hyödyntää ja uusiokäyttää, kuten esimerkiksi Toppilan siilot ja Vaasan Höyrymylly rakennus, joissa sekoittuu uusi ja vanha. Höyrymylly purettiin vuonna 2016 ja vanhasta rakennuksesta jätettiin tiilinen päätyseinä, joka koristaa tällä hetkellä uutta asuinrakennusta.²² Toppilan siilot taas räjäytettiin ja purettiin kokonaan vuonna 2012, koska niitä ei sellaisenaan voitu korjata asuinkäyttöön. Tilalle rakennettiin ulkonäöltään siilojen kaltainen asuinrakennus.²³ Myös itse vanha satama-alue on uudistettu ja satamassa olevaan vanhaan hirsiaitaan on rakennettu uusi kalaravintola ja iso terassi.²⁴

1.3 Kohteen rajaus:

Toppilan satama- ja teollisuusalue ei ole aivan selkeä ja yhtenäinen kokonaisuus, sillä kulttuuriperintökohteita on paljon yksittäin ja levittäytyneenä laajalle, joten tutkimuskohdetta on rajattava ja selkeytettävä jotenkin. Käytän rajauksessa apuna museoviraston luomaa RKY:tä²⁵ eli valtakunnallisesti merkittävät rakennetut kulttuuriympäristöt -karttapalvelua, jonka avulla Toppilan satama- ja teollisuusalue saadaan rajatuksi ja erotetuksi muusta ympäristöstä.²⁶ Kuvassa 1. Toppilan satama- ja teollisuusalue on rajattu sinisellä ruudukolla, joka siis osoittaa tapahtuma-alueen. Rajauksen ulkopuolelle jää Toppilansaaren puoli ja siellä sijaitseva Hietasaaren huvila-alue, jotka kyllä liittyvät satama-alueen historiaan, mutta niitä vaikea saada kytketyksi rastitapahtumaan sijaitessaan kauempana satama-alueesta. Nämä alueet erottuvat selkeästi satama-alueen kulttuuriperinnöstä ja ympäristöstä. Alueen ulkopuolelle jää myös Meri-Toppilassa sijaitseva vanhojen tehdasrakennusten keskittymä, joka on nykyisin Meri-Toppilan ostarialue. Sekin on

²¹ Kärki 2014.

²² Sankala 2016.

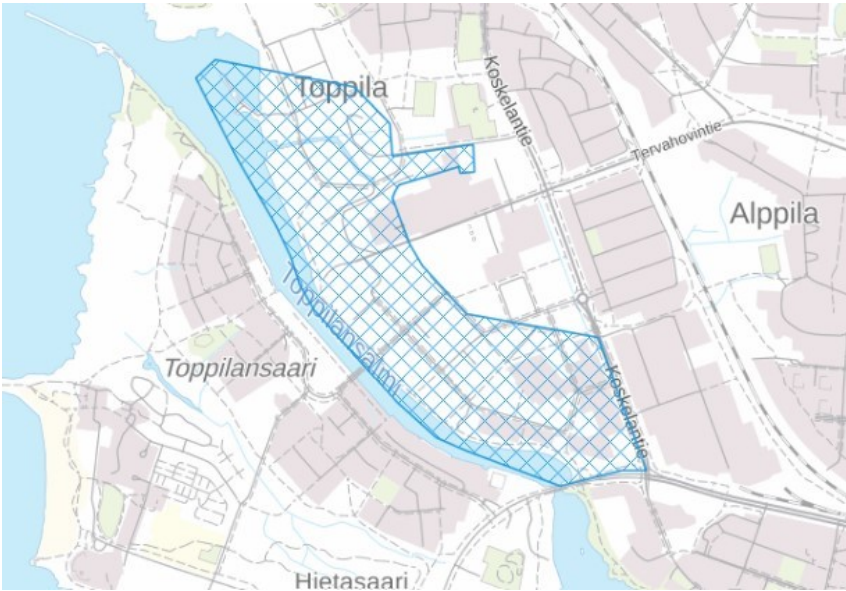
²³ Mölsä 2014.

²⁴ Lilja 2020.

²⁵ Sivustolla on julkaistu Museoviraston inventointi Valtakunnallisesti merkittävät rakennetut kulttuuriympäristöt RKY. Sivuston www.rky.fi on tuottanut Museovirasto. Toteutuksesta vastaa Tmi Hilla Tarjanne.

²⁶ Museovirasto 2009.

suhteellisen kaukana muista kohteista, joten aikaa tuhlaantuisi turhaan siirtymisiin yhden tai useamman rastipaikan ollessa kaukana tai hajallaan muista. Kaikkia mielenkiintoisia kohteita ei peliin voi aikarajan tai välimatkan vuoksi ottaa, jotta peli pysyy järkevänä kokonaisuutena.



Kuva 1. Toppilan satama- ja teollisuus alue (Museovirasto RKY)

2. Kulttuurin tuottaminen

2.1 Mitä on kulttuurin tuottaminen?

”Kulttuurituottaja on kulttuurihankkeiden ja elämysten mahdollistaja, joka organisoii ja johtaa tuotannollista toimintaa. Tuottaja vastaa siitä, että kulttuuritapahtuma tai -palvelu suunnitellaan hyvin ja toteutetaan realistisesti ja että se tavoittaa asiakkaansa sekä saavuttaa taiteelliset päämääränsä.”²⁷

Kulttuurintuottajan tehtävä on uudenlaisten elämysten ja tapahtumien kokeileminen ja luominen, uusien tilojen avaaminen yleisölle sekä toimia taiteilijan ja yleisön välissä.²⁸ Kulttuurituottajan tehtävien, työnkuvien ja metodien kirjo on siis todella laaja, sillä niitä voi olla yhtä paljon kuin on mahdollisuuksia, ideoita, tuottajia, kuin taitelijoitakin. Tuottajan osaaminen koostuu kolmesta osa-alueesta: taide- ja kulttuurisisältö, asiakkaiden tuntemus ja monipuolinen liiketoimintaan liittyvä osaaminen.²⁹ Tuottajat voivat olla itse taitelijoita ja toteuttaa omia ideoita tapahtumiksi tai toimia tuottajana toisten ideoille ja tavoitteille. Tämän gradun kirjoittajana ja ulkoilmapakopelin suunnittelijana määrittelenkin itseni myös kulttuurintuottajaksi. Tuottajat ovat ne, jotka muotoilevat kulttuurista ja luovasta sisällöstä palvelun, kuten tapahtuman yleisölle.³⁰ Tapahtumat tarjoavat ja antavat kulttuurille ja menneisyydelle mahdollisuuden tulla näkyviin ja olla esillä.³¹

Kulttuuriin liittyvä idea, näkemys, osaaminen ja tietämys saadaan luovien tuottajien kautta jalostettua erilaisiksi tuotteiksi ja palveluiksi, kuten tapahtumiksi, näyttelyiksi, kurssiksi tai vaikka aktiviteeteiksi.³² Minun on tarkoitus muuntaa Toppilan satama-alueen kulttuuriperintö ulkoilmapakopeliksi, luoda ympäristöstä alusta mysteerin ratkaisulle sekä muuntaa se mieleenpainuvaksi aktiviteettipaikaksi ja sitä kautta kokemukseksi. Tapahtuman avulla voidaan avata paikallisia tiloja uusiin tarkoituksiin.³³ Kulttuurin tuottaminen onkin juuri siksi oikea tapa lähestyä Toppilaa, jotta saan kohteet avattua ja valjastettua uuteen käyttötarkoitukseen. Sen myötä saadaan heräteltyä uutta yleisöä kohteiden pariin sekä heräteltyä kohteita uudestaan eloon.

Kulttuuritapahtumilla voi olla pitkällä tähtäimellä muitakin tavoitteita ja mahdollisuuksia ajanvietteen, viihteen tai opetuksen lisäksi. Ne voivat onnistuessaan olla

²⁷ Metropolia n.d.

²⁸ Halonen 2012: 15; Bourdieu 1983.

²⁹ Halonen 2005: 22.

³⁰ Halonen 2011a: 10; Foehl 2008.

³¹ Huttunen 2004: 53.

³² Alaranta 2012: 73.

³³ Halonen 2012: 15; O’Connor 2003: 27.

avaintekijöitä aluekehityksessä ja alueen profiloinnissa.³⁴ Tapahtumien avulla paikasta voidaan luoda tietynlainen kuva ihmisille sekä luoda ja kasvattaa alueen brändiä ja imagoa haluttuun suuntaan. Tapahtumia voidaan käyttää työkaluna paikan ja alueen promotoinnissa. Olennaista tapahtumaa luodessa on tietää ja tehdä selkeät tavoitteet tapahtumalle eli millainen kuva alueesta halutaan antaa ja mihin suuntaan aluetta lähdetään kehittämään.³⁵ Tapahtuman luomisprosessin alussa on toki myös päätettävä, kuuluuko aluekehitys ja alueen markkinointi tavoitteisiin ja millä tasolla (alueellinen tai esimerkiksi kansallisena), sillä se vaatii strategista otetta, kattavia yhteistyökumppaneiden ja alihankkijoiden verkostoa, päättäjiä ja rahoittajia mukaan sekä pitkäjänteistä suunnittelutyötä. Aluekehityksen lisäksi tapahtumilla voi olla myös muita tavoitteita, kuten taloudellinen hyöty, turistimäärien kasvattaminen ja matkailun elvyttäminen, kaupungin tai alueen näkyvyyden ja imagon kasvattaminen tai esimerkiksi päättäjien tai investoijien huomiota alueelle.³⁶

Kulttuurin tuottamisen on mukauduttava muutoksiin, trendeihin ja erilaisiin yleisöihin. Nykypäivänä tarvitaan entistä enemmän yhteistyötä ja vuorovaikutusta eri tahojen kanssa, sillä markkinat hajautuvat useisiin eri kulttuureihin sekä yleisö ja kuluttajat ovat pirstoutuneet yhä pienemmiksi kohderyhmiksi.³⁷ Kuluttajat vaativat yhä räätälöidympiä ja elämyksellisempiä palveluita ja tapahtumia, johon tuottajien on pystyttävä vastaamaan.³⁸ Luovat ratkaisut ja kuluttajaryhmien toiveiden huomioiminen ovat avaintekijöitä erottautuessaan tuotannon kovassa kilpailussa. Tuottajan tehtävä on huolehtia loppukäyttäjistä, joten se onnistuu parhaiten kuluttajien osallistamisessa jo tuotantoprosessiin.³⁹ On tärkeää olla vuorovaikutuksessa kohderyhmän, paikallisten ja kuluttajien kanssa, jotta tapahtuman toiveet ja yleisön tarpeet kohtaavat. On siirrytty massatuotannosta ja enemmistöjen huomioimisesta kohti pienempiä kulttuureja, vähemmistöjä, paikallisuutta ja yksilöllisyyttä, joten sitäkin kautta koen, että esimerkiksi Toppilan satama-alueen historiaan ja kulttuuriperintöön on tärkeää ja ajankohtaista paneutua.⁴⁰ Siellä muutoksia tapahtuu tällä hetkellä vauhdilla, joten mahdollisuus on nostaa paikallisuus ja alkuperäisyys esille, kun se on vielä mahdollista.

Kulttuurituote- tai palvelu on usein tuottajansa näköinen, sillä hän vastaa tuotantoprosessista. Lopputulokseen vaikuttaa tuottajan omat ideat, kokemukset, mieltymykset, koulutus ja esimerkiksi omat harrastukset. Tuotantoprosessissa on usein mukana myös muita tahoja,

³⁴ Halonen 2010: 6.

³⁵ Smith 2009: 3–4.

³⁶ Lakso & Kainulainen 2001: 36–37 & Halonen 2010: 48–50.

³⁷ Saksala 2015: 159 & Halonen 2011a: 54.

³⁸ Halonen 2011a: 12 & 69.

³⁹ Halonen 2011a: 10 & 41.

⁴⁰ Halonen 2011a: 40.

kuten sponsoreita, rahoittajia, päättäjiä, yhteistyökumppaneita, taitelijoita tai vaikka paikallisia, jotka usein ainakin jossain määrin vaikuttavat lopputulokseen tai ainakin sen muotoon ja saamaan näkyvyyteen.⁴¹ Tämän hetken trendit vaikuttavat siihen, mitä ja miten kannattaa tapahtumia ja palveluita tuottaa. Pakopelit ovat olleet pitkään suosittuja niistä saatujen elämysten vuoksi, joten niitä siksi aion omassa palvelussa käyttää ja yhdistää kulttuuriperinnön kanssa.⁴² Pakopelit ovat myös itselle mieluisia aktiviteetteja, kuten elämys- ja seikkailuliikuntakin, joten lopputuotteeseen vaikuttaa suuresti siis oma harrastuneisuus ja mieltymykset ja siksi palveluni on vahvasti minun näköinen. Minun kuitenkin on otettava huomioon ympäristö ja kulttuuriperintö, jotka määrittävät vahvasti palveluun kehykset eli sen mitä ympäristön kautta pystyn tarjoamaan. Peli on tarkoitus suunnitella sen mukaan mitä siellä jo on.

Kulttuurin tuottamisessa on myös haasteensa ja ongelmansa. Tuottamisessa tulee osata ymmärtää ja huomioida toisinaan jopa ristiriitaisia asioita ja taitoja, kuten tulevaisuuden visiot ja tämän hetken trendit, lyhyen ja pitkän aikavälin reaktiot, käytännön toiminta ja strateginen suunnittelu, useiden kuluttajaryhmien huomioiminen sekä yksilön tarpeet ja yhteiskunnalliset tavoitteet.⁴³ Omassa pelissäni joudun juuri miettimään esimerkiksi, että millaisella syklillä peliä muokataan eli onko sama peli käytössä pitkän aikaa vai tulisiko peliä ja juonta uusia lyhyellä aikavälillä. Joudun huomioimaan tämän hetken trendit ja tavoitteet, mutta samalla oltava perillä tulevaisuuden visioista, jotta mahdollinen seuraava peli tai yksittäisen rastin muokkaaminen olisi kuluttajille mieluisa ja itselle sitä kautta tuottoisa. Visioiden on oltava myös käytännön tasolla toteutettavissa turvallisesti ja mielekkäästi, joten strategia ja käytäntö oltava sopivasti käsi kädessä. Myös se, että mitä tavoitteita minulla on yhteiskunnallisesti tai ihan yhden pelikerran tasolla, vaikuttavat lopputulokseen.

2.2 Ohjelmanpalveluna ulkoilmapakopeli

Ohjelmanpalveluksi katsotaan omatoimiset tai ohjatut toiminnot, jotka pohjautuvat asiakaslähtöisesti viihteeseen, kulttuuriin, luontoon, liikuntaan tai terveyteen. Ohjelmanpalvelut voivat tarkemmin olla rakennettuihin ympäristöihin (tiedekeskukset, huvipuistot) ja kulttuuriin (museot, perinneohteet, teatterit) liittyvä toiminta, asiakkaan aktiiviseen osallistumiseen liittyvät palvelut, kuten seikkailu ja retkeily, tapahtumiin osallistuminen (festivaalit, urheilutapahtumat) ja luontoon liittyvät

⁴¹ Halonen 2011b: 14 & 17; Luostarinen & Parkkola 2012: 201.

⁴² Kinos 2015.

⁴³ Hristova 2008:102; Mandel 2008: 163.

matkailupalvelut (metsästys, kalastus). Edellä mainittuihin ohjelmapalveluihin liittyy usein ohjausta, välinevuokrausta, opastusta sekä aktiivista tai passiivista osallistumista. Yleisesti ohjelmapalvelu voidaan rinnastaa ohjattuun aktiiviseen tapahtumaan tai toimintaan sekä harrastus- ja virkistyspalveluihin.⁴⁴ Ohjelmapalveluita tarjoavat erilaiset ohjelmapalveluyritykset, matkanjärjestäjät, urheiluseurat, viihde- ja kulttuurialan toimijat, alueorganisaatiot, välinevuokraamot ja esimerkiksi kylpylät.⁴⁵ Luomani ulkoilmapakopeli on ohjelmapalvelu sen ollessa aktiivista ja osittain ohjattua toimintaa pohjatuen kulttuuriin ja liikuntaan. Tarjoajana palvelullani voisi olla monikin, mutta miksi ei vaikka oma ohjelmapalveluyrityskin tulevaisuudessa

Tuottajien on huomioitava kokonaiskokemus eli kaikki osatekijät, jotka yhdessä rakentavat kokemuksen. Ne voivat olla esimerkiksi ruokailu ja yöpyminen tai omassa tapauksessa rastien toteutus, sovelluksen käyttämisen helppous tai alku ohjeistus, jotka kaikki vaikuttavat kokemuksen syntymiseen.⁴⁶ Jos yksikin osatekijä ei ole onnistunut asiakkaan mielestä, se voi luoda koko kokemuksesta epäonnistuneen ja tylsän, sillä yleensä ne epäonnistumiset muistetaan helposti jopa hyvienkin ylitse. Kaikki rastien toteutuksen, siirtymien rastien välillä, monipuolisuuden ja rastien yhteensopivuuden, alun ja lopun, hinnan, keston, välineistön sekä henkilökunnan on palveltava onnistunutta kokonaisuutta ja kun kaikki nämä omassa palvelussa ovat kohdallaan, on kokonaisuus parhaimmillaan onnistunut elämys kuluttajille. Se ei riitä, että rastit ovat vain hyviä. Yleisesti tapahtumissa sekä pelini rasteilla on huomioitava erityisesti myös turvallisuus, jonka pohjalle pelini rakennetaan eli pelin suorittaminen tulee olla turvallista, niin kisaajille, järjestäjille kuin myös kohteille. Ohjeistus ja säännöt tulee olla selkeästi kerrottu, järjestäjillä oltava tarvittavat koulutukset ja esimerkiksi hätäuloskäynnit tiedossa sekä asianmukaiset varustukset heille sekä kisaajille.⁴⁷

Tällä hetkellä kulttuuri- ja taidealan markkinat ja yleisö ovat pirstoutuneet pienemmiksi kohderyhmiksi, mikä tekee suuren yleisön saavuttamisen ja markkinoinnin haastavaksi.⁴⁸ Lisäksi kuluttajat vaativat enemmän ja yhä erilaisempia ja monipuolisempia kokemuksia, joten kohderyhmän määrittely ja sen tarpeiden tyydyttäminen on entistä vaikeampaa.⁴⁹ Kaikki muutokset maailmassa ja valtavirrassa vaikuttaa siihen, mitä yleisö odottaa ja tarvitsee. Kulttuuria tuottaessa on siis ymmärrettävä yhteiskunnallista, kulttuurista ja trendien muutosta, jotta ohjelmapalveluiden tuottaminen pysyy ajankohtaisena, innostavana, kannattavana ja kiinnostavana. On tärkeää miettiä

⁴⁴ Verhelä ja Lackman 2003: 16–18.

⁴⁵ Verhelä 2014: 126.

⁴⁶ Verhelä & Lackman 2003: 35.

⁴⁷ Lehtonen 2013: 33.

⁴⁸ Hoivala 2003: 76.

⁴⁹ Halonen 2011a: 12.

tarkasti kenelle palvelua suunnitellaan sekä tunnettava kohdeyleisö ja sen tarpeet hyvin, sillä se määrittää palvelun pääpiirteet ja luonteen.⁵⁰

Palvelun ja alueen menestyminen ovat riippuvaisia lähiyhteisöistä ja kaupunkilaisista, joten oleellista on lähteä luomaan toimintaa paikallisten tai kaupunkilaisten toiveita kuunnellen eli sieltä ketä varten palvelu ja alueen kulttuurinen merkitys on.⁵¹ Pelkästään ei voida puhua alueen asukkaista tai kaupunkilaisista, vaan näin kulttuurin tuottamisen näkökulmasta on puhuttava myös tapahtuman tai palvelun kuluttajista. Tapahtumat ovat tuottajien luomia, luovalla sisällöllä muotoiltuja, palveluja, joita kuluttajat kuluttavat.⁵² Kuluttajalähtöisyys on noussut entistä tärkeämmäksi onnistumisen elementiksi tapahtuman tuotannossa, joten on olennaista ottaa kuluttajat mukaan jo tuotantoprosessiin ja kehittälyvaiheeseen, jolloin oleellinen tieto kuluttajilta voidaan jalostaa menestyväksi tapahtumaksi ja palveluksi.⁵³ Omat tai esimerkiksi päättäjiltä tulevat hienotkaan ideat eivät lopulta palvele tarkoitustaan eli onnistunutta ja kulttuuria esille nostavaa tapahtumaa, jos intressit eivät kohtaa paikallisten kuluttajien kanssa. Mitä enemmän kuluttajat käyttävät palveluja ja tuotteita, muodostuu niistä kulttuurin tuotteita.⁵⁴

Jos mietitään omaa palveluani, niin yleisö ainakin jossain määrin rajautuu oululaisiin ihmisiin, jotka ovat kiinnostuneita jollain tasolla oman kaupungin tai asuinalueen historiasta ja kulttuuriperinnöstä. Historiasta kiinnostuneet ovat varmasti yksi pääryhmä, mutta omana intressinä olisi saada palvelullani laajennettua yleisöä ja löytää uusia kohderyhmiä juuri uusilla ja erilaisilla tapahtumantuotannon keinoilla. Koen, että kulttuuriperintö ei ole pelkästään museoissa, luennoilla tai työpajoissa esitettävää ja koettavaa, vaan se voi oikeasti olla perinteistä poikkeavaa, uutta ja yllättävää. Kuluttaminen onkin nykyisin entistä elämyseskeisempää ja elämyksiä haetaan ohjelmapalveluista ja matkailupalveluista.⁵⁵ Tarkoitus ei ole tarjota palveluani vain kulttuuriperinnöstä kiinnostuville, mutta ennen kaikkea myös seikkailusta ja elämyksistä nauttiville ryhmille, jotka haluavat päästä ratkaisemaan mysteerin mielenkiintoisessa ympäristössä, oppia ja kokea uutta sekä nauttia aktiviteeteista. Ohjelmapalvelun ollessa osana myös matkailua, on kohdeyleisönä oululaisten lisäksi myös matkailijat niin Suomesta kuin mahdollisesti ulkomailtakin.⁵⁶ Peli on myös mahdollista kääntää englanniksi, jotta se olisi mahdollinen myös ulkomaalaisille, mutta

⁵⁰ Saksala 2015: 156 & 159.

⁵¹ Sirkkilä 2012: 28.

⁵² Halonen 2011a: 10.

⁵³ Halonen 2011a: 59.

⁵⁴ Du Gay 1997: 319.

⁵⁵ Konu 2016.

⁵⁶ Verhelä & Lackman 2003: 5.

vaatii totta kai enemmän työtä ja järjestelyä. Muuttamalla tai luomalla uusia mysteerejä ja rasteja, on mahdollisuus kohdeyleisöä laajentaa moneen suuntaan tai rajata melko tarkallekin kohdeyleisölle.

2.2.1 Matkailu

Ohjelmapalvelut ja tapahtumat korostuvat vapaa-ajan matkailussa ja ovatkin usein osana matkailijoiden matkapakettia.⁵⁷ Matkailun ohjelmapalvelut ovat matkailun osa-alue, joka on kasvanut voimakkaasti, sillä nykyajan matkustaja haluaa peruspalveluiden lisäksi myös muuta sisältöä eli oppia uutta, kokea jännitystä, palata vanhaan, kokea elämyksiä tai nauttia luonnosta ja kulttuurista.⁵⁸ Ohjelmapalveluita ja tuotteita voidaankin, ollessaan matkailun osana, kutsua matkailun ohjelmapalveluksi, joita voivat olla esimerkiksi kulttuuri- ja taidetapahtumat, ohjatut luontoaktiviteetit tai rakennetut aktiviteetti- ja huvikohteet. Silloin, kun Ouluun ja Toppilaan tulevat matkailijat (ihmiset, jotka oleskelevat elinpiirinsä ulkopuolella korkeintaan vuoden) osallistuvat tavalla tai toisella, johonkin aktiiviseen toimintaan tai tapahtumaan eli esimerkiksi minun luomaan palveluun, on se osana matkailua ja palveluani voidaan kutsua matkailun ohjelmapalveluksi.⁵⁹

Luomaani palvelua voisi jossain määrin kutsua myös perinnematkailuksi, sillä siinä valitaan menneisyydestä tai perinteestä jokin aihe tai alue, jonka ympärille palvelu tai tuote rakennetaan. Se voi esimerkiksi olla vuotuis- tai juhlaperinnettä hyödyntävä, kuten vanhan ajan jouluun tai saunomiseen liittyvä tapahtuma tai palvelu.⁶⁰ Palveluni pohjautuu juuri tiettyyn alueeseen eli Toppilan satama-alueelle ja aiheena menneisyydestä on 1800- ja 1900-luvun teollisuus ja laivaliikenne Oulun Toppilassa. Palvelussa korostuu erityisesti rakennukset ja kulttuurimaisema sekä tehtävien kautta hyödynnän tapoja, pukeutumista ja esimerkiksi ruokaa. Nämä perinteestä valitut tekijät muokataan ja sovelletaan nykypäivään ja trendeihin sopivaksi. Olennainen osa perinnematkailua on se, että asiakas pääsee itse kokemaan, tekemään ja näkemään, millaista menneisyydessä on ollut.⁶¹ Juuri menneisyyden kokeminen nykyajan keinoin on avaintekijä.

Toppilan ympäristö rakennuksineen ja niihin liittyvä historia on aitoa. Palveluni syntyy oman paikallisen kulttuurin pohjalta, joten alkuperäisyys on isossa roolissa palvelussani. On silti otettava huomioon ja tiedostettava se, että perinnettä hyödyntävä palveluni ei ole sama asia kuin

⁵⁷ Jänkälä 2016: 30.

⁵⁸ Verhelä & Lackman 2003: 5.

⁵⁹ Verhelä & Lackman 2003: 15–17.

⁶⁰ Huttunen 2004: 41; Jutila 1998.

⁶¹ Huttunen 2004: 41.

todellinen perinne ja historia, sillä ne ovat kuitenkin sovellettua palveluuni sopivaksi. Toisaalta kulttuuri ei ole pysyvää, vaan muokkautuu ihmisten ja niiden tarpeiden mukana ja sitä tulkitaan ja sovelletaan jatkuvasti. Palvelussani kulttuuria ja perinteitä hyödynnetään alkuperäiseltä pohjalta, mutta sovelletaan tähän hetkeen sopivaksi. Perinteisiin on tarkoitus tarjota uudenlainen tapa ja näkökulma kokea niitä ja sitä kautta säilyttää palveluni muodossa.⁶² Jos perinteitä haluaa edelleen kokea perinteisesti, on se edelleen mahdollista, mutta maailma ja tavat ajatella muuttuu, joten perinteiden on jossain määrin pysyttävä myös sen mukana mukautumalla tähän hetkeen ja olla sovellettavissa.

Palveluani ei voida kuitenkaan sitoa liian tiukasti perinnematkailuun tai lähinnä en halua sen liikaa rajoittavan tapaa tuottaa palveluani. Nimensä mukaisesti se keskittyy paljolti aitoon kansaperinteeseen, talonpoikaiskulttuuriin, suulliseen ja kirjalliseen perinteeseen enkä näin halua jumiutua perinteiseen tapaan tuottaa matkailua ja ohjelmapalvelua. En myöskään halua antaa väärää mielikuvaa palveluni tarkoituksista ja tavoitteista.⁶³ Tarkoituksenani on juuri keskittyä uuteen ja perinteistä poikkeavaan tapaan lähestyä tuottamista. En halua menneisyyden ja perinteiden rajoittavan ja ohjailevan sitä, miten ja mitä tuotetaan. Jos perinnematkailua ajatellaan keinona soveltaa ja uusiokäyttää perinteitä, jota se myös on, niin sellaisena se on oiva työkalu ja alusta palvelun rakentamisessa ja sellaisena sitä voi hyödyntää.⁶⁴

2.3 Elämyksellisyys

Tällä hetkellä elämysmarkkinoilla kuluttaminen on muuttanut merkitystään, sillä palveluiden ja tuotetarpeiden sijaan kokemukset, elämykset, merkitykset ja tunteen korostuvat entistä enemmän ja näin haetaan juuri yksilöllisiä kokemuksia massakokemusten sijaan.⁶⁵ Pine ja Gilmore (1999)⁶⁶ ovat kuvanneet tätä kuluttamisen muutosta elämystalouden käsitteellä eli tavalliset kulutushyödykkeet kehystetään elämyksellisyydellä, jolloin ne saavat merkityksellistä lisäarvoa ja näin ne voidaan myydä kalliimmalla. Ihmiset haluavat panostaa omaan vapaa-aikaan kaiken kiireen keskellä ja arvostavat omaa laatuaikaa, joten ihmiset ovat valmiita maksamaan korkeampia hintoja, jotta he

⁶² Jutila 1998: 7; Huttunen 2004: 29–31.

⁶³ Huttunen 2004: 27 & 38.

⁶⁴ Huttunen 2004: 19.

⁶⁵ Halonen 2011a: 10–11.

⁶⁶ ks. myös Pine & Gilmore 1998.

saisivat tavallisten kulutushyödykkeiden sijaan elämyksiä ja kokemuksia. Tuotteiden on oltava entistä erityisempiä ja innovatiivisempia erottuakseen massasta, sillä tarjonta kasvaa ja kehittyy koko ajan ja sen myötä kuluttajien vaatimustaso palveluille nousee.⁶⁷ Itsekin joudun palvelua suunnitella miettimään miten erottautuisi muusta tarjonnasta ja saisi luotua juuri uudenlaisia elämyksiä, joita kuluttajat vaativat.

Elämykset ja kokemukset ovat tärkeimmät tekijät tässä oman palveluni tuottamisessa, sillä niitä tahdon ensisijaisesti tarjota kulttuuriperinnön kautta ja haluan, että kulttuuri voidaan kokea elämyksenä. Elämyksen voisi määritellä yleensä positiiviseksi, henkilökohtaiseksi, ainutlaatuiseksi ja mieleenpainuvaksi tapahtumaksi ja kokemukseksi. Se tekee yleensä voimakkaan vaikutuksen. Kulttuurin tuottajan yksi tärkeimmistä tehtävistä on uusien elämysten tarjoaminen eli tuottajat luovat ja tarjoavat puitteet ja edellytykset kokemiselle sekä mahdollisesti ohjailevat niiden syntymistä, mutta asiakkaat kokevat ne silti omalla tavalla ja henkilökohtaisesti. Tuottajien on siis keskityttävä elämyksen osa-alueeseen, johon he pystyvät vaikuttamaan eli palvelun laatuun sekä asiakaskohtaamiseen ja vuorovaikutukseen.⁶⁸ Toiselle palvelussani maisema ja historia ovat tärkeitä, kun taas toiselle melominen ja köysilaskautuminen, jotka muodostavat elämyksen. Tarjoamalla monipuolisen kokonaisuuden mahdollistan mahdollisimman monelle tilaisuuden rakentaa elämyksen itselle mielekkäistä ja tärkeitä kohdista.

Parhaimmillaan elämys tarjoaa asiakkaalle muutoskokemuksen. Kokemus syntyy kiinnostumisesta ja etenee aistimisen kautta oppimiseen ja parhaimmillaan jopa muutoskokemukseen saakka. Elämyksen ei tarvitse olla maailmaa mullistava, vaan se voi olla pienikin muutos asiakkaan mielessä ja ajatuksissa.⁶⁹ Muutoskokemus voikin olla esimerkiksi uusia oivalluksia ja ajattelemisen aiheita pelin aikana, jonka jälkeen oma ajatusmaailma ja ennakko-oletukset joutuvat haastetuksi ja jopa muokkautuvat elämyksen kautta. Oman palveluni tarkoituksena onkin juuri tarjota mahdollisuus kokea kulttuuria ja kulttuuriperintöä uudella tavalla erilaisesta perspektiivistä, jonka seurauksena ihmiset saisivat uusia oivalluksia, kokemuksia, tietoa ja jopa muutoksia ajatteluun.

Jotta elämyksestä tulee onnistunut, vaatii se hyvää suunnittelua. Pine ja Gilmore (1998) ovat luoneet elämystuotteen suunnittelun viisi periaatetta, joita aion ottaa huomioon oman palvelun suunnittelussa ja toteutuksessa.⁷⁰ Ensimmäisenä on teema eli niin sanotusti punainen lanka, joka kulkee rastilta rastille ja alusta loppuun eli yhtenäistää palveluni osatekijät elämykseksi. Pääteemana

⁶⁷ Pine & Gilmore 1999; Halonen 2011a: 12.

⁶⁸ Verhelä & Lackaman 2003: 34–35.

⁶⁹ Kalliomäki 2014: 27.

⁷⁰ ks. myös Karkulehto & Venäläinen 2016.

omalle palvelulleni on satamamestarin mysteeri ja sen ratkaiseminen, mutta sen lisäksi teemoina ovat Toppilan teollisuus- ja satama-alueen historia ja kulttuuri eli ympäristön ja ajan luomat kehykset sekä elämyksellisyys ja ryhmäaktiiviteetti. Nämä kolme teemaa yhdessä oikeastaan muodostavat palveluni idean ja juonen sekä sen punaisen langan. Teemat muodostavat sen mitä tehdään eli ratkaistaan mysteeriä ja seikkaillaan ryhmänä sekä missä tehdään eli Toppilassa kulttuuriperinnön kohteissa ja niiden ympäristössä.

Toisena periaatteena on positiiviset johtolangat, jotka ylläpitävät ja täydentävät teemaa. Tarkoitus on luoda haluttuja vaikutelmia johtolangoilla, jotka vahvistavat teemaa. Palvelussani johtolangat voisivat esimerkiksi olla tapa, jolla sovellus ilmoittaa, ohjeistaa ja kannustaa kisaolijoita. Mysteerin teemaan sopien sovellus voisi käyttää esimerkiksi kisailijoiden sijaan seikkailijat tai poliisit sekä rastille saapumisilmoituksen ”olet perillä” sijaan voisi olla ”mahtavaa, olette päässeet perille Wegeliuksen lempi kapakkaan, käykää sisään Allin matalaan ja etsikää paikan tarjoilija”. Toinen hyvä esimerkki, jota voisin käyttää, on henkilökunnan tapa olla rasteilla eli he ohjeistaisivat ja pukeutuisivat ajan henkeen sopivalla tavalla sekä lopuksi palkintona voisi olla kulttuuriin liittyvä asia. Rastit ja kulttuuriympäristössä liikkuminen eivät pelkästään riitä oikean vaikutelman luomiseksi, vaan tarvitaan pienet johtolangat täydentämään ja johdattelemaan sisälle teemaan.

Kolmantena on vastaavasti negatiivisten johtolankojen karsiminen. Tarkoituksena on siis minimoida ylimääräiset, keskeyttävät ja teemasta harhauttavat tekijät. Tärkeää on, että kisailijat pysyvät koko pelin ajan teeman sisällä, eikä vastaan tulisi mitään ylimääräistä, joka katkaisisi palvelun vaikutelmaa ja juonta. Palvelussani se voisi tarkoittaa selkeitä ohjeita, ettei kisailijoille tulisi tunnetta, että mitä piti tehdä tai minne piti mennä tai ettei matkalla tulisi sellaista rastia, joka ei muiden tapaan liittyisi kulttuuriin ja ajan henkeen. Harhauttavien johtolankojen karsiminen auttaa pitämään elämyksen kokonaisuena ja yhtenäisenä. Teeman on oltava kaikille palvelussa työskenteleville selkeä, jotta harhautuksia ei pääse syntymään.

Neljäntenä on muistoesineet tai vastaavat muistelun välineet. Ne lisäävät elämyksen ajallista kestoja. Silloin, kun kokemus ja elämys on ollut onnistunut ja mieluisa, halutaan se muistaa vielä pitkään ja muistamisen välineeksi halutaan ostaa tai saada jotakin konkreettista. Palvelussani viimeisellä rastilla ryhmästä voidaan halutessaan ottaa kuva esimerkiksi polaroid-kameralla, jolloin kuvan saa heti mukaan. Toki nykyisin ihmiset ottavat paljon kuvia jo muutenkin muistoksi, mikä on hyvä palveluiden kannalta, sillä niistä on helppo muistella elämystä sekä niiden kautta saa hyvää ja ilmaista markkinointia ihmisten lisätessä kuvia sosiaaliseen mediaan. Ehkä jonkinlaisena pienenä tavoitteena palvelussa olisi se, että myöhemmin ihmisten liikkuesssa Toppilassa, he muistaisivat jotain kulttuurista tai ainakin paikasta jäisi mieluinen vaikutelma pelin kautta saadun positiivisen elämyksen

kautta. Olisi hienoa, jos alueen rakennukset ja kulttuuri itsessään herättäisivät ihmisissä ajatuksia ja muistoja jälkikäteen.

Viimeisenä periaatteena on, omaakin palvelua vahvasti inspiroinut ja ohjannut, kaikkien viiden aistin käyttö elämystuotteessa. Elämyksen arvon kasvattamiseksi on tarjottava asiakkaille moniaistillisia ärsykeitä ja suunniteltava ne jälleen kerran järkeväksi ja harmonisoiduksi kokonaisuudeksi.⁷¹ Kaikkia ei nimittäin kannata käyttää väkisin, jos ne eivät teemaan istu ja tue kokonaiselämystä. Aistien käyttö on auttanut suunnittelemaan monipuolisemman rastikokonaisuuden, ja se on myös keino erottautua muista. Pääosaan nousee näkeminen ja katsominen eli pyrin valitsemaan kohteet ja reitin niin, että olisi mahdollisimman paljon erilaista ja mielekästä katsomista sekä erilaisista perspektiiveistä. Kisailijat pääsevät esimerkiksi melomaan ja näkemään kulttuurikohteita vesiltä päin. He pääsevät näkemään kohteita myös ihan sisäpuolelta sekä pääsevät Myllyn rakennuksen katolta näkemään ympäristöä ylailmoista ennen köysilaskeutumista. Ennen kaikkea kisailijat näkevät kulttuuria myös tekemisen kautta.

Kisailijat pääsevät suorittamaan ruokatehtävän, jossa haju- ja makuaisti tulevat osaksi rastia ja sitä kautta elämystä. Rastien aikana kisailijat kuulevat pääosin tavallista ympäristöön kuuluvia ääniä, kuten liikenne, rakennustyöt ja meloessa veden äänet, jotka ovat varmasti olleet myös tuttuja ääniä myös 1800-1900 luvuilla, joten äänimaailma on jossain määrin sopiva ja autenttinen. Näiden lisäksi on olennaista mitä ja miten rasteilla henkilökunta puhuu ja ohjastaa ryhmiä. Myös sovelluksen äänimaailma olisi jossain määrin mieltä järkeväksi. On tärkeää, että puhe ja äänet rasteilla ja sovelluksessa olisi teeman mukaisia ja turhat äänet ja keskeytykset minimoitaisiin. Rasteilla kisailijat saavat mennä sisälle rakennuksiin, koskea tavaroita ja muutenkin tunnustella ympäristöä löytääkseen vastauksia ja vihjeitä, joten tunto on yksi oleellinen aisti.

2.4 Kulttuuriperintöympäristö pelialustana

Tarkoitus on luoda tapahtuman avulla uutta, kulttuuria esille nostavaa sekä samalla säilyttävää käyttöä vanhoille rakennuksille ja historialliselle ympäristölle. Toppilan satama-alueella on valmiina monenlaista kulttuuriperintöä huviloista siiloihin ja rautatieasemasta satamalaitureihin, joten paikan omia ja valmiita resursseja on olemassa ja odottavat vain hyödyntämistä. Kulttuurissa on paljon sellaista mitä ei voida tuottaa nopeasti tai enää ollenkaan, kuten esimerkiksi aidot pyramidit tai juuri

⁷¹ Halonen 2011a: 11–13.

1800–1900 luvun rakennukset ja kulttuuriympäristö, joita ei enää vain synny. Kulttuuritapahtumia sen sijaan voidaan luoda nopeastikin, joten on siis järkevää tuottaa tapahtuma, eikä ympäristöä, joka Toppilassa on kuitenkin historiallinen ja valmiina.⁷² Ne alkuperäiset ja ominaiset piirteet tekevät tapahtumasta juuri ainutlaatuisen ja jopa tavan erottautua muista, sillä kasvavana trendinä on nykyisin uudet ja rakennetut ympäristöt, kuten teemapuistot.⁷³ Tavoitteena olisi saada hylätyt ja jäljellä olevat sen ajan kulttuuria edustavat rakennukset ja ympäristö uudestaan eloon ja hyötykäyttöön, sillä ilman käyttötarkoitusta on riski joutua puretuksi ja jäädä ajan kuluttamiksi.

Onnistumisen elementtinä tapahtuman tuottamisessa on juuri paikan historian tunnistaminen ja hyödyntäminen, sillä vanhat rakennukset ja ympäristö ovat osa paikkakuntansa ja asuinalueen historiaa. Lisäarvoa paikalle syntyy nimenomaan rosoisuudesta eli tarkoitus ei ole uusaa tai kunnostaa rastipaikkoja uuden veroiseksi, vaan jättää nimenomaan paikalle tai rakennukselle ominaisia piirteitä näkyviin, jotta historia ja kulttuuri olisivat edelleen tunnistettavissa.⁷⁴ Osa kohteista vaatisi vähän kunnostusta ja ehostusta sekä osa rasteista vaatisi valmisteluja ja pieniä muutoksia aktiviteettejä varten, jotta niistä saadaan palveluuni sopivia sekä asiakkaille miellyttäviä ja turvallisia. Kohteen aitous tulee säilyä, joten pienet muutokset tehtäisiin kohteiden ehdoilla ja alkuperäisyyttä kunnioittaen ja mukaillen. Palveluni ei saa viedä liian kauas alueen omasta tunnelmasta ja kulttuurista, sillä silloin sen tuottaminen alkuperäiseen ympäristöön olisi turhaa ja alueen omaleimaisuus ja lisäarvo jäisi hyödyntämättä.

Palvelussani menneisyyttä valikoidaan ja tulkitaan tavoitteiden ja teeman mukaisesti. Alueelta valitsen sopivia kohteita sekä poimin kulttuuripiirteitä ja tapoja, joita yhdistelen ja muokkailen palveluuni sopivaksi.⁷⁵ Kulttuurin tuottaminen antaa meille tuottajille niin sanotusti mahdollisuuden ohjata ja rajata mitä ihmisten tulisi kulttuuriperinnöstä huomata ja kokea. Tarkoitus on valita kohteita kulttuuriperinnön hyödyntämisen ja esiin nostamisen, mielenkiintoisen mysteerin ja rastien toteutuksen sekä oman ideoinnin perusteella.

Historiaa ja kulttuuriperintöä omaava Toppilansalmi uudistuukin vauhdilla tällä hetkellä ja sen myötä maisema, rakennukset ja ympäristö muuttuvat alati.⁷⁶ Tämä on otettava huomioon suunnitella peliä eli kohteita voi joutua vaihtamaan ja reittiä tai rastia voi joutua muuttamaan ja se vaatii aina työtä ja resursseja. Etenkin, jos peliä haluttaisiin pitää pitkään samana, ympäristön muutos on haaste ja peliä voi olla jopa mahdoton suorittaa loppuun samanlaisena, jos

⁷² Halonen 2012: 14.

⁷³ Verhelä 2014: 126.

⁷⁴ Sirkkilä 2012: 26.

⁷⁵ Huttunen 2004: 16.

⁷⁶ Kärki 2014.

oleelliset kohteet eivät sovellu peliini enää sellaisenaan muutosten vuoksi. Kohteita voi joutua puretuksi tai suurien rakennustöiden vuoksi ympäristössä ei pysty liikkumaan normaalisti eli rastille voi joutua menemään pitkää kiertotietoa tai kohteelle ei enää pääse ollenkaan. Kulttuurikohteita voidaan joutua myös myymään, jonka seurauksena paikka ei voi todennäköisesti toimia rastipaikkana.⁷⁷

Jos peliä olisi tarkoitus uudistaa esimerkiksi vuoden tai parin välein, ei muutos ole välttämättä ongelma vaan pikemmin mahdollisuus. Esimerkiksi kartanohotellin ja kalaravintolan tulo kulttuurikohteisiin luovat uusia mahdollisuuksia pelin ympäristöön ja mahdollisia yhteistyökumppaneita ja paikallisia verkostoja, jotka ovat tärkeitä tekijöitä kohteiden käyttöönotossa.⁷⁸ Hyödyntämällä jo käytössä olevia kohteita, ei tarvitse käyttää resursseja perusasioihin, jotta kohde saadaan käytännölliseksi ja turvalliseksi rastipaikaksi. Kohteiden mahdollisia palveluita ja apukäsiä voi myös hyödyntää tarvittaessa. Muutoksen myötä voi huomata ympäristöstä kohteita, joita ei muuten olisi hoksannut käyttää tai käyttöön avautuu täysin uusia kohteita.

Tuottajan näkökulmasta Toppilan satama-alue vaatii paljon enemmän suunnittelua, yhteistyökumppaneita, paikallisten osallistamista, elävöitystä, kunnostamista ja markkinointia, sillä pohjaa näille ei juurikaan ennestään ole. Sieltä löytyy esimerkiksi juhlatila Allin Matala, Hietasaaren puolella Meri Oulun kesäteatteri, kahviloita ja ravintoloita eli palveluita löytyy ja tiloja löytyy, mutta yhtenäistä ja valmista tapahtumatilaa tai paikkaa ei löydy ennestään. Kun taas Torinranta ja keskusta esimerkiksi muodostavat valmiin ja laajan ulkotapahtumaympäristön ja tapahtumapaikkojen verkoston täynnä julkisia tiloja, kuten puistoja, kävelykatuja, aukioita ja torin, jotka mukautuvat monenlaisiin tapahtumiin. Myös monenlaiset sisätilat mahdollistavat erilaisia tapahtumia keskusta alueella.⁷⁹ Suunnittelemani peli ei ole perinteinen tapahtuma, sillä en tarvitse yhtenäistä ja siistiä tilaa, palveluita, helppoja kulkuyhteyksiä eikä suurimpaan osaan rasteista tarvitse mitään olla valmiina ennestään, joten Toppilansalmi soveltuu ulkoilmapakopelini alustaksi hyvin. Toppilansalmessa, kun ei ole valmista tapahtumaympäristöä, tulee hyödynnettyä ympäristöä rohkeasti ja poimittua kohteita vapaammin, kun johdattelua ilmeisistä ja helpoista kohteista ja paikalle olleista aiemmista tapahtumista ei ole.

⁷⁷ Rättilä 2020.

⁷⁸ Sirkkilä 2012: 25.

⁷⁹ Oulun yhdyskunta- ja ympäristöpalvelut 2017: 31–33.

2.4.1 Elävöitys

Yritykset ja tuottajat joutuvat muotoilemaan ja markkinoimaan palveluita ja tuotteita pystyäkseen vastaamaan tämän hetken kysyntään. Yritykset ja tuottajat eivät siis myy enää palveluita ja tuotteita, vaan kokemuksia.⁸⁰ Ihmiset vaativat entistä enemmän kokemuksia myös kulttuurista ja kulttuuriperintö kohteista. Kulttuurikohteilla onkin jo siirrytty esimerkiksi tarjoamaan esimerkiksi 3D-esityksiä, äänioppaita ja erilaisia palveluita lisäämään vierailijan kokemuksen intensiteettiä. Näiden lisäksi kohteita ja historiallisia tapahtumia elävöitetään sekä oppaat tulkitsevat ja näyttelevät kulttuuria ajan ja paikan henkeen sopivalla tavalla pukeutuen. Etenkin silloin, kun teknologiaa ei ole mahdollista saada kohteille, elävöityksellä saadaan luotua kokemuksia ja elämyksiä.⁸¹ Elävöitys on kerronnallinen tulkinta ja uudelleenesitys historiasta ja kulttuuriperinnöstä. Elävöittämisen avulla kommunikoidaan yleisön kanssa, opetetaan ja siirretään tietoa mielenkiintoisella ja ymmärrettävällä tavalla.⁸²

Kohteet voivat olla monimutkaisia, ränsistyneen näköisiä ja kaukaa menneisyydestä sekä kuluneita ja kolkkoja, mutta elävöityksellä voidaan saadaan kohde uudestaan eloon ja näyttämään siltä, millainen se on oikeasti ollut. Ihmiset näkevät konkreettisesti, tehokkaasti ja kestävästi millaisesta kulttuurista, tapahtumista ja historiasta on kyse.⁸³ Rakennukset ja alue luovat pelille alustan ja pohjan, mutta elävöitys on keino saada siitä elävämpi, mielekkäämpi ja helpommin lähestyttävä. Elävöittäminen voidaan tapauksessani ajatella kahdella tavalla eli kuinka itse peliä voidaan elävöittää ja parantaa sitä kautta kisailijoiden kokemusta sekä kuinka palveluni voidaan nähdä alueen elävöittäjänä.

Elävöityksessä on otettava huomioon elävöittäjän ammattitaito tai sen puuttuminen sekä historiallisten taustatietojen ja faktojen oikeellisuus ja määrä. Hyvätkään näyttelijän taidot eivät riitä, jos ei tiedä faktoja ja pysy niissä, sillä silloin ollaan kaukana autenttisuudesta. Kohteesta tai aiheesta ei haluta antaa väärää näkemystä tai kuvaa, joten ammattitaitoon on syytä kiinnittää huomiota silloin, kun informaatio ja sen välityksen laatu on oleellista.⁸⁴ Pelissäni historiallinen taustatieto ei ole suuressa roolissa, vaan taustalla ja ympäristönä. Palvelussani tärkeimpänä tekijänä on mysteeri, joka ei perustu historiallisiin faktoihin vaan keksittyyn juoneen, johon olen sisällyttänyt 1800–1900-luvun kulttuuria eli paikkoja, rekvisiittaa, ohjaajien näyttelemät henkilöt, rastit ja itse

⁸⁰ Pine & Gilmore 1998: 97–98.

⁸¹ Zotica & Mălăescu 2015: 176.

⁸² Zotica & Mălăescu 2015: 176; González-González et al. 2022: 2 & 15.

⁸³ González-González et al. 2022: 15.

⁸⁴ Meder et al. 2016: 6.

mysteeri. Elävöitys on osa palveluani, jotta kisailijat kokevat ja näkevät kulttuuriympäristöä mahdollisimman monesta näkökulmasta. Ohjaajat, ajan henkeen pukeutuneena ja juoneen heittäytyneenä, luovat oikeanlaista tunnelmaa, kuvittaa ja elävöittää ympäristöä ja innostaa kisailijoita heittäytymään omiin rooleihinsa mysteerissä ja juonessa. Ympäristö näyttäytyy eri valossa rekvisiitan ja hahmojen kautta eli herää eloon. Elävöitystä ei ole tarkoitus järjestää joka rastille, lähinnä silloin kuin se on oleellista juonen ja rastin kannalta.

Elävöitystä suunnitellessa on ymmärrettävä niin kohdetta, ympäristöä kuin yleisöäkin.⁸⁵ Asusteet ja vaatteet on mietittävä ajan henkeen ja kohteeseen sopivaksi, tarvittaessa opeteltava kieltä tai tietty tapa puhua sekä heittäydyttävä rooliin. Elävöitys on kuin näyttelijän saappaisiin hyppäämistä ja vaatii etukäteen harjoittelua ja suunnittelua, jos sen haluaa tehdä autenttisesti ja hyvin. Elävöittäminen on kohteen tai historian tulkittamista ja promotoimista ja sitä voi tehdä eri tavoin riippuen mitä yleisölle halutaan välittää.⁸⁶ Oleellista on tiedostaa, että historiasta on useanlaisia tulkintoja riippuen siitä kenen osapuolen linssien läpi asiaa tarkastellaan. Tapoja ja tyylejä elävöitykseen ja opastamiseen on useita ja niihin vaikuttaa se, että tai mitä tai ketä halutaan nostaa esille ja mihin historian tapahtumiin halutaan keskittyä.⁸⁷ Palvelussani mysteeri ja rastit ovat yhdenlainen tapa nähdä ja tulkita ympäristöä ja kulttuuriperintöä, jota elävöitys tehostaa. Elävöityksellä on myös oleellinen merkitys juonessa ja vihjeissä, joten se on luotu kisailijoita eli kohdeyleisöä varten.

Myös palveluni voidaan ajatella olevan eräänlaista elävöitystä Toppilan satama-alueella. Elävöitys kisaajille tulee rekvisiitan ja puvustettujen oppaiden kautta ei juurikaan näy ulkopuolisille, sillä ne ovat pääosin sisätiloissa, minne muu yleisö ei todennäköisimmin satu paikalle. Ennemmin palveluni kokonaisuutena eli kisailijat ja heidän toimintansa rasteilla, kuten melominen, köysilaskeutuminen tai suunnistus rasteille on eräänlaista elävöitystä tai saa ainakin ulkopuolisen yleisön katseen kiinnittymään itse aktiviteettiin ja sitä sen kautta myös rakennuksiin ja muuhun ympäristöön. Kisailijoiden liikkuminen ja aktiviteetit ovat myös hyvää promootiota pelilleni, sillä kiinnostuneet ohikulkijat ovat potentiaalisia asiakkaita jäädessään katsomaan ja kyselemään.⁸⁸ Pysähtyneet ohikulkijat ovat myös niitä, jotka toivottavasti näkevät kohteet ja alueen eri näkökulmasta.

⁸⁵ Jackson & Kidd 2008: 24.

⁸⁶ Zotica & Mălăescu 2015: 179 & 184.

⁸⁷ González-González 2022: 12.

⁸⁸ Buckley 2006: 470.

2.4.2 Live-roolipelaaminen

Rasteilla oppaiden lisäksi myös kisailijat on tarkoitus pienesti puvustaa, jotta he pääsevät oikeaan tunnelmaan ja sisälle juoneen ja teemaan. Kisailijat ovat myös jossain määrin elävöittäjiä, mutta ennemmin voisi kisailijoiden kohdalla puhua jopa larppaamisesta. Viralliselta nimeltään se on live-roolipelaamista, joka siis on kerronnallista ja dramaattista pelaamista ja se toteutetaan fyysisessä ympäristössä. Pelaajat omaksuvat oman, ennalta suunnitellun, roolin ja hahmon, jota ilmentävät toiminnassa ja vuorovaikutuksessa muiden hahmojen kanssa. Liveroolipelaamista voisi verrata improvisaatioteatteriin, jossa heittäytyään omiin rooleihin näyttelijän tavoin, mutta rasteilla tämä tapahtuu ilman yleisöä. Tärkeänä osana larppaamisessa on peliin luodut säännöt, aikaraja ja tavoitteet, fyysinen ja pelille ominainen ympäristö sekä teema tai aikakausi, mihin peli perustuu. Peliin luotu tarina ja hahmot voivat olla täysin fiktiivisiä. Oleellista on myös pelaajien asusteet ja rekvisiitta, jotta ympäristö ja roolit olisivat mahdollisimman oikeanlaiset tarinan ja teeman kannalta.⁸⁹ Live-roolipeli on yksi tapa mahdollistaa kulttuurin ja elämysten kokeminen ja se on yhdenlainen tuote tai palvelu, jonka kulttuurintuottaja voi luoda.

Palveluani voisi jossain määrin verrata larppaamisen, sillä kisailijat puvustetaan ja he ratkaisevat mysteeriä eli niin sanotusti pelaavat ennalta suunniteltua peliä, jossa on säännöt. Juoni on myös fiktiivinen, peli tapahtuu fyysisessä ympäristössä sekä vaatii kisailijoilta heittäytymistä mysteeriin. Larppaamisessa etukäteen on kirjoitettu lähinnä hahmon tavoitteet ja motivaatiot sekä joitain hahmolle ominaisia piirteitä, mutta pelissä pelaajilla ei varsinaisesti ole käsikirjoitusta siitä, kuinka he haluavat hahmon toteutettavan.⁹⁰ Kisailijoilla on pelissäni melko tarkkaan etukäteen mietitty juonen kulku ja toteutus rastilta rastille, jossa ei ole oleellista ja kannattavaa jäädä rooleihin ja näyttelemiseen kiinni, vaan keskittyä etenemiseen rasteilla. Kisailijoille ei ole ryhmän kesken määritelty rooleja, ainoastaan heidän roolinsa salapoliiseina mysteerissä on ennalta määritelty. Se, miten he haluavat tätä roolia toteuttaa, on ryhmän itsensä päätettävissä. Myös se kuinka paljon rooliin halutaan heittäytyä, tai halutaanko keskittyä ennemmin rasteihin ja niiden suorittamiseen, on ryhmän päätettävissä. Eli haluan jättää ison osan mysteerin suorittamisesta ryhmän vastuulle sekä heidän tavalleen toimia ryhmässä ja myös yksinään.

Oppaita, jotka toimivat myös elävöittäjinä, voisi kutsua myös jonkinlaisiksi larppaajiksi. He nimittäin toimivat rasteilla ennalta sovitussa roolissa puvustettuna ja osittain heidän repliikkinsä ovat etukäteen mietittyjä, sillä ne toimivat vihjeinä kisailijoille löydettävistä ja

⁸⁹ Falk & Davenport 2004: 127-128.

⁹⁰ Kamm & Becker 2016: 37.

hoksattavista asioista, joten ne tulee sanoa tarkasti. Jokainen opas saa käyttää omia persoonallisuuksia ja vahvuuksia hyväksi, mutta niin, että rooli ja vihjeet tulevat ilmi niin tarkasti kuin sillä hetkellä vaaditaan. Oppaiden hahmoilla on tavoitteet ja motiivit toimia vihjeinä ja osana juonta, mutta hahmot ovat enemmän lavasteita ja heidän on tarkoitus toimia ohjeistajina, turvallisuudesta huolehtijoina sekä sujuvan pelikokemuksen luojina.

Monelta osin larppaamisen kriteerit täyttyvät, mutta palveluni ei ole kuitenkaan liveroolipeli. Suurin ero on se, että kisailijoiden tarkoitus on olla omia itsejään ja ratkaista mysteeri omalla tavalla ja yhdessä ryhmän kanssa. Hahmot eli oppaiden roolit ja kisailijat salapoliiseina eivät ole se oleellisin näkökulma, eivätkä ole pääosassa, vaan oleellista on perheen, kaveriporukan tai vaikka työporukan kanssa yhdessä tekeminen ja mysteerin ratkaiseminen kulttuuriperintöympäristössä. Liveroolipeliharrastajat kuitenkin ovat varmasti yksi mahdollinen kohderyhmä palvelulle, sillä he varmasti keskittyvät palveluni juoneen ja tarinalliseen puoleen ja ottavat sen puolen omakseen, mikä on yhtä oikea ja hyvä tapa ratkaista mysteeri.

3. Satamamestarin mysteeri

3.1 Mistä on kyse?

Rastitapahtumaan sain idean Geo-x-on järjestämästä ulkoilmapakopelistä, jota olimme kokeilemassa muutaman ystävän kanssa syksyllä Muhoksella. Geo-x-on escape on siis toiminnallinen pakopeli, jossa yhdistyy toiminnalliset aktiviteetit ja perinteinen pakopeli ulkona luonnossa. Pakopelissä oli tarkoitus löytää Montan kätketty aarre. Kaikki aktiviteetit ja arvoitukset matkan varrella veivät lähemmäksi aarretta. Pelissä oli siis juonena ja teemana aarteen etsintä ja aikarajana oli 2,5 tuntia. Aktiviteetteina oli muun muassa lautan rakentamista, sillä melomista, ympäristöstä koodien etsimistä, teltan kasaamista ja pulmanratkaisuja. Kännykkään latasimme sovelluksen, jonka avulla suunnistimme maastossa aktiviteettien luokse. Sovellukseen tallennettiin suoritukset ja sen kautta saatiin ohjeistus aktiviteeteistä, joten aarteen etsintä tapahtui itsenäisesti sovelluksen avulla. Ainoastaan alkuohjeistuksen saimme ohjaajalta.⁹¹

Geo-x-on lisäksi olen saanut hyviä ideoita omaan palveluuni myös Go Arcticin järjestämästä perioululaisesta ömeisingreisistä. Se on oululainen kaupunkiseikkailu, jossa joukkueena suunnistetaan erilaisille rasteille ympäri Oulua. Rasteilla tarvitaan pulmanratkaisua ja ryhmä työskentelyä. Eduksi on tuntemus Oulusta. Rastin suoritettuaan ryhmä saa vihjeen seuraavalle rastille samaan tapaan kuin tunnetussa Amazing Race formaatissa.⁹² Ömeisingreis on siis osittain omani kaltainen, sillä kummatkin sisältävät seikkailua ja rastien suorittamista ryhmässä kaupunki ympäristössä sekä molemmissa on tarkoitus tuoda myös Oulua ja Oulun historiaa esille. Ömeisingreis on teemaltaan perioululainen eli rasteilla löytyy tehtäviä Oulun murteesta, historiasta sekä maistellaan perioululaista ruokaa.⁹³ Lisäksi Oulusta löytyy esimerkiksi Saagasi Eventsin järjestämä jännittävä toimintaseikkailu, jossa tarina ja juoni sekä kisailijoiden eläytyminen on kantavana teemana pakohuonepeleistä tuttujen ongelmanratkaisutilanteiden ja tiimitaitojen ohella.⁹⁴ Suunnittelemani rastitapahtuman idea ja kulku on siis saanut ideoita ja vinkkejä edellä mainitsemistani Geo-x-on, Go Arcticin ja Saagasi ohjelmapalveluista.

Luomani rastitapahtuma on ulkoilmapakopeli, jossa tarkoituksena on ratkaista mysteeri ”*satamamestarin arvoitus*” suorittamalla erilaisia tehtäviä, havainnoimalla ympäristöä, suunnistamalla, yhdessä tekemisellä ja pulmaratkaisemisella. Tässä lyhyt juonen ja mysteerin kuvaus

⁹¹ Geo-x-on n.d.

⁹² Goarctic.fi n.d.

⁹³ Ruotsalainen 2020.

⁹⁴ Saagasi Events n.d.

kisailijoille, joka heille heti aluksi annetaan. Siitä käy ilmi millaisesta mysteeristä on kyse, mitä on ratkaistava ja mikä on siis pelin tavoite:

”On vuosi 1946 ja silloisen Toppilan sataman satamamestarina toimii Einar Wegelius. Satamamestarin työtehtävänä on vartioida ja hallinnoida satama-alueetta sekä tarkastaa lähtevää ja saapuvaa rahtiliikennettä. Sunnuntaina 15.9. oli rauhallinen ilta satamassa, ainoastaan yksi rahtilaiva Ruotsista saapui kahdeksan aikaan. Wegelius tuttuun tapaan kierteli satamassa tarkistaen rakennuksia ja tehden paperitöitä omassa toimistossa Satamietie 11:ssä. Wegeliuksen on nähty lähtevän toimistolta noin tuntia myöhemmin rahtilaivan saapumisen jälkeen. Illan ja yön aikana hänet on nähty muutamassa paikassa ja seuraavana päivänä, kun Wegeliuksen olisi pitänyt olla työvuorossa päivällä klo 12, ei hän koskaan ilmaantunut paikalle. Wegeliusta ei ole nähty sunnuntaiyön jälkeen. Minne Wegelius on kadonnut ja miksi hän ei tullut työvuoroonsa? Teidät on kutsuttu selvittämään mitä tapahtui Wegeliukselle. Teillä kolme tuntia on aikaa selvittää mysteeri, onnea matkaan! Aika alkaa nyt!”

Mysteerin avulla kisailijat tutustuvat Toppilan satama- ja teollisuusympäristöön ja sen kulttuuriperintöön hieman erilaisesta näkökulmasta, kuin mistä kulttuuria on totuttu yleensä näkemään ja kokemaan, mikä onkin päätavoite pelissä. Ryhmä suorittaa mysteerin aikana yhdeksän erilaista rastia, joista muutama on pienempiä välirasteja. Rastit sisältävät esimerkiksi ruokatehtävän, jossa syödään paikallista rössypottua, merenkulkuun liittyvä pulmanratkaisun, melomista sekä teollisuusrakennuksissa liikkumisen ja tutkimisen. Aikaa mysteerin ratkaisemiseen on kolme tuntia. Ryhmän jäsenien lukumäärä olisi hyvä olla 3–6, jottei syntyisi jonottamista tai tilan puutetta ja jotta ryhmädynamiikka pysyisi optimaalisena. Tarkoituksena on ryhmänä tekeminen ja onnistuminen, joten kahdestaan rastien suorittaminen ei palvele sitä tarkoitusta, mutta peli on mahdollista järjestää vain kahden hengen ryhmällekin. Ryhmä kiertää itsenäisesti rastilta rastille puhelimeen ladattavan sovelluksen avulla, joka opastaa rasteille sekä ohjeistaa myös osan rasteista eli toimii ohjaajana silloin, kun oikeaa opasta ei ole paikalla. Idean sovelluksen käyttämiseen sain Geo-x-on pelistä. Sovelluksen avulla pelin vetämiseen tarvitaan vain muutama opas, sillä sovellus hoitaa yksikertaiset ohjeistukset ja siirtymät, näin ollen opasta ei tarvita joka rastilla. Sovelluksesta vois myös seurata ajan kulumista.

Ryhmien liikkuminen rastien välillä tapahtuu kävellen sekä melomalla Toppilansalmea pitkin. Rastipaikat ovat lähellä toisiaan ja kohteet ovat suhteellisen selkeitä ja etenkin oululaisille tuttuja, joten siirtymiin ja kohteiden etsintään ei pitäisi mennä liikaa aikaa. Matkaa kertyy yhteensä noin 2 km meloen ja kävellen, joten osallistua voivat lähes kaiken kuntoiset. Toki jos rastit haluaa suorittaa kilpailu- tai kuntoilumielessä, niin juokseminen on enemmän kuin sallittua. Rastien lopuksi

kisailijat saavat kyydin takaisin lähtöpaikalle. Kuvassa 2. näkyvät rastien sijainnit kartalla, mutta kisailijat eivät tällaista karttaa näe tai saa käyttöönsä, sillä he itse joutuvat rasteilla aina selvittämään seuraavan kohteen, jonne sovellus myös opastaa tarvittaessa.



Kuva 2. Kartassa on rastit numerjärjestyksessä lähtien lähtöpaikasta, joka on vihreällä. Punaiset ovat pääraseja ja keltaiset välirasteja. Kuva tehty palvelussa <https://kartta.paikkatietoikkuna.fi/>.

Kuvassa 2 näkyy pelialue ja rastit numerjärjestyksessä. Päärastien ohella ryhmän on suoritettava myös niin sanottuja välirasteja, joissa on muun muassa löydettävä tai hyödynnettävä tarvittavia välineitä tai tarkkailtava ympäristöä tarvittavien koodien löytämiseksi. Koodeja ja välineitä tarvitaan pääraseilla muun muassa ovien aukaisemiseen ja eteenpäin pääsemiseksi. Rasteille päästessä ei ole tarkoituksena luennoida kohteen historiasta, joka perinteisesti nähtävyyksierroksilla kuuluisi asiaan, vaan nyt kisailijat saavat keskittyä yhdessä tekemiseen ja mysteerin ratkaisemiseen, jonka kautta kohteet tulevat nähtyiksi ja tutuiksi. Jotain tietoa tulee sovelluksen, oppaan, rekvisiitan, mysteerin juonen ja tehtävien kautta, mutta vain silloin kuin se on relevanttia juonen ja rastien kannalta.

Rasteille mukaan on tarkoitus antaa pieni varustekassi sisältäen muistiinpanovälineet, köyttä kanoottien sitomiseen rantautuessa, vesitiiviitä pusseja arvotavaroille melonnan ajaksi ja kokoontaitettava matkalapio. Kaikki varusteet eivät ole valmiina repussa, vaan osa tarvikkeista tulee löytää matkan varrella, joista tulee tieto sovelluksen tai oppaan kautta. Kisailijoiden tulee varustautua rastitapahtumaan sään mukaisella ulkoiluvaatetuksella ja hyvillä kengillä. Lisäksi yhden ryhmäläisen

on ladattava sovellus kännykkään, joten osallistujilla tulee olla kännykkä, jossa on muistia ja akkua riittävästi. Pelastusliivit, kiipeilyvarusteet, muut turvallisuusvarusteet sekä tarvittavat välineet tulevat pelijärjestäjien kautta. Pelin aikana käytän jotain peliin sopivaa logoa ja esimerkiksi logotarroilla pystyn merkitsemään rakennuksissa kisailijoille oleellisia tarvikkeita ja opastamaan reittiä haluttuun paikkaan.

Rastipaikat ovat osittain valikoituneet sen mukaan, mitkä sopivat mysteeriin ja juoneen. Kohteita valittaessa ja juonta suunnitellessa olen halunnut huomioida kohteiden ja alueen alkuperäistä historiaa sekä tarinoita ja siksi kyseessä onkin satama-alueeseen ja satamamestariin perustuva mysteeri. Suunnittelin juonen paikan historiaan pohjautuen, jotta se tulisi vaivihkaa tutummaksi ilman historian luentoa aiheesta. Pelillä haluan tarjota tilaisuuden ja puitteet ympäristölle ja historialle olla esillä. Juoni kierrättää ja tutustuttaa monenlaisiin kohteisiin, jotka ansaitsevat tilaisuuden tulla nähtyiksi.⁹⁵ Kun juoni liittyy alueen historiaan, on sen perusteella myös helppo ja luonteva valita kohteita kisaan ja näin pysyy pelinkulussa punainen lanka ja yhtenäisyys. Rastit on siis suunniteltu ja valittu pääosin juoni edellä. Juoni on minun suunnittelemani, joten henkilöt, kuten Wegelius, ovat keksittyjä. Paikat noudattavat osittain niiden alkuperäistä tarkoitusta, mutta ne on sovellettu kuitenkin juoneen eli satamamestarin mysteeriin sopiviksi.

Suorituspaikat on valikoitu lisäksi myös kulttuurisen merkityksen vuoksi eli olen pyrkinyt valitsemaan monipuolisesti erilaisia, niin hyvin säilyneitä ja hienoja kuin hylättyjä ja rujojakin, kohteita, jotka tuovat alueen koko kirjon ja kulttuurin esille. Rastien valintaan on vaikuttanut myös se, että niissä voidaan suorittaa kisaajille mielenkiintoinen ja elämyksellinen aktiviteetti. Osa kohteista on myös melko ilmiselviä valintoja ja niissä aktiviteettien on tarkoitus nostaa ne uuteen ja erilaiseen valoon. Harvemmin tulee ajateltua esimerkiksi nykyistä asuinrakennusta ja entistä Vaasan höyrymyllyä Wegeliuksen katoamiseen liittyvänä paikkana tai köysilaskeutumisen mahdollistajana eli aktiviteettiympäristönä.

3.2 Rastit

3.2.1 Lähtöpaikka

Kisailijat saapuvat paikkaan Satamatie 35 eli Toppilan satamaravintolan pihaan, jossa ohjaaja on ottamassa kisailijat vastaan ja ohjeistamassa heidät alkuun. Siinä käydään läpi muun muassa pelin

⁹⁵ Huttunen 2004: 53.

kulku, sovelluksen käyttö, liikkuminen, aikaraja, ongelmatilanteet, turvallisuus, juoni sekä tavoite. Jotta kisailijat pääsevät sisälle juoneen ja kulttuuriin, heidät on tarkoitettu hieman puvustaa teemaan sopivaksi. Heille annetaan kaulaan, rikospoliiseillakin usein nähdyt virkamerkit, joista käy ilmi, että kisailijat ovat mysteeriä ratkaisevia salapoliiseja. Tarkoitus myös olisi, että virkamerkit olisivat aikakauteen sopivat. Koska kyseessä ei ole liveroolipeli, joten osallistujia ei tarvitse puvustaa tämän enempää. Suurempi puvustaminen ei olisi myöskään käytännöllistä, sillä rastit sisältävät muun muassa köysilaskeutumista ja melomista, niin liikkumisen on oltava helppoa ja esimerkiksi hatut eivät pysyisi aktiviteeteissä päässä. Osalle yleisillä paikoilla liikkuminen erikoisissa asusteissa saattaisi olla myös nolostuttavaa ja epämiellyttävää, joten pieni virkamerkki on melko huomaamaton ja helppo riisuakin, jos niin haluaa.

Se, että kisailijoilla on ennalta määrätty rooli ja asusteet, helpottaa heittäytymistä rooliin ja mysteeriin. Sen voidaan ajatella olevan jonkinasteista larppaamista eli live-roolipelaamista ja kisaan voikin lähteä myös enemmän larppaamisen näkökulmasta, jos haluaa. Larppaaminen on myös oiva keino hypätä ja perehtyä uuteen kulttuuriin, vastakkaiseen sukupuoleen tai vaikka eri aikakauteen. Kulttuurista voi oppia eri asioita ja omaksua uusia näkökulmia, joita ei esimerkiksi kirjojen kautta saa. Larppaaminen on ovi uuteen maailmaan konkreettisesti, fyysisessä ympäristössä.⁹⁶ Toppilassa on edelleen nähtävillä 1800–1900 luvun ympäristöä ja rakennuksia ja ne ovat osittain jopa täysin alkuperäisiä, mikä tekee hyppäämisen teollisuuden värittämään aikakauteen ja kulttuuriin helpomman, kun ympäristöä ei kokonaan tarvitse kuvitella itse. Mysteeri sekä kisailijoiden ja oppaiden roolit ovat hyvä linkki aikakauteen ja auttavat hyppäämään sinne, vaikka varsinaisesta larppaamisesta ei palvelussani ole kyse. Palvelussani on kyse juuri heittäytymisestä mysteeriin ja ympäristön luomaan tunnelmaan, jossa luodut hahmot toimivat hyvänä johdatteluna ja sisään heittäjänä.

Jokainen ryhmä on erilainen ja saa itse luoda oman tavan suorittaa mysteerin sääntöjen puitteissa. Oleellista on ryhmän dynamiikka, jota ei voi käsikirjoittaa, sillä jokainen ryhmä ja ryhmänjäsen on erilainen. Idea on yhdessä ja ryhmänä tekeminen, jossa oleellista on ryhmän sisällä tapahtuva luontainen tai yhdessä sovittu työnjako ja roolit. Tarkoitus ei ole ennalta määrätä ryhmän dynamiikkaa palvelun toimesta. Larppaaminen on usein performatiivista, mikä ei kuulu oman palveluni tarkoituksiin, sillä tarkoitus on vain luoda kisailijoille mieleenpainuva ja onnistunut kokemus. Tarkoitus ei ole luoda elävöitystä ulkopuolisille tai viedä liikaa huomiota pois itse mysteeristä sillä, että keskitytään liikaa rooleihin.⁹⁷ Toki ulkopuolisten osoittama kiinnostus

⁹⁶ Kamm & Becker 2016: 36 & 48.

⁹⁷ Kamm & Becker 2016: 37.

kisailijoiden toimintaan ja pukeutuneisiin hahmoihin rasteilla on hyvää mainontaa ja näkyvyyttä palveluntarjoajalle eli minulle sekä kulttuuriperinnölle.⁹⁸ Ympäristö on tarkoitus ottaa huomioon mysteerin ja rastien kautta sekä vihjeitä ja yksinkertaisesti ympäristöä havainnoiden eikä niinkään hahmon motiivien kautta. Jokainen huomaa ympäristöstä ja kulttuuriperinnöstä eri asioita, mille haluan jättää tilaa ja se auttaa ryhmää menestymään mysteerissä, kun jokainen huomaa todennäköisesti vähän eri asioita.

Kun kisaajat on puvustettu ja ohjeistettu, annetaan heille paperilappunen, johon on kirjoitettu edellä mainittu lyhyt kertomus Wegeliuksen katoamisesta, joka siis toimii ensimmäisenä vihjeenä. Kertomuksesta on siis helposti poimittavista yksi selkeä paikka eli osoite Satamatie 11, jonne kisailijoiden on suunnattava seuraavaksi. Matka on lyhyt ja oikean paikan löytämisessä auttaa kännykkään ladattu sovellus, joka toimii myös karttapohjana. Sovellukseen on syötettävä osoite, jonka jälkeen se opastaa kisailijat perille. Alussa kisailijoita on ohjeistettu, että jokainen vihje tulee pitää tallessa, sillä niitä voi tarvita kisan aikana, joten kertomuskin on hyvä pitää tallessa.

3.2.2 Satamamestarin toimisto



Kuva 3. Satamakapteenin toimisto ja virka-asunto. Lisäsiipi valmistunut myöhemmin.

Sovelluksen karttaa seuraamalla kisailijat päätyvät vanhan keltaisen omakotitalon portaiden juurelle, joka siis toimii ensimmäisenä rastipaikkana. Kyseessä on satamatoimisto, joka on oikeastikin ollut satamakapteenin toimistona ja virka-asuntona vuodesta 1942 vuoteen 1978 asti ja toimii myös mysteerissä Wegeliuksen toimistona, kotina ja viimeisenä olinpaikkana, josta hänet on nähty lähtevän (kuva 3). Toimiston lisäsiiven valmistuttua vuonna 1971 sijoitettiin sinne tili- ja laskutusosasto sekä

⁹⁸ Wilcox-Levine 2015: 69.

neuvotteluhuone. Nykyisinkin rakennus toimii toimistona ja työtilana sekä lisäksi näyttelmävarastona sekä harjoitustilana.⁹⁹

Toimistossa suoritetaan ensimmäinen rasti, jonka ideana ei ole ihan perinteinen pakohuonepeli¹⁰⁰, vaan tarkoituksena olisi saada tietty esine huoneesta, joka antaa vihjeen seuraavalle rastille eikä pakeneminen huoneesta niin kuin yleensä. Rakennuksesta yksi huone olisi tarkoitus sisustaa ammatin ja ajanhenkeen sopivaksi eli huone lavastetaan Wegeliuksen toimistoksi, jossa on hänen henkilökohtaisia tavaroitansa, kuten vaatteita ja valokuvia sekä ammattiin tarvittavia esineitä, kuten kartoja seinillä, kirjallisuutta, sataman laivaliikenteen aikatauluja, yhteystietoja, muistiinpanoja, valokuvia satamasta ja laivoista sekä huonekaluja. Tällä rastilla voisi hyödyntää paikallisten tuntemusta, tarinoita ja kokoelmia. Toimisto olisi siis tarkoitus sisustaa ja lavastaa ajan henkeen sopivaksi, joten toimisto tarvitsee oikeanlaisia tavaroita ja huonekaluja, joilla luodaan tunnelma. Toimisto oli toiminnassa vuoteen 1978 asti, joten alkuperäisiä tavaroita voi olla itse toimistolla olemassa tai vastaavia voisi löytyä läheltä, alueen rakennuksista tai asukkaiden kodeista tai varastoista. Paikalliset saisivat tuoda toimistoon tavaroita, vanhoja valokuvia, julisteita ja vaatteita, joilla huone saataisiin elävöitettyä tunnelmaltaan oikeanlaiseksi, mielenkiintoiseksi ja autenttiseksi. Tällä saataisiin myös osallistettua paikalliset luomisprosessiin ja samalla saataisiin paikallista kulttuuria kerättyä, säilytettyä ja nostettua esille. Kaiken ei tarvitse kuitenkaan olla alkuperäistä ja täysin autenttista, sillä oleellisinta on kuitenkin luodut mielikuvat ja tunnelma satamamestarin toimistosta.¹⁰¹ Nyt ei ole kyse museosta ja tavaroiden esille tuomisesta, vaan mysteerin ratkaisusta, joten tavaroihin saa ja pitää koskea sekä tavaroiden oltava käytännöllisiä ja oleellista juonen kannalta.

Kisailijoiden tulisi huonetta tutkimalla löytää muun muassa karttoihin, valokuviin ja huonekaluihin piilotettuja koodeja ja avaimia, joilla he saavat toimistossa olevia lukkoja auki ja näin pääsisivät käsiksi aina uusiin vihjeisiin. Huoneesta on tarkoitus lopuksi saada kirjoituspöydän ylin lukollinen vetolaatikko auki, jonka sisältä löytyy tulitikkuaski, johon on kirjoitettu nelinumeroinen numeroyhdistelmä, joka tulisi ottaa mukaan, sillä sitä tarvitaan myöhemmin. Lisäksi sisältä löytyy Wegeliuksen lokikirja, jota hän on ylläpitänyt töissä ja merkannut siihen tarkasti mitä hän on tehnyt ja missä käynyt päivän aikana. Wegelius on täyttänyt sitä myös katoamispäivänään ja viimeisestä merkinnästä käy ilmi, että hän oli aikeissa mennä konttorille, joka sijaitsee noin 200 metrin päässä

⁹⁹ Arkkitehtitoimisto Ark-Byroo: 41.

¹⁰⁰ Pakohuone (room escape) on peli, jossa ryhmän tavoitteena on paeta huoneesta tunnissa pulmia ja arvoituksia ratkaisemalla. Huonetta tutkimalla on tarkoitus löytää vihjeitä pelin etenemiseen ja lopulta ulospääsyyn. Roomescape n.d.

¹⁰¹ Riukulehto 2001: 12.

toimistolta. Kisailijoiden tulee hoksata tämä viimeisin merkintä, että se on seuraava rastipaikka. Suunnan ja kartan konttorille kisailijat saavat sovelluksesta, joka kysyy seuraavaa kohdetta ja siihen on vastattava ”konttori” eli talon nimi.

3.2.3 Konttori



Kuva 4. Konttorirakennus ja sen pääsisäänkäynti.

Konttori on mahdollisesti rakennettu jo 1800-luvulla, mutta tarkkaa rakentamisajankohtaa ei ole tiedossa. Tämänhetkinen ulkoasu on kuitenkin 1950-luvulta, jolloin sitä myös laajennettiin itäpuolelta ja rakennus sai toisen sisäänkäynnin (kuva 4). Näyttävintä kohtaa rakennuksesta on pääsisäänkäynti, jossa on päätykolmio ja pylväät. Rakennuksen edestä on aiemmin mennyt junarata, mutta enää raidetta ei ole olemassa. Konttori on toiminut pitkään toimistona, mutta nykyisin se seisoo käyttämättömänä ikkunat ja ovet kiinni tiukasti teljettynä, ja näin sisälle ei ole pääsyä. Rakennuksesta huomaa, että sitä on turmeltu, jonka vuoksi sisälle pääsy on todennäköisesti estetty. Samasta pihapiiristä, konttorin takaa, löytyy myös näyttävä nikkarityylinen huvilarakennus nimeltään Ellala, jossa on huviloille tyypillinen torni. Huvila on pidetty hyvässä kunnossa, siellä on paljon koristeellisia yksityiskohtia ja suuri piha.¹⁰²

Yksi syy miksi valitsin konttori rakennuksen on kontrasti siistin ja kauniin sekä rujan ja hylätyn välillä, sillä se on selkeästi havaittavissa rakennusten välillä niiden sijaitessaan lähekkäin ja siksi helposti verrattavissa. Huvila on rakennussuojeluvuorossa (2004) määritelty paikallisesti merkittäväksi sekä sille on annettu suojeluosuus, kun taas konttori on todettu kulttuurihistoriallisesti ja kaupunkikuvallisesti merkityksettömäksi sekä sillä ei ole yhtenäistä tyyliä

¹⁰² Arkkitehtitoimisto Ark-Byroo 2004: 49 & 97.

toisin kuin huvilalla.¹⁰³ Huvila saattaisi olla siis merkitykseltään ja ulkonäöltään helpompi ja ilmeisempi vaihtoehto rastipaikaksi. Konttorilla ei ole käyttötarkoitusta, selkeää tyyliä tai valmiita siistejä tiloja, mikä antaakin vapaammat kädet suunnitella jotain uutta ja erilaista sekä mahdollisuuden luovemmalle rastille, sillä tyyllittömyys ja rujous eivät johdattele tiettyyn suuntaan suoraan toisin kuin vieressä oleva huvila. Tällaiset hylätyt ja käyttämättömät kohteet ovat aina mahdollisia uudelleenjalostamisen ja hyödyntämisen kohteita, jotka tulisi nähdä voimavarana ja uniikkeina historiakohteina, jotka mahdollistavat ja samalla tarvitsevat luovia ratkaisuja ja suunnitelmia säilyäkseen.¹⁰⁴ Tavoitteeni on nostaa kulttuuriperintöä esille, joten on helpompaa valita konttori, sillä se ei ole tällä hetkellä esillä ja hyödynnettyä, toisin kuin huvila, johon on tulossa jo kartanohotelli.¹⁰⁵

Konttorissa ikkunat on naulattu umpeen, joten rakennuksessa on taatusti pimeää, mikä kannattaa tällä rastilla hyödyntää ja se onkin myös yksi syy miksi rakennus päätyi palveluuni. Wegeliuksen on siis nähty lähtevän konttorille, joten kisailijoiden on selvitettävä, mitä hän teki rakennuksessa. Sovellus antaa ohjeistuksen rakennuksen ulkopuolella, että ”*Selvittäkää mitä Wegelius on tehnyt rakennuksessa, joten astukaa sisään etuovesta. Eteisestä löydätte itsellenne taskulamput. Ottakaa ne käyttöön ja etsikää vihjeitä. Sisällä on pilkkopimeää.*” Rakennuksessa kisailijoiden on etsittävä vihjeitä pimeästä rakennuksesta taskulamppujen avulla ja yksi selkeä esine, joka tulisi löytää, on UV-lamppu, joka on merkitty logotarralla. Se on toimistossa pöydällä melko näkössä, kun vain hoksaa huoneeseen mennä. UV-lampulla on tarkoitus nähdä Wegeliuksen kätkeytyjä viestejä ja merkkejä, jotka näkyvät vain UV-valon avulla. Merkkejä löytyy seinistä ja portaikosta muun muassa nuolina, jotka johdattavat kisailijat yläkertaan ja yhden seinän luokse. Seinällä on taulu, jonka takaa löytyy avain, joka käy taulun vieressä olevaan pöytälaatikkoon, joka on lukossa. Laatikosta löytyy lappu, jossa lukee ”*Kiitos Wegelius Alpon lainasta, tässä avain. Laiva on palautettu normaalille paikalle. Terveisin, Kippari Karhula*”. Wegelius oli käynyt hakemassa tuttavalla lainassa olleen Alpo-laivansa avaimen ja lähtenyt siis laivalleen. Pöytälaatikosta on myös otettava laivaliikenteen aikataulut mukaan, sillä ne on merkitty logolla. Sovellukseen tulee syöttää nimi ”karhula”, jonka jälkeen sovellus opastaa laivalle.

¹⁰³ Arkkitehtitoimisto Ark-Byroo: 97.

¹⁰⁴ Loures 2008: 689.

¹⁰⁵ Lilja 2020.

3.2.4 M/S Alpo



Kuva 5. M/S Alpo

Satamassa parkissa on laiva nimeltään M/S Alpo, joka toimii siis Wegeliuksen laivana ja seuraavana rastipaikkana (kuva 5). Laiva on rakennettu vuonna 1943 Amerikassa armeijan käyttöön ja saman vuonna siirretty Eurooppaan ja se on ollut mukana muun muassa Normandian maihinnousussa. Saman vuosikymmenen lopussa laivasta tuli Suomeen merivoimille ja se uudelleenrakennettiin 50-luvun alussa Raumalla. Sieltä se on siirtynyt Ouluun Toppilaan, jossa on sen virallinen kotilaituri. Oulun kaupungilla Alpo oli satamajäänmurtajana ja satamahinaajana vuoteen 1989 asti, jonka jälkeen siirtynyt yksityisomistukseen ja nimetty perinnelaivarekisteriin vuonna 2005.¹⁰⁶ Ulkonäöltään ja historialtaan Alpo on mielenkiintoinen ja sopiikin täydellisesti mysteerin juoneen ja rastipaikaksi. Merellisyyden on myös tärkeä vetovoimatekijä Oululle, mutta sitä ei ole tällä hetkellä tarpeeksi tuotu esille ja sitä kaivattaisiin lisää matkailun ja tapahtumatuotannon näkökulmasta.¹⁰⁷ Merellisyyden on laaja teema otettavaksi käsittelyyn peliin kaiken muun lisäksi, mutta esimerkiksi tällä tai melontarastilla on kuitenkin hyvä, että merellisyyden saadaan tuotua osaksi peliä ja mysteeriä. Merellisyyteen liittyvän mysteerin voisi hyvin suunnitella samaan tyyliin, kuin tämän pelini, jossa voisi käsitellä merellisyyttä ihan omana aiheenaan, mikä varmasti olisi hyödyllistä, sillä teeman esiin tuonti Oulussa on jäänyt liian vähiin. Peli voisi siihenkin tarjota erilaisen näkökulman.

Kun mietitään satama- ja teollisuusaluetta pelin alustana, ei se äkkiseltään kuulosta kaikille houkuttavalta ja siihen saattaa liittyä ristiriitaisia tai negatiivisiakin mielikuvia ja odotuksia. Tähän vaikuttaa varmasti se, että lähimenneisyyttä on usein vaikeampi elvyttää ja kokea

¹⁰⁶ Suomen laivahistoriallinen yhdistys ry n.d; Ronkainen 2008.

¹⁰⁷ Oulun kaupunki 2021.

mielenkiintoisena ja innostavana kulttuurina toisin kuin kauempi menneisyys.¹⁰⁸ Toppilansalmen satama-alue saattaa tuntua aika arkiselta paikalta, sillä suurin osa rakennuksista on 1900-luvulta ja siitä ei ole kuin reilu 10 vuotta, kun on satama lopettanut toimintansa kokonaan. Joillekin satama on siis voinut olla hetki sitten vielä työpaikka tai isovanhemmat ovat voineet työskennellä Vaasan höyrymyllyllä ja tällä hetkellä Toppilan siiloissa (jotka eivät ole siis alkuperäisiä enää) myös asutaan, joten kulttuuri voi tuntua todellakin liian arkiselta ja läheiseltä, että se herättäisi kiinnostusta. Pelin on tarkoitus tarjota mahdollisuus kokea arkinen alueen kulttuuri mielenkiintoisena uudenlaisen tekemisen kautta. Kulttuurintuottaminenhan on arkisen kokemuksen ja eletyn elämän elämyksellistämistä ja kaupallistamista. Tuottajien on luotava ja tarjottava keinot, jotta arki saadaan kaupallistettua oikein ja mielenkiintoisesti.¹⁰⁹

Päästäkseen laivalle sisään, on kisailijoiden ensin saatava ovesa oleva nelinumeroinen lukko auki. Koodiksi siihen käy vuosiluku 1946, joka löytyy kisailijoille alussa jaetusta lyhyestä juonen kuvauksesta. Laivan sisällä kisailijoita odottaa eräänlainen lasku- ja pulmatehtävä. Heidän tulee selvittää lyhyitä arvoituksia, laskea asioita, kuten laivassa olevien pelastusrenkaiden määrä sekä laskea navigointiin liittyviä tehtäviä. Tähän tehtävään he tarvitsevat myös konttorista löydetyt laivaliikenteen aikataulut. Vastaukset syötetään valmiiseen kaavioon ja ratkaisemalla sen saadaan oikea vastaus sovellukseen, joka antaa ohjeet seuraavalle rastille. Oikeaa vastausta ei saa, jos yksikin erillisestä lasku- tai arvoitustehtävästä on väärin. Ryhmä voi laskea kaikki tehtävät yhdessä tai hajaantua laivalle laskemaan ja ratkaisemaan tehtäviä ja yhdistää vastaukset sitten lomakkeelle. Arvoitukset ovat merellisyyteen ja merenkulkuun liittyviä ja laskutehtävät laivaan tai navigointiin liittyviä, koska merellisyys on osa Oulun kulttuuriperintöä. Vastaukset merellisyydestä voivat jäädä eri tavalla mieleen, koska ne on itse selvitetty ja laskettu, toisin kuin jos vain kirjasta lukisi merellisyydestä.

Vastaus käy sovellukseen koodiksi, mutta se käy myös laivassa olevaan isoon arkkuun, joka ei varmastikaan jää kisailijoilta huomaamatta. Sen sisältä löytyy Wegeliuksen reppu, johon on pakattu vaatteita, lompakko ja passi. Oliko Wegelius siis lähdössä jonnekin? Kisailijat voivat saada jo viitteitä siitä, että jonnekin hän oli lähdössä, mutta se, että minne ja miksi, jää vielä arvoitukseksi. Arkusta löytyy myös kiikarit, jotka on merkitty kisan logolla, joten ne on otettava mukaan, sillä sitä tarvitaan myöhemmin pelissä. Silloin, kun sovellukseen on syötetty oikea vastaus, tulee siihen ilmoitus, että *”kävisikö vastaus myös jonnekin muualle laivassa”*, jotta kisailijat varmasti hoksaavat avata arkun. Sovellus myös ilmoittaa, että lähtiessä kisailijoiden on lukittava laiva samalla lukolla,

¹⁰⁸ Petrisalo 2001: 120.

¹⁰⁹ Janhila-Anttonen 2016: 157.

jonka he avasivat saapuessaan laivalle. Näin vältetään siltä, ettei kenenkään oppaista tarvitsisi tulla rastille perästä, vaan voi odottaa suoraan seuraavalla rastilla seikkailijoita. Näin varmistetaan, ettei laivaan pääse ulkopuolisia. Kun lukitusta laivasta on otettu kuva, antaa sovellus suunnan seuraavalle rastille.

3.2.5 Vaasan Höyrymylly



Kuva 6. Vanhasta Vaasan höyrymyllystä jäljelle jäänyt päätyseinä.

Seuraavana rastipaikkana toimii Vaasan höyrymylly, jossa on jäljellä vanhasta höyrymyllystä enää vain meren puoleinen punatiilinen päätyseinä (kuva 6). Höyrymylly on tällä hetkellä asuinrakennus. Alkuperäinen höyrymylly on rakennettu 1924, mutta sitä on korotettu myöhemmin useampaan kertaan ja lopullinen ulkoasu on vuodelta 1953. Toiminta on loppunut vuonna 1990-luvun alussa ja se seisoikin tyhjiään pitkään vuoteen 2016 asti, jolloin aloitettiin purku- ja rakennustyöt myllystä asunnoiksi.¹¹⁰ Rakennus mukaillee ulkomuodoltaan vanhaa myllyä. Toinen päätyseinä on rakennettu uudelleen vanhoista tiilistä, joten rakennus näyttää yhtenäiseltä joka puolelta.¹¹¹

¹¹⁰ Lamminpää 2017: 20.

¹¹¹ Sankala 2016.

Kulttuuri elämyksen mahdollistamisessa avaintekijänä on hyödyntää alueen tai kohteen erityisyyttä resurssina.¹¹² Vaikka onkin tarkoitus nostaa paljon hylättyä ja rujoa kulttuuriperintöä esille, joka on omalla tavallaan juuri erityistä, mutta höyrymyllyn kaltaisia näyttäviä erikoisia kohteita haluan hyödyntää, sillä elämyksellisen kokemuksen kannalta ja siksi, että Toppilansalmen historiaan kuuluu niin hylätyt kuin hyödynnetyt kohteet. Rakennus on mielenkiintoinen esimerkki vanhan kulttuuriperinnön hyödyntämisestä tai ennemminkin muokkaamisesta nykypäivään sopivaksi, joten se on mielenkiintoinen kohde rastipaikaksi sekä ulkomuodoltaan näyttävä rakennus. Myös rakennuksen korkeus ja sijainti mahdollistavat hyvän maiseman ja näkymän koko alueeseen ja kulttuuriperintöön. Tällä rastilla saadaan luotua kontrastia ja monipuolisuutta peliin, kun aktiviteetti tapahtuu yläilmoissa ja tätä erityisyyttä aionkin hyödyntää, nimittäin aktiviteettinä on köysilaskeutuminen.

Nimensä mukaisesti köysilaskeutuminen tarkoittaa hallittua laskeutumista jostain korkealta köyden avulla. Tyypillisin paikka köysilaskeutumiseen on kallioiden ja jyrkänteiden reunat, mutta se on mahdollista myös torneista ja rakennusten katoilta. Köysilaskeutumisen voi suorittaa itsenäisesti, jolloin laskeutujan tulee suorittaa tähän tarkoitettu kurssi.¹¹³ Palvelussani paikalla tulee olemaan kuitenkin kokenut ohjaaja ja oikeanlainen välineistö, jolloin asiakkailta ei tarvitse olla aikaisempaa kokemusta köysilaskeutumisesta, ja he voivat turvallisesti nauttia vain kokemuksesta. Ohjaaja huolehtii varusteet, ohjeistuksen ja laskeutumisen turvallisen varmistamisen.

Kisailijoiden saapuessa Vaasan höyrymyllyn läheisyyteen, sovellus kertoo lyhyesti, miten Wegelius liittyy kyseiseen rakennukseen. Ohikulkija, joka oli sattumoisin töissä Höyrymyllyllä oli nähnyt Wegeliuksen hiippailevan sisään rakennukseen. Hän oli tehnyt ilmoituksen satamapoliiseille ja ilmoittanut murrosta. ”*Tavatkaa tämä työntekijä rakennuksen etuovella ja kuulustelkaa häneltä mitä hän oli nähnyt. Seuratkaa hänen antamiaan vihjeitä*”. Ohjeistuksen jälkeen kisailijoiden on siis siirryttävä etuovelle ja löydettävä työntekijä (opas, joka pukeutunut höyrymyllyn työntekijäksi), joka kertoo nähneensä Wegeliuksen murtautuvan rakennukseen aiemmin, mutta ei tullut takaisin ulos ovesta. Työntekijä tiesi myös kertoa, että höyrymyllyn toimisto, jossa arvopaperitkin säilytetään, on ylimmässä kerroksessa, jonne luulee Wegeliuksen menneen. Kuulustelun jälkeen kisailijoiden tulee mennä sisälle rakennukseen ja seurata logoja ylimmän kerroksen toimistoon eli kattohuoneistoon, jossa opas ottaa heidät vastaan.

¹¹² Lähdesmäki 2016: 87–88.

¹¹³ Woodhouse 2019.

Asusteet ovat visuaalinen tapa kertoa historiaa tai minun tapauksessani kertoa ja ylläpitää juonta ja tunnelmaa sekä esimerkiksi työntekijän asuste on näkyvä yhteys menneisyyteen ja teemaan. Oppaat esimerkiksi museoissa voivat käyttää omaa asustetta ja sen yksityiskohtia ihan opetusmielessä ja näyttää konkreettisesti esimerkiksi pukeutumiseen liittyviä seikkoja. Ne ovat myös hyvä keino tehostaa ja korostaa oppaan kertomusta sekä luomaan yhteyttä yleisön tai juuri kisailijoiden välillä. Yleisö pääsee paremmin sisälle historialliseen aikaan ja maailmaan oppaan kautta. Monelle jää esimerkiksi museoiden opastetuilta kierroksilta mieleen usein asusteet ja opas, jotka herättävät mielenkiinnon tai jonka kanssa halutaan esimerkiksi ottaa kuvia.¹¹⁴ Asusteet ovat lisäelementti, joka tehostaa opastusta ja tekee siitä vaikuttavampaa opetuksellisesti tai viihteellisesti. Asusteet ovat siis oiva keino saada perinteinen opastus elävämmäksi, mielenkiintoisemmaksi, tehokkaammaksi ja mieleenpainuvaksi.¹¹⁵ Puvustetut oppaat eivät näy juurikaan ulkopuolisille, sillä he ovat vain rasteilla näkyvillä, usein katseilta piilossa sisätiloissa, joten varsinaista elävöitystä oppaista ei ulkopuolisille ole. Ensisijaisesti elävöitys on tarkoitettu kisailijoille kokemuksen tehostamiseksi sekä sitä kautta tehostaa kokemusta alueen kulttuuriperinnöstä. Puvut myös osoittavat pelaajille selkeästi kuka on rastin pitäjä ja kuuluu henkilökuntaan.

Ylhäällä parvekkeella heitä odottaa opas, joka kertoo Wegeliuksen paenneen papereiden kanssa köyttä pitkin alas. Kisailijoiden on siis tarkoitus seurata Wegeliuksen liikkeitä eli laskeutua hänen tavoinsa päätyseinää pitkin turvallisesti köysien, valjaiden ja koulutuksen käyneen oppaan avustuksella. Laskeutumisen aikana, noin puolessa välissä seinämää, kisailijoiden tulisi huomata numeroyhdistelmä 9990, joka on tiileen raapustettu. Numero tulee syöttää sovellukseen, jotta he saavat ohjeet seuraavalle rastille. Opas kyllä huomauttaa, että seinämää tulisi matkalla seurata. Olisi siis suotavaa, että vähintään yksi kisailijoista laskeutuisi alas, jotta koodi löytyisi, mutta mielellään kokemuksen takia kaikki tulisivat laskeutumalla alas. Kenenkään ei toki tarvitse tulla laskeutumalla alas jollei halua tai uskalla ja silloin opas antaa koodin suoraan kisailijoille. Laskeutumiskohdalla maassa tulisi huomata myös paperi, joka on Wegeliukselta laskeutuessa pudonnut, ja ottaa se mukaan. Paperissa on pieni pala karttaa, josta käy ilmi, että osa kartasta puuttuu. Wegelius on siis toimistosta käynyt etsimässä kartan ja sen löytänyt, mutta osa siitä on pudonnut matkalla.

¹¹⁴ Wilcox-Levine 2015: 69.

¹¹⁵ Wilcox-Levine 2015: 38; Jones 2014.

3.2.6 Hirsiaitta (välirasti)



Kuva 7. Varastona toiminut hirsiaitta. Rakennuksen pitkä sivu on joen suuntainen.

Höyrymyllyn vieressä keskustan puolella on vanha hirsiaitta (kuva 7), joka on toiminut varastona 1800-luvun ja 1900-luvun taitteessa. Tarkempaa valmistumisajankohtaa aitalle ei ole tiedossa. Aitta on punamullalla maalattu ja punaisuus on edelleen havaittavissa. Aitta on ollut osana neljän aitan ryhmää, mutta enää vain tämä on jäljellä, sillä yksi aitta on palanut jo aiemmin ja loput kaksi ovat palaneet vuonna 2015. Ne ovat olleet aikanaan satama-alueen varastorakennuksina. Aitan takana kulkee edelleen vanhoja raiteita, toisin kuin rannan puolelta ne on jo purettu.¹¹⁶ Aitta on jäänyt uusien rakennusten keskelle ja se erottuu maisemasta hyvin. Rakennus tontteineen on myyty ja siihen on rakennettu tänä vuonna kalaravintola terasseineen.¹¹⁷ Rakennus on suojeltu, mutta käyttösuunnitelma on läpäissyt Pohjois-Pohjanmaan museon tekemän tarkastuksen.¹¹⁸ Alueella tapahtuu nopealla syklillä muutoksia, jotka on otettava huomioon peliä suunnitellessa ja varauduttava esimerkiksi vuosittain käymään läpi rakennusten ja kaupunkisuunnittelun tulevaisuuden visiot, jotta tämän kaltaiset rakennusten uudet käyttötarkoitukset pystytään huomioimaan. Kulttuurintuottamisen haasteena onkin osata yhdistää muuttuvaa ympäristöä, vaihtuvia trendejä ja juuri pitkän ja lyhyen tähtäimen strategiota ja tavoitteita sekä mukautua niihin.¹¹⁹

Aitta toimii siis välirastina, jossa siis ei ole tarkoitus suorittaa sen suurempaa tehtävää tai aktiviteettia, vaan tarkoitus on, että kisailijat huomioisivat ympäristöä. Jotta kokonaiskokemus pelistä olisi mahdollisimman hyvä, on huomioitava kaikki osatekijät, kuten siirtymät ja lyhyet

¹¹⁶ Kaleva 2017; Arkkitehtitoimisto Ark-Byroo 2004: 66–70.

¹¹⁷ Lilja 2020.

¹¹⁸ Turunen 2018.

¹¹⁹ Hristova 2008:102.

välirastitkin.¹²⁰ Lyhyet välirastitkin on rakennettava osaksi juonta ja peliä, eivätkä ne saa olla mitään turhaa, ylimääräistä tai etenkin sellaisia, että ne harhauttavat osallistujia pois juonesta. Aitalle saavuttaessa sovellukseen tulee viesti: ”*Kyseinen aittarakennus on satamamestarien käytössä oleva varastorakennus, joka sisältää työhön tarvittavaa kalustoa ja työvälineitä. Etsikää rakennuksesta tai sen välittömästä läheisyydestä nelinumeroinen koodi, jota Wegelius on voinut käyttää pääsykoodina johonkin.*” Aitan nurkkakiveen on oikeasti kaiverrettu nimikirjaimet ”J.K” ja ”vuosiluku 1908”, jotka kisailijoiden tulisi löytää ja laittaa sovellukseen eteenpäin jatkaakseen kohti Allin matalaa.¹²¹

3.2.7 Allin matala



Kuva 8. Allin Matala

Vuonna 1865 rakennettu rakennus on ollut alun perin olutpanimon viljavarasto, josta muodostui Allin nimisen rouvan ruokaravintola, jonka jälkeen siitä tuli pubi ja lopuksi nykyisinkin toimiva suosittu juhla- ja kokouspaikka (kuva 8).¹²² Punamullan värisen ja hirsirakenteisen Allin matalan vierestä löytyy tiilirakennus (1889), joka on toiminut mallastamona ja varastona. Lisäksi samasta pihapiiristä löytyy kaunis huvilamainen mallasjuomatehtaan konttorirakennus (1857), tiilestä rakennettu lämpövoimala (1900) ja höyrykeskus (1940).¹²³ Vaikka Allin matalan vieressä onkin useita mielenkiintoisia rakennuksia, joissa voisi rasteja suorittaa, on Allin matalassa valmiiksi jo toimintaa, palveluita, aikaan kuuluvaa sisustusta sekä henkilökuntaa, joita kannattaa ehdottomasti hyödyntää. Tässäkin pihapiirissä on kontrastia hienon ja rujojen rakennusten välillä, mikä on mielenkiintoista

¹²⁰ Verhelä & Lackman 2003: 35.

¹²¹ Arkkitehtitoimisto Ark-Byroo 2004: 67.

¹²² Allinmatala n.d.

¹²³ Lamminpää 2017: 15–16.

hyödyntää. Vastakohtaksi konttorin pihapiirille, jossa rastipaikaksi valikoitui konttori eikä huvila, tässä valitaan se hienoin rakennus rastipaikaksi.

Sovelluksesta tulee totuttuun tapaan pieni pohjustus, miten paikka liittyy Wegeliukseen ja mitä on seuraavaksi tehtävä. ”*Allin Matala on Toppilassa suosittu kapakka, myös Wegeliuksen kantapaikka, jossa hän kävi säännöllisesti. Hän kävi siellä myös katoamisiltanaan, joten astukaa sisään kapakkaan, tilatkaa tarjoilijalta Wegeliuksen erikoisannokset ja tiedustelkaa häneltä Wegeliuksen liikkeistä.*” Allin matalassa olisi tarkoitus siis suorittaa ruokatehtävä, jotta kisailijat pääsevät hyödyntämään kaikkia aisteja ja lähestymään kulttuuriperintöä vähän eri näkökulmasta. Rastilla korostuu juuri haju- ja makuaisti, sillä niitä ei muilla rasteilla hyödynnetä ja siksi tämä rasti saattaa jäädä kisailijoille erityisesti mieleen. Kisailijat ottavat vastaan tarjoilijaksi pukeutunut opas, joka ohjaa heidät nurkkapöytänsä, jossa Wegelius istuu usein yksin. Kun tarjoilijalta tiedustellaan Wegeliuksesta, muistaa hän nähneensä Wegeliuksen sinä iltana myöhään vähän stressaantuneena ja jännittyneenä samaisessa nurkkapöydässä. Hän oli tavannut myös jonkun miehen, jonka kanssa hän keskusteli tovin, mutta mies lähti sitten salamyhkäisesti pois Wegeliuksen vielä jäädessä hetkeksi istumaan. Lopuksi tarjoilija ohjaa kisailijat Wegeliuksen pöytänsä ja kysyy, mitä saisi olla, johon tulisi vastata Wegeliuksen erikoinen. Tarjoilija tuo kisailijoille annokset, jota Wegeliuskin usein kapakassa syö.

Tarjoilijan tuoma ruoka voisi olla esimerkiksi oululaisille tuttu perinneruoka, rössypottu. Se on ollut arkiruokaa Pohjois-Pohjanmaalla etenkin kaupunkilaisperheissä 1800–1900-luvuilla perunan ja lihan vakiintuessa ruokapöytänsä. Rössypottu on perunasta, lihasta ja veripaltusta valmistettu keitto. Juomana voisi olla kotikaljaa, joka oli yleinen ruokajuoma tuohon aikaan. Se toisi esille itse paikan ja pihapiirin historiaa, johon vahvasti liittyy mallasjuomien valmistus. Lisäksi annokseen voisi kuulua oleellisesti arkiruokapöytänsäkin kuulunut rukiinen reikäleipä.¹²⁴ Tämän tyyppinen perinteinen ja paikallinen annos toisi kisailijat lähemmäksi 1800- ja 1900-luvun arkea ruoan kautta. Paikalliset saatikka ja etenkin ulkopaikkakuntalaiset, jotka eivät ole ruokaa maistaneet tai eivät ainakaan usein syö, saavat nauttia erilaisen ja historiallisen makuelämyksen ajanhenkeen sopivassa paikassa. Arjen ruokapöytänsä on kuulunut myös monenlaista muuta ruokaa sekä esimerkiksi jälkiruokia, mutta tämä rasti on vain yksi muiden joukossa, joten liian monimutkaisia valmisteluja ruoan eteen ei ole järkevää tehdä, eikä rastin suorittamiseenkaan voi kulua liikaa aikaa. Olennaista rasteilla on huomioida juuri kokonaisuus, jota kaikki osatekijät tukevat ja tällä rastilla se on esimerkiksi pöydän koristelu, astiat, tunnelma, miljöö ja valaistus sekä esimerkiksi

¹²⁴ Syrjänen 1999: 13,18 & 61.

ateriakokonaisuus eli juoma, ruoka ja leipä, jotka kaikki kuuluvat ajan henkeen.¹²⁵ Autenttinen ateriakokonaisuus mahdollistaa myös aineettoman kulttuuriperinnön esille tuomisen, sillä ruokaperinteet ovat yksi osa sitä.¹²⁶

Lautasia hakiessaan tarjoilija muistaa vielä lisätietoa Wegeliuksen käynnistä, että hän oli miehen tapaamisen jälkeen todella salamyhkäinen ja aivan kuin olisi yrittänyt kätkeä jotain, joten tarjoilija kehottaa tutkimaan pöydän ympäryksen. Kisailijoiden tulisi löytää pöydän alta pieni lukollinen rasia. Lukkoon koodiksi käy satamamestarin toimistosta löydetyn tulitikkurasian kyljessä oleva numerokoodi. Rasiassa on sisällä lisää papereita eli kartan palasia Höyrymyllyn toimistosta sekä pieni avain, joka käy Allinmatalassa olevaan isoon kaappiin oven vieressä, josta kisailijat löytävät itsellensä pelastusliivit. Siitä voivatkin kisailijat päätellä mitä tapahtuu seuraavalla rastilla. Sovellukseen käy myös tulitikkurasiassa oleva yhdistelmä, jonka jälkeen se johdattaa kisailijat Toppilansalmen rantaan.

3.2.8 Toppilansalmen ranta



Kuva 9. Rannasta avautuva näkymä joelle.

Rannassa on kisailijoille valmiina kanootit sekä Allinmatalasta saadut pelastusliivit, jotka on puettava ylle melonnan ajaksi. Kanootit ovat kettingillä ja lukolla kiinni rannassa ja aukaisuun käy hirsiaitan kulmakivestä löydetty vuosiluku. Sovellus sanoo rastista seuraavaa: ”*Satamapoliisi näki Wegeliuksen pakenevan veneellä kohti rautasiltaa siitä kohdasta, missä juuri seisotte. Seuratkaa Wegeliuksen pakoreittiä kanooteilla.* Kisailijoiden on tarkoitus siis seurata Wegeliuksen jälkiä. Wegelius pakeni

¹²⁵ Verhelä & Lackman 2003: 151.

¹²⁶ Aineeton kulttuuriperintö n.d.

rannasta veneellä Toppilansalmea pitkin rautasiltaa kohden. Yhdessä kanooteissa on pieni lappunen, jossa lukee ”*Katsokaa vastarannalle. Mitä näette?*”, mikä johdattelee kisailijoita katsomaan vastarannalle ja etsimään totuttuun tapaan jotain vihjettä. Vastaranta on kuitenkin melko kaukana, joten pieniä yksityiskohtia ei pelkällä katseella erota (kuva 9). Tässä kohden kisailijoiden tulisi muistaa kiikarit, jotka heillä on repussa. Niillä tulisi löytää vastarannalla olevista vanhan laiturin jäänteissä eli osittain vedessä olevien hirsipylväiden seasta sanat *tutki oranssi poiju*. Rannalta näkee oranssin poijun rautasillan luona vedessä, jonne on siis kanooteilla pysähdyttävä ja poiju tutkittava, sillä Wegelius on mahdollisesti kätkenyt sinne jotain.

Tähän asti rasteille on liikuttu kävellen ja nähty kulttuuriperintöä maalta käsin, mutta nyt kisailijoilla on mahdollisuus nähdä sitä vesiltä käsin. Koska merellisyys on osa Oulun historiaa, niin on enemmän kuin kannattavaa kokea sitä konkreettisesti menemällä itse vesille. Ympäristö näyttäytyy taas vähän eri valossa vesiltä käsin. Ympäristöstä tai mistä vaan asiasta voi oivaltaa uutta, kun sitä katsotaan eri näkökulmasta ja eri syistä, joita palvelussani on tarkoitus tuottaa. Kulttuuria on hyvä nähdä ja kokea eri tavoin. Yksi elämyksen elementeistä on juuri kontrasti eli tuotteen on oltava erilaista asiakkaan omaan arkeensa verrattuna.¹²⁷ On siis tunnettava asiakkaiden tarpeet, jotta asiakkaiden on mahdollista saada kulttuurista elämyksiä ja erovaisuutta arkeen. Ei riitä, että suunnittelen pelkästään pelin omien ideoiden pohjalta ja sen pohjalta, mitä kuvittelen olevan erilaista ja suosittua asiakkaiden keskuudessa, vaan kohdeyleisö on tunnettava ja asiakkaiden tarpeet sekä trendit on tiedostettava. Pelin ideoinnin ja suunnittelun on oltava asiakaslähtöistä.¹²⁸ Melonta sopii esimerkiksi siitäkin syystä hyväksi aktiviteetiksi, koska korona-aikana ulkoliikunnan ja sitä kautta melonnan suosio on kasvanut, joten toivon tämän olevan mieluisa rasti.¹²⁹ Ulkoilun lisääntyessä osun jossain määrin myös hyvään markkinarakoon suunnittelemalla juuri ulkoilmapakopelin.

Olen pyrkinyt suunnittelemaan palvelun niin, että erilaisia rasteja olisi mahdollisimman monipuolisesti, jotta jokaiselle löytyisi matkalta jotain uutta, erilaista ja arjesta poikkeavaa. Yksilölliset kokemukset ovat se mitä nykyisin kokemuksilta halutaan, joten toivon, että monipuolisuudella pystyn siihen vastaamaan.¹³⁰ On myös hyväksyttävä, että kaikkien tarpeita ei voida huomioida, sillä tuotteen on oltava kuitenkin taloudellisestikin kannattavaa, joten peli on myös suunniteltava jossain määrin massoille ja yleisten trendien mukaan. Mitä erilaistuneempi palveluni on, sen eriytyneempi se on markkinoilla eli liian erilaista ei tekeminen myöskään voi olla, jotta se ei rajautuisi liian pienen yleisön hyödynnettäväksi.¹³¹ Tarkoitus on kuitenkin nostaa ympäristöä esille,

¹²⁷ Tarssanen 2009: 14.

¹²⁸ Jutila 1998: 69.

¹²⁹ Veirto 2021.

¹³⁰ Halonen 2012: 15.

¹³¹ Tarssanen 2009: 20; Pine & Gilmore 1999.

joten suurempi yleisö on kannattavampaa tavoitteen kannalta. Pelin tavoitteiden on siis oltava selkeitä, sillä niiden kautta rajautuu myös kohdeyleisö.

3.2.9 Rautasilta (Välirasti)



Kuva 10. Rautasiltaa pitkin pääsee Toppilasta Hietasaareen.

Toppilan vanha rautatiesilta (kuva 10) on rakennettu ensin saksalaisten toimesta vuonna 1942, jonka jälkeen alkuperäinen silta on siirretty pois ja nykyinen silta on rakennettu sodan jälkeen. Tällä hetkellä silta on enää kevyenliikenteen käytössä. Rautasilta on näkyvä ja edelleen käytössä oleva sotahistoriallinen kohde. Sitä pidetään saksalaisten rakentamana, vaikka se ei sitä ole.¹³² Silta on helppo ja mielenkiintoinen kohde huomioida, sillä kisailijoiden melontareitti rannasta kulkee rautasillan ali kohti viimeistä rastia. Samaa reittiä pakeni veneellä myös Wegelius. Sillan kohdilla lähelle rantaa on Wegelius jättänyt oranssin poijun päähän veden alle jotain paetessaan, joka kisailijoiden tulee nostaa vedestä. Poiju on sen verran irti rannasta, ettei kisailijoiden tarvitse rantautua, vaan esineen nosto tapahtuu kanooteista käsin. Esine, jonka kisailijat nostavat vedestä on avain viimeiselle rastille ja se on otettava siksi mukaan. Poijulle pysähtyminen on yksi tehtävä, mutta samalla saamme kisailijat pysähtymään ja katsomaan siltaa ja ympäristöä, sen sijaan, että he vain keskittyisivät melomiseen. Pysähtymisen ei kuitenkaan ole tarkoitus muistuttaa turistikerrosta, jossa pysähdytään nähtävyyksien kohdalle, vaan ennemmin ideana on tekemisen valossa siirtää huomio ympäristöön. Poijunhan voisi asettaa matkan varrelle, minne vain, mutta mielestäni antoisampaa on

¹³² Ylimaunu et al. 2013: 535; Mikkonen 2022.

sijoittaa se sillan luokse, jotta sitä voi tarkastella, jos haluaa, mutta melonnan päätarkoitus se ei missään nimessä ole.

3.2.10 Vaakunakylän venesatama



Kuva 11. Vaakunakylän venesatama

Kisan viimeisenä rastipaikkana toimii Vaakunakylän venesatama (kuva 11), jonne Wegeliuskin saapui veneellä. Tällä hetkellä alue on venesatama ja veneenlaskupaikka, joten se sopii oivallisesti viimeiseksi rastipaikaksi, sillä sinne on helppo kanooteilla myös rantautua. Alueelle on helppo tuoda kalustoa myös peräkärriyllä, ja kanootit ovat helppo sekä laskea vesille, että nostaa vesiltä. Myös tilan puolesta kaluston säilytys on mahdollista. Vaakunakylään sisältyy myös historiaa, sillä se on toiminut Toppilassa olevan saksalaisten varuskunnan pääkonttorin paikkana. Vaakunakylän parakkeja käytettiin myös asuinrakennuksina ja paikan nimitys tulee juuri noiden parakkien ikkunaluukkuihin maalatuista eri Saksan alueiden vaakunoista.¹³³ Enää ei kuitenkaan parakeista tai pääkonttorista ole mitään muuta nähtävillä kuin nimitys. Luulen, että kovinkaan moni ei ole kuullutkaan paikan historiasta aiemmin, joten se voi olla mielenkiintoinen lisätieto ja lopetus kulttuuriperintö seikkailulle.

Kaikki rasteilta ja reitin varrelta saadut paperit tulisi nyt sovittaa yhteen, sillä palasista saadaan koottua karttaa venesatamasta. Kartassa näkyy merkintä ”X”, jonne on kätkeyty seuraava vihje. Paikka löytyy noin 50 metrin päästä rannasta ja kohta maassa on merkitty pelin logolla. Tarkoitus on muistaa varustekassissa oleva matkalapio ja kaivaa maasta jotain mitä Wegelius on sinne

¹³³ Ylimaunu et al. 2013: 530.

jättänyt. Sieltä löytyy puinen laatikko, joka on lukossa. Sen saa auki poijusta nostetulla avaimella. Laatikon sisältä löytyy tulentekovälineet, nokipannu, mystinen musta muki sekä pieni lappu, jossa lukee ”vaihdan väriä kuumassa”. Tarkoitus on siis saada keitettyä kuumaa vettä nokipannulla eli tehdä tulet ja hakea vettä rannasta. Tulentikkuja laatikossa ei ole, mutta tulitikkuaakin he saivat heti alussa toimistolta, jota tulisi nyt myös tässä muistaa käyttää. Kun mukin päälle saadaan kaadettua kuumaa vettä, vaihtaa muki väriä ja kyljestä paljastuu numero 3456. Se tulee syöttää sovellukseen ja sen myötä tulee suunnistusohjeet venesataman läheisyydessä olevalle Nurron talolle.

Nurron talo kuuluu Toppilan huvila-alueeseen. Talo edustaa klassismia ja on maakunnallisesti arvokas niin rakennushistoriallisesti kuin maisemaltaankin. Talo on ollut osana porvarien huvilakulttuuria sekä toiminut sodan aikaan saksalaisupseerien asumuksena. Talo on tällä hetkellä myynnissä, joten mikä on otettava huomioon pelin jatkoa suunnitellessa.¹³⁴ Sodanjälkeisinä aikoina saksalaisilta jääneisiin kohteisiin, kuten myös Nurron taloon, raunioihin ja jälkiin on liitetty monenlaisia yliluonnollisia kokemuksia Pohjois-Suomessa, ja sitä kautta niihin on muodostunut aavetarinoita. Se johtuu siitä, että niihin liittyy usein sodan tuoma kärsimys ja kuolema. Useimmin yliluonnollisuutta havaitaan vankileirien tai teloituspaiikkojen yhteydessä, sillä niihin kuolema liittyy kaikkein vahvimmin. Nurron talostakin on siis olemassa kummitustarinoita, jotka ovat peräisin Vaakunakylän entisiltä asukkailta, ja heidän mukaansa talossa kummittelee edelleen.¹³⁵ Sovellukseen, kun syötetään numerokoodi, tulee samalla lyhyt kertomus Nurron talosta. Kertomuksessa on tarkoitus kertoa talossa olevista kummituksista ja siellä asuneista saksalaisista upseereista ja natsien kulta-aarteesta. Nämä kaikki mainitaan sovelluksessa siksi, että ne liittyvät loppuratkaisuun oleellisesti. Kulta-aarretta sieltä ei ole oikeasti löytynyt, mutta se on vain pelin kannalta hyvä loppuhuipennus. Aarretarinat saksalaisten kulta-aarteista ovat tyypillisiä kansainvälisissä taruissa ja legendoissa ja, toki arvoesineitäkin saksalaisilta kohteilta on löytynyt.¹³⁶

Nurron talolle saavuttaessa on ovi lukossa ja lukkoon käy numero 3456. Talossa ei enää ole tarkoitus suorittaa sen kummemmin mitään rastia tai aktiviteettia, vaan selvittää loppuratkaisu. Kun kisailijat pääsevät taloon sisään ja olohuoneeseen, on valokatkaisijassa pelin logo, joten siitä tulisi painaa. Valot eivät katkaisijasta syty, vaan sen myötä takaseinälle heijastuu aavemainen hahmo, jolla on satamakapteenin vaatetus. Heijastus tulee katon rajaan naamioidusta projektorista. Tapahtumatuotannossa on pitkään hyödynnetty laajasti erilaista teknologiaa, tehosteita, ääni- ja

¹³⁴ Oulun kaupunki 2022.

¹³⁵ Seitsonen & Matila 2022: 269–271.

¹³⁶ Wallén 2020.

valojärjestelmiä, jotka mahdollistavat luovan ja erilaisen ilmaisun tapahtumille ja palveluille.¹³⁷ Pelilleni teknologia mahdollistaa mielenkiintoisen ja ennalta arvaamattoman lopun ja mahdollistaa aaveen tuomisen peliini. Teknologia korvaa myös käytännön tasolla järjestäjän roolin eli paikalla ei tarvitse olla kenenkään näyttelemässä tai järjestämässä rastia paikan päällä.

Seinälle heijastuva hahmo on talon kummitus nimeltään Einar Wegelius, joka on siis kadonnut satamakapteeni. Hän kertoo kisailijoille lyhyesti tarinansa. Häntä ei ole löydetty tai nähty katoamisensa jälkeen, sillä hän on asunut Nurron talossa kummituksena ja vartioinut saksalaisilta jäänyttä kulta-aarretta. Ennen katoamisyötä Wegelius oli saanut vihiä kulta-aarteesta ja päätti nyt kyseisen työvuoron jälkeen lähteä sitä etsimään. Hänellä oli aikomus lähteä Alpo-aivalla aarteen kanssa merille, mutta ei koskaan päässyt elävänä laivalle asti. Wegelius jäi koskettuaan kulta-aarteeseen sen vangiksi ja aarteen vartijaksi loppuelämäkseen. Wegelius puheessaan lipsauttaa aarteen kätköpaikkaan muutaman vihjeen eli keittiön ja lattialankun. Siispä keittiöstä kisailijoiden tulisi löytää ainoan irrallisen lankun alta arkku, jossa aarre on. Wegelius myös varoitti koskemasta aarteeseen ja viittasi sillä omaan kohtaloonsa. Arkusta sisäpuolelta löytyy myös nelinumeroinen koodi 1946, joka tulee syöttää sovellukseen ja sen myötä sovellus ilmoittaa *”Onneksi olkoon olette ratkaisseet satamamestarin mysteerin, selvittäneet mitä kävi Wegeliukselle ja löytäneet samalla saksalaisten kadonneen kulta-aarteen. Ottakaa aarre mukaanne, mutta varokaa koskemasta arkun sisältöön. Kyytinne odottaa ulkona. Lukitkaa ovi lähtiessänne.”*

Kisailijoiden tulee siis aarteen löytämisen jälkeen mennä ulos pihalle, missä pelinjärjestäjät odottavat ulkona ja vievät sitten kisailijat lähtöpaikalle. Ennen lähtöä on mahdollisuus ottaa ryhmäkuva talossa tai talon ulkopuolella, kun on virkamerkit, tavarat ja aarre kisailijoiden mukana. Kuvalla on tarkoitus vahvistaa kisailijoiden yhdessä tekemistä ja onnistumista sekä jättää heille pysyvä muisto pelistä ja ympäristöstä. Pine ja Gillmoren (1998) mukaan muisteluesine on yksi oleellinen tekijä elämyksen luomisessa ja vahvistamisessa. Automaatkalla pelinjärjestäjä kyselee kuinka peli sujui ja tykkäsivätkö he pelistä. Etenkin ensimmäisten pelien jälkeen alkuvaiheessa on oleellista kysyä palautetta pelistä, kun pelaajilla on kaikki vielä tuoreessa muistissa. On tärkeää huolehtia ”loppukäyttäjistä” eli varmistaa onnistunut kokemus ja siten osallistaa käyttäjät tuotantoprosessiin ja mahdollisuuteen vaikuttaa tuotteeseen. Sitä kautta saadaan tunnistettua käyttäjien tarpeet ja motiivit tarkemmin sekä täytettyä ne jatkossa varmemmin muokkaamalla peliä tarpeiden mukaan.¹³⁸ Myös kisailijat saavat kysellä rasteista tai juonesta, jos jotain jäi epäselväksi ja etenkin, silloin jos aikaraja ehtii umpeutua tai jotain jäi vielä ratkaisematta. Vaikka kolmen tunnin

¹³⁷ Halonen 2011a: 35.

¹³⁸ Halonen 2012: 10.

aikaraja ehtisi loppua kesken kisan, niin loppuratkaisun eli Wegeliuksen tarinan ja aarteiden kätköpaikan pääsevät kaikki näkemään, vaikka eivät talolle asti ehtisivätkään. Aikarajan puitteissa kisailijoiden pitäisi hyvin ehtiä Vaakunakylän venesatamaan asti, josta pelinjärjestäjän on helppo näyttää loppuratkaisu talossa. Jos aikaraja loppuisi melonnan kohdalla, saavat he meloa loppuun asti venesatama.

Pohdinta

Tarkoitukseni tutkielmassani oli tarkastella kulttuurintuottamisen keinoin, kuinka Toppilan satama- ja teollisuusalue sekä siellä oleva kulttuuriperintö soveltuvat ulkoilmapakopelin alustaksi ja kuinka tämän kaltaisella pelillä voidaan hyödyntää kulttuuriperintöä ja nostaa sitä esille. Tavoitteena on siis luoda pelin avulla uusi, erilainen ja elämyksellinen tapa nähdä ja ennen kaikkea kokea kulttuuria. Kulttuuriperintö, myös se unohdettu ja ränsistynyt, voi olla mielenkiintoista ja säilyttämisen arvoista, kun sen vain näkee oikeassa valossa oikeanlaisen tekemisen ja kokemisen kautta. Kulttuuriperintö on tässä ja nyt, sitä voi koskea, siihen voi mennä, siellä voi tehdä ja kokea. Se ei ole vain asia menneisyydestä, joka tulee säilyttää pelkästään tulevaisuutta varten. Se voi olla uusia kokemuksia ja elämyksiä, itsensä ylittämistä, ryhmänä onnistumista, uuden oppimista ja hauskaa ajanvietettä. Elämystä vahvistaa, se että, rastit saa kokea ryhmänä ja yhdessä eli kokemuksen saa jakaa ystävien, työkavereiden tai vaikka perheen kanssa.

Kun mietitään Toppilansalmea tapahtumaympäristönä, kaikki niin sanotut negatiiviset puolet, kuten kohteiden hajanaisuus, rujous, hienouden puuttuminen, alueen jatkuva muuttuminen ja uudisrakentaminen, palveluiden ja tapahtumapohjan puuttuminen ovatkin loppupeleissä mahdollisuuksia luoda jotain aivan uutta ja erilaista. Uudenlainen tapa eli ulkoilmapakopeli yhdistettynä erilaiseen, ja jopa haastavaan ympäristöön luo mahdollisuuksia. Jää valtavasti tilaa luovalle suunnittelulle ja toteutukselle, kun ympäristö on tapahtuma-alustana uusi ja raakile sekä vastaavaa peliä ei myöskään ennestään ole luotu kyseiseen ympäristöön. Toppilansalmen ympäristö ja kohteet ovat uniikkeja ja uusiutumattomia, joita ei enää synny eikä toista aitoa versioita voida luoda.¹³⁹ Ympäristö tarjoaa siis uniikin alustan ja raamit pelille, jonka kautta toivon luovani elämyksiä ja nostavan kulttuuriperintöä esille. Toppilan teollisuus- ja satama-alueen esille nostamisessa on siis oleellista sen menneisyyden ja kulttuuriperinnön tunnistaminen ja niiden uuteen käyttötarkoitukseen yhdistäminen sekä merkityksen luominen yleisölle.¹⁴⁰

Tapahtumat voivat luoda matalan kynnyksen ja konkreettisen tavan ihmisille osallistua ja kokea kulttuuriperintö. Tapahtumat voivat parhaimmillaan tarjota uuden ja vaihtoehtoisen tavan tutustua kulttuuriperintöön ja innostua aiheesta myös niille, joille aihe on vielä vieras, tylsä ja arkinen. Kulttuurin ja taiteen arvoa ja merkitystä onkin usein vaikea määritellä ja todistella kuluttajille etukäteen, sillä kulttuurin vastaanottaminen ja kokeminen on yksilöllistä.¹⁴¹ Kulttuuriperintökohteita

¹³⁹ Loures 2008: 689.

¹⁴⁰ Sirkkilä 2012: 21.

¹⁴¹ Mandel 2008: 164.

sekä ihmisiä on monenlaisia, joten tarvitaan monenlaisia keinoja ja tapoja kulttuuriperinnön näkemiseen ja kokemiseen. Pelini koostuukin monista elementeistä. Rasteja on niin maalla, vesillä kuin korkeuksissa, jotta voin tarjota mahdollisuuden nähdä ympäristön eri näkökulmista. On tarkoitus käyttää kaikkia aisteja, useita erilaisia aktiviteetteja, erilaisia rakennuksia ja paikkoja, käyttää faktaa ja fiktiota sekä oppaiden ja pelaajien luomaa elävöitystä ja heittäytymistä rooleihin, jotta saisin luotua mahdollisimman monipuolisen yleisön kiinnostumaan ja jokaiselle löytyisi matkalta jotain mielenkiintoista ja ajatuksia herättävää.

Tapahtumien avulla paikasta ja alueesta voidaan luoda tietynlainen kuva yleisölle sekä luoda ja kasvattaa esimerkiksi alueen brändiä ja imagoa haluttuun suuntaan. Tapahtumia voidaan käyttää työkaluna paikan ja alueen promotoinnissa. Olennaista tapahtumaa luodessa on tehdä ja tietää selkeät tavoitteet tapahtumalle millainen kuva alueesta halutaan antaa ja mihin suuntaan aluetta lähdetään kehittämään.¹⁴² Kohdetta on helppoa nostaa esille ja markkinoida, kun se perustuu todellisiin, tunnustettuihin vahvuuksiin.¹⁴³ Peliä ja rasteja muokkaamalla pystyy paljon vaikuttamaan siihen millaiselle ja kuinka laajalle kohderyhmälle palvelu halutaan suunnata sekä esimerkiksi mitä kohtia ja paikkoja halutaan korostaa ja nostaa esille tai mitä kohteesta tai alueesta halutaan jäävän erityisesti mieleen. Pelini on helposti muokattavissa ja siirrettävissä tavoitteiden, kohteiden ja kohdeyleisön mukaan toisin kuin ympäristö. Pelin avulla alueen vahvuudet saadaan nostettua esille. Tuottajana pystyn jossain määrin kontrolloimaan, mitä kulttuurista nähdään ja koetaan. Nähtyjä ja koettuja asioita voidaan vaihtaa, jos tavoitteita tai teemoja päivitetään tai muokataan.

Toppilansalmessa satama- ja teollisuusalueen kohteet ovat hajallaan siellä täällä ja ne ovat irrallaan omasta alkuperäisestä kontekstistaan, jonka vuoksi ne nähdään helposti alueelle kuulumattomina, hylättyinä, arvottomina ja rujoina. On väärin analysoida ja tulkita kulttuuriperintöä pelkästään yksittäisten rakennusten kautta, vaan sitä tulisi ajatella myös kokonaisuutena ja alueena.¹⁴⁴ Yhdessä irralliset rakennukset muodostavat alueen kulttuuriperinnön ja kokonaisuutena se tulisi myös nähdä. Pelin avulla on tarkoitus nivota nämä yksittäiset kohteet yhteen kokonaisuudeksi, mysteeriksi. Kaikkia kohteita tarvitaan mysteerin ratkaisemiseksi ja jokaisella kohteella on merkityksensä ja syynsä miksi ne on valittu, mutta olennaista on kokonaisuus ja ratkaista mysteeri. Mysteeri luo kohteille uuden yhteisen kontekstin. Ulkoilmapelin kaltaisella tapahtumalla ja palvelulla usean kohteen yhdistäminen on mahdollista ja melko huomaamattomasti ja asiakasystävällisesti, sillä siirtymätkin menevät sujuvasti arvoituksen avulla, Wegeliuksen jälkiä seuraamalla.

¹⁴² Smith 2009: 3-4.

¹⁴³ Mäkinen 2017: 9.

¹⁴⁴ Loures 2008: 689.

Kulttuuriympäristö kertoo eletystä elämästä ja aikojen saatossa sattuneista tapahtumista eli ympäristöön varastoitunut suuri määrä tietoa, muistoja ja tarinoita. Kulttuuriperintö ei ole staattinen eikä se ole pelkästään menneisyydestä perittyä, vaan se on perintöä, jota muuttuu jatkuvasti ajan mukana eli muokkaamme sitä omien kokemusten, ajatusten, tarinoiden ja perinteiden kautta.¹⁴⁵ Pelin avulla on tarkoitus päästä käsiksi alueeseen ja rakennuksiin varastoituneeseen historiaan ja yhdistää ne tähän aikaan ja luoda sitä kautta uusia kokemuksia, tarinoita, elämyksiä ja arvoituksia jaettavaksi eteenpäin. Pelin avulla saan avattua kohteet uudelleen ja uusiin tarkoituksiin.¹⁴⁶ Kulttuuriperinnölle on tarkoitus myös tarjota mahdollisuus säilyä uudella tavalla eli palveluni muodossa.¹⁴⁷ Liian arkiset ja rujot rakennukset, joilla ei ole käyttöä, arvoa tai merkitystä ihmisille, eivät sellaisenaan usein säily ja siirry tuleville sukupolville. Pelin avulla voin siis avata kohteet uudelle yleisölle ja potentiaalisille kulttuuriperinnön käyttäjille ja sen eteenpäin viejille ja säilyttäjäille. Kulttuuriperintö tarvitsee merkityksiä ja kulttuuri on se, joka niitä luo.¹⁴⁸

Koko tämän pelin ideointi lähti liikkeelle mielenkiinnosta kulttuuriperintöön ja historiaan sekä innostuksestani liikuntaan, elämysseikkailuun ja uusien asioiden kokeilemiseen. Oleellista oli yhdistää nämä kaksi mielenkiinnon kohdetta, joista syntyi lopulta innovaatio – satamamestarin mysteeri. Jatkuvasti muuttuvassa yhteiskunnassa tarvitaan jatkuvasti uusia innovaatioita, jotta pystytään vastaamaan ihmisten tarpeisiin. Myös kulttuuriteollisuuden ja kulttuuriperinnön esiin nostamiseksi tarvitaan uusia ja ajan mukaisia ideoita. Innovaatioiden tuottaminen on edellisten toimintatapojen kyseenalaistamista, uusien mahdollisuuksien löytämistä ja tarkoitusta muuttaa jotakin.¹⁴⁹ Hylätyt ja arkiset teollisuus- ja satama-alueet tarvitsevat tämän kaltaisia innovaatioita, jotta niillä on mahdollisuus säilyä, nousta esille sekä kilpailla resursseista kaiken muun hienon, arvostetun ja arvokkaan kanssa. Kulttuuriperintö on näitä molempia ja siksi innovaatioita tarvitaan, jotta näin olisi tulevaisuudessakin.

¹⁴⁵ Mäkinen 2017: 12–14; Smith 2006: 48.

¹⁴⁶ Halonen 2012: 15.

¹⁴⁷ Huttunen 2004: 29–31.

¹⁴⁸ Lähdesmäki 2016: 83.

¹⁴⁹ Kaivo-oja 2003: 31–32.

Bibliografia

Painamattomat lähteet:

Arkkitehtitoimisto Ark-Byroo 2004: Länsi-Toppilan rakennussuojeluselvytys. Inventointi. 29.10.2004.

Jänkälä, S. 2016: Matkailun ohjelmopalvelut. Toimialaraportti ennakoi liiketoimintaympäristön muutoksia. Toimialaraportit syksy 2016. Työ- ja elinkeinoministeriö.

Lehtonen, M. 2013: Tapahtumajärjestäjän käsikirja. Suomen Elektronisen Urheilun Liitto SEUL ry. Pdf-dokumentti.

Niskala, K. 2011: Ranta-Toppilan maankäytön historiaselvitys 2011.

Mäkinieniemi, K. 2017: Kulttuuriympäristön hyödyntäminen elinkeinotoiminnassa – esimerkkejä. Pohjois-Pohjanmaan liitto 2017. B:94

Oulun kaupungin keskusvirasto /Suunnittelupalvelut / Aluesuojelutyöryhmä. 1999: Arvokkaita alueita Oulussa Osa 1. Oulun kaupunkisuunnittelu. Sarja A 134. Oulu 1999.

Oulun kaupunki. n.d. Oulun seudun yleiskaava 2020. Tiivistelmä. <https://www.ouka.fi/oulu/oulu-seutu/oulu-seudun-yleiskaava>.

Oulun yhdyskunta- ja ympäristöpalvelut 2017: Elävä monimuotoinen kohtaamispaikka. Oulun keskustavisio 2040. Loppuraportti.

Palviainen, S. (Arkkitehtitoimisto SIPARK Oy) 2010: Hietasaari, Mustasaarentien ja Jaalakujan alue, rakennushistoriaselvitys. Historiatiedot, inventoinnit, säilyneisyys ja johtopäätökset, 8/2010.

Ruotsalainen, K. 2020. Goarcticin ohjelmopalvelutyöntekijä. Suullinen tiedonanto 5.1.2020.

Teppo, J. & Koukkari, T. (Arkkitehtitoimisto Jorma Teppo Oy) 2008: Vaasan Höyrymylly osakeyhtiö. Oulun Toppilansalmen Myllyn rakennushistoriallinen selvitys Oulussa 13.11.2008.

Verkkosivut:

Aineeton kulttuuriperintö. n.d. Kansallinen luettelo. Verkkosivu. <https://www.aineetonkulttuuriperinto.fi/fi/sopimus-suomessa/kansallinen-luettelo>. Viitattu 1.10.2022

Allinmatala. n.d. Historia. Verkkosivu. <https://allinmatala.fi/>. Viitattu 18.4.2020

Geo-x-on. n.d. Tulkaa etsimään Montan aarretta metsästä, joelta ja Sakarin mörskästä. Verkkosivu. <https://www.geo-x-on.fi/geo-x-on-escape.html>. Viitattu 3.1.2020.

Goarctic.fi. n.d. Perioululainen ömeisingreis. Verkkosivu. <https://www.goarctic.fi/fi/palvelut/ohjelmopalvelut/tiimiohjelmat#perioululainen-omeisingreis>. Viitattu 3.1.2020

Metropolia. n.d. Opiskelu Metropoliaassa. Verkkosivu. <https://www.metropolia.fi/fi/opiskelu-metropoliaassa/amk-tutkinnot/kulttuurituotanto> Viitattu 13.12.2019.

Mikkonen, K. 2022: Oulu – Saksan armeijan pääsatama ja huoltokeskus Pohjois-Suomen joukoille. Kalevin historiasivut. <https://kalevimikkonen27.blogspot.com/2017/10/oulu-saksan-armeijan-paasatama-ja.html>. Viitattu 14.9.2022

Museovirasto 2009: Valtakunnallisesti merkittävät rakennetut kulttuuriympäristöt RKY. Verkkosivu. <http://www.rky.fi/>. Viitattu 18.10.2022

Oulun kaupunki 2021: Merikaupunki Oulu. Verkkosivu. <https://www.ouka.fi/merikaupunkioulu>. Viitattu 30.9.2022

Oulun kaupunki 2022: Nurron talo. Verkkosivu. <https://www.ouka.fi/oulu/asuminen-ja-rakentaminen/nurron-talo>. Viitattu 16.9.2022

Osuuskunta Suomen Asuntomessut n.d. Vuosien varrelta. Verkkosivu. <https://www.asuntomessut.fi/vuosien-varrelta>. Viitattu 18.10.2022

Roomescape n.d. Tiedonjanoisille ja FAQ. Verkkosivu. <https://roomescape.fi/tiedonjanoisille/>. Viitattu 3.1.2020.

Saagasi Events. n.d. Uusi alku – Tunnelmallinen toimintaseikkailu. Verkkosivu. <https://www.saagasi.fi/uusi-alku/>. Viitattu 5.1.2020

Suomen Laivahistoriallinen Yhdistys ry n.d: m/s ALPO, 1943/1952. Verkkosivu. <https://www.laiva.fi/ships/163/>. Viitattu 16.10.2022

Woodhouse, E. 2019: Abseiling: A Beginner's guide to safety and equipment. Verkkosivu. <https://www.muchbetteradventures.com/magazine/abseiling/>. 3.1.2020

Lehtiartikkelit:

Kaleva 2017: Kaksi vanhaa aittarakennusta tuhoutui tulipalossa Toppilansalmessa. <https://www.kaleva.fi/kaksi-vanhaa-aittarakennusta-tuhoutui-tulipalossa/1864353>. Viitattu 17.10.2022

Kaleva 2016: Ranta-Toppilan alueen rakentaminen käynnistyy marraskuussa. <https://www.kaleva.fi/uutiset/oulu/ranta-toppilan-alueen-rakentaminen-kaynnistyy-marraskuussa/740238/>. Viitattu 13.11.2019

Kaleva 2012: Toppilansalmen ylittävää siltaa odotettu vuosikymmeniä - Katso video!. <https://www.kaleva.fi/uutiset/oulu/toppilansalmen-ylittavaa-siltaa-odotettu-vuosikymmenia-katso-video/612309/>. Viitattu 13.11.2019.

Kinos, E. 2015: Lukittu huone, rajallisesti aikaa – tosielämän pako houkuttelee. <https://yle.fi/uutiset/3-8098621>. Viitattu 28.9.2022

Kärki, T. 2014: Toppilansalmen vanha satama uudistuu kovaa vauhtia - katso kuvia alueesta. <https://www.kaleva.fi/uutiset/oulu/toppilansalmen-vanha-satama-uudistuu-kovaa-vauhtia-katso-kuvia-alueesta/672682/> viitattu 13.11.2019

Lilja, A. 2020: Oulun Toppilansalmen suojeltuun aittaan tulee kalaravintola – terassi aukeaa jo tulevana keväänä pop up -tyyliin: "Toppilansalmeen pitäisi uskaltaa käyttää rahoja". <https://www.kaleva.fi/oulun-toppilansalmen-suojeltuun-aittaan-tulee-kala/2733042>. Viitattu 26.9.2022

Mölsä, S. 2014: Siilojen loft-asunnot kiinnostavat oululaisia. <https://www.rakennuslehti.fi/2014/05/siilojen-loft-asunnot-kiinnostavat-oululaisia/>. Viitattu 13.11.2019

Ronkainen, K. 2008: Alpo aikoo pysyä pitkään pinnalla. <https://www.kaleva.fi/alpo-aikoo-pysya-pitkaan-pinnalla/2291339>. Viitattu 16.10.2022

Rättilä, M. 2022: Oulun kaupunki myy kolme suojeltavaa rakennusta tulevalta asuntomessualueelta – halvalla menee. <https://www.kaleva.fi/oulun-kaupunki-myy-kolme-suojeltavaa-rakennusta-tu/4513652>. Viitattu 9.9.2022

Sipola, T. 2015: Nyt alkaa nousta korkeita taloja – kaavoitusmääräykset ovat höltyneet. <https://yle.fi/uutiset/3-8039267>. Viitattu 13.11.2019

Sankala, K. 2016: Vaasan höyrymyllyä puretaan Toppilassa – pystyyn jää vain päätyseinä. <https://www.kaleva.fi/uutiset/oulu/vaasan-hoyrymyllya-puretaan-toppilassa-pystyyn-jaa-vain-paatyseinä/738716/>. Viitattu 13.11.2019

Turunen, M. 2018: Toppilansalmen vanhaan aittaan ruokaravintola. Kaleva, 19.12.2018. <https://www.kaleva.fi/toppilansalmen-vanhaan-aittaan-ruokaravintola/3348003>. Viitattu: 18.4.2020.

Veirto, T. 2021: Etelä-Suomeen syntyi uusi melontareitti – Lahdesta pääsee pieniä jokia pitkin Kymijoelle ja Kimolan kanavalle saakka. <https://yle.fi/uutiset/3-12104275>. Viitattu 1.10.2022

Tutkimuskirjallisuus:

Alaranta, T. 2012: Kirjan talo Turun alueen sanataiteennapana: Toiminta-ajatus, verkostoitumisen hyödyt ja tuotteistamisen mahdollisuus. Parkkola, T. (toim.), Tilaa verkostoille!: Luovan talouden verkostojen määritelmiä, toimijoita ja solmukohtia: 64-75. Humanistinen ammattikorkeakoulu.

Andrade, R., Panagopoulos, T., & Loures, L. 2012: A sustainable proposal for the waterfront brownfield reclamation in Vila Real de Santo António, Portugal. In 5th WSEAS International Conference on Landscape Architecture: 59-66.

Bourdieu, P. 1983: The field of cultural production, or: The economic world reversed. Poetics, Volume 12, Issues 4–5. Pages 311-356.

Buckley, R. 2006: Adventure tourism. Cabi.

Du Gay, P. 1997. Production of culture/cultures of production. Sage: London.

- Falk, J. & Davenport, G. 2004: Live role-playing games: Implications for pervasive gaming. In: Rauterberg, M. (eds.), *Entertainment computing – ICEC 2004. Lecture notes in computer science*, vol 3166. Springer: Berlin.
- Foehl, Patrick S. 2008: *The Cultural Manager: Marginal Notes on a Discussion of Roles and Values*. 53rd Loccum Kulturpolitisches Kolloquium, Tangungsband, Rehburg-Loccum.
- González-González, J. M., Franco-Calvo, J. G., & Español-Solana, D. 2022: Educating in History: Thinking Historically through Historical Reenactment. *Social Sciences*, 11(6), 256.
- Halonen, K. 2012: *Kulttuurituottajakoulutuksen suuntaviivoja. Tuottajahankkeen loppuraportti*. Metropolia ammattikorkeakoulu: Helsinki.
- Halonen, K. 2011a: *Kulttuuri katalysoi. Megatrendien tähtäminen kulttuurituotannon kentälle*. Metropolia Ammattikorkeakoulu: Helsinki.
- Halonen, K. 2011b: *Kulttuurituottajat taiteen ja talouden risteyskohdassa*, Jyväskylä studies in education, psychology and social research 411. University of Jyväskylä.
- Halonen, K. 2010: *Kulttuuri kokoa. Kulttuuritapahtumien muuttuvat verkostot*. Metropolia ammattikorkeakoulu: Helsinki.
- Halonen, K. 2005: *Visioita ja valintoja: Tapahtuma tuotannon tulevaisuus helsinkiläisten tuottajien arvioimana*. Katri Halonen ja Kulttuuripoliittisen tutkimuksen edistämisyhteistyö Cupore. Cuporen julkaisuja 10. Yliopistopaino: Helsinki.
- Hoivala, H. 2003: *Kulttuurin markkinointi ja tuotteistaminen – Kamppailu markkinoinnin oikeutuksesta*. Niinikoski, M. & Sibelius, K. (toim.), *Kultturibusiness: 73-83*. WSOY: Vantaa .
- Huttunen, S. 2004: *Matkailuelämyksiä perinteestä. Kalevalaisten naisten liitto: Opintotoiminnan keskusliitto, OK-opintokeskus*: Helsinki.
- Hristova, S. 2008: *Taiteen tuottaminen erityisryhmille siirtymävaiheen yhteiskunnassa: tapaus Bulgaria*. Laycock, J. & Vartiainen, P. (toim.), *Mahdollisuuksista totta. Taiteen ja kulttuurin tuotanto ja sosiaalisuuden osallisuuden haaste: 95-113*. Humanistinen ammattikorkeakoulu: Helsinki.
- Jackson, A. & Kidd, J. 2008: *Performance, learning & heritage. Project Report*. Manchester: Centre for Applied Theatre Research, University of Manchester.
- Janhila-Anttonen, J. 2016: *Eletyn elämän tuotteistaminen*. Karkulehti, S, Lähdesmäki, T & Venäläinen, J. (toim.), *Elämykset kulttuurina ja kulttuuri elämyksinä: Kulttuurintutkimuksen näkökulmia elämystalouteen*. Jyväskylän yliopisto: Jyväskylä.
- Jones, C. 2014: *You could See it (the Past) in your Mind: What Impact might Living History Performance Have on the Historical Consciousness of Young People?*. EXARC Journal, Issue 2014/1.
- Jutila, T. 1998: *Elämyksiä maaseutumatkailusta. Kansanperinteestä ohjelmapalveluksi*. Satakunnan Painotuote Oy: Kokemäki.
- Kaivo-oja, J. 2003: *Innovatiiviset toimintaympäristöt kulttuuriyritysten menestyksen lähtökohtana*. Niinikoski, M. & Sibelius, K. (toim.), *Kultturibusiness: 30-49*. WSOY: Vantaa.

- Kalliomäki, A. 2014: *Tarinallistaminen. Palvelukokemuksen punainen lanka*. Talentum: Helsinki.
- Kamm, B.O. & Becker, J. 2016: Live-action role-play or the performance of realities. In: Kaneda, T., Kanegae, H., Toyoda, Y. & Rizzi, P. (eds.), *Simulation and gaming in the network society. Translational systems sciences*, vol 9. Springer: Singapore.
- Karkulehto, S. & Venäläinen, J. 2016: Kulttuurin arvo elämystalouden aikana. Karkulehti, S., Lähdesmäki, T & Venäläinen, J. (toim.), *Elämykset kulttuurina ja kulttuuri elämyksinä: Kulttuurintutkimuksen näkökulmia elämystalouteen: 15-34*. Jyväskylän yliopisto: Jyväskylä.
- Konu, H. 2016: *Customer involvement in new experiential tourism service development. Evidence in wellbeing and nature tourism contexts. Doctoral dissertation*. Itä-Suomen yliopisto.
- Lakso, T. & Kainulainen, K. 2001: Sivusta aluekehityksen ytimeen. Riukulehto, S.(toim.), *Perinnettä vai bisnestä. Kulttuurin paikalliset ulottuvuudet: 32-51*. Atena Kustannus Oy: Jyväskylä.
- Lamminpää, K. 2017: *Oulun vanhoja rakennuksia*. Ifolor Oy: Kerava.
- Leus, M., & Wouters, I. 2009: Unloved industrial heritage as a motor for urban regeneration. In *Finds and Results from the Swedish Cyprus Expedition: A Gender Perspective at the Medelhavsmuseet*. Kelly, I.
- Loures, L. 2008: Industrial heritage: The past in the future of the city. *WSEAS Transactions on Environment and Development*. Issue 8, Volume 4: 687–696.
- Luostarinen, N. & Parkkola, T. 2012: Kulttuurista tuottajaksi: Kulttuurituottaja verkostoituvassa merkitystaloudessa. Parkkola, T. (toim.), *Tilaa verkostoille!: Luovan talouden verkostojen määritelmiä, toimijoita ja solmukohtia: 176-207*. Humanistinen ammattikorkeakoulu.
- Lähdesmäki, T. 2016: Kaupungin elämyksellinen kehittäminen ja imagotyö. Karkulehti, S, Lähdesmäki, T & Venäläinen, J. (toim.), *Elämykset kulttuurina ja kulttuuri elämyksinä: Kulttuurintutkimuksen näkökulmia elämystalouteen: 83-109*. Jyväskylän yliopisto: Jyväskylä
- Mandel, B., 2008: Siltojen rakentamista: Uusien ryhmien osallistaminen taide- ja kulttuurielämään kulttuurituottajien suurena tulevaisuuden haasteena—miten tilanteeseen voidaan valmistua akateemisessa kontekstissa. Laycock, J. & Vartiainen, P (toim.), *Mahdollisuuksista totta: Taiteen ja kulttuurin tuotanto ja sosiaalisen osallisuuden haaste: 159-185*. Humanistinen ammattikorkeakoulu: Helsinki.
- Meder, T., Seipelt, J. & Slanitz, S. 2016: Living history as an instrument for historical and cultural exchange in german archaeological open-air museums: an online survey defines present status. *EXARC*, Issue 2016/4.
- Niskala, K. 2007: *Valkovuokkojen villat. Toppilansalmen huvilat ja puutarhat*. Oulu-seura r.y: Oulu.
- O'Connor, J. 2003: Julkinen ja yksityinen sektori kulttuuriteollisuudessa. Niinikoski, M. & Sibelius, K. (toim.), *Kulttuuribusiness: 12-29*. WSOY: Vantaa.
- Petrisalo, K. 2001: *Menneisyys matkakohteena: Kulttuuriantropologinen ja historiatieteellinen tutkimus perinnekulttuurien hyödyntämisestä matkailuteollisuudessa*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- Pine, B. J., Pine, J. & Gilmore, J. H. 1999: *The experience economy: work is theatre & every business a stage*. Harvard Business Press.

- Pine, B. J. & Gilmore, J. H., 1998: Welcome to the experience economy: 97-105. Harvard business review, 76.
- Pohjamo, U. 2014: Esikaupunki moniäänisenä kulttuuriperintönä – Oulun Hietasaari. Taidehistoriallisia tutkimuksia. Jyväskylän Yliopisto.
- Riukulehto, S. 2001: Kulttuurin vaikuttavuus. Riukulehto, S.(toim.), Perinnettä vai bisnestä. Kulttuurin paikalliset ulottuvuudet: 6–16. Atena Kustannus Oy: Jyväskylä.
- Saksala, E. 2015: Tuottajan käsikirja. Helsinki: Like.
- Seitsonen, O. & Matila, T. 2022: Natseja, kultaa ja kummituksia: Toisen maailmansodan kummitteleva perintö Pohjois-Suomessa. Odes to Mika. MASF 10.
- Sirkkilä, H. 2012: Rumaa ja rosoista?: Vanhoista teollisuuskiinteistöistä luovan alan tiloiksi. Parkkola, T. (toim.), Tilaa verkostoille!: Luovan talouden verkostojen määritelmiä, toimijoita ja solmukohtia: 21-37. Humanistinen ammattikorkeakoulu.
- Smith, A. 2009: Using major events to promote peripheral urban areas: Deptford and the 2007 Tour de France. In International perspectives of festivals and events. Paradigms of analysis: 3–19. Routledge.
- Smith, L. 2006: Uses of heritage. Routledge.
- Syrjänen, A. 1999: Rieskaa ja Rössypottuja. Maakuntaruokia Pohjois-Pohjanmaalta. Kalevan Kirjapaino: Oulu.
- Tarssanen, S. 2009: Elämystuottajan käsikirja. Oy Sevenprint Ltd: Rovaniemi.
- Verhelä, P. 2014. Matkailun perusteet. 1. p. Kuopio: SH Traveledu.
- Verhelä, P. & Lackman, P. 2003: Matkailun ohjelmalvelut. Matkailuelämyksen tuottaminen ja toteuttaminen. WSOY: Porvoo; Helsinki.
- Ylimaunu, T., Mullins, P., Symonds, J., Kallio-Seppä, T., Heikkilä, H., Kuorilehto, M. & Tolonen, S. 2013: Memory of barracks: World War II German ‘Little Berlins’ and post-war urbanization in Northern Finnish towns. Scandinavian Journal of History. Volume 38, 2013: 525-548.
- Zotica, M. & Mălăescu, S. 2015: The reenactment as tourism exploitation trough heritage interpretation of heritage sites in Transylvania. Studia ubb geographia, Lx, 1, pp. 175-186.
- Wallén, M. 2020. Kadonneen natsikullan jäljillä. Helsinki: Bazar.
- Wilcox-Levine, M. 2015: Dressing history: Costume as communication in Massachusetts historical tours. Open Access Master's Theses. University of Rhode Island.