

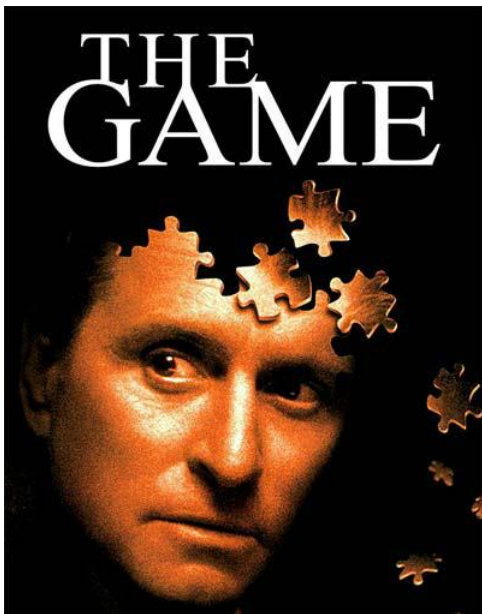
Valkoisen kaniinin jalanjäljillä: ARG-pelien historia ja kulttuurinen merkittävyys

Saara Ala-Luopa

Digitaalinen kulttuuri

Turun yliopisto

ARG-pelit ovat tosielämää pelialustanaan käyttäviä digitaalisia pelejä, jotka välittyvät osallistujille erilaisten arkipäivän viestimien kuten sähköpostin, verkkosivujen ja puhelimien kautta. Katsaus tarkastelee ARG-pelien kulttuuria ja lajityypin syntyhistoriaa.



"There are no rules in The Game" on David Fincherin ohjaaman *The Game – oletko valmis peliin?* -elokuvan slogan. Totisesti, sillä elokuvan päähenkilö joutuu veljensä antaman lahjan myötä osaksi peliä, joka tuntuu elävän täysin omaa elämäänsä mullistaen päähenkilön henkisen ja fyysisen maailman: lopulta ei enää päähenkilö eikä myöskään katsoja erota peliä todellisuudesta.

Fincher on mielenkiintoinen ohjaaja. Elokuvissaan hän kuvaa usein elämän raadollisia realiteetteja, ihmisten syntejä ja syntisyyttä niitä joko tarkoituksella alleviivaten – kuten esimerkiksi elokuvassa *Seven*, jossa sarjamurhaaja toteuttaa 7 kuolemansyntiin perustuvia murhia – tai vaihtoehtoisesti niitä hieman hienovaraisemmin esittäen, esimerkkinä mainittakoon "Facebook-elokuva" *The Social Network*, jossa Mark Zuckerberg on valmis uhraamaan ystävänsä maallista mammonaa saavuttaakseen. Kyseisten elokuvien päähenkilöitä olisi helppo paheksua ja tuomita, mutta tähän Fincher ei kuitenkaan sorru: päähenkilöillä, joita katsojien puolelta on helppo paheksua ja tuomita, on omat motiivinsa tekojensa oikeuttamiseksi. Vaikka esimerkiksi *Seven* kytkeytyykin sinänsä tuomittavien murhien ympärille, oikeuttaa murhaaja tekonsa seitsemän kuolemansyynnin varjolla: murha

on synty, mutta niin on Danten mukaan myös ylensyönti, ylpeys, kateus, viha, laiskuus, ahneus ja himo – kenellä on siis varaa tuomita ja ketä?

The Game -elokuvan päähenkilö Nicholas Van Orton on tyypillinen rikas mies, joka ei tunnu omaavan juurikaan inhimillisiä piirteitä, ja jolle raha on rakkautta tärkeämpää – hän on siis syyllistynyt kuolemansyntiin. Hän saa veljeltään syntymäpäivälahjaksi lahjakortin pelielämyksiä järjestävään Consumer Recreation Services -yhtiöön, jonka Nicholas vastahakoisesti vastaanottaa. Peliyhtiössä hänelle tehdään mittavat fyysiset ja psyykkiset testit, mutta hänen hakemuksensa hylätään. Huojentunut Nicholas astelee ylhäisessä yksinäisyydessä kartanoonsa, mutta huomaa yhtäkkiä löytävänsä itsensä keskeltä peliä, jota ei niin vain – edes rahalla – lopeteta. David Fincher on omaperäiseen tapaansa sirotellut elokuvaan leikitteleviä, intertekstuaalisia vihjauksia. Tarkkaavaiset katsojat saattavat huomata, että kohtauksessa jossa Orton tipahtaa kartanossaan pelin ”ihmemaahan”, taustalla soi Jefferson Airplanen kappale *The White Rabbit* (1967). Kappale kommentoi Lewis Carrollin klassista satutarinaa Liisa Ihmemaassa (1865), jossa Liisa päätyy toiseen todellisuuteen kaninkoloon (rabbit hole) pudottuaan.

The Game on elokuvana hyvin pelillinen. Se saattaa kuulostaa utopistiselta ja fiktiiviseltä, mutta itse asiassa se pohjautuu tositapahtumiin. Vuonna 1980 Disney-yhtiö julkaisi Michael Nankinin ja David Wechterin kirjoittaman ja ohjaaman elokuvan *Midnight Madness* (suom. *Keskiyön mieletön ralli*), jossa viisi hyvin stereotyyppistä nörtit-, futarit-, blondit-, hyvät tyypit- ja huijarit -henkistä joukkuetta kilpailevat toisiaan vastaan ratkomalla peliä eteenpäin vieviä arvoituksia. Elokuva ei itsessään muuttanut maailmaa, mutta antoi opiskelijanuorukaiselle nimeltä Joe Belfiore idean oikeaan peliin: hän kehitti pelin, jota mainosti ”todellisena testinä renessanssiajan naisille ja miehille”. Tästäpä renessanssiajan miehet ja naiset innostuivat, ja 25.000 dollarin (hyväntekeväisyyteen menevän) osallistumismaksun maksettuaan osallistujat kokivat todellisia elämyksiä esimerkiksi vankila-alueelle murtautuessaan tai viemäriputkessa ryömiessään – vihjeiden perässä totta kai. Ensimmäinen Belfioren peli oli kutsumanimeltään *The Game* ja näin ympyrä sulkeutuu: kyseessä on siis juurikin innoittaja Fincherin ohjaamaan samannimiseen elokuvaan. (Lilja 2003.)

Tämän artikkelin tarkoituksena ei ole kuitenkaan esitellä Fincherin tuotantoa tai sen edeltäjiä, vaan pervasiivisten pelien genreen kuuluvaa vaihtoehtododellisuuspelejä, *Alternate Reality Gamea*, ja tarkemmin määriteltynä kyseisen genren historiaa ja edeltäjiä – joihin myös elokuvallinen ARG-pelikuvaus *The Game* kuuluu.

ARG-pelit ovat tosielämää pelialustanaan käyttäviä digitaalisia pelejä, jotka välittyvät osallistujille erilaisten arkipäivän viestimien kuten sähköpostin, verkkosivujen ja puhelinten kautta. Ne saavat osallistujansa liikkeelle yksin tai yhdessä, pelaamaan peliä tässä ja nyt: kaupassa, koulussa, töissä ja vapaa-ajalla. ARG-pelit perustuvat vuorovaikutukseen ja vahvaan yhteisöllisyyteen ja saavat tuntemattomat ihmiset ratkaisemaan yhdessä mahdollottomalta tuntuvaa puzzlea eli palapelimaista arvoitusta.

ARG-pelaaminen on 2000-luvun ilmiö, mutta sen historiallisen taustan voi ajatella ulottuvan osittain jopa 500 vuoden taakse. Tässä artikkelissa tarkoitukseni on paneutua ARG-pelien edeltäjiin tai mahdollisiin inspiraation lähteisiin, ARG-pelien historiaan sekä varhaisiin esimerkkeihin erityisesti markkinoinnin saralta, sillä useimmat laajalti tunnetut ARG-pelit on tuotettu nimenomaan markkinoinnin apuvälineeksi.

Olen käsitellyt ARG-pelejä aiemmin WiderScreenin numerossa 1-2/2011 julkaistussa katsauksessani *Kampanjointia Batmanin kotikaupungissa*. <<http://www.widerscreen.fi/2011-1->

2/kampanjointia-batmanin-kotikaupungissa/> Kyseisessä jutussa käsittelin *Batman: Yön Ritari* -elokuvan markkinointikampanjan yhteydessä toteutettua ARG-peliä *Why So Serious?*.

Tutkimuksellisenä käsitteenä Alternate Reality Game on yhä vakiintumaton. Tästä syystä peligenrelle on olemassa lukuisia erilaisia määritelmiä (Kim et al. 2009, 4). ARG on suomennettu *vaihtoehtotodellisuuspeleiksi*, mutta paremman luettavuuden vuoksi käytän nimikettä ARG-peli (esim. Saarikoski 2009, 285. Ks. myös Paavilainen et al. 2009).

Vaikka ARG-peli on käsitteenä toistaiseksi vakiintumaton, genrelle on kuitenkin tyypillistä tietyt peruseräatteen: ARG-peli pohjautuu usein tarinaan, minkä vuoksi sitä saatetaan kutsua myös interaktiiviseksi fiktioksi tai interaktiiviseksi draamaksi (Szulborski 2005; McGonigal 2004). Pelin kesto saattaa vaihdella muutamista viikoista kuukausiin, mutta sekä kymmenen minuutin että yli vuoden mittaisia ARG-pelejä on toteutettu. Interaktiivisuus ja yhteisöllisyys ovat ARG-pelin tunnusmerkkejä: pelin osatehtävät on usein laadittu siten, ettei pelaaja voi ratkaista niitä yksin. (McGonigal 2004.) Täten ARG-peli saattaa koota kymmenien, satojen, tuhansien tai jopa miljoonien ihmisten vuorovaikutteisen verkoston. ARG-pelin pelaajia kutsutaan osallistujiksi, sillä pelaajat osallistuvat tarinaan eli peliin muokaten ja kehittämällä sitä eteenpäin (Kim et al. 2009, 4.)

Szulborskin mukaan ARG-pelin keskiössä on usein mysteeri, ja sen tunnusomainen TINAG/TING-periaate – *This Is Not a Game* – korostaa pelin salaperäisyyttä. Yksi pelin piirteitä on siis sen kieltäminen peliksi (Szulborski 2005, 1.) TINAG-periaate hämärtää rajaa todellisuuden ja pelin välillä entisestään. ARG-peli on täten myös vahvasti immerssiivinen: koska peli käyttää reaali maailmaa pelialustanaan, peliä pelataan ajasta ja paikasta riippumatta – osallistuja voi siis kesken työpäivän tai kauppareissun saada peliin liittyvän tekstiviestin tai puhelun. Aiemmin käsittelemässäni *Why So Serious?* -kampanjassa osallistujista tuli ikään kuin Gotham Cityn asukkaita, jotka vastaanottivat pelin aikana muun muassa *The Gotham Times* -sanomalehtiä sekä puheluita ja sähköposteja pelin päähenkilöiltä.

ARG-pelit saattavat kollektiivisuutensa vuoksi laajentua hyvin massiivisiksi, ja erityisesti jo valmiiksi tarinallisuuteen pohjautuvia viihdeteollisuuden tuotteita, kuten elokuvia tai pelejä, on (lähinnä Yhdysvalloissa) markkinoitu runsaasti ARG-pelien avulla. Tämä ei kuitenkaan kerro koko totuutta kyseisestä peligenrestä, sillä ARG-pelejä voidaan käyttää myös muun muassa opetuksellisiin ja kasvatuksellisiin tarkoituksiin: Jane McGonigal, yksi tunnetuimmista ARG-pelisuunnittelijoista ja -tutkijoista on kehittänyt vakavan ARG-pelin käsitteen (=serious ARG), josta esimerkkinä voi mainita McGonigalin tuottaman pelin [The World Without Oil](#) (2007). Nimensä mukaisesti peli kuvasi maailmaa, josta öljy oli loppunut mottonaan ”Play it before you live it.” Pelin iskulause kuvaa hyvin ARG-pelien ajatusta ylipäänsä – osallistujat uppoutuvat pelin myötä osaksi toista todellisuutta, oli kyseessä sitten todellinen uhka tai fiktiivinen maailma.



ARG-pelien varhaisjälkiä/risuja polulla: kirjallisuus, taide ja elokuvat

ARG-pelien monimuotoisuuden vuoksi genren juuret pohjautuvat moniin erilaisiin viihteen ja kulttuurin muotoihin kuten taiteeseen, kirjallisuuteen ja teatteriin, unohtamatta tietenkään genren pelillisiä esikuvia. Yhteistä näille muodoille on tarinankerrontaan perustuva tekniikka sekä yritys luoda fiktiivinen, mutta immerstiivinen ympäristö (Szulborski 2005, 71).

ARG-pelien edeltäjiä on yritetty määritellä ja kategorisoida (ks. esim. Alexander 2006, IGDA 2006 tai Szulborski 2005), mutta aiheen monimuotoisuuden vuoksi kattavaa historiallista taustaa on lähes mahdoton muodostaa – tausta riippuu tutkijan tai pelinkehittäjän omista lähtökohdista ja esimerkiksi Bryan Alexander pohjaa määrittelynsä erityisesti pelillisyyteen Dave Szulborskin keskittyessä immersioon. Täten esittelen tässä artikkelissa erilaisia mahdollisia ARG-pelin fiktiivisiä edeltäjiä ja inspiraation lähteitä ottamatta sen kummemmin kantaa niiden todenperäisyyteen tai vaikutukseen ARG-pelien kehittämisessä. Tahdon myös huomauttaa, että esimerkiksi mainitsemani taiteilijat ja heidän teoksensa ovat vain esimerkkejä, ja ARG-pelihistorian mahdollisia edelläkävijöitä löytyy taiteen, kirjallisuuden ja elokuvien saralta toki enemmänkin.

Kuten olen tekstissäni jo aiemmin todennut, ARG-peli perustuu siis tarinankerrontaan, joka puolestaan pohjautuu ja muokkautuu uuden median mahdollisuuksien mukaan. Vaikka ARG-pelaaminen on median muutoksen myötä noussut muoti-ilmiöksi 2000-luvulla, voidaan sen taustoja etsiä kuitenkin jopa 500 vuoden takaa: Jeff Watson ja Dave Szulborski käsittelevät *Voynichin käsikirjoitusta* yhtenä ARG-pelien edeltäjistä. (Szulborski 2005, 74; Watson 2009.) Maailman salaperäisimmäksi kirjaksikin tituleerattu *Voynichin käsikirjoitus* on tunnistamattomilla kirjaimilla ja kuvituksilla täytetty kirja, jonka alkuperä on edelleen hämärän peitossa ja jota useat alan ammattilaiset ovat yrittäneet turhaan tulkita. Szulborskin mukaan Voynichin käsikirjoituksen salaperäisyys ja vuorovaikutteisuus tekevät siitä ARG-pelien esi-isän, sillä se vaatii lukijalta aktiivisuutta ja omia toimia teoksen sisällön paljastamiseksi (Szulborski 2005, 74).

Voynichin käsikirjoituksen on kuitenkin epäilty olevan huijausteksti sen epäselvän ja tuntemattoman sisällön vuoksi. Wikipedian määritelmän mukaan huijausviesti tai -teksti eli hoax tarkoittaa yleensä sähköpostitse leviävää ketjukirjettä, joihin jokainen internetiä aktiivisesti käyttävä ihminen on luultavasti törmännyt. Yleisemmässä merkityksessä hoaxilla tarkoitetaan huijaavaa viestiä, jonka tavoite on saada vastaanottaja uskomaan todeksi asia, jonka viestin lähettäjä tietää olevan valhetta. Huijaustekstejä voidaan pitää ARG-pelien edeltäjinä vaihtoehtoisen todellisuuden illuusion tematiikallaan: ne väittävät olevansa jotain muuta kuin ovat ja salaavat tekijänsä – tämän TINAG-periaatteen mukaisesti myös muun muassa ARG-pelien tekijät ja tuotantoyhtiö pyritään salaamaan.

Edelleen arvoituksena pysyttelevät *Voynichin käsikirjoituksen* kaltainen esimerkki on vuonna 1981 ilmestynyt *Codex Seraphinianus* -teos, ”kirja toisesta todellisuudesta”. Ilman tekijää ilmestyneen, tuntemattomin aakkosin kirjoitetun ja surrealistisesti kuvitetun kirjan alkuperä herätti aikoinaan paljon keskustelua, mutta toisin kuin *Voynichin käsikirjoitus*, *Codex Seraphinianus* paljastui lopulta italialaisen suunnittelijan Luigi Serafinin työksi (Alexander 2006, 12.) Serafinin teos kuvasi vaihtoehtoista todellisuutta parodioimalla tosielämää ja esimerkiksi esittelemällä eri eläinten mutaatioita.

Kirjallisuudesta löytyy muitakin esimerkkejä tunnetuista huijausteksteistä, kuten Edgar Allan Poen *Narrative of Arthur Gordon Pym of Nantucket* (Arthur Gordon Pymmin selonteko, 1838), tositarinaksi väitetty meriseikkailu, jonka päähenkilö on valaanpyyntialuksella jäniksenä matkustava Arthur Gordon Pym. Kirjan todenperäisyyttä lisätäkseen Poe käytti lähteenään siihen aikaan hyvin suosittuja matkapäiväkirjoja (ks. esim. Tynan 1971).

Huijaustekstiksi voidaan luokitella myös urbaanilegendat: esimerkki eräästä hyvin tunnetusta legendasta tai huijauksesta on [Paul is Dead](#) vuodelta 1969, jonka mukaan The Beatles -legenda Paul McCartney olisi kuollut ja korvattu toisella, hyvin samannäköisellä muusikolla. Legenda sai alkunsa McCartneyn romutettua Mini-Cooperinsa vuonna 1967, minkä seurauksena muutama lehti uutisoi McCartneyn kuollen. Parin asiaa käsittelevän artikkelin myötä urbaanilegendasta kasvoi aikansa ilmiö, jossa kuolemaa pyrittiin todistelemaan esimerkiksi The Beatlesin levyiltä löytyneillä ”vihjeillä”. Legenda jäi elämään populaarikulttuurin piiriin, mutta suurin kohu ilmiön ympärillä laantui *Life*-lehden julkaistua McCartneyn haastattelun kuvineen päivineen vuoden 1969 marraskuussa.

Luultavasti tutumpi, markkinointikampanjana käytetty huijaus liittyy vuonna 1999 ilmestyneeseen dokumentaariseen kauhuelokuvaan *The Blair Witch Project*, joka on niin ikään ”tositarina” kolmesta opiskelijasta, jotka katoavat tehdessään dokumenttia Blairin noidasta. Opiskelijoita ei koskaan löydetä, mutta heidän kuvaamansa materiaali löytyy myöhemmin maan alle haudattuna, opiskelijoiden kohtalon pysyessä edelleen mysteerinä. *Cannibal Holocaust* (suom. Kannibaalien polttouhrit) vuodelta 1979 on varhainen esimerkki dokumentaatiota ja fiktiota sekoittavasta elokuvasta ja on juoneltaankin hyvin samantyylinen kuin *The Blair Witch Project*.

Fiktiivisen TINAG-periaatteen lisäksi ARG-pelihistoriaa voi tarkastella myös peligenren, tai ARG-pelien kaltaisten pelien kirjallisten kuvausten kautta. Eräs varhaisimmista esimerkeistä sijoittuu 1900-luvun alkuun, G.K. Chestertonin novelliin [The Tremendous Adventures of Major Brown](#) (1905).

Teoksen eläkkeellä oleva päähenkilö ajautuu pelitoimiston kautta hänelle järjestettyyn peliin, joka uppoutuu osaksi henkilön elämää ja naapurustoa. Pelin salaperäisyyttä lisätään muun muassa erilaisten vihjeiden ja viestien kautta. Peli muuttaa päähenkilöä, eli tarinaltaan teos on siis hyvin lähellä Fincherin *The Game* -elokuvaa. G.K. Chestertonin novelli mainitaan useissa lähteissä relevantiksi osaksi ARG-pelihistoriaa, sillä varhaisesta ilmestymisestään huolimatta kertomus kuvaa tietämättään ARG-pelejä ja niiden tematiikkaa (ks. esim. Alexander 2006 tai Montola et al. 2009.)

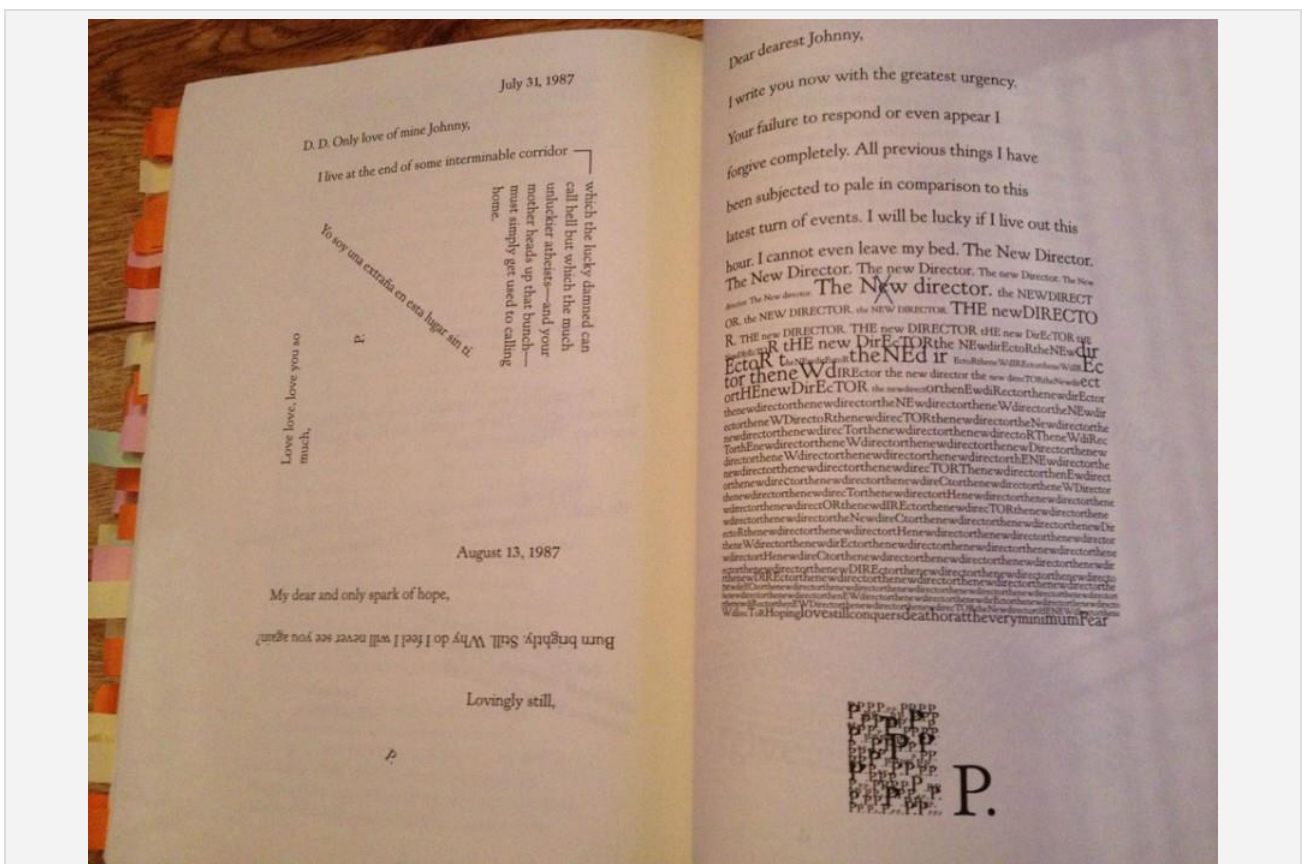
Samankaltaisin teemoin jatkaa toinen tunnettu ARG-pelejä kuvaava varhainen esimerkki, John Fowlesin kertomus *The Magus* (suom. Jumalten naamiot, 1965, 1977). Teoksen päähenkilö Nicholas Urfe ajautuu keskelle painajaismaista ja salaperäistä taikurin hallinnoimaa peliä ja, kuten ARG-pelissäkin, on Urfen selvítettävä pelin mysteerit järjestyksessä peliä edistääkseen. Peli kuitenkin piinaa Urfea sekä henkisesti että fyysisesti tuhoten lopulta hänen elämänsä. Lopulta Urfe ajautuu kriisiin, joka lopulta kulminoituu romanttiseen kohtaamiseen (ks. esim. Alexander 2006 tai Montola et al. 2009.) Tällainen ”fenikslintumainen” tarinankulku on melko tyypillistä ARG-pelien fiktiivisille kuvauksille, kuten esimerkeistä voi huomata.

Tunnetun tieteiskirjailijan William Gibsonin *Pattern Recognition* (suom. Hahmontunnistus, 2003) on luultavasti yksi merkittävimmistä ARG-pelien kirjallisista kuvauksista. Vuonna 2003 ARG-pelit olivat jo melko laajalti tunnettuja ja, kuten Szulborski toteaaakin, oli myös Gibson luultavasti kiinnittänyt huomiota tähän ilmiöön. Toisin kuin edellä mainituissa esimerkeissä, teosta kirjoittaessaan Gibson siis tiesi ja tunsu ARG-peleille ominaisen rakenteen. *Pattern Recognition* käsittelee kultin tavoin käyttäytyvää ihmisryhmää, jotka pyrkivät pakkomielleisesti selvittämään salaperäisten ja pirstaloituneiden — mutta toisiinsa liittyvien — nettivideoiden salaisuutta. Kirjassa käsitellään ARG-pelin lisäksi myös muita 2000-luvun verkkoilmiöitä kuten läheisesti ARG-peleihin liittyvää viraalimarkkinointia (ks. esim. Szulborski 2005 tai Alexander 2006.)

Tähän mennessä esittelemäni esimerkit ovat lähinnä tahattomia tai tahallisia ARG-pelikuvauksia eivätkä ne sisällä sen kummemmin pelillisiä elementtejä. Mikäli jatkamme genren historiaan syventymistä kirjallisuuden kautta, ovat tietoisesti pelillistetyt tekstit, ludic-tekstit, olennainen osa ARG-

pelihistoriaa. Kenties tunnetuin esimerkki pelillisestä tekstistä on Edward Packardin *Choose Your Own Adventure* -sarja vuodelta 1979, jota sekä luetaan että pelataan samaa aikaa. Samankaltainen kirjasarja on *Fighting Fantasy* (1980), joka antaa lukijalle mahdollisuuden hyppiä sivulta sivulle sekä noppalukemien että valintojen mukaan. Ludic-tekstien kautta lukija rakentaa siis omaa yksittäistä kertomustaan, joka saattaa muuttua jokaisella lukukerralla (ks. esim. Alexander 2006, 8 tai Montola et al. 2009.)

Toinen esimerkki pelillisyyteen pohjautuvasta tekstistä on Mark Z. Danielewskin teos *House of Leaves* (2000). Kirja kertoo perheestä, jonka koti on suurempi sisältä kuin ulkoa. Erikoisen kirjasta tekee kuitenkin sen omaperäinen toteutus: teoksen sivu- ja tekstinasettelu eivät ole tyypillisimmästä päästä, eivätkä alaviitteistä koostuvat alaviitteet tai liitteet ainakaan auta asiaa. Osa kirjan sivuista on vain muutaman sanan mittaisia ja kirjan kertojat vuorovaikuttavat myös toistensa kanssa (Szulborski 2005, 73). Espen J. Aarseth on luonut tällaisesta lukijalta aktiviteetteja vaativasta kirjallisuudesta ergodisen kirjallisuuden käsitteen (Alexander 2006; Aarseth 1997).



Kuvateksti: The House of Leaves -kirja edustaa ergodista kirjallisuutta.

Kuva: <http://www.goodreads.com/review/show/451245472>.

Szulborski nostaa ARG-pelihistoriaa käsittelevässä kappaleessaan esiin myös immersivisiä ja interaktiivisia ympäristöjä luoneen taiteilijan Char Daviesin, jonka teokset *Osmose* (1995) ja *Ephémère* (1998) ovat ensimmäisiä kokeiluja virtuaalitodellisuudesta taideteoksena. Szulborski mainitsee myös Cynthia Beth Rubinin ja Daniel F. Keefen *Hiding Spaces (a CAVE of Elusive Immateriality)* (2002) -teoksen vuodelta 2002, joka on niin ikään immersiviseen taiteeseen perustuva virtuaalitodellisuutta käsittelevä teos (Szulborski 2005, 72.)

Bryan Alexander puolestaan esittelee interaktiivisuutta korostavia taiteilijoita, kuten postitaiteen (mail-art) aloitteentekijänä toimineen Ray Johnsonin. ”Postitaiteilijat” lähettävät toisilleen kirjeitse kuvia, tekstejä, taideteoksiaan tai muita, postitse lähetettäviä luovia töitään. Taiteen tekemiseen voi osallistua kuka tahansa, mutta vastaaminen on yleensä toivottavaa eikä postitaidetta saa myydä eteenpäin. Postitaidenäyttelyitä ja -töitä esitetään usein verkossa. Omassa postitaiteessaan Johnson käytti ARG-peleille tyypillisiä arvoituksia. (Alexander 2006, 11.)

Alexanderin mukaan taideteos voidaan tuoda myös osaksi jokapäiväistä elämää. Esimerkkinä hän käyttää Janet Cardiffin ääni/video-installaatiosarjaa *Walks* (1991-). Teoksen ”kokijat” astuvat Cardiffin laajennettuun todellisuuteen (augmented reality) joko äänen tai kuvan kautta installaatiosta riippuen. He siis esimerkiksi kulkevat tiettyä metsäpolkua pitkin kuulokkeet päässään ja kuuntelevat Cardiffin kommentteja, kertomusta ja kulkua samalta reitiltä. Laajennetun todellisuuden käsite on nykyteknologian vuoksi nykyään hieman erilainen, mutta Cardiffin teos tukee kuitenkin laajennetun todellisuuden peruseräitä.

ARG-pelit liittyvät läheisesti myös teatteriin, vaikkei pelejä suoranaisesti yleisölle esitetäkään. Yhtymäkohtia erityisesti ARG-pelien tosielämätahtumien ja teatterin välillä on kuitenkin löydettävissä esimerkiksi improvisaatiosta ja performanssista: kummatkin tyyllilajit ”esiintyvät” julkisesti, mahdollisesti yllättäen ja mahdollisesti vuorovaikuttaen.

Perinteisessä teatterissa lavan ja yleisön välissä on näkymätön, niin sanottu neljäs seinä, jonka rikkominen vaatii vuorovaikutusta yleisöön: vuorovaikutteisia näytelmiä ei suoranaisesti näytellä yleisölle, vaan heidän kanssaan (ks. esim. Montola et al. 2009, 59–61 tai Alexander 2006, 11–12). Hyvä esimerkki neljännen seinän rikkovasta teatterista löytyy yliopistomaailmasta: erityisesti teekkareiden keskuudessa suosituissa spekseissä eli vuorovaikutteisissa opiskelijateatteriesityksissä yleisö voi kesken näytöksen vaikuttaa näytelmän esitystapaan omstart!-huudahduksella, jonka myötä näyttelijät aloittavat esityksen uudestaan muuttaen esimerkiksi tyyllilajia – vuorovaikutus onkin speksien suhteen enemmän sääntö kuin poikkeus ja näin on myös ARG-peleissä.

ARG-pelien synty ja kehitys

Peligenreltään ARG-pelit sijoittuvat pervasiivisiin peleihin, joita muun muassa Markus Montola, Jaakko Stenros ja Annika Waern määrittelevät seuraavasti:

”A pervasive game is a game that has one or more salient features that expand the contractual magic circle of play spatially, temporally or socially.” (Montola et al. 2009, 12.)

Pervasiiviset pelit leviävät siis pelin ja todellisuuden erottavan taikapiiirin ulkopuolelle. Pelin taikapiiiri, magic circle, on alun perin John Huizingan käyttämä käsite pelin ja leikin suhteesta arkielämään. Käsitteen mukaan peli ja leikki sijoittuvat arkielämän ulkopuolelle. (Montola et al. 2009, 7.)

Moderniin ARG-peliin vaikuttaneita pelimuotoja on muun muassa pervasiivisten pelien mahdollisesti tunnetuin muoto *larppaus* (live action role-playing game). Larppaus on tavallisesta (pöytä)roolipelaamisesta kehitetty pelimuoto, jota pelataan tietyssä tilassa hahmoihin pukeutuneina vuorosanoja ja pelitilanteita improvisoiden. Suurin ero ARG-pelien ja larppien välillä on TINAG-periaatteen puuttuminen, sillä larpeissa kaikki osallistujat tietävät pelaavansa peliä tietyssä ajassa ja paikassa.

Myös Suomessa tutuksi tullut [salamurhapeli](#) voidaan niin ikään luokitella ARG-pelien edeltäjiin. Salamurhapeli koostuu osallistujista, jotka yrittävät fiktiivisesti murhata toisiaan esimerkiksi porkkanalla puukottamalla tai etikalla myrkyttämällä. Samanaikaisesti osallistujat elävät normaalia elämäänsä ei-

pelillisessä yhteiskunnassa. Murhapelin pelialue on yleensä määritelty etukäteen esimerkiksi [yliopiston kampukseksi](#). Pelaaja tietää ainoastaan oman murhattavan kohteensa, ei murhaajaansa (Montola et al. 2009, 3–6.) Salamurhapeli upottaa pelin tosielämään ARG-pelin tavoin luoden salaperäistä ja luultavasti myös hieman vainoharhaista tunnelmaa ympärilleen. Ei ole ihme, että [Suomessa mediat ovat suhtautuneet näihin peleihin varsin epäluuloisesti](#).

Decipher. Inc. -peilyhtiön pelisarja *How To Host A Murder* (1983–2003) tarjoaa pienemmän, mutta käyttökelpoisen esimerkin pelin sisällyttämisestä arkielämään. Murhamysteeripelissä pelaajat muuttuvat epäilyksi murhan tapahtuttua yrittäen samalla paljastaa murhaajan ja peliä voi pelata esimerkiksi illallisen tai juhlien aikana (Alexander 2006, 11.) Eri teatterit ja ravintolat tarjoavatkin usein esimerkiksi pikkujoulujen aikaan tällaisia murhamysteerin ympärille kietoutuvia illanviettoja.

ARG-pelin alkujuurilla

ARG-pelien taustoja voidaan seurata aina 2000-luvun alkuun saakka. ARG"-nimellä peligenre on ollut olemassa vain hieman yli kymmenen vuotta. Ensimmäiseksi viralliseksi ARG-peliksi tituleerataan usein Steven Spielbergin ohjaaman elokuvan *A.I. – Tekoäly* (2001) markkinointiin tuotettua peliä *The Beast*, jota käsittelen myöhemmin tekstissäni.

Kuitenkin jo ennen tätä ensimmäistä virallista ARG-peliä ilmestyi ARG-pelitematiikkaa enteileviä pelejä tai markkinointikikkoja, kuten neliosainen, brittiläinen televisiosarja *The One Game* (1988), joka tiedostamattaan perustui ARG-pelikonseptille.



Linkki videoon: https://www.youtube.com/watch?v=P5Tu_ORy8xo&feature=player_embedded

Fantasiatrilleri kertoo menestystä pelimarkkinoinnissa saavuttaneesta liikemiehestä Nick Thornesta, joka entisen liikekumppaninsa Magnuksen kautta ajautuu osaksi todellisuuspeleä ("reality game") joka vaarantaa hänen yksityis- ja työelämänsä. Kyseessä on siis jälleen hyvin tyypillinen ARG-pelin fiktiivinen kuvaus – ja kiinnostuneille tiedoksi, sarjan neljä osaa löytyvät myös Youtubesta.

Sekä Szulborski että Montola kumppaneineen nostavat ARG-pelihistoriaa esittelevässä tekstiosuudessaan esiin Pink Floydin *The Division Bell* -albumia vuonna 1994 promonneen *Publius Enigma* -mysteripelin, joka toimi ikään kuin ARG-pelien prototyypinä. Peli sai alkunsa Pink Floydin uutissivustolta, jossa käyttäjä nimeltä *Publius* vihjaili albumin sisältämästä piilotetusta sisällöstä ja lähetti sivustolle mysteerin ratkaisuun tarvittavia vihjeitä. Peliin tartuttiin, mutta itse arvoitus ratkesi kuitenkin vasta kolme vuotta pelin ensiesiintymisen jälkeen (ks. esim. Montola et al. 2009, 62 tai Szulborski 2005, 87–92.)

Publius Enigman linjaa jatkoi San Francisco Chroniclen vuonna 1996 käynnistämä verkkopeli *Dreadnot*, jota pidetään usein ARG-peligenren lähtölaukauksena. *Dreadnot* piti sisällään useita, sittemmin ARG-pelien standardeiksin vakiintuneita tekniikoita, kuten toimivia puhelinumeroita, arvoituksia, sähköpostiosoitteita, verkkosivuja, tosielämätapahdumia, oikeita henkilöitä sekä tietenkin fiktiivisen mysteerin.

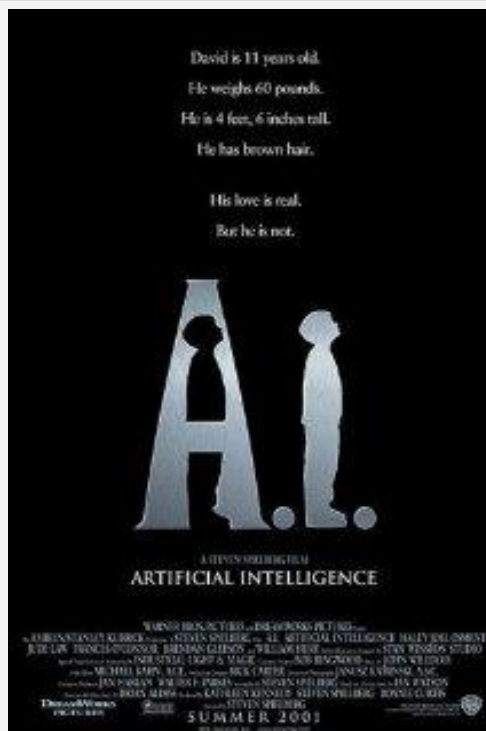
Dreadnotin lisäksi 1990-luvun puolivälissä julkaistiin muitakin ARG-pelitematiikkaa hyödyntäviä pelejä, joista yksi esimerkki on peliin perustuva markkinointikampanja vuodelta 1997. Kampanjan tarkoituksena oli markkinoida vuonna 1998 ilmestynyttä Douglas Adamsin suunnittelemaa tietokonepeleä *Starship Titanic*. Kampanja tapahtui verkossa, jossa julkaistiin intergalaktisen matkatoimisto Starlight Travelin verkkosivut. Sivusto piti sisällään ARG-peleille tyypillistä vuorovaikutusta esimerkiksi sähköpostien kautta. (ks. esim. Smed 2011.)

Nokia Game -pelisarja vuosina 1999–2005 sisälsi myös monia ARG-peleille tyypillisiä elementtejä kuten salaperäisiä vihjeitä, puheluita ja lehtiä. Pelisarjan tarkoituksena oli luonnollisesti markkinoida Nokian uusimpia puhelimia. Sarjan ensimmäinen osa kertoi Sisusta, nuoresta sairaalassa vakavan lumilautailuonnettomuuden jälkeen heräävästä pojasta. Osallistujan tehtävänä on selvittää, mitä Sisulle oli tapahtunut ja mitä hänen pitäisi seuraavaksi tehdä. Pelin ensimmäiseen osaan pystyi osallistumaan ainoastaan Alankomaissa, sittemmin peli levittyi myös muihin Euroopan maihin (ks. esim. Montola et al. 2009, 38.)

Kuten jo aiemmin totesin, varhaisista esimerkeistä huolimatta ensimmäisenä virallisena ARG-pelinä pidetään vuonna 2001 tuotettua peliä *The Beast*. Kyseinen peli loi pohjan ARG-pelikonseptille ja määritteli sen keskeisimmät piirteet ja periaatteet. Peli sai alkunsa, kun elokuvan ohjaaja Steven Spielberg pohti tapaa, jolla yleisö voisi tutustua *A. I -tekoäly* -elokuvan maailmaan jo ennen ensi-iltaa. Spielbergin alkuperäisenä ideana oli konsolipelisarja, mutta Microsoftin taiteellinen johtaja Jordan Weisman sekä pelisuunnittelija Elan Lee kehittivät ideaa eteenpäin ja laativat satojen verkkosivujen, sähköpostien, faksien ja ääniviestien sisältämän murhamysteripelin, jonka käsikirjoittajaksi he palkkasivat tieteiskirjailija Sean Stewartin. (Kim et al. 2009.)

Weismanin visiot pelistä määrittivät pitkälti ARG-pelien nykyisiä peruseriaatteita: Pelitarinan tuli olla niin sanotusti pilkottavissa, jotta osallistujat pystyivät rakentamaan sen kokonaisuudeksi. Pelin tulisi olla yhteisöllinen ja pohjautua yhteistyöhön. Peli paranisi, jos kukaan ei tietäisi pelin tekijöitä eikä motiiveja sen tekoon. Peli olisi myös hienompi, mikäli se välittyisi osallistujille mahdollisimman monen välineen tai väylän kautta. [Pelin ajatuksena oli venyttää todellisuuden rajoja, eikä se saisi koskaan myöntää olevansa peli.](#) ARG-peligenre oli syntynyt.

ARG-pelin aloituskohtaa kutsutaan tavallisesti termillä ”rabbit hole”, kaninkolo (Montola et al. 2009, 27 tai Kim et al. 2009). Mielenkiintoisella, intermediaalisella tavalla termi linkittyi katsauksen alussa esitetty *Liisa Ihmemaassa* -satutarinaan sekä sitä kommentoivaan *The Game* -elokuvaan. Tulevaisuuteen sijoittuvan *The Beast* -pelin kaninkoloksi tuli elokuvajuliste, jossa vihjattiin pelin päähenkilöön, robottiterapeutti Jeanine Sallaan. Vihjeitä lähetettiin sähköpostitse myös valituille pelisivustoille, jonka myötä osallistujat rupesivat etsimään Sallasta lisätietoja. Verkosta ilmaantuikin suuri määrä Sallaan liittyviä sivustoja mukaan lukien hänen työnantajansa ja puhelinnumerosa. Numeroon soittaminen paljasti puolestaan lisää vihjeitä ja pelin murhamysteerin ympärille kietoutuvan idean: osallistujien tarkoituksena oli selvittää Evan Chan -nimisen miehen mystinen hukkumiskuolema. (ks. esim. Montola et al. 2009, 26.)



The Beastin kaninkolona toimi A.I tekoäly -elokuvan juliste.
Kuva: Internet Movie Database.

Kolme kuukautta kestänyt peli piti sisällään muun muassa tosielämätapauksia sekä puhelinkeskusteluja pelihahmojen kanssa. Osallistujat loivat oman Yahoo!-ryhmänsä nimeltään *Cloudmakers* keskustellakseen vihjeistä ja vaihtaakseen informaatiota toistensa kanssa. He myös oma-aloitteisesti arkistoivat koko pelinkulun verkkosivuista keskustelupalstoihin (ks. esim. Kim et al. 2009 tai Kim et al. 2008.)

Pelin suosio, pelaajayhteisön koko ja sitoutuminen hämmästytti sekä pelisuunnittelijat että elokuvan tuottaneen ja pelin rahoittaneen studion: pelisivustolla vieraili yli kolme miljoonaa yksittäistä kävijää pelin aikana. Peli sai runsaasti julkisuutta myös perinteisessä mediassa. (ks. esim. Kim et al. 2009 tai Kim et al. 2008.)

The Beastin merkitystä ARG-peligenren kehittämisessä ei voi väheksyä. Pelin tiimellyksessä kehittyneen tiiviin tuhansien pelaajien muodostaman *Cloudmakers*-peilyhteisön toimesta perustettiin sittemmin kaksi paikkansa vakiinnuttamaa ARG-pelisivustoa, ARGN.com ja UnFiction.com. Kyseisen yhteisön puolesta suunniteltiin ja toteutettiin myös ensimmäiset menestyksekkäät ja laajalle levinneet

indie-ARG-pelit *LockJaw* (2001), *Exocog* (2002) sekä *Metacortechs* (2003).

Ruohonjuuritason *Lockjaw* oli täysin fiktion perustuva ensimmäinen itsenäinen, ei-promootioon tarkoitettu ARG-peli, joka nautti suurta suosiota ja vakiinnutti ARG-peligenreä nimenomaan pelillisyyteen perustuen. *Exocog* ja *Metacortechs* ovat siitä mielenkiintoisia, että kumpikin peli markkinoi elokuvaa, vaikkei kyseessä ollutkaan virallinen markkinointikanava: *Exocog* markkinoi elokuvaa *Minority Report* (2002) kun taas *Metacortechs* sijoittui *Matrix*-universumiin. Myös fanifiktio sai siis ARG-pelien myötä täysin uuden ulottuvuuden. Ensimmäisiä indie-ARG-pelejä seurasi luonnollisesti liuta myös muita ruohonjuuritason pelejä. (ks. esim. Szulborski 2005 tai Montola et al. 2009.)

Electronic Arts -peliyhtiön luotsaama ARG-peli *Majestic* (2001) edusti niin ikään ensimmäisiä ARG-pelejä. Kyseistä peliä kehitettiin samoihin aikoihin menestyksekkään *The Beastin* kanssa, mutta viiveen vuoksi julkaistiin vasta sen jälkeen. Toisin kuin *The Beast*, *Majestic* ei saavuttanut toivottua menestystä ja peli loppuikin ennen aikojaan.

Trillerimäisen *Majesticin* tarkoituksena oli ARG-pelin tavoin hämärtää fiktion ja todellisuuden rajoja. Se oli osa EA:n uutta verkkopelihojelmaa, ja toisin kuin ARG-peleissä yleensä, *Majesticia* markkinoitiin pelinä alusta asti: EA:n tarkoituksena oli ilmaisen pelielämyksen sijaan luoda kannattava tuote, ja peli vaatikin osallistujia liittymään EA:n maksulliseen pelipalveluun. Pelin tuottajat alleviivasivat TINAG-periaatteen puuttumista vaatimalla osallistujia allekirjoittamaan pelihahmojen fiktiivisyyttä korostavan sopimuksen, sillä he olivat huolissaan osallistujien mahdollisista harhakuvitelmista.

Majesticia markkinoitiin ja ”hypetettiin” runsaasti ennen alkamistaan, mutta peli ei lopulta vastannutkaan osallistujien toiveita: tekniset ongelmat, joustamattomuus ja vuorovaikutuksen puute karkottivat pikkuhiljaa suurimman osan osallistujista. Lopullinen naula *Majesticin* arkkuun oli pelin keskeytys syyskuun 2001 terrori-iskujen vuoksi ja saman vuoden joulukuussa EA ilmoitti sulkevansa pelin. (Szulborski 2005, 105–113.)

Markkinointiin tarkoitettut ARG-pelit alkoivat nostaa päätään jälleen 2000-luvun puolivälissä. Eräs merkittävimmistä kyseisen aikakauden peleistä on vuonna 2004 Xboxin *Halo 2* -pelin markkinointiin tuotettu *I Love Bees*, jonka tarkoituksena oli auttaa maahan syöksynyttä avaruusalausta ja sen miehistöä löytämään tiensä takaisin Halo-universumiin. (Kim et al. 2008.)

I love Bees -peli alkoi, kun potentiaalisille pelaajille lähetettiin hunajapurkin ja I-L-O-V-E-B-E-E-S -kirjainyhdistelmän sisältävä paketti. Samaisen paketin vastaanotti myös muun muassa eräs argn.net-foorumien toimittaja, joka välittömästi informoi paketista pelifoorumilla. Pelin pääsivuston lovebees.com-osoitetta väläyteltiin myös elokuvateattereissa *Halo 2* -trailerin yhteydessä. (Kim et al. 2008.) Peliä pelattiin pääosin yleisöpuhelimien kautta: pelisivustot paljastivat puhelimen gps-koordinaatin, ja jonkun osallistujista oli oltava tässä tietyssä paikassa tiettyyn aikaan – ja luonnollisesti vastattava puhelimeen. Puhelu sisälsi peli-informaatiota ja ilmoituksen seuraavasta suoritettavasta tehtävästä. Yhteisöllisen luonteensa mukaisesti osallistujien piti jakaa saamaansa tietoa eteenpäin muille osallistujille. Suurin osa yleisöpuhelimista oli sijoitettu Yhdysvaltoihin, mutta ILB levittyi myös Yhdysvaltojen ulkopuolelle: täten peli vaati myös kansainvälistä yhteistyötä. (ks. esim. Kim et al. 2009 tai Montola et al. 2009, 120.) Englannin lisäksi peli sisälsi vihjeitä myös venäjäksi, saksaksi ja sanskritiksi (Kim et al. 2009).

Hieman erilainen, valmiiseen fanipohjaan tuotettu ARG-peli oli rock-yhtye Nine Inch & Nailsin *Year Zero* -levyn markkinointiin tuotettu samanniminen ARG-peli (2007). Yhtyeen keulahahmo Trent Reznor halusi levyn valmistuttua luoda yhtyeen faneille elämyksen, joka yhdistäisi levyn kappaleet osaksi suurempaa kokonaisuutta. Hän päätyi dystopiseen maailmanloppua kuvailevaan peliin, johon fanit osallistuivat verkkosivujen, albumin ja yllätyskonserttien kautta.

Year Zero ei kenties ollut ARG-peli puhtaimmillaan, sillä peliyhteisön sijaan se muodostui jo valmiina olevasta faniyhteisöstä, joka kyllä vaihtoi informaatiota, mutta harvemmin työskenteli yhdessä – tarinallisuuden sijaan peli nimittäin muodostui arvoitusten sarjasta, jotka yksi kerrallaan avasivat Reznorin luomaa kuvitteellista maailmaa osallistujille (Kim et al. 2009). Peli on kuitenkin mielenkiintoinen esimerkki ARG-pelien erilaisista käyttötavoista sekä genren monimuotoisuudesta.

Elokuvien ja musiikin lisäksi ARG-peleillä on markkinoitu luonnollisesti myös tv-ohjelmia, ja vuoden 2006 aikoihin ARG-pelit tv-sarjojen oheistuotteena alkoivat vakiinnuttaa asemaansa Yhdysvalloissa. Muun muassa Suomessakin esitetyt tv-sarjat kuten *Lost* (2004—2010) ja *Heroes* (2006—2010) saivat kumpainkin ikiomat ARG-pelinsä (Ks. esim. Montola et al. 2009, 30).

ARG-pelien potentiaali ja käyttö markkinoinnin apuvälineenä levisi 2000-luvun aikana toki myös populaarikulttuurin ulkopuolelle ja muun muassa Audi A3:a markkinoitiin menestyksekkään *The Art of the Heist* -pelin kautta vuonna 2005.

Olen aikaisemmin tutkinut vuonna 2007 ilmestynyttä *Batman: Yön Ritari* -elokuvan markkinointiin tuotettua *Why So Serious?* -peliä (Ala-Luopa 2011). Kyseinen kampanja oli hyvin massiivinen, sillä 15 kuukauden mittainen peli kokosi alleen noin 10 miljoonan osallistujan verkoston. *Why So Serious?* kertoi edellisen *Batman*-elokuvan jälkeisestä ajasta päättyen *Yön Ritari* alkuun. Tämä on mielestäni erittäin mainio esimerkki lisäarvon tuottamisesta faneille: he pääsivät pelin kautta sisään maailmaan, jonne heillä ei olisi ollut muuten mahdollista päästä.

Suurin osa ARG-peleistä sijoittuu ainakin suunnittelun ja tuotantonsa puolesta Yhdysvaltoihin, vaikka esimerkiksi *I Love Bees* -peli levittyi myös Eurooppaan. Yhdysvaltoihin keskittyminen saattaa omalta osaltaan selittyä yksinkertaisesti rahalla, mutta myös vankalla viihdeteollisuuden ja tuotteistamisen perinteellä. Kuitenkin esimerkiksi larppauksen pitkät perinteet ovat edesauttaneet ARG-peligenren syntyä myös muun muassa Pohjoismaissa. Mike Pohjolan ja Christopher Sandbergin yhdessä perustama, Tukholmassa sijaitseva *The Company P* -yhtiö on tuottanut muun muassa Emmylla palkitun *Sanningen om Marika* -pelin, jota kuvaillaan Wikipediassa pervasiivisen viihteen, osallistavan draaman sekä immerstiivisen tv-oheistuotteen lisäksi myös ARG-peliksi. Peliä käsiteltiin myös Helsingin Sanomien [artikkelissa](#), mikä on sinänsä mielenkiintoista, sillä ARG-pelaaminen ei ole aiemmin nauttinut kovin suurta huomiota suomalaisessa mediassa. Tosin ARG-termin sijaan artikkelissa puhutaankin ”mysteerinratkomispeleistä”.



Sanningen om Marika -pelin taiteellisella johtajalla Martin Ericssonilla oli myös rooli pelissä. Ericsson johtamassa pelaajia Göteborgissa. Kuva: Heidi Piironen / HS.

Lopetus

2000-luku on ollut ARG-pelien kulta-aikaa, ja haluan huomauttaa että tässä artikkelissa mainitsemani pelit ovat ainoastaan murto-osa kaikista tehdyistä ARG-peleistä. Yksittäisten esimerkkien sijaan on mielekkäämpää pohtia kokonaisuutta ja toivoisin, että myös ARG-peleistä täysin tietämättömät ymmärtäisivät genren laajuuden, kiinnostavuuden ja mahdollisuudet. Genre kehittyy edelleen yhdessä uudistuvan teknologian, jatkuvasti muuttuvan yhteiskunnan sekä uusia teknologian tapoja innokkaasti ja estottomasti vastaanottavien ihmisten kanssa. Voit yrittää kategorisoida ARG-pelin, mutta jo seuraavassa hetkessä huomaat sen rikkovan ja venyttävän kategoriansa rajoja. Ne ovat alati liikkeessä ja siksi niiden kategorisointi on hankalaa, lähes mahdotonta. Tämä peligenre etsii jatkuvasti uusia crossmediaan, yhteisöllisyyteen sekä vuorovaikutukseen perustuvia vaihtoehtoisen todellisuuden luomisen keinoja sekä suurten yhtiöiden että yksittäisten ihmisten kautta.

Jotain yhteistäkin ARG-peligenrelle voi löytää: Useimmat ARG-pelit – ja niiden edeltäjät – avaavat osallistujan silmät uuteen todellisuuteen. Peli voi olla viihteellinen tai opettavainen, mutta ehdottomasti elämyksellinen. Se voi jopa muuttaa ihmistä - kuten esimerkiksi Fincherin elokuvassa *The Game*, jossa tämä tematiikka on pelkistetty yhden lauseen muotoon Nicholas Van Ortonin pohtiessa peliä ja osallistumistaan siihen: Hän kuulee vieressään istuvan miesjoukon keskustelevan CRS-peliyhtiöstä ja lähestyy heitä pelistä kysyäkseen. Eräs miehistä vastaa Van Ortonin kysymykseen Fincherille tyypillisen meta-tekstin kautta, Johanneksen evankeliumia mukaillen; "whereas once I was blind, now I can see." Ja totisesti, lopulta Nicholas Van Sortonillekin rakkaus on rahaa tärkeämpää.

Kirjoittaja on digitaalisen kulttuurin maisteriopiskelija, joka työstää parhaillaan aiheeseen liittyvää pro gradu -työtä.

Lähteet

Kaikki linkit tarkistettu 20.5.2013.

Nettivideot

One Game Episode 1 Part 1. Uploaded 28.7.2009.

https://www.youtube.com/watch?v=P5Tu_ORy8xo&feature=player_embedded

Verkkosivut

About Alternate Reality Games, an initiative of the IGDA ARG: History of ARGs, SIG<http://www.argology.org/history-of-args/>

Antecedents to Alternate Reality Games, October 05, 2005,

http://infocult.typepad.com/infocult/2005/10/antecedents_to_.html

Helsingin Yliopiston Salamurhaajat, <http://www.salamurhaajat.net/salamurhapeli.html>.

Museum of Hoaxes: Paul is Dead,

http://www.museumofhoaxes.com/hoax/archive/permalink/paul_is_dead/

Salamurhapeli lyhyesti, <http://www.helsinki.fi/~eperkio/salamurhapeli.html>

Salamurhapeli tulee Tampereelle kesäkuussa? Ketään ei saa "surmata" työpaikalla, Aamulehti.fi, 10.5.2012,

<http://www.aamulehti.fi/Kotimaa/1194742260411/artikkeli/salamurhapeli+tulee+tampereelle+kesakuussa+ketaan+ei+saa+surmata+tyopaikalla.html>

The A.I. Web Game (2001), <http://www.seanstewart.org/beast/intro/>.

The Tremendous Adventures of Major Brown, Dec 27, 2006,

<http://forums.unfiction.com/forums/viewtopic.php?t=17788>.

The World Without Oil: Learn About, <http://worldwithoutoil.org/metaabout.htm>.

Kirjallisuus

Aarseth, Espen J. (1997). *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: John Hopkins.

Alexander, Bryan (2006). *Antecedents to Alternate Reality Games*. Alternate Reality Games: Special Interest Group. Whitepaper: ARGs and academia. IGDA.

Haavisto, Susanna (2010). *Taide tekee näkyväksi yhteyksiä - Miksi kuva kertoo enemmän kuin tuhat sanaa?* https://publications.theseus.fi/bitstream/handle/10024/27719/haavisto_susanna.pdf?sequence=2.

IGDA (2006). *Alternate Reality Games Special Interest Group Whitepaper: ARGs and Academia*, http://wiki.igda.org/Alternate_Reality_Games_SIG/Whitepaper/ARGs_and_Academia.

Jeffrey, Kim, Elan Lee, Timothy Thomas & Caroline Dombrowski (2009). "Storytelling in New Media: The Case of Alternate Reality Games, 2001–2009". *First Monday*, Volume 14, Number 6 - 1 June 2009. <http://firstmonday.org/htbin/cgiwrap/bin/ojs/index.php/fm/rt/prinrtFriendly/2484/2199>.

- Jeffrey, Kim, P. Allen Jonathan & Lee Elan (2008). "Alternate Reality Gaming". *COMMUNICATIONS OF THE ACM* February 2008/Vol. 51, No. 2. <http://girlninja.com/classes/fall08/388-3/readings/ARGS-ACM.pdf>.
- Lilja, Katri (2003). "Pelon Pelit". *WiderScreen 2-3/2003 - Digitaaliset pelit ja elokuva*. <http://www.widerscreen.fi/2003-2-3/pelon-pelit/>.
- Mäyrä, Frans (2008). *An Introduction to Game Studies*. London: Sage Publications Ltd.
- McGonigal, Jane (2003). *A Real Little Game: The Performance of Belief in Pervasive Play*. Berkeley: University of California.
<http://www.avantgame.com/MCGONIGAL%20A%20Real%20Little%20Game%20DiGRA%202003.pdf>.
- McGonigal, Jane (2004). *Alternate Reality Gaming. "Life imitates ARG."* Berkeley: University of California.
<http://www.avantgame.com/McGonigal%20ARG%20MacArthur%20Foundation%20NOV%202004.pdf>.
- Montola, Markus, Jaakko Stenros & Annika Waern (2009). *Pervasive Games. Theory and Design. Experiences on the Boundary Between Life and Play*. Burlington (Mass.): Morgan Kaufmann.
- Paavilainen, Janne, Hannu Korhonen & Hannamari Saarenpää (2009). "Pelaaminen matkapuhelimella nyt ja tulevaisuudessa". *Pelitutkimuksen vuosikirja 2009*. Toim. Jaakko Suominen et al. Tampereen yliopisto, 67–81, <http://www.pelitutkimus.fi/wp-content/uploads/2009/08/ptvk2009-06.pdf>.
- Saarikoski, Petri (2009). "Yhteisöpelejä rakentamassa. Juhana Herttuan Aikakapseli 2006–2008". Teoksessa Maarit Grahn ja Maunu Häyrynen (toim.), *Kulttuurituotanto: Kehykset, käytäntö ja prosessit*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura, 283–311.
- Smed, Jouni (2011). *Vaihtoehtona vaihtoehtotodellisuuspelit*. Pelinkehityksen vierailuluentosarja, Turun yliopisto. http://www.gametecharts.fi/images/gta/pkvl2011/vaihtoehtona_vaihtoehtotodellisuuspelit.pdf.
- Szulborski, Dave (2005). *This Is Not A Game: A Guide to Alternate Reality Gaming*. Santa Barbara (Calif.): eXe Active.
- Tynan, J. Daniel (1971). "J. N. Reynold's Voyage of the Potomac: Another Source for The Narrative of Arthur Gordon Pym". *Poe Studies*, December 1971, vol. IV, no. 2, 4:35-37.
<http://www.eapoe.org/pstudies/ps1970/p1971207.htm>.
- Watson, Jeff (2009). *Transmedia Storytelling and Alternate Reality Games*.
<http://www.slideshare.net/remotedevice/transmedia-storytelling-and-alternate-reality-games>.