

tarinat peliin

*Matkalla museo- ja pelialojen
yhteistyöhön*

Toimittanut Pauliina Kinanen

Helsinki 2019

Copyright: Kirjoittajat

Taitto: Julia Tavast

Suomen museoliiton julkaisuja 76

Tarinat peliin – matkalla museo- ja pelialojen yhteistyöhön

ISBN 978-951-9426-56-3

ISSN 0355-1741



Vipuvoimaa
EU:lta
2014–2020



SISÄLLYS

Esipuhe	4	Ideasta peliksi – Painajaispeitto	25
Johdanto	5	Alkusuunnittelu.....	25
Pelittääkö museoissa?	11	Graafinen toteutus.....	26
Museoiden peleillä opetuksellinen tavoite	11	Pelimekaniikan toteutus.....	27
Virtuaalitodellisuus, lisätty todellisuus ja 3D-mallit	11	Grafiikka ja ohjelmointi kohtaavat äänet	29
Museoiden kokemuksia yhteistyöstä	12	Testiä, testiä ja vielä kerran testiä sekä pelin julkaiseminen ...	30
Onko museoille sijaa pelimaailmassa?.....	12	Haaste nimeltä 21 tuntia	31
Objekti ja monta todellisuutta	14	Keskiviikko 7.11.2018	31
Museokamaa virtuaalitodellisuuteen	15	Torstai 8.11.2018.....	34
Niistä peleistä.....	16	Ensikertalaisen vinkit epäilijälle, joka miettii, osallistuako game jamiin	37
Kuka pelaa ja mitä?	17	Pelikehitystä museoille – onnistumisen kulmakivet?	38
Pelejä museoväelle	20	Match made in heaven?	41
Historiapelit ovat homman ytimessä.....	20	Museoita kiinnostaa pelillisyyys	41
Taiteillaan!	21	Pelialan yritykset haluavat hyödyntää museoiden asiantuntemusta ja tuottaa pelejä	41
Kansa rakastaa myyttejä ja tarinoita	21	Mitä tarvitaan yhteistyön tiivistämiseksi?	42
Museopelejä	22	Miten löytää se oikea?.....	42
Jälkikirjoitus	22	Vieraskynä: Tarinat peliin -hanke teki pelin tekemisestä oppimispelin!	43
Vieraskynä: Museot tarinallistavat ja pelillistävät	23	Liite: Sopimusmalli	47
Tarinallistaminen ja pelillistäminen ovat kuin sisarukset	23		
Stooripuu apuna pelin aihion löytämiseksi.....	24		

ESIPUHE

Tarina peliin oli Suomen museoliiton ja Kajaanin ammattikorkeakoulun (KAMK) yhteishanke 1.5.2017-30.4.2019. Hanketta rahoitettiin Euroopan sosiaalirahaston Luovaa osaamista -toimenpidekokonaisuudesta, joka edisti Suomen rakennerahasto-ohjelman erityistavoitetta 9.2. Kasvu- ja rakennemuutosalojen koulutuksen tarjonnan ja laadun parantaminen. Rahoituksen myönsi Hämeen ELY-keskus.

Tämä verkkojulkaisu kokoaa yhteen hankkeen blogisarjan 10 blogikirjoitusta, jotka on julkaistu Suomen museoliiton P.S. -blogissa osoitteessa <https://museoliitto.blogspot.com>. Kirjoitukset käsittelevät pelejä, pelillisyyttä, museoalaa, pelialaa ja yhteistyötä eri näkökulmista. Kiitos kaikille blogiin kirjoittaneille! Uutena osuutena julkaisuun on kirjoitettu johdanto, jossa kuvataan hankkeen toimenpiteitä, tuloksia ja tärkeimpiä oppeja. Johdannon sisällöstä vastaa hankkeen projektipäällikkö ja tämän julkaisun toimittaja. Julkaisun liitteenä on sopimusmalli tilanteesta, jossa pelissä on käytetty tekijänoikeuden suoja-ajan piiriin kuuluvaa taideteosta.

Hankkeessa työskentelivät Suomen museoliitossa projektipäällikkö Pauliina Kinanen ja hankesuunnittelija Tanja Salonen. Kajaanin ammattikorkeakoulussa hankkeen parissa työskentelivät Tanja

Korhonen, Kyösti Koskela, Anssi Höykinpuro, Niko Kuivalainen, Teemu Patana, Lassi Kesäläinen, Jani Vattula ja Ville Koskinen.

Hanketta ei olisi voitu toteuttaa ilman pilottimuseoiden osallistumista ja innostusta. Suuret kiitokset Tekniikan museon, Kajaanin taidemuseon, Kainuun Museon ja Museo- ja Tiedekeskus Luupin sekä Turkansaaren ulkomuseon henkilökunnalle.

Hankkeen toimintaa ohjasi ohjausryhmä, johon kuuluivat (pj.) Marjo Mikkola, Tekniikan museo, Kimmo Nikkanen, KAMK, Aleksis Karme, Teatime Research, Arto Karjalainen, KajaPro Oy, Laura Sillanpää, Mediakasvatusseura ja Open Knowledge Finland, Kirsi Kaunisharju, OKM, Kristiina Kumpulainen, Helsingin yliopisto sekä Leena Tokila, Suomen museoliitto. Lisäksi ohjausryhmän kokouksiin osallistui rahoittajan edustaja. Kiitokset ohjausryhmälle asiantuntemuksesta ja paneutumisesta hanketoiminnan kehittämiseen.

Helsingissä 30.4.2019

Pauliina Kinanen

JOHDANTO

Tarinat peliin -hankkeen tavoitteet

Tarinat peliin -hanke lähti liikkeelle tarpeesta edistää museoiden kulttuuriperintösisältöjen käyttöä pelialalla. Suomen lähes 400 ammatillisesti hoidetussa museokohteessa on valtavat kokoelmat historiaan, luontoon ja taiteeseen liittyviä esineitä, kuvia ja taidetta, joihin kiteytyy tuhansia tarinoita yhteisestä kulttuuriperinnöstämme. Näistä rikkaista sisällöistä suuri osa kuitenkin jää yleisön saavuttamattomiin, koska museoilla ei ole tarpeeksi resursseja, osaamista ja välineitä kertoa niistä tavoilla, joita tämän päivän digitaalinen ja pelillistynyt maailma edellyttäisi. Toisaalta pelinkehittäjät ja digitaalisten palveluiden kehittäjät eivät ole tietoisia kaikista museosisältöjen tarjoamista mahdollisuuksista.

Hankkeen tavoitteena oli lisätä museo- ja pelialojen ammattilaisten vuoropuhelua ja osaamista tarjoamalla koulutusta sekä verkossa että lähiopetuksena. Tarkoitus oli näin lisätä pelialan toimijoiden osaamista ja kiinnostusta kulttuuriperintöaineiston käyttöä kohtaan sekä tarjota museotoimijoille uutta tietoa ja osaamista liittyen museoympäristöjen pelillisiin mahdollisuuksiin.

Hankkeen järjestämät koulutustilaisuudet ja tuottamat verkkomateriaalit olivat toiminnan keskiössä. Osaamisen lisääminen ei kuitenkaan rajoittunut vain näihin toimintoihin, vaan myös kaikki muut toimenpiteet edistivät tavoitetta: pelien tuottaminen yhdessä neljän pilottimuseon kanssa lisäsivät prosessissa mukana olleiden toimijoiden ymmärrystä ja osaamista museoalasta, pelinkehitysprosessista ja teknologioista. Hankkeen tekemät selvitykset puolestaan lisäsivät tietoa osaamisen kehittämisen pohjaksi. Hankkeen viestintä pyrki jakamaan kaikkea hankkeessa opittua mahdollisimman laajalle yleisölle.

Koulutusta ja tapahtumia

Hanke järjesti yhdeksän koulutusta tai tapahtumaa, joissa oli yhteensä noin 230 osallistujaa. Tilaisuudet olivat avoimia kaikille kiinnostuneille, mutta ne kohdennettiin ja niistä tiedotettiin erityisesti museo- ja pelialoille sekä alojen oppilaitoksille. Tavoitteena oli saada yhteen eri alojen toimijoita keskustelemaan kulttuuriperinnöstä, tarinoista, peleistä ja pelillisyydestä. Suuri osa osallistujista oli museoalan toimijoita. Mukana oli myös joitakin opettajia ja opiskelijoita. Pelialan toimijoita ja digitaalisten palveluiden tuottajia oli aluksi vaikea tavoittaa. Hankkeen viimeisissä tapahtumissa eli Museo Game Jamissa ja Museot pelissä -seminaarissa pelialan toimijoita ja digitaalisten palveluiden tuottajia oli kuitenkin jo suurempi osuus kuin museoalan toimijoita, mikä on yksi osoitus tehdyn työn vaikuttavuudesta.

”Museo Game Jam osoittautui erinomaiseksi tavaksi tuoda yhteen museo- ja pelialan toimijoita”

Uraa uurtavaa työtä hanke teki erityisesti toteuttaessaan Suomen ensimmäisen Museo Game Jamin. Ajatus jamin järjestämisestä syntyi hankkeen alkuvaiheessa, keskusteluissa sidosryhmien kanssa. Game jamit eli pelijamit ovat tapahtumia, joissa suunnitellaan ja kehitetään pelejä nopealla aikataululla. Pelijameja on järjestetty useiden eri teemojen ympärille, mutta tietääksemme hankkeen marraskuussa 2018 järjestämä Museo Game Jam oli ensimmäinen laatuaan Suomessa – ehkä jopa maailmassa. Jami toteutettiin yhdessä Finnish Game Jamin, Suomen pelimuseon, Postimuseon ja Museokeskus Vapriikin kanssa. Pelinkehityksen lähdeaineistona oli museoiden ar-



Kulttuuriperinnöstä potkua peliin -verkkokurssi on suunnattu erityisesti pelialan toimijoille. Kurssi on vapaasti opiskeltavissa osoitteessa <https://www.mmg.fi/museoliitto/>.

kistoaineistoja, esimerkiksi postimerkkikokoelmia, hyönteiskokoelmia sekä äänitearkistoja.

Jamissa luotiin 9 peliä, jotka julkaistiin osoitteessa <https://itch.io/jam/museo-game-jam>. Yksi peleistä eteni jamien jälkeen tuotantoon asti: Postimuseo vaikutti pelistä niin paljon, että se jatkojalostettiin Postimestari-nimiseksi virtuaalitodellisuuspeliksi yhdessä pelinkehittäjien edustaman yrityksen kanssa.

Museo Game Jam osoittautui erinomaiseksi tavaksi tuoda yhteen museo- ja pelialojen toimijoita. Muutaman intensiivisen päivän aikana museoalan toimijat oppivat millainen on pelinkehityksen prosessi. Pelialan toimijat puolestaan tutustuivat kulttuuriperintöaineistoihin ja kokeilivat niiden hyödyntämistä käytännössä. Kaikki saivat mahdollisuuden verkostoitua potentiaalisten yhteistyökumppaneiden kanssa. Tapahtumalle toivottiin jatkoa tulevaisuudessa. Osallistujan jamikokemusta kuvataan tämän julkaisun blogikirjoituksessa Haaste nimeltä 21 tuntia.

Tarinat peliin -hanke tuotti pelialalle suunnatun verkkokoulutuksen ja museoalan tarpeisiin tehdyn verkkotestin. Näiden kokonai-

suuksien tavoitteena on edistää alojen yhteistyötä myös hankkeen jälkeen. Pelialalle suunnatulla Kulttuuriperinnöstä potkua peliin -verkkokurssilla opiskelija seuraa kahta pelisuunnittelijaa, jotka tutustuvat kulttuuriperintöön ja museoihin ideoidessaan uutta peliä kuvitteelliselle Karhuvaaran kunnalle. Samalla opiskelija oppii perusasioita digitaalisesta kulttuuriperinnöstä ja saa uusia ideoita omaan työhönsä.

Museoalan toimijoiden tarpeisiin toteutettiin Pelittääkö sinulla? -verkkotesti. Verkkotestin avulla haluttiin välittää museoalan toimijoille tietoa pelin tekemisestä ja käytännön vinkkejä siihen, kuinka päästä alkuun prosessissa ja löytää potentiaalisia yhteistyökumppaneita. Verkkotestin toteutusprosessi oli myös hanketoimijoille oiva tapa oppia mitä pelin tekeminen tarkoittaa käytännössä. Kokemuksista voi lukea lisää tämän julkaisun blogikirjoituksesta Vieraskynä: Tarinat peliin -hanke teki pelin tekemisestä oppimispelin!.

Pilottipeleillä kokemuksia yhteistyöstä

Tarinat peliin -hankkeen tavoitteena oli toteuttaa varsinaisia pelejä ja näin oppia käytännössä museoiden ja pelinkehittäjien yhteistyöstä. Pilottipelien myötä haluttiin myös testata fotogrammetrian käyttöä museo-objektien ja -rakennusten mallinnuksessa.



Pelittääkö sinulla? on museoalalle suunnattu leikkimielinen verkkotesti, jonka avulla voi tutustua pelialaan.



Moniammatillinen pelinkehitysprosessi Tarinat peliin -hankkeessa. Kaavio: Tanja Korhonen, Kajaanin ammattikorkeakoulu.

Pilottipelien toteuttamiseen osallistui neljä museota: Tekniikan museo Helsingistä, Kajaanin taidemuseo ja Kainuun Museo Kajaanista sekä Turkansaaren ulkomuseo Oulusta.

Moniammatillinen yhteistyö peli-ideoiden kehittämisessä ja tarinoiden yhdessä työstämisessä lisäsi toimijoiden ymmärrystä toistensa aloista. Prosessi alkoi KAMK:n pelitiimin ja museon edustajien tapaamisella, jossa keskusteltiin alustavista ideoista, toteutettavan pelin tavoitteista ja kohderyhmästä sekä VR/AR-tekniikan mahdollisuuksista. Näin luotiin perustaa yhteiselle ymmärrykselle ja työskentelylle. Hankkeen järjestämissä hyötypeli- ja tarinatyöpajoissa kehiteltiin pelin ideaa ja tarinaa eteenpäin.

Prosessi tiivistyi iteratiivisen yhteiskehittelyn vaiheeseen, jossa fotogrammetrialla toteutetut mallinnokset museoiden aineistoista

yhdistettiin muihin pelielementteihin, game designiin, tarinaan ja pelimekaniikkaan. Museon sisältöasiantuntijat antoivat palautetta ja pelejä testattiin kohderyhmillä, minkä jälkeen tehtiin vielä tarvittavia muutoksia.

Tuloksena syntyi kolme virtuaalitodellisuuteen sijoittuvaa peliä ja yksi mobiililaitteella pelattava peli. ESKO – Suomen ensimmäinen tietokone, Painajaisista paksu peite, Kajaani Town Hall Time Janitor ja Turkansaaren kirkko -pelit esittelevät museoiden sisältöjä uusilla tavoilla. Pelit jäävät museoiden käytettäväksi ja ne julkaistaan myös Steam-peliportaalissa, josta kuka tahansa voi ne ladata käyttöönsä.

Pelin tekemisen prosessia ja yhteistyötä avaavat tämän julkaisun blogikirjoitukset Ideasta peliksi – Painajaispeitto ja Pelinkehitystä museoille – onnistumisen kulmakivet?

Kartoituksia kokemuksista

Kartoittaakseen museo- ja pelialojen välillä jo tehtyä yhteistyötä hanke toteutti syksyllä 2017 museoalalle suunnatun kyselyn, jossa tiedusteltiin museoiden kokemuksia peliprojekteista sekä virtuaalitodellisuuden ja mallinnusteknologian hyödyntämisestä osana museotyötä. Kyselyyn saatiin 22 vastausta. Vastaajille lähetettiin täydentävä kysely, johon saatiin 6 vastausta. Näiden kyselyiden perusteella voidaan todeta, että museot ovat toteuttaneet enimmäkseen selaimessa pelattavia opetuksellisia pelejä tai pelillisiä verkkosovelluksia. Muutamia esimerkkejä oli myös mobiilipeleistä. Virtuaalitodellisuus ja lisätty todellisuus kiinnostivat museoita yhä enemmän ja niiden puitteissakin oli tehty jo useita kokeiluja. Pelien toteutuksessa museot olivat tehneet yhteistyötä erityisesti oppilaitosten kanssa. Haasteita tunnistettiin pelien ylläpidossa ja päivityksessä, mutta toisaalta pelien, pelillisyyden ja uusien teknologioiden mahdollisuudet nähtiin valoisina. Kyselyn tuloksista raportoi blogikirjoitus Pelittääkö museoissa?

”Kyselyn perusteella yksi olennaisimmista tekijöistä museo- ja pelialojen yhteistyön edistämiseksi on se, että yhteistyöhön löytyy sopiva kumppani.”

Syksyllä 2018 hanke lähetti museo- ja pelialueille kyselyt, joilla kartoitettiin kiinnostusta yhteistyöhön alojen välillä sekä joitakin yhteistyön reunaehdoja. Näihin kyselyihin saatiin museoilta 29 ja pelialan yrityksiltä 19 vastausta. Vastauksia käsitellään tämä julkaisun blogikirjoituksessa Match made in heaven. Kyselyn perusteella yksi olennaisimmista tekijöistä museo- ja pelialojen yhteistyön edistämiseksi on se, että yhteistyöhön löytyy sopiva kumppani. Kyselyn perusteella selvää on, että yrityksissä on kiinnostusta ja tarvetta museoiden sisällöille ja asiantuntemukselle.

Tekijänoikeudet huomioon

Tarinat peliin -hankkeen yhtenä tavoitteena oli selvittää millaisia tekijänoikeuksiin liittyviä kysymyksiä museo- ja pelialojen yhteistyössä tulee ottaa huomioon. Näitä kysymyksiä pystyttiin hankkeessa selvittämään melko suppeasti ja vain hankkeessa toteutettujen pilottipelien näkökulmasta.

Joitakin huomioitavia peruseriaatteita tekijänoikeuksista: ¹

- Tekijänoikeussuojan edellytyksenä on, että teos ylittää niin sanotun teoskynnyksen. Teoksen on toisin sanoen oltava tekijän itsenäinen ja omaperäinen luovan työn tulos. Oikeuskäytännössä muodostuneen tulkintasäännön mukaan teoskynnys ylittyy, jos voidaan olettaa, ettei kukaan toinen olisi vastaavaan työhön ryhtyessään päätenyt samanlaiseen lopputulokseen. Muita edellytyksiä tekijänoikeussuojalle ei ole asetettu. Teoskynnyksen ylittyminen ratkaistaan viime kädessä tapauskohtaisella kokonaisarviolla.
- Tekijänoikeus syntyy aina teoksen luoneelle fyysiselle henkilölle tai henkilölle. Esimerkiksi tekijänoikeus video- tai tietokonepeliin syntyy siten aina lähtökohtaisesti pelin tekijälle tai tekijöille. Työsuhteessa luotujen tietokoneohjelmien osalta tekijänoikeus voi kuitenkin siirtyä ohjelman tekijältä työnantajalle.
- Pelit ovat tavallisesti niin kutsuttuja yhteenliitettyjä teoksia, joissa pelien eri elementit (musiikki, efektit, kuvateokset, multimediateokset, tietokoneohjelmat ja tietokannat) saavat tekijänoikeussuojaa kokonaisuudesta riippumatta. Tällöin kunkin elementin tekijä tai tekijät määräävät lähtökohtaisesti teokseen itsenäisesti. Tavallista on kuitenkin sopia erikseen kirjallisesti, miten tekijänoikeudet jakaantuvat yksittäisen pelin tekijöiden kesken.
- Tekijänoikeus ei suojaa teoksen, kuten videopelin tai sen erotettavissa olevien elementtien ideaa, aihetta, tarinaa, käytettyjä metodeita tai tietosisältöä, vaan ainoastaan teoksen konkreettista ulkomuotoa ja ilmaisua.
- Museolla on tekijänoikeuslain ja -asetuksen nojalla oikeus ilman tekijän lupaa valmistaa kokoelmiin sisältyvistä teoksista ja muista aineistoista kappaleita (myös digitaalisesti) aineistojen säilyvyyden turvaamista ja aineistojen hallintaa varten. Digitaalisia kappaleita saa välittää laitoksen sisällä, ei ulos asiakkaille.

¹ Lähteenä on käytetty Aalto-yliopiston tekijänoikeuspalvelun tekijänoikeusopasta. Art University Copyright Advice by Maria Reh binder, Jukka Jäske, Tiina Nevanperä is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License. Haettu 18.4.2019 osoitteesta <https://libguides.aalto.fi/tekijanoikeusopas/etusivu>. Lisäksi osiossa on hyödynnetty opetus- ja kulttuuriministeriöltä sähköpostitse saatua ohjeistusta.

- Muu kokoelma-aineiston hyödyntäminen (ml. kaupallinen käyttö) voi tapahtua sopimalla sopimuslisenssijärjestöksi hyväksytyyn yhteishallinnointijärjestön kanssa; kaikkien teoslajien osalta ei kuitenkaan ole olemassa hyväksyttyä järjestöä, pelien osalta ei.
- Teosten valokuvaamisessa voi syntyä tekijänoikeuksia tai valokuvaoikeuksia, jotka ovat kuvaajalla tai työnantajalla eli laitoksella; nämä ovat sopimuksen kautta siirrettävissä. Jos kuva otettu teoksesta tai muusta suojatusta aineistosta, teoksen tekijänoikeus rajoittaa kuvan käyttöä.

”Ennen kuin museo- ja pelialan toimijat aloittavat yhteistyöprojektin, on selvitettävä millaisia tekijänoikeuksia toteutettava peli sisältää ja mikä taho vastaa oikeuksien siirtämisestä ja käyttöoikeuksien määrittämisestä.”

Pelit sisältävät erilaisia tekijänoikeuksia (musiikki, efektit, kuva-teokset, multimediateokset, tietokoneohjelmat ja tietokannat). Ennen kuin museo- ja pelialojen toimijat aloittavat yhteistyöprojektin, on selvitettävä millaisia tekijänoikeuksia toteutettava peli sisältää ja mikä taho vastaa oikeuksien siirtämisestä ja käyttöoikeuksien määrittämisestä. Esimerkiksi, jos peli sisältää museon kokoelmista teoksia, joiden tekijänoikeudet omistaa kolmas osapuoli (taiteilija), museon on sovittava taiteilijan tai sopimuslisenssijärjestön kanssa teoksen käytöstä.

Mahdollisessa sopimuksessa on huomioitava pelin käyttö, esittäminen ja jakelu. Museossa peliä voidaan käyttää museon tiloissa, verkkosivuilla tai esimerkiksi sosiaalisen median välityksellä. Erityisesti verkkokäytöstä on syytä sopia erikseen. Sosiaalisen median palveluiden (Facebook, Youtube jne.) käyttö tarkoittaa myös niiden käyttöehtojen hyväksymistä, mikä usein merkitsee laajaakin oikeuksien luovutusta palvelulle. Sopimukseen kannattaa myös kirjata, että muista pelin käyttötavoista sovitaan erikseen.

Tarinat peliin -hankkeen pilottipeleistä Kajaanin taidemuseon kanssa toteutettu Painajaista paksu peite -VR-peli sisältää elementin – tässä tapauksessa taideteoksen – joka on tekijänoikeuden suoja-ajan piirissä. Tämän vuoksi oli tehtävä sopimus taideteoksen käytöstä osana peliä. Peli pohjautuu taiteilija Suvi Solkion taideteokseen Painajaisista paksu peite (2010). Peliä varten teos 3D-mallinnettiin Kajaanin ammattikorkeakoulun toimesta. Teoksen 3D-mallinnos esiintyy pelissä kokonaisuudessaan ja pelin idea perustuu teokseen kirjailtuihin painajaisten aiheisiin. Taiteilija osallistui pelin sisällön suunnitteluun.

Sopimuksen osapuolina olivat hanketoimijat Suomen museoliitto ja Kajaanin ammattikorkeakoulu, pilottimuseo Kajaanin taidemuseo sekä taiteilija Suvi Solkio. Sopimuksessa sovittiin pelin nimestä, pelin käytöstä, esittämisestä ja välittämisestä sekä peliin liittyvän tiedotusmateriaalin esittämistavoista ja -paikoista. Lisäksi sovittiin taiteilijalle maksettavasta korvauksesta.

Tekijänoikeusasiat koetaan usein hankaliksi ja hankkeen tekemässä kyselyssä se koettiin myös teemaksi, josta kaivattiin lisää tietoa. Tämän julkaisun liitteenä on sopimusmalli, joka perustuu Painajaisista paksu peite -teoksen käytöstä tehtyyn sopimukseen. Sopimusmallia voi käyttää apuna omaa sopimusta laadittaessa²

Tärkeimmät opit ja ajatuksia tulevaan

Hanke vahvisti ajatusta siitä, että museoiden kulttuuriperintösisällöt toimivat hyvin myös peleissä ja pelillisissä sovelluksissa. Museo- ja pelialan toimijoiden yhteistyö voi parhaimmillaan olla tuloksellista ja kaikkia osapuolia – ja tietysti myös yleisöjä – inspiroivaa.

Hankkeen kokemusten perusteella yksi yhteistyön lisäämistä hidastava tekijä on se, että sopivan yhteistyökumppanin löytäminen saattaa olla hankalaa. Museoiden todennäköimpiä yhteistyökumppaneita ovat oppilaitokset ja hyötypelejä toteuttavat yritykset. Yhteistyökumppanin löytämisessä vaikuttavat myös toimijoiden henkilökoh-

² Taiteilijan kanssa tehtävän sopimuksen luonnostelussa on konsultoitu Kansallislatterian lakimiestä Tuula Hämäläistä.

taiset kiinnostuksen kohteet. Moni museotoimija on kiinnostunut uusista teknologioista ja haluaa kokeilla niitä omassa työssään. Toisaalta taas pelialan toimijoiden joukossa on lukuisia historia- tai taideharrastajia, joille näiden teemojen parissa työskentely on palkitsevaa. Tarinat peliin -hanke toteutti useita yhteistyötä edistäneitä työpajoja ja tapahtumia, mutta tarvitaan lisää erityisesti sellaisia kohtaamisen ja yhdessä tekemisen paikkoja kuten Museo Game Jam.

Kun yhteistyökumppanuus sitten solmitaan, on olennaista panostaa kumppaneiden väliseen kommunikointiin, ”yhteisen kielen” löytämiseen ja roolien määrittelyyn. Museotoimijoista ei haluta tehdä pelinkeittäjiä tai pelinkeittäjistä museoammattilaisia, mutta molemmien puoleinen ymmärrys alojen toimintatavoista, rajoituksista ja mahdollisuuksista on syytä rakentaa.

Peliprojektien rahoitus on aina kiinnostava kysymys. Museoiden käyttöön tuotetut pelit ovat pelaajalle maksuttomia ja usein niissä on jokin opetuksellinen tavoite. Pelit ovat käytännössä aina rahoitettu projektirahoituksella. Projektirahoitus on myös hankkeen tekemän kyselyn perusteella realistisin vaihtoehto yhteistyön rahoittamiselle. Kaupallinen peliala ei ole museoille kovin todennäköinen yhteistyötaho. Tosin museoissa olevalle asiantuntemukselle voi olla kysyntää myös kaupallisella puolella, kunhan museot tekevät sisältönsä ja asiantuntemuksensa niille tiettäväksi.

Erityisesti virtuaalitodellisuutta hyödynnettäessä kannattaa museon varautua joihinkin käytännön haasteisiin. VR-laitteistot ovat vielä tänä päivänä melko kalliita, raskaita ja tilaa vaativia eivätkä ne usein kestä museon yleisötilassa ”kovaa” käyttöä. Museon tiloissa käytettävä VR-peli tai -sovellus vaatii lähes aina henkilöresurssin kiinnittämisen laitteiston käytössä avustamiseen, mikä voi monelle museolle olla kynnyksikysymys.

VR-tekniikka kuitenkin kehittyy nopeasti: laitteistoista tulee edullisempia, kevyempiä ja helpompia käyttää. Mahdollista on myös se, että samalla kun virtuaalitodellisuus arkipäiväistyy, nousevat yleisön odotukset sisältöjen suhteen. Video- ja mobiilipelien suhteen pelaajien odotukset ovat jo korkealla. Museoiden tulisi pitää huolta siitä, että niiden toteuttamat pelit tai VR/AR/XR-kokemukset ovat laadultaan niin hyviä, että ne tyydyttävät myös asian harrastajaa.

”Kaiken kaikkiaan maahan tarvittaisiin valtakunnallinen ohjelma, jonka puitteissa voitaisiin laajan verkostoyhteistyön avulla tutkia ja kehittää XR:n käyttötapoja museoissa ja kulttuurikohteissa sekä rakentaa kestäviä rahoitusvaihtoehtoja ei-kaupallisille XR-sisällöille.”

Pelit ja pelillisuus sekä virtuaalitodellisuus, lisätty todellisuus, yhdistetty todellisuus – joista yhdessä voidaan käyttää nimitystä laajennettu todellisuus eli XR – ovat tätä päivää. Myös kulttuuriperintöalan on syytä panostaa näihin. Kaiken kaikkiaan maahan tarvittaisiin valtakunnallinen ohjelma, jonka puitteissa voitaisiin laajan verkostoyhteistyön avulla tutkia ja kehittää XR:n käyttötapoja museoissa ja kulttuurikohteissa sekä rakentaa kestäviä rahoitusvaihtoehtoja ei-kaupallisille XR-sisällöille. Tarvitsemme myös tutkittua tietoa museoiden XR-sisältöjen käyttäjäkokemuksista ja vaikutuksista esimerkiksi sisältöjen saavutettavuudelle.

PELITTÄÄKÖ MUSEOISSA?

Tarinat peliin -hanke teki syksyllä 2017 kaksi museoille suunnattua kyselyä, joiden tarkoituksena oli kartoittaa museoiden kokemuksia peliprojekteista sekä virtuaalisen todellisuuden ja mallinnusteknologian hyödyntämisestä. Mutta mitä kyselyiden vastaukset kertovat niistä haasteista ja mahdollisuuksista, joita pelimaailma ja uusi teknologia museoille tarjoavat? Tätä meille avaa Tarinat peliin -hankkeen projektipäällikkö Pauliina Kinanen.

Museoiden peleillä opetuksellinen tavoite

Nykypäivänä peleillä tarkoitetaan usein digitaalisia pelejä, joita pelataan älypuhelimilla, tableteilla, tietokoneilla ja pelaamiseen tarkoitetuilla konsolilaitteilla. Yhä enemmän pelejä tehdään myös virtuaalitodellisuuteen.

Pelien lajityyppejä voi jaotella monella tavalla. Usein käytetään jalkoa viihdepeleihin ja hyötypeleihin (engl. serious games). Viihdepelejä ovat esimerkiksi erilaiset ajopelit, räiskintäpelit, strategiapelit tai urheilupelit. Hyötypelit on suunniteltu pääasiassa muuta kuin viihdekäyttöä varten. Niitä ovat esimerkiksi oppimispelit, mutta myös terveyden edistämiseen tai tuotannon suunnitteluun liittyvät pelit.

Museoiden perustehtävän näkökulmasta oppimispelit ovat niille ominaisimpia. Tämä ei kuitenkaan tarkoita sitä, että viihteellisyys, hauskuus ja jännittävyys pitäisi unohtaa – päinvastoin! Ne juuri ovat edellytyksiä onnistuneille peleille.

Tarinat peliin -hankkeen tekemän kyselyn ja muun hankkeessa tehdyn kartoitustyön perusteella suomalaisilla museoilla on eniten kokemusta verkkosivustoilla pelattavien pelien – tai pelillisten verkkosivujen – parista. Tällaisia ovat esimerkiksi Teatterimuseon **Skene**, Espoon kaupunginmuseon Aarre Espoossa tai Suomen Pankin rahamuseon Rahapolitiikkapeli.

Osa museoiden tuottamista peleistä on pelattavissa vain museorakennuksen sisällä joko museon tarjoamalla tai omilla laitteilla. Var-

sinaisia Appstoresta tai GooglePlay-kaupasta ladattavia iOS- tai Android-mobiilipelejä olemme löytäneet kolme: Valokuvataiteen museon Darkroom Mansion, Mobilian On the Road -peli ja opiskelijatyönä toteutetut 25 mobiilipeliä museokeskus Vapriikille. Kaikissa museopeleissä on tavalla tai toisella opetuksellinen tavoite, ja ne ovat käyttäjälleen ilmaisia.

Virtuaalitodellisuus, lisätty todellisuus ja 3D-mallit

Museot ovat hyppäämässä virtuaalimaailmaan. Viime kuukausina olemme saaneet lukea uutisista kuinka Kansallismuseossa pääsee astumaan virtuaalisesti R. W. Ekmanin tauluun ja Päämajamuseossa kokemaan Tuntemattoman sotilaan virtuaalitodellisuudessa. Myös lisättyä todellisuutta on museoissa kokeiltu jo useiden vuosien ajan.

Virtuaalitodellisuudella (engl. virtual reality, VR) tarkoitetaan keinokeinoista ympäristöä, joka pyrkii simuloimaan jotakin todellista ympäristöä tai luomaan täysin kuvitteellisen ympäristön. Virtuaalitodellisuus vaatii toimiakseen VR-lasit, ja myös älypuhelimille on tarjolla virtuaalitodellisuuden mahdollistavia lisälaitteita ja -sovelluksia. Lisättyä todellisuudella (engl. augmented reality, AR) puolestaan tarkoitetaan älykännykän tai tabletin läpi katseltavaa näkymää, johon on tietokonegrafikan keinoin lisätty elementtejä, kuten kuvaa, ääntä, videoita, tekstiä tai GPS-informaatiota.

Tarinat peliin -hankkeen kyselyn ja kartoituksen perusteella lisätyn todellisuuden mahdollisuuksia on kokeiltu etenkin Turun yliopiston vetämissä suurissa Futuristic History- ja Miracle-hankkeissa. Lapin maakuntamuseo puolestaan käytti lisättyä todellisuutta herättämään henkiin *Olimme ystäviä* -näyttelyn valokuvia. Gallen-Kallelan Museossa toteutettiin lisätyn todellisuuden sovellus, joka kertoi Mary Gallen-Kallelan kadonneen rannerenkaan tarinan.

Useissa museoissa on myös tehty esineistä tai koko museoilasta 3D-mallinnoksia, jotka mahdollistavat esineiden pyörittelämisen ja tutkimisen tietokoneen ruudulla ja virtuaalisen museokierroksen. Urheilumuseo on tuottanut 75 3D-mallia esinekokoelmistaan. Virtuaalikierron voi tehdä esimerkiksi Gallen-Kallelan Museossa, Sukellusvene Vesikossa ja Ateneumissa.

Museoiden kokemuksia yhteistyöstä

Kyselyiden mukaan museot ovat toteuttaneet pelejä ja erilaisia sovelluksia niin oppilaitosten kuin alan yritystenkin kanssa. Aloite yhteistyölle on tullut joko museolta tai yhteistyökumppanilta. Yhteistyökumppani on saattanut löytyä myös museon työntekijän henkilökohtaisten kontaktien tai tarjouskilpailun kautta.

Kehitysprojektit ovat kestäneet parista kuukaudesta pariin vuoteen riippuen projektin laajuudesta ja sujuvuudesta. Rahoitusta kehitystyölle on haettu Museoviraston innovatiivisten hankkeiden tuesta, EU-ohjelmista ja erilaisista säätiöistä. Oppilaitosyhteistyössä rahaa ei ole välttämättä liikkunut lainkaan ja museon henkilökunta on osallistunut kehitystyöhön osana työtään.

Yhteistyössä eri alojen toimijoiden kanssa on haasteensa. Haasteet ovat kyselymme mukaan liittyneet niin rahoitukseen, sisältöjen tuottamiseen kuin tekniikan ymmärtämiseen. Ennen kehitystyön aloittamista museossa onkin syytä miettiä, miksi peli halutaan tuottaa. Mikä on haluttu tavoite ja onko peli oikea tapa saavuttaa ta-

voite? Tavoitteen määrittely on syytä esittää selkeästi myös yhteistyökumppanille. Pelinkehitys on kallista, joten museon pitää myös miettiä, millainen peli museon resursseilla saadaan aikaan ja onko sen tekeminen järkevää.

Museoissa on valtavasti sisältöjen asiantuntemusta, mutta pelien kohdalla haasteeksi saattaa muodostua sisältöjen käsikirjoittaminen tarpeeksi tiiviiseen, kiinnostavaan ja kohderyhmälle sopivaan muotoon. Museon näyttelytekstit eivät sellaisenaan käänny pelin käsikirjoitukseksi, vaan vaativat museon sisältöasiantuntijalta uudenlaista näkökulmaa.

Uuden teknologian ymmärtäminen ja hyödyntäminen saattaa olla vaikeaa usein humanistitaustaiselle museotyöntekijälle. Yhteistyökumppanin kanssa tulisi pystyä puhumaan samaa kieltä, mikä vaatii puolin ja toisin avointa mieltä ja uuden oppimisen halua. Tekniikkaan ja rahoitukseen liittyy myös kysymys pelien tai digitaalisten sovellusten ylläpidosta ja päivityksestä. Pelit ja sovellukset tuotetaan usein projektirahoituksella, joka ei välttämättä ota huomioon jatkuvaa päivitystarvetta. Vaarana on, että suurella vaivalla tuotettu sovellus on jo muutaman vuoden kuluttua tekniikaltaan vanhentunut ja jopa käyttökelvoton.

Onko museoille sijaa pelimaailmassa?

Haasteita riittää, mutta parhaassa tapauksessa pelien ja muun uuden teknologian avulla on mahdollista saavuttaa uusia yleisöjä ja välittää museon sisältöjä aivan uudella tavalla. Kuten eräs kyselymme vastanneista totesi, pelit ovat mahtava museopedan väline. Eräs haastattelemamme pelialan asiantuntija puolestaan totesi, että monet pelintekijät haluavat tehdä pelejä, joilla on hyvä tarkoitus. Moni pelinkehittäjä on myös aidosti kiinnostunut historiasta.

”Historia on täynnä mielenkiintoisia tarinoita ja tapahtumia, upeita esineitä ja järjestyttäviä ihmiskohtaloita, joita peleissä voidaan hyö-

dyntää. Museon näkökulmasta tärkeää on historiallisuuden vaaliminen ja kiva, jos käyttäjä tulisi samalla vielä oppineeksikin jotain pelatessaan!” (kyselyn vastaus)

Kulttuuriperintöä ja historiaa on toki käytetty inspiraationa myös kaupallisissa peleissä (esim. Assassin’s Creed tai Attentat 1942), mutta museot eivät (vielä) ole profiloituneet sisältöasiantuntijoina ja potentiaalisina yhteistyökumppaneina pelialan suuntaan. Eräs kyselymme vastaajista kommentoikin aiheellisesti: ”Museoiden on vaikea satsata pelinkehittämiseen sellaisia summia, joita yritykset haluaisivat työstään laskuttaa. Näkisin, että museot voisivat tuoda kulttuurihistoriallisia sisältöjä peliteollisuuden käyttöön yhteistyökumppaneina, sisällöntarjoajina --”.

Voisivatko museot esimerkiksi myydä asiantuntemustaan historiaan sijoittuvaa seikkailupeliä suunnittelevalle pelifirmalle? Olisiko museoiden esineistä tai taideteoksista tehdyille virtuaalimalleille tai kokonaisille virtuaalikokemuksille kysyntää markkinoilla? Muun muassa nämä ovat kysymyksiä, joita on vielä tarkasteltava Tarinat peliin -hankkeessa.

Lähteet

Tarinat peliin -hankkeen tekemien kyselyiden vastaukset

[Ammattinetti, Peliteollisuus](#)

[Hyötypelien ostajan opas, SeGaBu-hanke](#)

OBJEKTI JA MONTA TODELLISUUTTA

Suomen museoliiton viime vuonna käynnistämän *Tarinat peliin* -hankkeen ohjausryhmässä istuu monipuolinen henkilö nimeltä Aleksis Karme. Hankkeen projektipäällikkö Pauliina Kinanen ja hankesuunnittelija Tanja Salonen kävivät jututtamassa Aleksista. Nyt Tanja Salonen kertoo, mitä mieltä Aleksis on museoiden mahdollisuuksista virtuaalitekniikan parissa.

Kuka Aleksis Karme?

Aleksis Karme on paleontologi, jolla on kokemusta sekä museoista että AR-/VR-tekniikan alalta. Hän on tehnyt paljon kansainvälistä yhteistyötä sekä työskentelee ja on yksi perustajista Teatime Research -yrityksessä. Hänen pääasiallinen työnsä on kuitenkin tutkimus Helsingin yliopistolla.

Aikanaan juuri tieteen hyväksi toimiminen vei Aleksiksen VR-tekniikan pariin. Häntä kiinnosti erityisesti se, kuinka 3D-mallintamista ja VR-tekniikkaa voi käyttää hyväksi tiedemaailmassa ja kuinka ne voivat hyödyttää tutkijoita.



vrifier

Olavinlinnasta tehty pikamallinnos Vrifier-soveluksessa. Kuva: Aleksis Karme / Teatime Research.



3D-mallinnoksilla alkuun

Aleksis sanoo heti aluksi, että museoiden kannattaa ehdottomasti ottaa virtuaalitodellisuudesta ja lisätystä todellisuudesta kaikki hyödyt irti. Hyötyjä riittää, eikä virtuaalitekniologia ole niin monimutkaista kuin aluksi voisi kuvitella. Ei käsitettäväksi eikä kokeiltavaksi.

Helppointa on ehkä lähteä liikkeelle 3D-mallinnukseen tutustumalla. Esimerkiksi 3D-mallinnoksen luominen julkisista tai omasta kännykän 4K-videosta on lähes jokaisen kokeiltavissa. Kokeiluilla pääsee tutustumaan mallinnusprosessiin ilman, että tarvitsisi vielä itse kuvata kohdetta tai maksaa mitään. Kokeiluihin voi käyttää ilmaisia ohjelmia, mutta Aleksis sanoo, että ammattimaisempaan käyttöön esimerkiksi RealityCapture-niminen ohjelma on toimiva.

Erityisesti 3D-mallinnosten luomisesta on museoille paljon hyötyä. Suomessa objektien kuvaaminen ja mallintaminen on vielä nousussa, mutta monissa muissa länsimaissa aineistoa on skannattu ja jaettu jo paljon. Mallinnettuja aineistoja jaetaan usein avoimesti.

Aleksis mainitsee kaksi sivustoa, joissa mallinnoksia muun muassa pääsee tarkastelemaan: africanfossils.org ja Scan the World.

3D-mallinnosten avoin jakaminen mahdollistaa maantieteellisiä rajoja ylittävää museoyhteistyötä, sillä tutkijoiden ei tarvitse liikkua pitkiä matkoja ja aineistoa voidaan käsitellä yhdessä. Tutkijana Aleksis onkin juuri avoimen datan kannalla.

Museokamaa virtuaalitodellisuuteen

Museoille 3D-mallinnosten ja virtuaalitodellisuuden yhdistäminen on Aleksiksen mielestä hyvä vaihtoehto. VR mahdollistaa sen, että mallinnettuja museosisältöjä pääsee katsomaan aivan uudesta näkökulmasta.

VR vaatii jo enemmän kuin 3D-mallinnokset, ja siihen museo tarvitsee yhteistyökumppanin. Mielellään jonkin pienen firman, Aleksis



*Mallinnoksen tarkastelu virtuaalitodellisuudessa on mielenkiintoista.
Kuva: Aleksis Karne / Teatime Research.*

vinkkaa. Hän mainitsee myös, että jos virtuaalitodellisuudessa ei ole itse käynyt ennen kuin alkaa haaveilla VR-maailmoista museossa, kannattaa tutustua tekniikkaan ja sovelluksiin potentiaalisten yhteistyökumppanien kanssa.

Samalla kun tekniikkaa testaa, voi tiedustella yhteistyökumppanikandidaateilta, onko heillä kokemusta museoyhteistyöstä tai jonkinlaista käsitystä museoiden tarpeista. Aina vain parempi, jos heillä on tietämystä museoalasta.

Aleksis kehottaa keskittymään yhteen projektiin kerrallaan. Näin valmis tuotos saa aikanaan median huomion ja yleisön kiitokset.

”Tehkää yksi juttu kerrallaan, tehkää se hyvin ja tuokaa esiin näytävästi. Sitten pressiin ei vain niitä kulttuuritoimittajia, vaan myös muita toimittajia ja aiheeseen liittyvien alojen asiantuntijoita. Nämä muut saattavat kirjoittaa kiinnostavammin tai eri lähtökohdista, kun tietävät itse asiastakin jotain”, Aleksis sanoo.

Niistä peleistä...

Olemme puhuneet mallinnoista ja virtuaalitodellisuudesta, mutta mitä mieltä Aleksis on pelillisestämisestä ja peleistä museoissa?

Aleksis kyllä pitää peleistä ja on ollut niitä toteuttamassa. Hän oli mukana Assembly Game Jam -tapahtumassa, jossa hän toteutti kumppaneineen VR-pelin nimeltä Saturday Knight Fever (<https://www.youtube.com/watch?v=tsP99J6a2T4>). Siinä ritarihahmo yrittää hiippailla tanssilattialle patsasgallerian (aitoja avoimia museosisältöjä) läpi vartijoiden näkemättä. Peli toteutettiin game jam -tapahtuman aikana eli muutamassa päivässä.

Aleksis kuitenkin ymmärtää, että museot eivät voi toteuttaa pelejä yhtä nopealla aikataululla. Hänellä oli tiimissään koodari ja grafiikkaosaaja omasta takaa, mutta museot joutuvat tavallisesti etsimään tätä osaamista oman henkilökuntansa ulkopuolelta. Aleksis näkee, että museoiden ei heti kannata tähdätä omaan VR-peliin, vaan keksiä muita, itselleen vaivattomampia keinoja virtuaalitodellisuuden tai lisätyn todellisuuden hyödyntämiseen. Usein jokin muu vaihtoehto kuin peli tai pelillistäminen voikin olla se parempi vaihtoehto.

”Museoissa olisi hyvä jättää tilaa omille havainnoille ja oivaltamiselle. Pelillistäminen on hyvä vaihtoehto silloin, kun halutaan ohjata sovelluksen käyttäjä ja sisältöihin tutustuva jotakin tiettyä polkua pitkin johonkin tiettyyn lopputulokseen, joten kannattaa miettiä tarkoin, mihin tämä lähestymistapa sopii ja mihin ei”, Aleksis sanoo.

Hän kertoo, että esimerkiksi esineistä tehtyjen mallinnosten pyöritteleminen ja tutkiminen virtuaalitodellisuudessa omalla ajalla ja ilman mitään esiasetettua päämäärää on ihmisistä usein jo itsessään kiinnostavaa, jolloin mitään muuta ei tarvita ympärille.

Aleksis muistuttaa vielä lopuksi, että tasapainon löytäminen on kaikessa museosisältöjen ja teknologian yhdistämisessä tärkeää.

”Silloin tasapaino on löytynyt, kun objekti on tärkeä eivätkä kokemukset sen ympärillä sulje itse objektia pois.”

Pääsin tapaamisellamme läpi discoritaripelin, jota Aleksis sanoi vaikeaksi. Nooh, kyllä mielestäni Dark Souls III on vaikeampi, ajattelin haastattelun aikoihin juuri Abyss Watchers -pomotaistelusta selvinneenä. Kuva: Aleksis Karne / Teatime Research.



KUKA PELAA JA MITÄ?

Suomen museoliiton käynnistämä *Tarinat peliin* -hanke työllistää ihmisiä erilaisista taustoista. Nyt hankesuunnittelija Tanja Salonen esittelee heistä kolmen pelihistorian.

Kyllä, kyllä. Nyt on tullut aika kertoa maailmalle, millaista porukkaa tässä hankkeessa oikein työskentelee. Pelejä ja museoita... pakostihan täältä löytyy henkilöitä joka lähtöön. Ajattelin, että paras ja luontevin tapa esitellä meidät tässä vaiheessa on kertoa kunkin pelihistoriasta.

Niinpä kyselin kesäkuussa hankkeemme työntekijöiltä muutamia kysymyksiä tätä blogia varten. Sain vastaukset vain kahdelta muulta itseni lisäksi, joten seuraavassa saatte lukea Pauliina Kinasen ja Tanja Korhosen vastaukset visaisiin kysymyksiini. Lopuksi vastaan niihin tietenkin myös itse.

Kysymykset olivat tällaiset:

1. Millainen pelaaja olet nykyisin? (Kuinka paljon aikaa arjesta tulee kulutettua pelaamiseen? Pelaatko yksin vai muiden kanssa?)
2. Millaisista peleistä pidät ja miksi? (Tähän saa halutessaan (ja olisi hyväkin) mainita joitakin pelejä nimeltä.)
3. Tuleeko pelien parista mieleen jotakin hauskaa, outoa tai erikoista kokemusta, jonka haluat jakaa tässä?
4. Ovatko pelit olleet aina läsnä elämässasi ja miten kiinnostuit niistä? Tai jos et pelaa, miksi?

Ja sitten vastauksiin...

Pauliina Kinasen, hankkeen projektipäällikkö

1. Olen hyvin satunnainen pelaaja. Lautapelejä ja ei-digitaalisia pelejä tulee näinä päivinä pelattua useimmiten siskontyttöjen kanssa. Lisäksi joskus harvoin esimerkiksi Aliasta tai Trivial Pursuitia jonkin aikuisten illanvieton yhteydessä. Siskontytöistä vanhemman (nyt 7 v.) kanssa olen myös pelannut/kokeillut erilaisia kännykkäpelejä, kuten Möllit, Pokemon GO ja Darkroom Mansion, osittain *Tarinat pelin* -hankkeen innoittamana. Tämän vuoden aikana olen edellä mainittujen lisäksi pelannut vain Sanapala-peliä kännykällä. Pelaamiseni ei siis ole edes viikottaista. Sanoisinko, että pelaan pari kertaa kuukaudessa. Digitaalisia pelejä pelaan enimmäkseen yksin, lautapelejä ym. seurassa.
2. Pidän erityisesti sanapeleistä, kuten em. Sanapala, ja tietokilpailu-tyyppisistä älypeleistä. Niissä on sopiva yhdistelmä viihdettä, faktaa ja itsensä haastamista. Ne eivät myöskään yleensä kestä kovin pitkään tai ne voi helposti keskeyttää, eli pelaamiseen ei tarvitse käyttää montaa tuntia kerralla.
3. Ei valitettavasti tule mieleen.
4. Pelaan satunnaisesti, mutta en pidä itseäni pelaajana. Perinteiset lautapelit (Afrikan tähti, Kimble jne.) ja jotkin korttipelit ovat olleet läsnä lapsuudesta asti, mutta niiden pelaaminen oli ja on satunnaista. Video- tai tietokonepelit eivät kuuluneet lapsuuteeni ja nuoruuteeni, mikä on varmasti osaltaan vaikuttanut siihen, etten niitä juurikaan pelaa. Pelit ilmiönä, ja erilaisten pelien kokeileminen, kyllä kiinnostavat.

Tanja Korhonen, lehtori (pelit ja peliteknologia), KAMK

1. Aikaa pelaamiseen on melko vähän. Työn puolesta seuraan uutisia eri pelien julkaisuista ja käyn katsomassa välillä pelivideoita. Pääosin pelaan yksin, mutta joissakin peleissä on sosiaalisia elementtejä.
2. Pelaan vain lomilla stressinpoistoon Candy Crush Saga/Soda-mobiilipeliä. Siinä on jotakin rentouttavaa ja koukuttavaa. Wordbase-mobiilisanapeliä pelaan lasteni kanssa, samaten ihan perinteisesti korttia ja Unoa etenkin matkoilla. Pitäisin selviytymistyyppisistä peleistä, kuten Rust, jos olisi enemmän aikaa pelata. Lasteni kanssa olen myös kokeillut monenlaisia pelejä CS:stä FIFAan ja Minecraftista Fortniteen.

Työn puolesta olen pelannut viimeksi myös mobiilipelejä Episode, Choices ja Life is Strange. Näistä viimeinen oli aika vaikuttava. Pidän peleistä, joissa on jokin vaikuttava ja immersiiivinen elementti. Esimerkiksi Journey (PS) vaikutti musiikilla ja tarinalla. VR-pelit ovat kiinnostavia, koska niissä tunnetaso tulee helposti mukaan, mutta niitä olen päässyt pelaamaan vain työssä.

3. Olen puhunut muutamissa tilaisuuksissa lasten vanhemmille pelaamisesta harrastuksena. Usein ihmiset havahtuvat, kun olen sanonut, että aina seuraava sukupolvi keksii jonkin uuden jutun,

jota edellinen ei ymmärrä: oli se sitten lukeminen, rock-musiikki, radio, televisio tai pelit. Kaikkia näitä mainittuja on pidetty vuosien varrella oikeinkin paheellisina harrastuksina! Pelaaminen on lapselle ihan ok harrastus, kunhan pelit ovat ikään sopivia ja elämässä on muitakin.

4. Yläasteikäisenä sain Commodore 64:n, jolla pelasin ja opettelin ohjelmointia. Vuosien varrella ajanpuute on ollut suurin este pelaamiselle, mutta olen aina pysytellyt mukana ajassa. Wii-pelit toivat peleihin pc-maailman jälkeen mukavan liikunnallisen elementin ja lisäsivät pelaamista. Mobiilipelit ovat siitä mukavia, että niitä voi pelata hetkisen silloin kun on aikaa.

Tanja Salonen, hankesuunnittelija

1. Voin sanoa, että harrastan pelaamista, ja pelaisin enemmänkin, jos aikaa olisi. Keskimäärin pelaamiseen kuluu jokunen tunti viikossa. Pelaamiseni painottuu konsolipeleihin, ja niitä pelaan mieluiten yksin. Seurapelejä (kuten erilaiset lautapelit) tahtoisin pelata joskus, mutta ei ole ketään, kenen kanssa pelata. Silloin harvoin, kun lautapelejä pääsee pelaamaan, pelisessiot ovat aivan yhtä mukavia kuin yksityinen pelaaminenkin.

Muutamia konsolipelejä kokoelmastani. Spyro the Dragon oli ensimmäinen tarinallinen seikkailupeli, jota olen pelannut, ja siitä tämä videopelijuttu oikeastaan lähti. Okamia tuli fanitettua ja Valkyrie Profile 2 sai rakastumaan roolipeleihin. Viimeisin vaikuttava kokemukseni pelien parista ovat FromSoftware'n Souls-pelit, ja viime aikoina olenkin listinyt hirviöitä Bloodbornen painajaisessa. Kuva: Tanja Salonen.



2. Konsolipelien pariin on ajanut se, että niistä löytyy yksin pelaavalle paljon vaihtoehtoja eikä pelikoneen kanssa tarvitse säätää. Pidän eniten peleistä, joissa pääsee vaikuttamaan pelihahmoonsa ja tutkimaan vapaasti pelimaailmaa. Erilaiset rooli- ja seikkailupelit vastaavat näihin mieltymyksiin.

Pelatesa on erityisen hienoa, kun hahmonsa saa onnistumaan erilaisissa asioissa. Tosielämässä saa aivan liian harvoin positivistista palautetta itsestään ja tekemisistään, mutta pelien maailmassa pelimekaniikka kyllä kertoo aina selvästi, jos onnistuu. Se vähän korvaa tosielämän karuutta.

Lautapeli puolella pidän peleistä, joissa tuuri ja taito ovat tasapainossa. Fantasia- tai historiateema on aina plussaa. Muistipelit ovat myös mukavia, ja välillä pelaan sellaisia yksin rentoutuakseni.

3. Heh, näin aikuisena huvittaa se, että olin lapsena kova huijaamaan peleissä. Opin lukemaan jo hyvin nuorena, ja lukutaidosta oli apua, jos halusi huijata muita lapsia lautapeleissä. Huijaamisesta jäi kuitenkin aina kiinni, ja lopulta se vain teki pelaamisesta tylsää. Fikstusti lopetin ennen pitkää ja keskityin itse pelaamiseen.
4. Olen pelannut erilaisia pelejä paljon jo pienestä lähtien. Aluksi erilaisia ei-elektronisia pelejä, joista muistipelit olivat erityisen kivoja. Tietokonepelit tulivat kuvioihin heti ensimmäisen talousteemme saadun tietokoneen myötä 90-luvun puolivälissä, sillä

kone oli serkkupoikieni vanha ja tietenkin täynnä erilaisia pikkupelejä. (Klassinen Tetris oli kova juttu!) Sitten siinä 90-luvun lopulla tulivat nämä konsolipelit. Pelaamisessa minua on nuorempana kiehtonut sama juttu kuin vielä nykyäänkin, ja se on itsensä haastamisen ja oppimalla voittamisen tunne. Se palkitsee ja tekee pelaamisesta mukavaa ajanvietettä.

Entä mitä museoammattilaiset pelaavat?

Tähän loppuun esittelen vielä bonuksena museoväen pelimieltymyksiä, joita Tarinat peliin -hanke keräsi Museopäivillä Vaasassa toukokuussa. Kysyimme esittelypisteellämme, millaisista peleistä päivillä mukana olleet museoammattilaiset pitävät, ja saimme tukan vastauksia.

Lähes kaikki vastaajat olivat maininneet vain lautapelejä tai muita ei-elektronisia pelejä vastauksissaan. Tämän perusteella ei toki voi olettaa, etteivät vastanneet pelaisi muutakin, mutta sen voi ainakin sanoa, että pelaaminen – silloin kun siihen on aikaa – todennäköisesti painottuu lautapeleihin, koska ne ovat tulleet ensimmäisinä mieleen.

Suosituimpia vastauksissa mainittuja pelejä olivat *Afrikan tähti* ja *Carcassonne*, ja muutama oli erikseen maininnut näiden pelaamisen perheen kanssa. Joku oli maininnut pitävänsä peleistä, jotka ”oppii pelaamaan nopeasti”.

Eräs vastaaja mainitsi silmäpelin. Haastava peli sekini.

PELEJÄ MUSEOVÄELLE

Kuinka museoille tyypillisiä tietovarantoja voisi käyttää hyväksi peleissä? Miten peleissä on käytetty tällaisia sisältöjä? Tarinat peliin -blogisarjan neljännessä osassa hankesuunnittelija Tanja Salonen esittelee joukon viihde- ja hyötypelejä, joista museo kuin museo voi inspiroitua.

Niin kauan kuin peljä on tehty, peleihin on haettu aiheita ja inspiraatiota mitä moninaisimmista lähteistä. Museoillakin on hallussaan paljon sellaista tietoa, josta saisi oivallista materiaalia peliin kuin peliin. Nyt kun vain ne pelinkehittäjät huomasivat mahdollisuutensa...

No, sillä välin kun odottelemme pelinkehittäjien suuren heräämisen hetkeä ja runsaita yhteydenottoja museoihin, voin esitellä museoväelle pelejä.

Peljä, joiden kaltaisia museoväkikin olisi aivan hyvin voinut olla (tai on ehkä jopa ollut) tekemässä. Peljä, jotka sopivat inspiraatioksi museohenkilölle, joka miettii, olisiko hänen museonsa sisällöistä pelien materiaaliksi. Peljä, joihin tutustuminen voi olla muuten avartavaa museossa työskentelevälle.

Pyrin esittelemään tunnetumpien pelien lisäksi myös pienten pelifirmojen tuotoksia, jotka sopinevat paremmin museomittakaavaan. Aloitetaan!

Historiapelit ovat homman ytimessä

Tätä blogipostausta ei voisi kirjoittaa ilman tätä kategoriata. Historiasta löytyy niin paljon materiaalia ja niin paljon tarinoita, joissa on aukkoja täydennettäväksi, että tapahtumat ja tarinat suorastaan kerjäävät pääsyä pelimateriaaliksi. Olikin todella vaikea valita esiteltäviä pelejä tähän, koska historiapelejä on tehty niin paljon. (Käy vaikka

aluksi kurkkaamassa [täältä](#) ilmaisia esimerkkejä. Vaikka iso osa linkeistä ei toimikaan, antaa listaus hyvän kuvan pelien runsaudesta.)

Tässä nyt kuitenkin jotakin.

Konsoli- ja tietokonepelien puolella melko tuoreita tapauksia ovat Assassin's Creed -pelisarjan tuorein osa *Origins*, joka sijoittuu muinaiseen Egyptiin, ja *Kingdom Come*, joka sijoittuu rujoon keskiaikaiseen Eurooppaan. *Origins*-pelistä löytyy tavallisen pelin lisäksi hyötyosio, jossa voi vapaasti seikkailla pelimaailmassa ja oppia asioita muinaisesta Egyptistä. (Ja niin muuten, sarjan seuraava osa, *Odyssey*, joka julkaistaan tänä vuonna, on ottanut inspiraationsa antiikin Kreikasta.) *Kingdom Come* puolestaan pyrittiin luomaan mahdollisimman autenttiseksi keskiajan kuvaukseltaan. Tavoite ei aluksi aivan toteutunut, mutta trailerissa ainakin oli yritystä.

Antiikista ja keskiajasta on inspiroiduttu paljon muutenkin. Yksi hauska esimerkki on antiikin Kreikkaan sijoittuva *Okhlos*, jonka tekijät ovat selvästi panostaneet taustatietoihin ja tietojen humoristiseen esittämiseen. Antiikin Roomasta puolestaan löytyy vaikkapa sellainen esimerkki kuin *Shadow of Rome*. Keskiakaa kuvaavia pelejä ovat muun muassa *A plaque tale Innocence* (tulossa), *Epidemic*, jossa pääsee levittämään virusta keskiaikaisessa kylässä, ja *Reigns*, jossa voi kokeilla, kuinka pitkään pysyisi hallitsijan valtaistuimella. Keskiakka-teema sekoittuu peleissä monesti myös fantasiaan.

Historiapeleissä pääsee usein myös hallitsemaan valtakuntia. Age of

Empires -pelisarjasta löytyy useampaa aikakautta, kuten myös [City Building](#) -sarjasta, jossa pääsee rakentelemaan muun muassa Rooman ja Egyptin valtakuntia.

Lautapeleistä löytyy historiafanille vaikka mitä kiehtovaa. Monet varmasti tuntevat *Carcassonnen*, ja hieman samalla tyylillä jatkaa esimerkiksi *Castles of Mad King Ludwig*. Vai haluatko mieluummin nauttia jälkeläisiä renessanssijan Italiassa (*Signorie*), edistää tieteen vallankumousta 1600-luvun Euroopassa ([Newton](#), *tulossa*) tai leikkiä Neuvostoliittoa (*Kremlin*)? Ja voi, näitä vain olisi niin paljon...

Suomeen liittyviä pelejä puolestaan on toteuttanut jo jokusen [Suomen historiapelit](#).

Yksi historiapeli toistuvista teemoista on sota. Sota-aiheesta on tehty paljon strategisia pelejä, jotka toimivat mainiosti lauta- ja korttipeleinä. Tunnetuimpia lautapeliversioita on ehkäpä toiseen maailmansotaan sijoittuva [Axis & Allies](#). Elektronisista peleistä mainittakoon tässä [Total War](#) -pelisarja, jonka pelit ovat vuoropohjaisia sotastrategiapelisiä. Teemoja löytyy Roomasta Attilaan.

Etenkin maailmansodat ovat pelinkehittäjille herkullista materiaalia. Sen näkee muun muassa näistä Wikipedian listoista: [1. maailmansota](#) ja [2. maailmansota](#). Tähän esiteltäväksi valikoitui kuitenkin tarinavetoinen peli nimeltä [Attentat 1942](#), joka sijoittuu toisen maailmansodan aikaiseen Tšekkoslovakiaan. Peli osoittaa hyvin sen, että tunnelmaan pääsee muillakin tavoilla kuin isolla rahalla toteutetuilla animaatioilla.

Suomenkin sotiin on panostettu. Löytyy ainakin Talvisota: [Icy Hell](#) ja [Suomi 1918](#) -korttipeli.

Taiteillaan!

Taide ja taiteilijat ovat tietenkin myös läsnä peleissä. Sekä teemana että niin, että peli itsessään on kuin taidetta.

Miten olisi vaikkapa peli, jossa saa itse kokeilla kykyjään taiteilijana? Flamebait Gamesin *Passpartout* vastaa tähän tarpeeseen. Jo valmiiksi humoristisesta pelistä kannattaa esimerkiksi katsoa [tämä hulvaton videisarja](#), jossa taiteilija pelaa peliä ja antautuu sille hieman liiankin innokkaasti. Toinen esimerkki viihdepelien puolelta voisi olla [Unfinished Swan](#), jossa pelaaja saa itse maalata peliympäristön näkyväksi. Tai kävisikö perspektiivipeli: [Museum of Simulation Technology](#) (tulossa)?

Internetin syövereistä löytyy myös sivu ilmaisille taideaiheisille minipeleille. Vaikka sivustolla mainitaan lapset, osa näistä on opettavaisia aikuisillekin: [Artsology](#).

Kansa rakastaa myyttejä ja tarinoita

Museoilla on hallussaan paljon tietoa erilaisista paikallishistoriaan liittyvistä tarinoista. Näitä ei kovin paljon näe peleissä hyödynnettävänä, mutta näitä lähellä ovat erilaiset kansanperinteen tarinat, varsinkin myytteihin ja uskomuksiin liittyvät, joita näkee peleissä useinkin. Esitellään siis tässä muutama esimerkki tältäkin puolelta.

Yksi mainio esimerkki on vuonna 2006 julkaistu peli *Okami*, jossa on niin paljon toimivia viittauksia Japanin jumaltarustoon ja erilaisiin kiehtoviin tarinoihin, että pelin tarinapuoli alkaa jo olla antoisampi kuin toiminta. Peliä ei ole suotta kehuttu yhdeksi parhaimmista koskaan julkaistuista konsolipeleistä. Toinen mainitsemisen arvoinen peli on [Never Alone](#), joka on niin ikään kerännyt positiivista huomiota sisältönsä ansiosta. Pelillä on erittäin kiinnostava taustatarina.

Mitä kaikkea viihdyttävää saisi aikaan aikaiseksi Suomen vastaavista sisällöistä? Kalevala? Tapio ja hänen hovinsa metsänpeittoon vievine maahisineen? Karhuperinne? Suomen kaupunkien ja etenkin kylien tai luontokohteiden nimien taustalla olevat tarinat?

Ai niin, mutta onhan meillä jo ainakin [Pelimanni 8bit](#). Ja Kalevalaakin on ainakin kuuleman mukaan [tulossa](#). (Ja on kyllä jo [tullutkin](#)...)

Museopelejä

Viimeisimpänä mutta ei vähäisimpänä se ilmeisin: museoaiheiset ja museoiden tai muiden asiantuntijoiden toteuttamat pelit.

Museum-niminen lautapeli antaa pelaajalle tilaisuuden rakentaa oma museo. Pelin kuvakorteissa on muun muassa aitoja museoesineitä. Arkeologiaa puolestaan pääsee harrastamaan pelissä This Belongs in a Museum.

Australian museot ovat selvästi kunnostautuneet pelien tekemisessä. Can You Strike it Rich During the Gold Rush? vie pelaajan kultaryntäyksen keskelle ja The Voyage antaa pelaajalle tehtäväksi arvokkaan lastin kuljettamisen meriteitse. Brittinäkökulmaa historiaan saa puolestaan BBC:n historia-sivulta, josta löytyy selainpeli jos toinenkin.

Tällaisen esittelyn kannalta museoiden toteuttamissa peleissä harmillista on se, että pelejä pelataan usein vain museoissa tai niitä on toteutettu tiettyjä näyttelyitä varten, joten dokumentteja peleistä on hankala löytää. Suomen tilannetta kartoittaaksemme kysyimmekin hankkeen alkuaikoina suoraan museoilta, mitä niissä on tehty, ja täältä pääset katsomaan saamiamme vastauksia.

Jälkikirjoitus

Jos et jo yllä olevasta saanut tarpeeksesi peleistä, katsopa vielä Kirjastokaistan mainio video, jossa Helsingin yliopiston historian lehtori Risto Marjomaa laitetaan pelaamaan historiapelejä.

VIERASKYNÄ: MUSEOT TARINALLISTAVAT JA PELILLISTÄVÄT

Tarinat peliin -hankkeessa museoita kouluttanut Anne Kalliomäki kertoo nyt tarinallistamisesta ja Stooripuu-menetelmästä. Mitä ne voisivat tarjota museoiden tarinankerrontaan ja museoiden sisältöjen pelillistämiseen?

Tarinat Peliin-hanke on tarjonnut eväitä museoiden ja pelialan yhteistyöhön sekä keinoja siihen, miten museoala voisi paremmin hyödyntää pelillisyyttä.

Yhtenä osana hanketta toteutettiin kevään 2018 aikana tarinallistamiseen eli tarinalähtöiseen palvelumuotoiluun liittyvät työpajat otsikolla ”Museon tarinat pelikokemuksen muotoon”. Toimin näissä pajoissa kouluttajana. Työskentelen tarinallistajana ja kouluttajana yritysten parissa, erityisesti matkailukentässä, mutta myös museot voivat hyötyä kehittämästäni tarinallistamisen menetelmästä.

Tarinapajoja järjestettiin yhteensä kolme. Asian äärelle kokoonnuttiin Oulussa, Kajaanissa ja Helsingissä. Pajoissa syntyi konkreettisia tarinan aihioita, joista löydettiin paljon mahdollisuuksia peliksi asti.

Museoilla ongelmana ei selvästi ole sisältöjen puute, vaan niiden saattaminen riittävän kiinnostavaan ja koukuttavaan muotoon. Tässä tarinallistaminen ja pelillistäminen voivat olla avuksi.

Tarinallistaminen ja pelillistäminen ovat kuin sisarukset

Pelillistäminen on pelilähtöistä muotoilua, tarinallistaminen tarinalähtöistä muotoilua. Parhaimmat pelit perustuvat aina hyviin tarinoihin. Pelissä on tarinamaailma, joka koukuttaa eläytymään, koke-

maan ja osallistumaan. Tarinoihin kuuluvat myös hahmot, joihin on helppo samaistua, ja hyvä juoni vie mennessään. Siksi peliä kannattaa lähteä suunnittelemaan tarinalähtöisesti.

Erilaiset fiktiiviset tai todellisuudesta dramatisoidut hahmot (kuten tässä Aallon kylässä -mobiiloppaassa) voivat kuljettaa näyttelyvierasta tilanteesta toiseen esimerkiksi hahmojen välisellä dialogilla. Myös tarinan kerroksellisuutta voi hyödyntää. Ensin tarjotaan viihteellinen taso, jolla vieras saadaan kiinnostumaan aiheesta, ja sitten tuodaan mukaan muita tasoja, joissa tarina syvenee ja faktasisältö lisääntyy.



Tekniikan museon tarinapajan osallistujia. Tanja Salonen / SML.

Parhaimmillaan näyttelyt ovat vieraille merkityksellisiä kokonaisuuksia ja mieleen jääviä tarinamatkoja.

Stooripuu apuna pelin aihion löytämiseksi

Miten sitten löydämme ja tunnistamme ne tarinalliset sisällöt, joista voisi syntyä kiinnostava peli?

Tarinat peliin -hankkeen tarinatyöpajoissa haimme Stooripuu-menetelmän avulla sellaisia tarinan aihioita, joilla voisimme lähestyä pelialaa. Lopuksi työstimme ensimmäisen version pelin tarinasta.

Myös sinä voit lähteä hakemaan Stooripuun avulla tarinan aineksia vaikkapa peliin. (Puun löydät täältä.) Voit hakea ydintarinan aineksia näyttelylle, tapahtumalle, museokaupalle tai vaikka myös koko museon toiminnan tarinallistamista varten. Mitäpä jos johtaisimme koko museon toimintaa tarinalähtöisesti?

Näin täydennät Stooripuun:

1. Stooripuun juuriin kirjataan projektisi lähtökohdat eli timantit. Kirjoita Stooripuun timantteihin, miksi tämä näyttely/tapahtuma/museo on olemassa? Miksi vieraan tulisi kiinnostua tästä sisällöstä? Mikä on se oppi, jota tarjotaan? Mikä on se tunne, joka vieraille tuotetaan? Mitä arvoja toimintaan liittyy? Mikä on persoona tai tyyli, jolla toiminta tai näyttely toteutetaan? Mitä erityistä tässä näyttelyssä/tapahtumassa on?
2. Stooripuun rungon kohdalle taas kirjaamme sen, ketä palvelimme, eli kuka on asiakkaamme/ vieraamme?

3. Rungon ympärillä oleviin vihreisiin nuoliin kirjataan näyttelyn/ tapahtuman/museon toiminnan peruselementit, esimerkiksi näyttelyn kesto, paikka, rakenne, teemat jne.

4. Stooripuun oksistoon tunnustetaan ja ideoidaan tarinaelementtejä: hahmoja, teemoja, historiaa, esineitä, valokuvia, vertauskuvia, symboleja jne. Mistä tahansa näistä voi lähteä syntymään ydintarina ohjaamaan suunnittelutyötä ja esimerkiksi myös pelin toteuttamista.

5. Ideoinnissa on hyvä aika ajoin palata katsomaan Stooripuun juurta ja runkoa: millaiset sisällöt tukevat kirjaamiasi timantteja ja toimivat valitsemallesi asiakaskohderyhmälle?

6. Lopuksi valitaan parhaat tarinan aihiot jatkoon ja lähdetään kehittämään ensimmäistä versiota ydintarinasta tai pelin käsikirjoitusta. Muista luoda riittävän selkeä ja yksinkertainen ydintarina, jota sitten lähdet viemään eteenpäin erilaisin tavoin!

Lisää tietoa draamallisesta tarinankerronnasta löydät esimerkiksi tästä Elokuvantaju- oppimateriaalista.

Ja jos tarinallistaminen alkoi kiinnostaa, löydät ilmaisen tarinallistamisen oppaan Tarinakoneen sivuilta.

Anne Kalliomäki

Kirjoittaja on tarinallistamisen eli tarinalähtöisen strategisen muotoilun asiantuntija, kouluttaja ja tarinallistaja, joka on työskennellyt muun muassa Muumimuseon parissa. Anne on kirjoittanut Hopeasulka-palkinnolla palkitun kirjan Tarinallistaminen – palvelukokemuksen punainen lanka (Talentum 2014).

Twitter: @akalliom #tarinallistaminen

IDEASTA PELIKSI – PAINAJAISPEITTO

Kuinka vr-pelejä oikein tehdään? Kajaanin Ammattikorkeakoulun hyötypelikehitystiimin vetäjä Kyösti Koskela vastaa kysymykseen esittelemällä prosessin, jonka tuloksena syntyi yksi Tarinat peliin -hankkeen pilottipeleistä.

Alkusuunnittelu

Pelin kehittäminen on mutkikas prosessi, joka yleensä saa alkunsa pelinkehitystiimin sisäisestä ideasta. Kun kyseessä on museolle suunniteltava pelikokemus, tilanne on vieläkin monimutkaisempi.

Painajaispeiton kehitystarina alkoi museon tutustumiskäynnillä pelilabraan sekä sitä seuranneella suunnittelupalaverilla. Pelin idea ja sisältö tulivat museolta, joten ensimmäinen askel oli selvittää peliprosessiin osallistuville henkilöille käytössä olevan teknologian haasteet ja mahdollisuudet sekä muodostaa realistinen kuva käytettävissä olevista resursseista. Käytännössä tämä tarkoitti museon väen vierailukäyntiä virtuaalitodellisuuslaboratorioon.

Ensimmäinen asia, joka suunnitteluvaiheessa nousi esille, oli pelin tavoite sekä museon oma näkemys pelin viestistä. Painajaispeitto aloitti matkansa Kajaanin taidemuseon rakennuksen historiaan keskittyvänä virtuaalikokemuksena, jonka tavoitteena oli esitellä Kajaanin taidemuseon tiloissa aikaisemmin toimineen poliisitalon historiaa. Mutta kuten hyvin usein tapahtuu, peli-idea elää ja muuttuu kehitysprosessin aikana.

Tällä kertaa katalyyttinä toimi Kajaanissa järjestetty tarinallistamistyöpaja. Työpajan aikana eri taustoista koostuvat ryhmät ideoivat erityyppisiä peli-ideoita, ja vaikka alkuperäinen idea poliisitalosta sai hyvin kannatusta, ihmisten painajaisiin keskittyvä painajaispeitto ja sen kautta koetut painajaiset saivat tarinatyöpajan osallistujilta ylivoimaisen äänenemmistön.

Ennen varsinaisen pelitoteutuksen aloittamista koettiin tärkeäksi saada myös tarinapajan osallistujia inspiroineen Painajaisista pak-

su peite -teoksen taitelijan näkemys pelin sisällöstä, joten ennen painajaisten luomista järjestettiin suunnittelupalaveri taiteilija Suvi Solkion kanssa. Palaverin päätehtäväksi muodostui löytää alkuperäisestä teoksesta ne painajaiset, jotka parhaiten sopivat peliin. Painajaisten tuli olla riittävän erilaisia, mutta samalla pelitoiminnallisuuden pitäisi pysyä riittävän samanlaisena kokemusten välillä.

Tiukan painajaisseulan jälkeen toteutukseen valittiin evakot, vaarallinen vuori, suuret lankakerät, labyrintti sekä aihe ”peilistä katsoo joku muu”. Painajaisten seulomisen jälkeen hahmoteltiin alustava toteutus valittuihin painajaisiin. Lisäksi päätettiin pelin ikäraja, joka pelitiimin suureksi riemuksi nostettiin riittävän korkealle, joten painajaiskokemuksista voitiin suunnitella pelottavampia.

Tapaamisen jälkeen pelitiimi piti oman sisäisen kehityspalaverinsa, jossa jokaista painajaista käsiteltiin kuten pelin kenttiä, ja jokaiselle suunniteltiin oma graafinen ulkoasunsa, toiminnallinen toteutus sekä alustavat pelimekaniikat.

Lankakerien muuttaminen painajaiseksi aiheutti pelitiimille eniten työtä. Tiimin pääsuunnittelija kuitenkin pelasti päivän näyttämällä pätkän Disneyn Leijonakuninkaan gnu-lauman rynnistyksestä ja sanomalla: ”Tehdään tämä mutta lankakerillä!” Kenttäsuunnittelu oli valmis, mutta keskustelu sisällön yksityiskohdista jatkui. Kun pelitiimi huomasi keskustelleensa suurten lankakerien syvimmästä olemuksesta viimeiset 3 tuntia, katsottiin parhaaksi siirtyä varsinaiseen toteutukseen.

Ennen varsinaista toteutusta suunnitelman sisältö muutettiin yksityis-

kohtaisiksi työtehtäviksi, jotka jaettiin pelitiimin kesken. Käytännössä tässä vaiheessa luotiin työlista, joka sisälsi jokaiseen painajaiseen liittyvän 3D-mallin, pelilogiikan, valikkoelementin sekä muut tarpeelliset toimenpiteet. Listan työtehtävien valmistuttua käsissä olisi valmis peli.

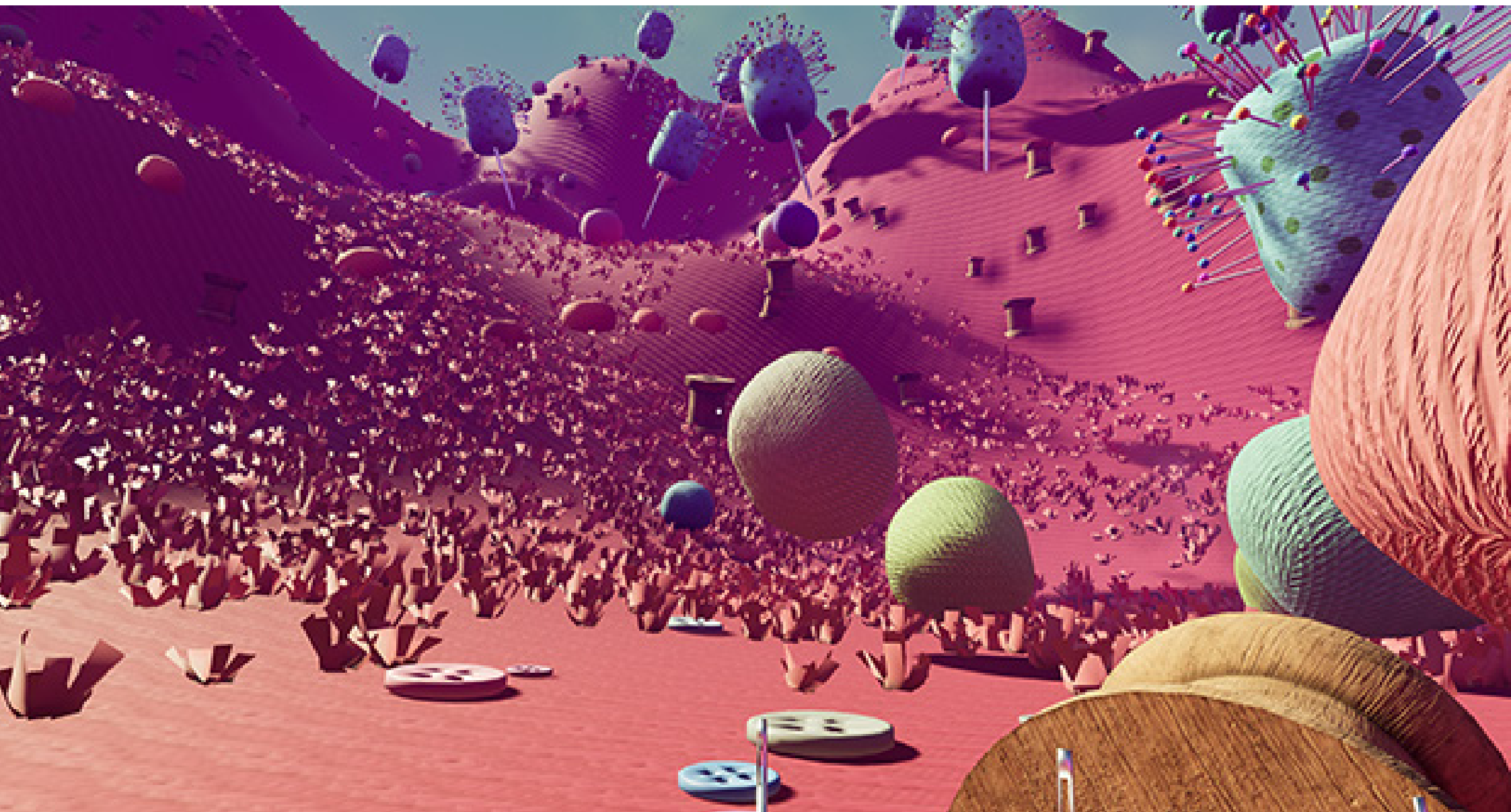
Graafinen toteutus

Painajaispeitto-pelin graafinen toteutus oli tiimin 3D-artistille erittäin miellyttävä kokemus, sillä yleensä hyötypelejä luotaessa toteutetaan yksityiskohtainen kopio oikeasta ympäristöstä, koneesta tai toiminnosta. Nyt 3D-artistille kuitenkin annettiin kenttäsuunnitteluun vapaat kädet. Ainoana ehtona oli, että luodun ympäristön on noudatettava painajaisen teemaa.

Graafinen toteutus on eräänlaista palapeliä. Se aloitetaan yksittäisestä palasesta, jonka ympärille virtuaalista maailmaa rakennetaan, kunnes kokonaisuus on valmis. Kun 3D-artisti alkoi toteuttamaan evakot-painajaista, ensimmäinen asia, joka toteutettiin, oli keskeellä tyhjyyttä kulkeva yksinäinen tie. Tien ympärille luotiin riittävän laaja ympäristö, jotta pelaajan näkökenttä täyttyisi pelimaailman näkymästä. Tämän jälkeen toteutettiin ympäristön käytössä olevat valaistusominaisuudet, kuten yksittäiset valonlähteet sekä taivaan-kappaleiden tarjoama valaistus. Ympäristö viimeisteltiin lisäämällä tunnelmaan sopivat säätökijät eli lumisade ja sumu.

Ympäristön jälkeen alettiin toteuttamaan muita tarvittavia graafisia elementtejä. Tie tarvitsi evakkoja, joten ensimmäiseksi luotiin yksinkertaiset 3D-mallit miehistä, naisista ja lapsista. Vanhojen kuva-ar-

Lankakerien "rynnistys"





Painajaispeiton "möröt" yhteistanssissa

kistokuvien pohjalta 3D-hahmoille suunniteltiin vaatetus ja muu varustus, joka oli sopiva toisen maailmansodan aikaisille evakoille.

Keskusteluissa taitelijan kanssa oli jäänyt mieleen painajaisen yksityiskohta, jossa vanhoihin sodanaikaisiin valokuviin oli piirretty ristinmerkki niiden henkilöiden päälle, jotka eivät olleet evakoreissusta selviytyneet. Evakot suunniteltiin kasvopiirteiltään geneerisiksi hahmoiksi, joiden kasvoihin oli polttomerkitty ristinmerkki. Tumma ristinmerkki ei kuitenkaan valmiiksi tummassa valaistuksessa erottunut riittävän hyvin, joten ristinmerkkiin lisättiin hohde evakkojen saapuessa pelaajan läheisyyteen.

Graafinen toteutus oli nyt saatu valmiiksi yksittäisessä kentässä, mutta 3D-artistien työ ei ollut vielä valmiina. Jotta kokemus saataisiin uskottaviksi, evakoille oli vielä luotava animaatiot liikettä varten. Käytännössä tämä vaatii aiemmin luotujen 3D-mallien raajojen liikuttamista ja tallentamista animaatiomalliksi, jonka perusteella evakot liikkuvat. Animaation avulla evakoille luotiin laahustava maentunut kävelytyyli, jolla ne kulkevat pitkin autiota maalaistietä.

Sama kaava toistui jokaisessa pelin painajaisessa. Painajaisia varten luotiin 3D-ympäristö, joka täytettiin sopivilla 3D-malleilla. Tämän

jälkeen lisättiin muut tarvittavat elementit, ja lopputulos viimeisteltiin animaatioilla, mikäli niitä tarvittiin.

3D-artistien työ ei lopu kenttien ja animaatioiden valmistuttua, vaan toteutuksen edetessä ilmenee aina tarvetta uusille 3D-malleille, animaatioille ja muille yksityiskohdille. Valaistus vaatii yleensä kokonaisuuden rakentuessa lisää työtä, ja ympäristön toimivuus saattaa vaatia visuaalisten efektien tai uusien sääominaisuuksien lisäämistä. Lopullisen pelikokemuksen onnistuminen vaatii erityisesti kehitystyön loppuvaiheessa 3D-artistien ja ohjelmoijien osalta saumatonta yhteistyötä.

Pelimekaniikan toteutus

Peliohjelmointi on tiimityötä, mutta varsinkin kehityksen alkuvaiheessa 3D-artistit ja pelin ohjelmoijat tekevät työtään itsenäisesti. Samalla kun 3D-artistit toteuttavat peliympäristöjä ja mallintavat pelimaailman 3D-malleja, peliohjelmoijat toteuttavat pelin toiminnallisuutta. Alkuvaiheessa kentän graafisia elementtejä ei ole vielä saatavilla, joten toiminnallisuuden ohjelmointi toteutetaan usein yksinkertaisilla objekteilla, kuten palloilla ja kuutioilla, jotka grafiikan valmistuessa korvataan varsinaisilla 3D-malleilla.

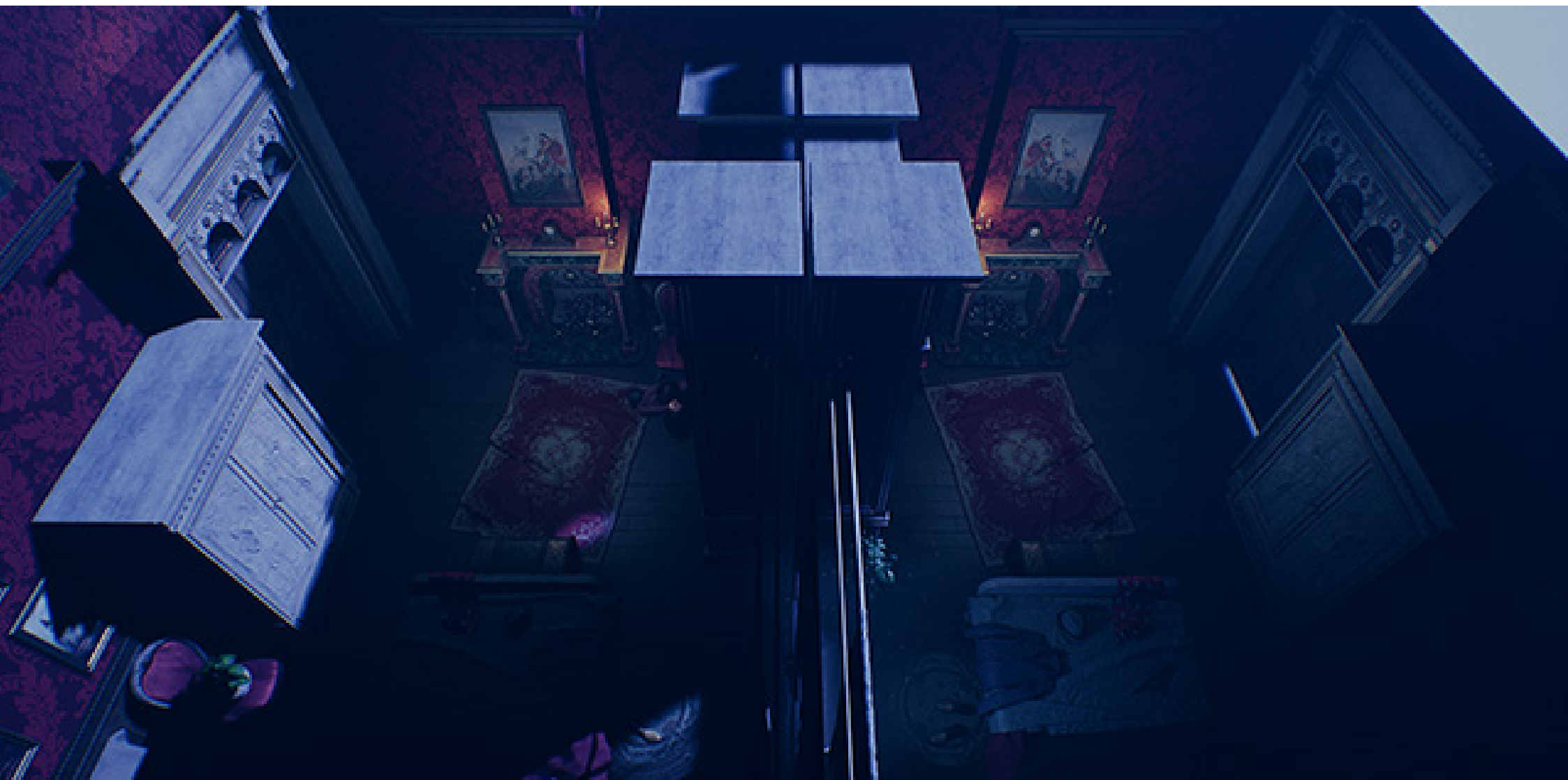
Pelin ulkoasun kannalta graafikoiden osuus on merkittävä, mutta kokonaisvaltaisen pelikokemuksen toteutus lepää vahvasti peliohjelmoijien harteilla. Jokainen pelissä oleva elementti lankakerien fysiikasta käyttöliittymän nappien toimintaan saakka on ohjelmoitava peliin. Työmäärän puolesta peliohjelmoijat saavatkin vastuulleen enemmän yksittäisiä työtehtäviä kuin 3D-artistit.

Painajaispeitossa pelin luomiseen käytettiin Epic Gamesin tuottamaa Unreal-pelimootoria. Pelimekaniikat toteutettiin sekä Unreal-pelimootorin sisäisellä ikonipohjaisella Blueprint-järjestelmällä sekä perinteisellä C-kielipohjaisella ohjelmoinnilla. Kun luotiin pelimekaniikkaa evakot-painajaiseen, ohjelmoijilla oli tiedossa, että evakoiden tulee liikkua tiettyyn suuntaan kentän tietä pitkin. Ohjelmoijat loivat aluksi mallin, jonka perusteella ennalta määritelty määrä evakoita ilmestyy valittuun kohtaan tietä. Tämän jälkeen evakoille oli määriteltävä liikkumissuunta, nopeus sekä lopullinen määränpää.

Kun evakot kohtasivat pelaajan, heille oli toteutettava käyttäytymismalli sille, mitä tapahtuu tässä vaiheessa. Evakot ohjelmoitiin väistämään pelaajaa, mutta samalla kiinnittämään "katseensa" pelaajahahmoon. Lisäksi evakkojen kasvoissa oleva ristinmerkki laitettiin hehkumaan, kun evakot saapuisivat tietylle etäisyydelle pelaajasta. 3D-artistit huolehtivat tämänkin efektin graafisista edellytyksistä, mutta ohjelmoijat toteuttivat peliin varsinaiset toiminnallisuudet.

Lankakerä-painajaiseen vaadittiin järjestelmä, jonka avulla lankakerät saadaan vyörymään pelaajaa kohti. Ensimmäinen valinta mekaniikan luomisessa oli se, luodaanko valmiit animaatiomallit, joiden avulla voidaan tarkasti suunnitella lankakerien reitit, vai luotetaanko ensin pelifysiikkaan ja luodaan joka kerralla muuttuva kokemus. Testien perusteella fysiikkapohjainen ratkaisu koettiin parhaaksi, joten lankakeriä varten luotiin fysiikkaan pohjautuva malli, jonka perusteella lankakerien vauhti kiihtyy mäen kaltevuuden ja

Peilipainajaisen toteutus perustui kahteen identtiseen peilikuvahuoneeseen.



pallon painon mukaan. Koska pelaajaa haluttiin myös suojella päälle pyöriviltä lankakeriltä, pelaajan ympärille luotiin kiilamainen näkyvätön suojakenttä, joka esti lankakerien päälle pyörimisen.

Peilipainajaista varten puolestaan vaadittiin pelimekaniikka, joka toistaa pelaajan oikeasti toteuttamat liikkeet peilin kautta. Kun pelaaja kääntää päätään, myös peilissä näkyvä naispuolinen pelihahmo kääntää peilissä päätään. Peliin luotiin lisäksi katseen suuntaan perustuva trikkeri, jonka perusteella seuraavat tapahtumat peilissä aktivoituvat, kun pelaaja vilkaisee taakseen. Pelimekaniikan perimmäinen tarkoitus oli saada pelaaja ymmärtämään, että katsominen pois peilistä siirtää pelin tapahtumia eteenpäin.

Kun ohjelmoijat alkoivat luomaan pelimekaniikkaa labyrinttipainajaiseen, tuli varsin nopeasti selväksi, että onnistuneen pelikokemuksen saavuttaminen vaati suuria muutoksia verrattuna muiden kenttien pelimekaniikkaan. Testien perusteella päädyttiin siihen ratkaisuun, että labyrinttiä ei saada luontevasti sovitettua osaksi lopullista kokemusta.

Alkuperäisen suunnitelman mukaan toteutettavia painajaisia oli viisi, joten suunnittelutiimi palasi painajaispeiton painajaisten pariin ja valitsi paremmin nykyiseen pelimekaniikkaan soveltuvan kokemuksen. Pitkällisen seulonnan jälkeen toteutukseen valittiin painajainen



Pohjaton kuilu lepää vahvasti äänisuunnittelun varassa

nimeltä ”pohjaton kuilu”. Tämä vaati sekä ohjelmoijilta että 3D-artisteilta paluuta suunnittelupöydän ääreen ja uuden graafisen toteutuksen ja pelimekaniikan toteuttamista.

Kun luodaan virtuaalitodellisuuskokemusta, tällä hetkellä yksi suurimmista ongelmista on simulaatiopahoinvointi, jonka saa aikaan pelikuvan liikkuminen. Pohjaton kuilu päätettiin toteuttaa veteen sijoittuvana painajaisena, jossa pelaaja uppoaa syvemmälle ja syvemmälle veden syövereihin. Ohjelmoijien kannalta suurin haaste pelimekaniikan ohjelmoinnissa oli löytää sopiva vajoamisnopeus, jotta pelaaja tuntisi uppoavansa vedessä, mutta ei kärsisi liikkumisen aiheuttamasta pahoinvoinnista.

Grafikka ja ohjelmointi kohtaavat äänet

Kun sekä ohjelmoijat että 3D-artistit ovat päässeet työssään riittävän pitkälle, grafiikka ja ohjelmointikoodi yhdistyvät. Tässä vaiheessa kehitystiimi pääsee ensimmäistä kertaa näkemään, miltä kokonaisvaltainen pelikokemus tuntuu. Tässä työvaiheessa vaaditaan hyvää yhteistyötä tiimin sisällä, sillä kokemusten optimoimiseksi tarvitaan muutoksia sekä pelin graafisiin elementteihin että ohjelmalliseen toteutukseen. Kun kokemus alkaa olemaan yhtenäinen ja toimiva, mukaan liitetään ympäristöjen äänisuunnittelu.

Musiikilla ja äänillä on erittäin suuri osa oikeanlaisen tunnelman rakentamisessa, joten Painajaispeiton tapauksessa äänisuunnitteluun kiinnitettiin erityisen paljon huomiota. Kenttiin pyrittiin luomaan musiikit tai taustääänet, jotka korostivat muutoksia pelikokemuksen tunnelmassa. Lankakerissä tämä tarkoitti jatkuvasti nousevaa ääntä, joka voimistui lankakerien määrän kasvaessa. Evakoissa puolestaan luotettiin hylättyä tunnelmaa korostaviin luonnonääniin, kuten myös vuorenhuipun myrskyistä ja tuulista säätä kuvastavassa painajaisessa.

Pohjaton kuilu pyrkii herättämään pelaajassa uppoamisen ja valon katoamisen aiheuttamaa ahdistusta, joten äänisuunnittelu oli tässä kentässä erityisen tärkeää. Peliin luotiin äänimaailma, joka ko-

rosti uppoamisen tunnetta. Lisäksi pelaajan ympärille luotiin äänielementti, jonka tehtävänä oli luoda tunnelma siitä, että ympärillä liikkui jotain isoa ja mahdollisesti vihamielistä. Kokemuksen loppuvaiheessa kaikki valo on kadonnut, joten oikean lopputunnelman saavuttaminen perustuu täysin pelaajan kuulemaan äänimaailmaan. Oikeanlaisella äänisuunnittelulla yhdistettynä toimivaan grafiikkaan ja ohjelmointiin painajaiskokemukset saatiin viimeisteltyä lopullista pelikokemusta varten.

Testiä, testiä ja vielä kerran testiä sekä pelin julkaiseminen

Pelin testaaminen on prosessi, joka on käynnissä koko kehityskaaren ajan. Se alkaa tiimin sisäisellä testauksella, jota tehdään ensimmäisistä tuotantokuvista ja koodikokeiluista lähtien. Kun jokin pelin mekaniikka saadaan toimimaan, sen toimintaa testataan yleensä joko muiden ohjelmoijien tai graafikoiden kesken. Tavoitteena on optimaalinen pelikokemus, joten pelitoteutusta halutaan testata niin paljon kuin vain on mahdollista.

Kun pelikokemus alkaa olemaan hieman valmiimpi, mukaan liitetään yleensä muutamia pelitiimin ulkopuolisia testaajia, joilta halutaan palautetta erilaisista peliin liittyvistä asioista. Käytettävyys on tällä listalla varsin korkealla, sillä kehitystyöhön osallistuneet pelitiimin jäsenet saattavat hyvin usein olla sokeita oman toteutuksensa ongelmille. Painajaispeiton tapauksessa ensimmäiset ulkopuoliset testaajat olivat suunnitteluun ja toteutukseen osallistuneita museon henkilöitä.

Kun pelikokemus on viritelty varsin lähelle lopullista versiota, järjestetään pelitesti niin sanotuille loppuasiakkaille. Pelitestaajat laitetaan pelaamaan koko painajaiskokemus läpi, ja testin aikana pelinkehittäjät seuraavat mahdollisia toteutuksessa ilmeneviä ongelmia. Lisäksi testipelaajat täyttävät peliin liittyvän kyselyn, jonka avulla pyritään löytämään mahdollisia kehityskohteita sekä muita ongel-

makohtia. Tämän palautteen jälkeen tiimi palaa vielä kerran peliprojektin pariin ja toteuttaa peliin tarvittavat muutokset ja korjaukset.

Kun pelitiimi, taiteilija ja museon edustajat ovat tyytyväisiä lopulliseen tuotteeseen, seuraa kehitystyön viimeinen vaihe eli peliprojektin julkaiseminen. Pelin näkyvyyden kannalta on tärkeää löytää juuri oikea tapa julkaista peliprojekti niin, että se on helposti saatavilla. Julkaisu vaatii pelin sisäisten elementtien optimointia sekä varsinaisen julkaisupaketin luomista.

Käytännössä tämä pelipaketti on helposti jaettavassa muodossa oleva pelikokonaisuus, joka toimii itsenäisesti sillä tietokoneella, johon peli asennetaan. Mikäli peli julkaistaan jakeluun keskittyvissä alustoissa kuten Steamissa tai Google Play -kaupassa, tarvitaan lisätyötä julkaisun kuvailuun sekä esikatselukuvien ja videoiden luomiseen. Tämän jälkeen vaaditaan vielä julkaisijan hyväksyntä, minkä jälkeen kehittäjät voivat julkaista pelin ja jäädä jännityksellä odottamaan yleisön reaktiota pelikokemuksesta.

Painajaispeitolla julkaisu on vielä edessä, ja museoon koettavaksi ja yleisölle ladattavaksi se saadaan ensi vuoden puolella.

Matka alkuperäisen idean muuttumisesta valmiiksi peliksi on vaatinut paljon suunnittelua, jatkuvaa yhteydenpitoa museon ja kehittäjien välillä sekä paljon kokeilua ja kehitystyötä. Alkuperäinen suunnitelma on muuttunut ja kehittynyt matkan varrella, mutta jo nyt voimme sanoa, että lopputuloksena on saatu toteutettua pelikokemus, joka herättää pelaajissa vaihtelevia tunnekokemuksia ja johon kehitystiimi on kokonaisuudessaan tyytyväinen. Idea on muuttunut peliksi.

Kyösti Koskela

Kirjoittaja on Tarinat peliin -hankkeen pelituottaja ja Kajaanin ammattikorkeakoulun hyötypelikehitystiimin vetäjä.

HAASTE NIMELTÄ 21 TUNTIA

Mitä tapahtuu, kun kielitieteilijä heitetään osallistumaan ensikertalaisena game jamiin? Tarinat peliin -hankkeen hankesuunnittelija Tanja Salonen kertoo sen nyt.

No ainakin siitä syntyy omituinen blogikirjoitus, ajattelen katsoessani ingressiä, kun nyt tätä kirjoitan. Niin, minä tosiaan päädyin 7.-8.11.2018 järjestettyyn Museo Game Jamiin peräti osallistujaksi asti, vaikka alun perin matkasin kollegani Pauliinan kanssa Tamperelle vain työkeikalle. Kyllä, sen oli tarkoitus olla vain kiinnostava työvelvollisuus.

Jostakin syystä jännitin tapahtumaa kovasti jo viikkoa ennen. Sitä oli suunniteltu ja tehty jo niin pitkään, että sen olemisesta tulevaisuudessa oli tullut pysyvä osa todellisuutta. Ja nyt se olikin tässä.

Ja sitten se oli ohitse. Mutta mitä siinä välillä tapahtui? Sen saat kuulla nyt.

Keskiviikko 7.11.2018

Aamu. Jostakin syystä nyt ei jännitä. Kävelemme Pauliinan kanssa Vapriikkiin ja törmäämme rekisteröitymispisteellä yksisarviseen, pirteään naisihmiseen ja valokylttiin. Näin niiden keskiviikkojen pitää alkaa. Kun meidät on rekisteröity peliin, pääsemme etenemään seuraavalle tasolle eli portaat ylös. Menemme sinne Pelimuseon Outin kanssa. Koodi oveen ja sisään.

Avajaisseremonia on vähäeleinen. Pääjärjestäjämme AaKoo (Annakaisa Kultima) käy läpi päivän aikataulua, ja sen jälkeen järjestäjät esittelevät itsensä. Pauliina kertoo Tarinat peliin -hankkeestamme ja tekee sen hyvin. Kuinkas muutenkaan.

Saamme kuulla myös kokeneiden kävijöiden vinkkejä ohjelmoijille,

taiteilijoille ja äänimaailmojen luojille. Museoiden aineistot esitellään. Toistaiseksi tässä ei ole mitään erikoista.

Mutta sitten se alkaa.

AaKoo komentaa osallistujat tutustumaan lähemmin museoaineistoihin ja valitsemaan niistä inspiroivimmat. Sillä pian...

...on aika vaihtaa ideoita. Ja se tehdään ”kujanjuoksulla”. Alkuvaikeuksien jälkeen AaKoo saa järjestettyä osallistujat kahteen riviin ja pääsee murjaisemaan, että nyt deittaillaan. Osallistujat ovat kahdessa rivissä kohdikkain niin, että kaikilla on pari toisessa rivissä ja rivien väliin muodostuu kuja. Siinä sitten esittäytyään ja esitellään omia ideoita toiselle, kunnes aika umpeutuu. Ja hep, sitten on toisen rivin äärimmäisen jäsenen juostava rivinsä toiseen päähän, jotta rivi pääsee siirtymään ja parit vaihtuvat. Joka kierroksella keskusteluaika lyhenee.

Osallistujissa tämä kuvio näyttää herättävän hilpeyttä. Minuunkin tarttuu heidän positiivinen asenteensa, mutta samalla mieleen muistuu synkkä muisto kouluajoilta. Jouduin aikanaan äidinkielen tunnilla tällaisen ”leikin” osallistujaksi koulukiusaajieni kanssa, eikä oma asiallinen käytökseni pelastanut minua solvaamismonologeilta, joita sitten jouduin kuuntelemaan muutaman peräjälkeen.

Kuinka moinen tulikin nyt yhtäkkiä mieleen pilaamaan tunnelman! No, onneksi ei itse tarvitse osallistua tuohon nyt. Vaikka nyt tässä on vain fiksuja aikuisia ja tunnelma on rento, silti.

Jutun tarkoitus on vain virittää osallistujat esittelemään ideoitaan julkisesti koko joukolle.

Ideoiden esittelyssä ei anneta armoa. Aika on lyhyt, mutta hyvin nämä pitchauksistaan näyttävät suoriutuvan.

Näillä pelityypeillä tuntuu selvästi olevan kyky aloittaa ideansa kehittäminen oikeista asioista. Hyvin perustason jutuista. Mietin niitä omia osittaisia peli-ideoitani, joita minulla on silloin tällöin ollut. Ne ovat lähteneet aivan eri tavalla rakentumaan.

Olisi kiinnostavaa tietää, kuinka se peli-idea lopulta lähtee kehittymään ammattilaisen päässä. Kai siihenkin alkaa kokemuksen myötä jokin kaava muodostua. Sellainen ajatteluprosessi, joka on erilainen kuin tällaisella maallikolla.

Joku (jonka nimen olen jo unohtanut tässä vaiheessa) haluaisi tehdä Kalevala-aiheisen taistelupelin ja kaipaisi jotakuta tuottamaan sisäl-

töä peliin. Mielessäni käy, että vaikka en itsekään ole mikään Kalevala-fani ja tietoni ovat edelliseltä vuosikymmeneltä, minusta voisi olla tässä jotakin hyötyä. Ainakin edes siitä kielinäkökulmasta. Se tarkoittaisi, että pääsisin osallistumaan tapahtumaan oikeasti enkä vain jäisi sivuun dokumentoimaan sitä. Kiinnostava ajatus.

Mutta pelottaa. Ihan varmana täältä löytyy joku sopivampi. Antaa ammattilaisten hoitaa nämä jutut keskenään. Idean esittäjä saakin ennen pitkää kaverikseen jonkun. Joo, antaa olla.

Harmittaa silti ja olen vihainen itselleni. Pauliina tulee viereeni tarkkailemaan tiimiytymisprosessia ja purkaudun hänelle. "Aina näissä sosiaalisissa jutuissa sama homma. Miks helvetissä mää olen niin paska?"

Pauliina sanoo, etten ole, ja rupeaa innoissaan puskemaan: "Mene, mene!"

Kujan valopäässä tapahtui jotakin hauskaa. Tanja Salonen / SML



En.

Tiimiytyminen on ohi ja pöytiä aletaan järjestellä. Järjestelyjä väistellessäni mietin, että mitähän minun nyt kuuluu tehdä. Tässä on vielä monta tuntia työvelvoitetta edessä, ja jos nyt sijoitun täällä johonkin ja yritän keskittyä *Museo*-lehden oikolukuhommiin, en kuitenkaan pysty keskittymään ja...

Ja mielessäni jäytää ajatus, että tekisi mieli osallistua.

Istahdan miettimään tätä salin etuosaan ja siitä minut löytää AaKoo. Näytän kuulemma kodittomalta. Niinhän minä olenkin. Kerron ongelmani ja AaKoo rientää heti pois luotani. "Mä kysyn!" Ääääääh, kuinka noloa.

Tuleva tiimini ottaa minut kuitenkin vastaan hyvin. Tässä ovat Jani ja Maiju, jotka saavat sietää seuraani huomiseen saakka. Kun sanon, että tämä koko homma ujostuttaa, koska pelkään, ettei minua hyväksytä mihinkään, Jani tokaisee: "Me hyväksytään kaikki!"

Kiitos.

Maiju on Vantaan kaupunginmuseolta. Janin taustasta en tiedä tällä hetkellä mitään. Mutta sen tiedän, että minä ja Maiju olemme hie-
man hukassa.

Jani sen sijaan tietää, mitä tekee. Yritämme Maijun kanssa parhaamme mukaan olla jotenkin mukana tässä. Meidän pitäisi alkaa suunnitella pelin tarinataustaa, mutta homma tuntuu ainakin omasta mielestäni junnaavan paikallaan. Janin pitää selittää meille pelin aiottua toimintaperiaatetta, ja samalla hän kirjoittelee sitä näkyviin yhteiseen GDD-tiedostoon. Tunnumme etenevän hyvin vaivalloisesti.

Yksi syy, jonka vuoksi tarinanluontiin lähteminen on hankalaa, on se, että minä ja Maiju emme tiedä pelin tekemisen teknisestä puolesta mitään. Maiju tuo tämän jossakin vaiheessa julki ja minä komppaan.

Minun käy Jania sääliksi. Meneeköhän hänen jamikokemuksensa nyt kovinkin pilalle, kun tiimissä on kaksi hämmentynyttä ensikertalaista?

Ei hän ainakaan vaikuta siltä, että menisi. Yritämme Maijun kanssa suhtautua asiaan huumorilla.

Vihdoin etenemme siihen pisteeseen, että pitäisi ruveta tuottamaan tekstiä. Homman alussa mainitsin, että kalevalamittainen tekstikin minulta saattaisi luonnistua, ja Jani pitää siitä kiinni. Hän haluaa, että sitä tehdään. Okei sit.

Käymme Maijun kanssa vielä kalevalaistamassa itsemme alakerran *Birckalassa*, ja sitten hommiin.

Iltapäivän mittaan Maiju joutuu lähtemään johonkin ja olemaan poissa jonkin aikaa. Sillä välillä minä pikaluen Kalevalan, muistutan itselleni, kuinka se kalevalamitta menikään (se yksinkertaisempi, ei klassinen) ja alan kääntää yhtä pätkää tiedostostamme kalevalaksi. Maiju tulee takaisin. Dumpppaan kalevalarunoihini tiedostoon ja esitelen Janille ja Maijulle. Tuotos saa hyvän vastaanoton.

(Ja myöhemmin tämä ensimmäinen tuotettu pätkä muuten myös päätyi pelimme itch.io-latauksen kuvaukseksi.)

Mokomaa pitää tehdä lisää. Maiju on nopea tekemään esiversioita teksteistä ja minä sitten kuljen perässä varmistamassa, että "kalevalakoodi" toimii. Tuntuu jännältä tajuta, että tästä koko joukosta ihmisiä, jotka täällä nyt ovat, minä olen tällä hetkellä todennäköisesti ainoa, joka pystyy tekemään tämän ilman suurempia vaivoja.

Pian sata vuotta täyttävä viipurilainen mummoni olisi varmaan ylpeä, että jatkan täällä runonlaulajien perinnettä.

Olen tarkkaillut tässä samalla muita tiimejä. Aikamoinen haaste. Yksi tiimi todella rupesi tekemään vr-peliä.

Jossain välissä käyn hakemassa lisää teetä. Siinä samalla kuulen, kun "sisällissotatiimi" naureskelee jollekin tekstille, jota he ilmeisesti suunnittelevat pelinsä kuolinruutuun. "You will forever be remembered as the postman that failed." Hihittelen itsekseni. Niin sellaista tekstiä, jota odotinkin täällä kuulevani!

Kysyn Janilta jossakin vaiheessa hänen aiemmista peliprojekteistaan. Hän innostuu näyttämään pelin, jonka hänen tiiminsä teki eräässä aikaisemmassa game jamissa. Pauliina kokeilee peliä ensimmäiseksi ja sen jälkeen minä ja Maiju. Pauliinalla menee hyvin, Maijulla vielä paremmin ja minulla, jolla sentään on paljon enemmän kokemusta peleistä kuin Pauliinalla, kaikkein huonoimmin.

Pitikin kysyä.

Iltaisen puolella klassinen game jam -hetki toteutuu. (Tai ainakin uskon, että tämä on tavallista.) Kun Jani testaa peliämme, se ei toimikaan kuten hän on odottanut. "Miks se tekee tolla tavalla!?" hän päivittelee. Hetken ruutua tuijotettuaan hän kuitenkin tuumaa rauhallisesti, että korjataan, ja sitten hän myös alkaa tehdä niin.

Tässä tilanteessa on jotenkin sympaattinen flow. Sivusta seurattuna tämä ongelman ilmeneminen ja ratkaisuprosessin käynnistyminen ovat yhtä sujuvaa jatkumoa. Tämä tyyppi ei kaiketi ole epävarma säättäjä vaan joku, joka haluaa oppia tekemään asiat kunnolla. Myhäilen tyytyväisenä itsekseni. Sellaisen työskentelyä on mukava katsella.

19:00 aikoihin pidämme kaikki työskentelytaun ja katsomme, mihin vaiheeseen tiimien pelit ovat edenneet. Näen (ja muutkin näkevät) nyt ensi kertaa kunnolla, mitä muut ovat oikein tehneet edellisten tuntien ajan.

Tiimien pelit näyttävät silmäni omituisen valmiilta ensi vilkaisulla, ja tiedän kyllä heti, miksi. Ydinsisältö ensimmäisenä. Se onkin näihin nyt tehty.

Koska aikaa pelien tekemiseen on tapahtumassa rajatusti, täällä pääsee näkemään kuin pikatoistona yhden version pelin syntyprosessista ja kehittymisestä lopulta pelattavaksi tuotokseksi. Olen nyt todella tyytyväinen, että olen tässä mukana osallistujana.

Illan tilannekatsauksen jälkeen jotkut alkavat ennen pitkää kierrellä toisten tiimien läheisyydessä päästäkseen pelaamaan näiden pelejä. "Onks teillä jotain pelattavaa?" "Kuis teillä menee?"

Mekin saamme testaajan.

Testattuaan hän poistuu kiireisesti.

Kun myöhäisiltä koittaa, alkaa olla aika lähteä pois. Jani toteaa, että valmista ehtii kyllä tulla huomisen aikana. Mitäpä tuohon voi itse sanoa.

Kun itse jätän salin, saan onneksi Maijun mukaan turvaamaan matkaani Tampereen keskustassa. En luota siihen. Pääkaupunkiseudulla olen tottunut siihen, että kaikkialla pitää olla varuillaan, mutta silti en ole onnistunut välttymään uhkaavilta tilanteilta. Nyt ei kuitenkaan tapahdu mitään.

Kun menen nukkumaan, olo ei ole minkäänlainen. Vain väsynyt. Oikealle kyljelle kääntäessäni selän kuukauden vanha leikkausarpi ilmoittaa olemassaolostaan. Ehkä se tajuaa, että seuraavana maanantaina se saa seuraa. Nukahdan ennen pitkää.

Torstai 8.11.2018

Herään. Ja olen yhtäkkiä ihan pirteä! Mitähän...?

Kello on 5:35. Ei TAAS! Nukahtaminen onnistuisi seuraavan kerran



Testaajamme (joka on pian liukeneva paikalta) valmiina taistoon.
Tanja Salonen / SML

vasta puoli kahdeksalta, mutta silloin pitää nousta ylös. Tiedän jo nyt, että uninen perusvire pysyy minussa koko loppupäivän. Voi harmi.

Vapriikin aulassa odottaa jo aikaisimpia jammailijoita. Menemme Pauliinan kanssa suoraan ylös ja sanon Pauliinalle, että iskee vain koodin oveen. Jostakin syystä muistan sen vielä. Ovi avautuu ja käyn kutsumassa muut aulasta sisään.

Kun Outi tulee paikalle, hän hihkaisee heti, että tilassa on sama tuttu ja turvallinen, tunkkainen ilma kuin eilisiltana. Naureskelemme. Mitä sitä tiloja ilmastoimaan tällaisia tapahtumia varten!

Homma jatkuu tänään suoraan eilisestä. Porukka on hieman vaihtu-

nut eilisiltaisesta, mutta yhä täällä vallitsee mukava tekemisen meininki. Projektit etenevät.

Minun päässäni sen sijaan ei liiku oikein mikään. Univaikeudet. Olen niin kateellinen näille muille, kun ne vain tekevät hommiaan ja vie läpä hyvin.

Jossakin vaiheessa Jani pitää tauon ja tokaisee, että peli näyttää hyvältä. Kyllä se ajoissa valmiiksi saadaan hyvässä kuosissa, vaikka hän kuulemma eilisiltana mietti, onko se mahdollista. *No niin varmaankin, kun sinä teet*, totean mielessäni. Kuinka joku voi olla noin pirteä?

Tänään saamme muuten myös musaa peliin. Viereisen tiimin Anna lupautui tarjoamaan meille kykynsä käyttöön, ja näin pelistämme saadaan entistäkin kalevalaisempi.

Hyvä kun tiimirajat eivät ole tiukkoja. Ilman Annaa tuloksena olisi taatusti valjumpi peli.

”Voit sä pitää tauon jossakin vaiheessa jos haluat”, Jani toteaa.

Hmm, niin, mutta ehkä se olisi pitänyt pitää jo. Haluaisin niin käydä hakemassa energiaa jumittuneeseen päähäni Pelimuseon pelihallin *Twilight Zone* -flipperistä, mutta mitä jos jäänkin sinne sitten innoissani takomaan miljoonia? Ei jotenkin tunnu enää sopivalta nyt.

Tämä onkin varmaan hyvin ainutlaatuinen paikka game jamille, kun on mahdollisuus poistua pelaamaan tai museokävelylle tuosta vain

Vr-tiimillä on ilmeisesti ollut joitakin ongelmia.

Selkäni takana puuhaavassa isossa tiimissä puolestaan edistetään radiopeliä, ja tiimin museoihmiset jatkavat juttujaan pelihemmojen kanssa. Hienoa! Mielenkiintoinen on sekin keskustelu, jossa mietitään, kuinka pelin radioon saadaan ohjelmasisältöä. Tampere-ra-

dioäänien olen sen sijaan kuullut jo vähän turhankin monta kertaa.

En tiedä Maijusta, mutta minua ainakin on yhä enemmän alkanut häiritä se, että en oikeasti tiedä, mitä Jani tekee. Jos tietäisin, voisin hahmottaa niin paljon kaikkea olennaista tämän meidän pelimme toiminnasta. Olisi varmasti auttanut tässä pelin tekemisessä.

Samalla tiedän, että tunne johtuu enemmän omasta vajaasta tietotaidostani kuin itse tilanteesta. Tapahtuman jujuna ei ole se, että kenelläkään olisi velvollisuus opettaa tiimikavereitaan, vaan se, että tietämättömällä on oikeus oppia. Oikeutta pääsisi käyttämään hyväksi kysymällä asioita, mutta enhän minä nyt semmoista kehtaa mennä tekemään.

Ei keskittyneitä saa häiritä!

Hajahuomioita:

- Tuntuu jotenkin oudolta, että täältä on porukkaa jo lähtenyt. Pari henkilöä yhdestä tiimistä on jo poissa pelistä, koska peli on valmis. Tulee ihan sellainen olo kuin tapahtuman alussa yhteen sidottu joukkomme olisi hajonnut.
- Välillä pitää antaa katseensa levätä. Katson työskentelevää Jania, sitten keskittyneitä Maijua ja lopulta sisällissotatiimiä. Äh, eikö täällä ole mitään paikkaa, johon laskea katseensa ilman, että tuntee tuijottavansa? No, katossa on harmaata.
- Kauhea nälkä.

Viimeistelemme tekstejä ennen kuin Maiju joutuu lähtemään ja peli on ladattava esiteltäväksi. Maiju haluaa myös käyttää kalevalakoodia.

”Älä kato sitä klassisen säännöstöä vaan väljempää. Kahdeksan tavua säkeeseen niin siitä se lähtee”, tiivistän.

Maiju on taas nopea. Kun hän palaa Vantaalle, hän voikin alkaa kirjoittaa kalevalaksi museossaan.

Jani tsekkailee tekstejämme ja rupeaa ehdottamaan sanoja joihinkin kohtiin. Yksi pätkä pitää vaihtaa, jotta se sopii paremmin. ”Kaikkiin mahdollisiin tilanteisiin tässä kohdin?” täydennän Janille. Tosiaan, hyvä huomio.

Jani yllättää minut positiivisesti, kun hän rupeaa vihdoin itsekin laskemaan tavuja erään ongelmallisen tekstinkohdan äärellä tarkistaakseen, sopiiko hänen ehdottamansa sana säkeeseen. Jess, tämän halusinkin nähdä! Tuon alan ihminen kyllä oppii nämä kielijutut helposti, jos haluaa.

Tapahtuma lähenee loppuaan ja pian on aika katsoa, mitä kaikki ovat saaneet aikaiseksi. On koittanut aika ladata pelien pelivideot esiteltäväksi. Nyt sitä on vain mentävä. Kukaan ei kuitenkaan näytä hötkyilevän tai panikoivan asian kanssa, ja hausointa tässä on se, että odotinkin näin tapahtuvan. Sen verran taitavaa tämä porukka on.

Kun kaikkien videot ovat valmiina, meidät patistetaan yhteiskuvaan Pelimuseon puolelle. Jotenkin ihmiset tuntuvat tajuavan itsestään, että pitkät eturiviin ja lyhyemmät korokkeille. Sijoitun suosiolla alas tapahtuman alussa meille luennoineen Henrin lähelle. Jani tulee väliimme, ja näin on saatu kuvan keskiosa kivasti tukittua yli 180-senttisillä henkilöillä.

Kuinkahan kauan tässä pitää pönöttää? Jostain takaani kuuluu, kun joku naureskelee: ”Mikä konsoli mulla on pään päällä!?” Alkaa yleinen läpänheitto koulukuvauksista.

Olen kyllä erittäin kiinnostunut näkemään, kuinka hölmö yhteiskuvastamme tuli.

Näin tapahtuma valuu kohti loppuaan. Kaikki tiimit esittelevät vielä pelinsä muille, ja taputamme ja sopivissa väleissä myös nauramme kaikkien suorituksille. Todella kivaa, kun kaikki ovat hyvällä mielellä.

Sen kummallisempia juhlallisuuksia ei pidetä, vaan kaikki päättyy lo-



Esittelyssä *Civil War Postman 1918*, jonka jännittävät käänneet herättävät katsojissa hilpeyttä. Tanja Salonen / SML.

pulta keskusteluihin ja tilan siivoamiseen. Ei tässä oikeastaan muuta kaipaakaan. Jää tunne, että mukava tapahtuma oli.

Voisin aivan hyvin kuvitella osallistuvani uudelleenkin johonkin game jamiin, vaikka en ole nyt sen enempää pelialan ihminen kuin olin tänne tullessani. Pitäisi vain valmistautua paremmin sillä ajatuksella, että osallistuu.

Jokin sentään on kuitenkin muuttunut.

Näet tiivistän Janille vielä innoissani, että Tampereelle tullessani en ollut osallistunut tällaiseen tapahtumaan kertaakaan, mutta nyt minulla on jo YKSI kokemus. Jani toteaa hymyillen: "Sä sait levelin!"

Sitä se kokemuksen kerääminen ja haasteiden selvittäminen teettää.

.....

Näin häämöttää viimein kaivattu loppu tässä tekstissä. Joten, helpottaakseni sitä, että muutkin saavat samanlaisia suorituksia statuksiinsa, päätin vielä koota...

Ensikertalaisen vinkit epäilijälle, joka miettii, osallistuako game jamiin

1. Osallistu.
2. Epäritkö vielä? Voi hyvänen aika. Olen itse hiljainen tarkkailija ja pohdiskelija ja vielä ruman näköinenkin, mutta millään tällaisella ei ollut muille mitään merkitystä. Kukaan ei lynkkaa sinua sen vuoksi, mitä olet. Tapahtumassa on tarkoitus mennä asiat edellä.
3. Et ole pelialan ihminen? Mitä sitten? Tämä on juuri se tilaisuus, jossa noihin mokomiin pääsee tutustumaan sekä näkemään ja tekemään samalla jotakin uutta ja mielenkiintoista.
4. Jos jamin järjestäjänä heiluu Annakaisa Kultima, olet hyvissä käsissä. AaKoo auttaa, lohduttaa ja neuvoo. Kuningatar taatusti osaa asiansa ja pitää huolta valtakunnastaan.
5. Muista hyvä ensikertalainen kommunikoida tarpeeksi muiden tiimisi jäsenten kanssa! Nimenomaan niiden kokeneempien. Kysy rohkeasti, jos haluat tietää. Itse en tehnyt niin tarpeeksi, mutta uskon, että kokeneempi tai tietävämpi varmasti esittelee tietoaan ja taitojaan ihan mielellään. Ainakin hetken. Niin, ettei se laumata aikataulua.
6. Tulevia jameja löydät mm. Finnish Game Jamin sivuilta.

Museo Game Jamin valmiit pelit löytyvät [täältä](#). Oman tiimini peli on Osma Uljas Otsonpoika.

P.S. Toivottavasti se ovikoodi on vaihdettu.

PELIKEHITYSTÄ MUSEOILLE – ÖNNISTUMISEN KULMAKIVET?

Yhteistyöhön on panostettava, kun museoalan ja pelialan toimijat toteuttavat yhdessä pelin museoon. KAMK:n lehtori Tanja Korhonen kertoo, kuinka yhteistyö toteutui Tarinat peliin -hankkeen peliprojekteissa.

Tämän vuoden aikana olemme aktiivisesti kehittäneet pelejä suomalaisten museoiden kanssa Tarinat peliin -hankkeessa. Kolme toteutusta on tehty virtuaalitodellisuus-peleinä (vr, virtual reality) ja -kokemuksina sekä yksi mobiilipelinä. On ollut mielenkiintoista nähdä, miten innolla museoiden toimijat ovat lähteneet mukaan projekteihin!

Pelitiimillekin on tullut mietittävää siinä, milloin vr-toteutus on peli ja milloin kokemus. Itse rajaisin sen niin, että kun virtuaalitodellisuudessa ei toimita, vaan seurataan tapahtumia, voi puhua ennemmin kokemuksesta. Pelissä taas ollaan pelaajana, aktiivisena toimijana.

Mitä ajatuksia ja tunteita tämä kuva herättää sinussa?



Maailmalla trendinä on luoda etenkin virtuaalisia museokokemuksia. [Tech Trends](#) (18.9.2018) kuvaa Linden Lab's Sansarin, Intelin ja Smithsonian American Art Museumiin uutta yhteistyötä Renwick-gallerian osalta. Tavoitteena on ollut paitsi tehdä museokokemuksista helpommin saavutettava, myös antaa ihmisille henkilökohtainen kokemus taiteen parissa. Projektissa käytetään fotogrammetria-menetelmää ([photogrammetry](#)), mitä on soveltuvien osin käytetty myös *Tarinat peliin* -hankkeessa. [Sansar](#) toimii myös sosiaalisena vr-alueena, joten vierailijat voivat myös kohdata toisensa [virtuaalisesti](#).

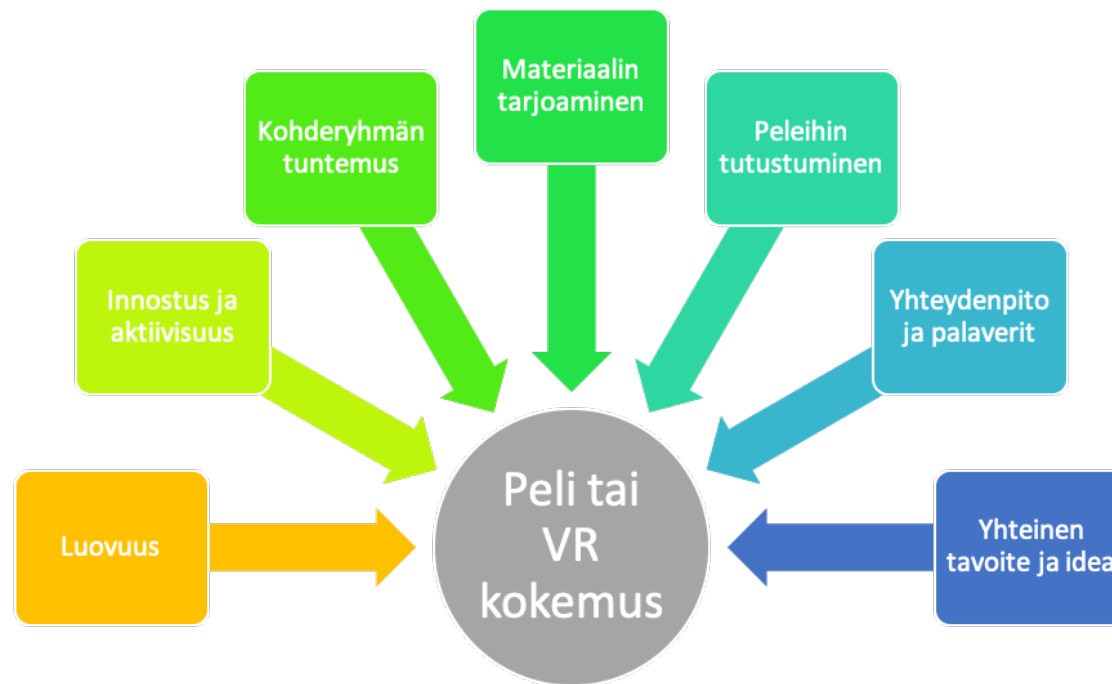
Tarinat peliin -hankkeessa virtuaaliseksi taidekokemukseksi luotiin toteutus Suvi Solkion *Painajaisista paksu peite* -installaatiosta, joka on esillä [Kajaanin taidemuseossa](#). Kehitystyöstä kertoi tarkemmin Kajaanin ammattikorkeakoulun pelituottaja Kyösti Koskela edellisessä [blogissamme](#). Tällaisessa yksittäisen taideteoksen ympärille kehitetyssä virtuaalikokemuksessa on ollut erittäin tärkeää, että museon henkilöstön, taiteilijan sekä pelitiimin välillä on ollut yhteinen tavoite sekä hyvä kommunikaatio. Lopputuloksessa näkyy jokaisen osapuolen mukaan tuoma osaaminen. Pelinkehittäjille annettu vapaus kehittää omanlainen näkemys taideteoksen painajaisista on luonut uutta virtuaalitaidetta.



Virtuaalitodellisuudessa mennään tunnetasolla vahvoihin kokemuksiin, ja testausvaiheessa huomattiin, miten eri henkilöt reagoivat aivan eri tavoilla samassa tilanteessa. Esimerkiksi tämän tekstin alussa oleva kuva evakot-painajaisesta herätti monenlaisia, vahvojakin tunteita, kuten kauhua tai pelkoa, mutta osalle siitä välittyi vain surua tai apea tunnelma.

[Tekniikan museon](#) kanssa yhteistyö pelikehityksessä lähti käyntiin viime vuoden syyskuun lopussa. Silloin tapasimme ensimmäisen kerran ja hahmottelimme vaihtoehtoja. Tämän jälkeen *Tarinat peliin* -hankkeen puitteissa järjestettiin hyötypelipaja, jossa pystyi ideoimaan peliä, sekä tarinapaja. Tekniikan museon henkilöstö perehtyi peleihin tarkemmin, etenkin virtuaalitodellisuuden tuomiin mahdollisuuksiin ja kohderyhmän eli koululaisten suosikkipeleihin.

Ratkaisevaksi tekijäksi peli-idean löytymisessä muodostui kuitenkin pelitiimin ja museon tuottajan tapaaminen, jossa lähdettiin miettimään [Job simulator](#) -tyyppistä peliä [ESKO](#)-tietokoneen ympärille. ESKO on ensimmäinen Suomessa rakennettu tietokone, eikä se ole enää oikeasti käytettävissä – mutta virtuaalitodellisuus herättää sen uudelleen eloon!



ESKO-pelissä pelaaja toimii harjoittelijana, jonka tehtävänä on korjata tietokoneen toimintaa ja ohjelmoida yksinkertaistetulla tavalla. Luotu koodi syötetään reikänauhan kautta, ja jos vaiheet onnistuu tekemään oikein, leikkitykin efektit palkitsevat. Tässä pelissä erityistä huomiota kiinnitettiin ympäristön autenttiseen mallinnukseen sekä ESKOn oikean toiminnan opettamiseen. Näissä olivat isona apuna kaikki Tekniikan museon tarjoama materiaali sekä mahdollisuus tehdä fotogrammetrian avulla osa mallinnustyöstä. Museon aktiivinen ote kehitystyössä, ideoinnissa ja palautteen annossa oli myös yksi keskeinen menestystekijä ESKO-pelin kehityksessä.

Testitilanteissa kehittämämme pelit ja kokemukset on otettu hyvin positiivisin mielin vastaan. Testaajien palautteissa on tullut ilmi, että vr-toteutus voi herättää kiinnostuksen lähteä katsomaan alkuperäistä teosta paikan päälle museoon tai avata enemmän tarinaa taideteoksen takana.

Yhteenvetona voisin todeta, että jo peli-idean tai kehitettävän vr-kokemuksen alkuvaihe vaatii yhteistyötä ja palaveriteita eri toimijoiden kesken. Museon henkilöstön olisi hyvä tutustua peleihin ja erilaisiin

vaihtoehtoihin sekä miettiä valmiiksi kohderyhmä, sillä kaikki tämä helpottaa yhteisen sävelen löytämistä.

Jos peliä tai vr-kokemusta lähdetään hankkimaan kilpailutuksella, vaatimusmäärittelyn tarjouspyyntöön voi tehdä yhteistyössä jonkin pelialan toimijan kanssa. Tässä vaiheessa voi myös kartoittaa projektin vaatimaa aikaa, resursseja ja budjettia. Kun pelinkehitys käynnistyy, museon tulisi varata resursseja paitsi yhteydenpitoon, myös materiaalin toimittamiseen ja mahdollisiin museoesineiden kuvauksiin – sisällöllinen substanssiosaaminen ja kohderyhmän tuntemus tulee aina museoalan ammattilaisilta.

Kannattaa myös muistaa, että kun pelinkehittäjille annetaan vapaus toteuttaa peli omalla tavallaan, saadaan aito luovuus valloilleen myös pelisuunnittelussa. Tällöin tuloksena on uudenlaisia ratkaisuja. Eikä sovi unohtaa, että museoalan toimijoiden innostus ja aktiivinen osallistuminen projektiin on yksi onnistumisen kulmakivistä.

Lisää tietoa Tarinat peliin -hankkeesta kehitetyistä peleistä löytyy sivustolta <https://cse.fi/vr-museums/>.

MATCH MADE IN HEAVEN?

Tarinat peliin -hanke kysyi pelialan yrityksiltä, kiinnostaako niitä yhteistyö museoiden kanssa. Museoilta kysyttiin, ovatko pelialan yritykset kiinnostavia yhteistyökumppaneita. Hankkeen projektipäällikkö Pauliina Kinanen kertoo nyt, millainen yhteistyö kiinnostaa. Ovatko museot ja pelialan yritykset epätodennäköisiä kumppaneita vai "match made in heaven"?

Museoita kiinnostaa pelillisuus

Museoita kiinnosti erityisesti pelillisyyden hyödyntäminen esimerkiksi näyttelyissä. Myös digitaalisen pelin tekeminen ja kokoelmissa olevien objektien tarjoaminen peliyrityksen käyttöön saivat kannatusta. Yhtä vastaajaa kiinnosti *"pelillisyyden hyödyntäminen näyttely-ympäristössä ja kokoelmien virtualisointi"* eli *"lisäarvon luominen pelillisyyden kautta"*.

Vastausten perusteella on selvää, että museoissa tunnistetaan pelillisyyden ja digitaalisten palveluiden potentiaali uusien yleisöjen saavuttamisessa sekä toisaalta se, että yhteistyökumppaneita tarvitaan tämän potentiaalin toteuttamiseen.

"Olemme pohtineet eri keinoja saada nuoret ja lapset kiinnostumaan museostamme digitaalisten, osallistuttavien ja pelillisten tapojen kautta. Museoalueemme on niin iso, että näemme siinä montakin potentiaalista vaihtoehtoa kehittää sekä pelialaa että museota."

"Olemme avoimia kaikenlaiselle yhteistyölle. Meiltä löytyy asiantuntemusta esihistoriasta nykypäivään sekä esineistä ja ympäristöistä tapoihin ja uskomuksiin. Osaamme myös kertoa näistä tarinallisesti kiinnostavalla tavalla. Me sen sijaan emme osaa koodata, tehdä 3D-mallinnoksia, animointeja tms."

Pelialan yritykset haluavat hyödyntää museoiden asiantuntemusta ja tuottaa pelejä

Kenties itsestään selvästi pelialan yrityksiä kiinnostaa pelien tuottaminen museoille. Yritykset ovat kuitenkin kiinnostuneita myös museoiden asiantuntemuksen hyödyntämisestä. Museoitten kannattaisikin profiloitua entistä vahvemmin historian, taiteen ja kulttuurin asiantuntijaorganisaatioina ja tarjota asiantuntijapalveluitaan myös kaupalliselle sektorille, esimerkiksi juuri pelialan yrityksiin suuntaan.

Moni peliyritys tunnistaa museoissa olevan asiantuntemuksen sekä museosisältöjen ja -ympäristöjen tarjoamat mahdollisuudet uudellisille digitaalisille kokemuksille.

"Mikäli haluaisimme tehdä esimerkiksi historiallisesti paikkansapitävän pelin, olisi museon apu korvaamatonta. Toisaalta mielessämme on käynyt myös tuottaa interaktiivista VR-sisältöä museoille."

"Olisimme kiinnostuneita hyödyntämään asiantuntemusta omissa tuotteissamme sekä myös tuottamaan kokemuksia rikastavaa sisältöä museoille. Esimerkiksi VR:llä tai AR:llä olisi mahdollista kokea historiallisia tapahtumia ja/tai ympäristöjä täysin uudella tavalla."

"Digitaalisen sisällön tuottamista museoille, esim. historiallisten kohteiden 3D-taltiointi (fotogrammetria), interaktiivisten sisältöjen ja visualisointien tuottaminen (esim. VR-kokemukset, virtuaaliset museonäyttelyt, pelillistäminen yms.)"

”Olemme aina avoimia yhteistyölle, jos halutaan luoda peli. Muuten museon kanssa yhteistyössä kiinnostaa asiantuntijat ja museon kokoelmat, ja niiden tuominen peleihin.”

”Haluamme toteuttaa hyötypelejä esim. opettamalla jotain museon sisältöä pelien avulla, tai lisäämällä museon houkuttelevuutta pelin tai pelillisyyden avulla. Meillä on kokemusta VR-peleistä sekä mobiilipeleistä.”

Mitä tarvitaan yhteistyön tiivistämiseksi?

Museot kertoivat kaipaavansa enemmän perustietoa peleistä ja pelillisyydestä. Lisäksi niissä kaivataan tietoa yhteistyöhön liittyvistä sopimuksista ja tekijänoikeuksista sekä yhteystietoja pelialan yrityksiin. Pelialalla puolestaan halutaan yhteistyöstä kiinnostuneiden museoiden yhteystietoja sekä perustietoa (digitaalisesta) kulttuuriperinnöstä.

Jälkimmäiseen tiedontarpeeseen vastaa muuten pelialalle suunnattu, mutta kaikille avoin verkkokurssi [Kulttuuriperinnöstä potkua peliin!](#)

Kyselyssä tiedusteltiin myös yhteistyön rahoituskysymyksiä. Millaisia kustannuksia pelialan yrityksille tulisi museon asiantuntemuksen tai kokoelmien käytöstä osana toimintaansa? Ovatko pelialan yritykset valmiita maksamaan tästä?

Tulosten perusteella museoissa ei ajatella yhteistyötä ennen kaikkea tulojen hankkimisen näkökulmasta, vaan nimenomaan yhteistyönä. Jotkin – tosin vähemmistö – pelialan yrityksistä olisivat valmiita maksamaan museoille asiantuntija-avusta tai kokoelmien käytöstä. Museoiden hoidossa olevan kulttuuriperintöaineiston käytön maksullisuutta voi olla vaikea perustella, mutta asiantuntijapalveluiden hinnoittelu ja myyminen entistä laajemmin voisi olla museoille sopiva tulonlähde.

Kaiken kaikkiaan sekä museoiden että pelialan yritysten vastauksista kävi ilmi, että projektirahoitus on edelleen realistisin ja ehkä myös kannatetuin vaihtoehto yhteistyön rahoittamiselle.

Miten löytää se oikea?

Ingressin kysymykseen palataksemme museot ja pelialan yritykset voivat hyvinkin olla ”match made in heaven”, kunhan vain kumppaninhaussa onnistuvat. Kyselymme perusteella sekä museot että pelialan yrityksen kokevat yhteistyökumppanin löytämisen hieman vaikeaksi. Lukemattomat museot suunnittelevat pelillisyyden tai esimerkiksi VR- ja AR-tekniikoiden hyödyntämistä sisältöjensä välittämisessä. Monissa peliyrityksissä taas on aitoa kiinnostusta ja usein myös osaamistakin historian ja taiteen hyödyntämiseen. Miten museot ja yritykset saadaan kohtaamaan?

Tosiasia on se, että Supercellin tai Rovion kaltaiset suuret, kaupalliset yritykset tuskin ovat museoiden potentiaalisia yhteistyökumppaneita. Tosin niissäkin saatetaan tarvita museoissa olevaa asiantuntemusta. On kuitenkin olemassa paljon – usein pieniä – pelejä ja digitaalisia palveluita tuottavia yrityksiä, jotka ovat kiinnostuneita yhteistyöstä. Kyselymme vastanneista yrityksistä yhtä lukuun ottamatta kaikki olivat mikroyrityksiä tai pieniä yrityksiä.

Kyselyyn osallistuneiden museoiden ja pelialan yritysten yhteystiedot jaetaan niille vastaajille, jotka jakamiseen antoivat luvan. Näin saatetaan ainakin muutama yhteistyöstä kiinnostunut museo ja yritys kontaktiin toistensa kanssa. Tulevaisuuden yhteistyötä helpottamaan suunnittelemme Tarinat peliin -Facebook-sivun muuttamista avoimeksi museo- ja pelialan yhteiseksi ryhmäksi, jossa yhteistyöstä kiinnostuneet kumppanin tai tiedon etsijät voisivat löytää toisensa. Myös tämän vuoksi kannattaa klikata itsensä tykkäämään ja seuramaan Tarinat peliin -Facebook-sivua!

Tarinat peliin Facebookissa www.facebook.com/tarinatpeliiin.

Kysely toteutettiin syyskuussa 2018 ja siihen saatiin museoilta 29 ja pelialan yrityksiltä 18 vastausta. Tämän kirjoituksen pohjana toimi hankesuunnittelija-tiedottaja Tanja Salosen tekemä yhteenveto kyselyn tuloksista.

VIERASKYNÄ: TARINAT PELIIN -HANKE TEKI PELIN TEKEMISESTÄ OPPIMISPELIN!

Tarinallistaja Anne Kalliomäki oli mukana menossa, kun Tarinat peliin -hanke päätti tuottaa museoille pelin... pelien tekemisestä. Anne kutsui pelin tekemisessä mukana olleet osapuolet keskustelemaan, miten prosessi eteni.

Pelit ovat keino välittää tietoa osallistavalla ja viihdyttävällä tavalla. Oma osuuteni tarinallistajana oli suunnitella Pelittääkö sinulla? -pelin tarinakonseptia ja käsikirjoittaa pelin tarinallinen osuus. Varsinainen sisältövastuu pelin tekemisessä oli Museoliiton **Pauliina Kinasella** ja **Tanja Salosella**. Team Jolly Rogerin **Niklas Saari** tiimeineen vastasi pelin käytännön toteutuksesta.

Keskustelimme Pauliinan, Tanjan ja Niklaksen kanssa pelin tekemisen prosessista. Ja näin keskustelu eteni...

Anne: Olin pitämässä Tarinat peliin -hankkeessa kolme tarinapajaa ja tässä yhteydessä heräsi idea siitä, että olisi mukava, että suutarin lapsella olisi kengät eli hanke itsessään tuottaisi materiaalia pelin muodossa museotoimijoille. Muistatteko te Pauliina ja Tanja

tästä alusta jotain, mitä ajatuksia teillä oli siinä vaiheessa kun idea tästä syntyi?

Anne: Mietittiin sitä, että olisi kiva jakaa tietoa viihteellisellä tavalla pelin tekemisestä museoalan toimijoille.

Pauliina: Työpajoissa tuli esiin monia kysymyksiä ja haasteita, joita museoissa kohdataan, kun aletaan miettiä pelin tekemistä tai pelillisyyttä. Halusimme koota näitä kysymyksiä ja niiden vastauksia yhteen. Ja sitten päätettiin, että tehdään se pelillisesti.

Anne: Miten löysitte Niklaksen Tanja ja Pauliina? Miten pelintekijöitä löydetään?



Luonnoksesta valmiiseen. Team Jolly Rogerin graafikko Tarita Tammelan taidonnäyte projektin varrelta

Pauliina: Kysyin hankekumppaniltamme KAMK:lta ehdotuksia firmoiksi, jotka saattaisivat tällaisen pelin toteuttaa. Lisäksi etsin potentiaalisia pelifirmoja Serious Gaming Clusterin ja Neogamesin toimijalistausten kautta. Pyysimme tarjouksen kolmelta pelialan yritykseltä. Saimme tarjoukset kahdelta yritykseltä, joista valittiin Niklas ja Team Jolly Roger.

Anne: Mitä ajatuksia sinulla Niklas oli siinä kohti kun sinuun oltiin tämän idean merkeissä yhteyksissä?

Niklas: Pidin teemaa mielenkiintoisena, museoihin ja historiaan löytyy henkilökohtaista mielenkiintoa, ja toisaalta oli mukavaa päästä pienen tauon jälkeen tekemään taas selainpeliä. Graafikko piti myös pelihahmona toimivia hankkoja hauskana ideana ja mielenkiintoisena piirrettävänä.

Tanja: Pelin käsikirjoitus suunniteltiin yhdessä ennen tarjouspyyntöä. Hanska valittiin hahmoksi, koska hahmon oli tarkoitus olla ”kai-kille sopiva” eli ei mitenkään sukupuolittunut tms.

Anne: Puuvillahanskaa pidettiin sellainen tunnistettavana tunnukseksi museoalan ammattilaisille, ja olihan se paljon jännempi ja haus-kempi kuin ihmishahmot. Onko pelintekijän toive se, että käsisi jo valmis? Meillä oli valmiina tuo ensimmäinen käsiversio, jota yhdessä sitten kehitimme eteenpäin.

Niklas: Käsisi auttaa aina, kunhan se ei ole liian jäykkä, varsinkin, jos asiakkaalla ei ole aikaisempaa kokemusta peleistä. Tällä kertaa tilanne oli oikein hyvä eikä meillä muutosehdotuksia juuri ollut, mutta tuli tunne, että niitä olisi tarvittaessa ymmärretty hyvin.

Anne: Jonkun verran siinä alussa käsistä kyllä muokattiin, tehtiin yhdessä siihen pelillisyyteen liittyviä pieniä viilauksia, sitä pelin lo-giikkaa ehkä lähinnä. Perusidea oli onneksi toimiva.

Anne: Miten prosessi teidän mielestä eteni, tuleeko mieleen jotain oppeja, jotain mitä tekisitte toisin? Meillä oli aika paljon palavereja matkan varrella, ja jossain vaiheessa ajattelin itse, että niitä oli jo lii-

kaa. Mutta sitten oli niitä muutamia kohtia joissa olisi voitu mennä pieleen ellei yhteistä juttutuokiota olisi ollut.

Tanja: Niiden palaverien olisi pitänyt olla tehokkaampia, mutta tietty kokemus opettaa näissä asioissa, ja me kaikki kolmehan olimme kokemattomia prosessin alkaessa.

Pauliina: Kommunikaatio on tosi tärkeää, jotta kaikki osapuolet tietävät, missä mennään, mitä halutaan, mikä on mahdollista jne. Niklas, miten te yleensä kommunikoitte pelin tilaajan kanssa? Kuinka usein ja millä välineillä? Skype? Nyt meillä oli käytössä s-posti, Google Drive ja Adobe Connect.

Niklas: Riippuu tosi pitkälle projektista. Yleensä meillä on jokin viestintä, esim. juuri Skype, jonkinlainen projektinhallintatyökalu ja sitten esim. Drive tiedostoille ja dokumentaatiolle. Mutta enemmän kevyt järjestelmä pienemmissä projekteissa, minusta tässä projektissa käytössä olleet työkalut riitti hyvin. Peliprojektissa on lähinnä se, että eri pelaajat voi kokea sisällön eri tavoilla, ja osa sisällöstä voi esim. jäädä kokonaan näkemättä.

Anne: Kun käsisi oli valmis, aloitettiin ensin siitä toiminnallisuudesta, tehtiin niitä raakaversiota, ja aika isossa roolissa oli tuo kuvitus, oikean tyylin löytäminen ja hahmon rakentuminen. Puhuimme siitä miten hanskasta saadaan sellainen, että se pystyy ilmaisemaan tunteita. Tuleeko teille mieleen huippukohtia projektin varrelta? Millaisia ilon tai oivalluksen hetkiä?

Pauliina: Huippuhetkiä oli ainakin käsiksen ensimmäinen ideointi ja ensimmäisten kuvitusten näkeminen!

Anne: Muistan myös, että me nauroimme aika paljon silloin kun ide-oimme yhdessä peliä, ja niitä vaiheita ja humoristisia kohtia, miten museoalan toimija voi toimia, kun pelin tekeminen ei mene putkeen.

Tanja: Itselläni ainakin se ihan ensimmäinen suunnittelupalaveri siellä Tampereella kuvineen ja kaikkineen oli miellyttävä kokemus. Tuntui, että saimme paljon aikaan ja ideat lentelivät hyvässä ja avoi-

messa hengessä innostuneesti ympäri kokoushuonetta. Ja kun sen jälkeen päästiin vielä kierrokselle Ylen studiolle ja siitä sitten jatkoimme Pauliinan kanssa Museo Game Jam -palaveriin... Todella hyvä kokemus koko reissu. Ja sitä hanska-hahmoa oli tietty kiva suunnitella ja heitellä hanskäläppää.

Anne: Hanskäläppä oli hauskaa, ja kun näki ne ekat kuvat, ja käsik alkoi herätä eloon, ja pikkuhiljaa pelin muotoon. Budjetti oli tässä kaikkiaan aika pieni, oliko niin että kokonaisuudessaan jotain 10 000 euron luokkaa?

Pauliina: Joo, itse asiassa ei niinkään paljon. Pelitoteutukseen oli varattu maksimissaan 6000 €, käsikirjoituksen osuus oli parin tonnin luokkaa. Meillähän oli tässä, kuten tietysti yleensä aina on, rajallinen budjetti, ja tarjouspyynnöissäkkin mainittiin toteuttavan pelin maksimikustannus.

Anne: Viestintä ja markkinointi ei ollut budjetoitu. Voisiko tuosta oppia jotain siitä, miten tärkeää on panostaa siihen, että peli löytää pelaajat?

Pauliina: Juuri näin, viestintä ja markkinointi mukaan budjettiin ja pelin suunnitteluun alusta asti!

Anne: Oliko tämä tällaiselle pelille kuitenkin ihan tyypillinen budjetti, peli ja visu 6000 euron luokkaa? Onko tämä yleistä, että tarjouspyynnössä jo on maksimikustannus mainittu?

Niklas: Peliprojekteja on monenlaisia ja budjetti on tietysti aina suhteessa tuohon. Selainpohjaiselle oppimispelille tämä oli budjettina vielä ok. Maksimikustannus on mukana käytännössä aina, mikä on ihan hyvä juttu, koska se helpottaa resurssien ja odotusten skaalaimista. Tosin jos jossain projektissa on oikeasti joskus rajaton budjetti niin tulen mielelläni mukaan!

Pauliina: Ok. Rajatonta budjettia odotellessa. :) Palvelintila taisi sisältyä tarjoukseen.

Anne: Mitkä ovat tyypillisiä peliprojektin ongelmia? Mikä voi mennä pieleen? Mitä ohjeita antaisit Niklas museolle, joka suunnittelee pelin tekemistä?

Niklas: Kannattaa heti alussa ottaa mukaan joku, joka on toiminut pelien kanssa aikaisemmin. Se helpottaa mittakaavan ja suunnan määrittämistä heti alkuun, jolloin voidaan keskittää suunnittelu realistisesti toteutettavaan osioon eikä tarvi leikata sinänsä hyviä ideoita pois. Myös kohdeyleisö ja ympäristö tai laitteet, joilla peliä pelataan, kannattaa määrittää heti alussa.

Tanja: Niklas, kuinka te muuten valitsitte tekniikan, jolla tämän pelin toteutitte? Eli rankkasitteko siellä vain vaihtoehtoja pois tyyliin ”tää Unity on ainakin ihan overkill tähän» vai miten tuo hoitui? Käsitteäkseni tämä oli tehty Constructilla?

Niklas: Tekniikka valikoitui alustavaatimusten perusteella, ja meillä sattui sopivasti olemaan henkilöresursseja, joille Construct oli ennestään tuttu.

Anne: Millaista palautetta Pauliina ja Tanja olette saaneet pelistä? Mikä on ollut sen vastaanotto?

Pauliina: Vielä emme ole saaneet paljon palautetta pelistä, tosin sen markkinointia ei ole vielä juurikaan tehty. Palautelinkki lisättiin peliin tammikuun alkupuolella. Tarkoitus olisi nyt jakaa peliä laajemmin alalle ja pyytää palautteita. Kysyit aikaisemmin, mitä prosessissa olisi voinut tehdä toisin... Ottaa suunnitteluun mukaan tai ainakin testauttaa kehitysvaiheessa peliä ihan aidolla museotyöntekijällä. Testaukseen pitäisi oikeasti panostaa aikaa ja vaivaa.

Anne: Onko jotain huomioita Pauliina ja Tanja tuosta tiedon keräämisestä ja tuottamisesta pelin sisälle?

Pauliina: Tarkoitatko linkkejä ja muuta sisältöä pelissä?

Anne: Jep niitä!

Tanja: No ainakin se tulee mieleen, että kaikkea mahdollista ei löydä heti. Että sitten kun homma on valmis ja päivittäminen on hankalampaa, jonkin uuden tai vielä sopivamman sisällön löytäminen jää harmittamaan. ”Voi kunpa olisin tiennyt/löytänyt tämän jo silloin!” Kannattaa huomioida, että peliä pitää pystyä päivittämään myöhemmin.

Pauliina: Tämä peli on paljolti tiedon jakamiseen ja niihin linkkeihin perustuva, joten ne olivat tärkeä osa tiedon keräämistä. Noin ylipäätään tämän tyyppisessä pelissä olisi tärkeää, että linkit olisivat helposti päivitettävissä, tai sitten pitää hyväksyä, että ne saattavat mennä rikki ja vanhentua..

Tanja: Just toi mua pelottaa, että mitäs sitten kun ne linkit menevät rikki...

Anne: Onko tähän Niklas sinulla jotain vinkkiä? Miten pelin vanhentamisen voi välttää tällaisissa tapauksissa?

Niklas: Usein kannattaa sopia vaikka joku osa budjetista päivityksiä varten, tai esim. laittaa tarjouspyyntöön vaatimus/toive esim. 2 vuoden päivityksistä. Tämä tosin usein nostaa hintaa, kun meillä ei esimerkiksi voi olla varmuutta siitä, että Construct toimii kaikissa selaimissa vielä vuosien päästä, ja jos meillä ei ole muuta tarvetta Construct-lisenssille parin vuoden päästä, niin useampi satanen linkin päivittämisestä voi tuntua paljolta.

Pauliina: Niklas, mehän emme tainneet tehdä varsinaista sopimusta pelin tekemisestä, vaan tarjouspyyntö ja hyväksytty tarjous ehkä kattoivat sen osan. Teettekö yleensä sopimuksen tilaajan kanssa ja suosittelko, että sellainen tehtäisiin?

Niklas: Sopimus on yleensä hyvä olla, mutta jos projekti on pieni niin tarjouksen hyväksyminen riittää, kunhan se on riittävän seikkaperäinen. Meillä on ollut ainakin yksi projekti, jonka sopparien luominen konsultointineen maksoi enemmän kuin peliosuus tässä projektissa, kaikki on suhteellista.

Kiitos tiimiläisille juttutuokiosta!

Lopuksi tein vielä lyhyen koonnin keskustelustamme. Mitä oppeja jäi?

Aikataulu pitäisi rakentaa niin, että on aikaa hakea palautetta, eli co-creation-menetelmät käyttöön. Parasta olisi ollut, jos peliä olisi tavalla tai toisella voitu tehdä yhdessä museoalan ammattilaisista koostuvan testiryhmän kanssa.

Pelin markkinointiin pitää myös panostaa, sillä peli ei löydä kohderyhmäänsä luonnostaan. Tämä pätee myös museon sisällä. Ainakin itse huomaa, että joskus pelit jäävät museon sisällä lähes huomaamatta, kun niistä viestiminen ei ole tarpeeksi selkeää tms.

Kannattaa palkata käsikirjoittaja museon ulkopuolelta. Käsiksen tekeminen on ammattilaisen tehtävä. Se on kuitenkin se mistä kaikki lähtee: hyvä idea ja toimiva käsik, jossa pelin logiikka on rakennettu. Kannattaa ottaa pelialan toimija mukaan jo suunnitteluvaiheessa, jos tämä vain on mahdollista, ja testata käsiksen ideoita ja sitten peliä eri vaiheissaan erilaisilla kohderyhmän edustajilla, ja sitten panostaa pelin markkinointiin. Jos on satsannut pelin tekemiseen, ei kannata unohtaa tätä viimeistä!

Janyt testaamaan *Pelittääkö sinulla?*-peliämme. *Pelaamaan pääsettästä:*



Anne Kalliomäki

Kirjoittaja on tarinallistamisen eli tarinalähtöisen strategisen muotoilun asiantuntija, kouluttaja ja tarinallistaja, joka on työskennellyt muun muassa Muumimuseon parissa. Anne on kirjoittanut Hopeasulka-palkinnolla palkitun kirjan Tarinallistaminen – palvelukokemuksen punainen lanka (Talentum 2014).

Twitter: @akalliom #tarinallistaminen

Liite: Sopimusmalli

Sopimuksen nimi

Pvm

1. Sopimuksen osapuolet ja yhteyshenkilöt

Pelialan toimija

Osoite

Yhteyshenkilö, sähköpostiosoite ja puhelinnumero

Museo

Osoite

Yhteyshenkilö, sähköpostiosoite ja puhelinnumero

Taiteilija

Osoite

Yhteyshenkilö, sähköpostiosoite ja puhelinnumero

2. Sopimuksen kohde

Osapuolet sopivat tällä sopimuksella (Taiteilijan nimi) teoksen (Teoksen nimi) käytöstä osana virtuaalitodellisuuspeleä (Pelin nimi). Käyttö sisältää sopimuksen Pelin nimestä, Pelin käytön, esittämisen ja välittämisen sekä Peliin liittyvän tiedotusmateriaalin esittämistavoista ja -paikoista. Lisäksi sovi-taan Taiteilijalle maksettavasta palkkiosta.

Osapuolten välisenä yhteistyönä on tuotettu virtuaalitodellisuuteen sijoittuva peli (Pelin nimi). Peliä varten Teos on 3D-mallinnettu (Pelialan toimija) toimesta. Teoksen 3D-mallinnos esiintyy Pelissä kokonaisuudessaan.

Museo on hankkinut Teoksen kokoelmiinsa. Taiteilija on Teoksen tekijänoikeuksien haltija. Pelialan toimija on toteuttanut Pelin ja omistaa oikeudet Pelin koodiin. Peli on toteutettu (Hankkeen) rahoituksella. Hankkeen rahoittaja on (Rahoittajan nimi).

3. Pelin nimi

Pelistä voidaan käyttää samaa nimeä kuin Teoksesta eli (Teoksen nimi).

4. Pelin käyttö, esittäminen ja välittäminen

Sopimuksen osapuolet saavat käyttää Peliä tiloissaan rajoituksetta.

Sopimuksen osapuolet voivat käyttää Pelistä kertovaa kuva- ja videomateriaalia tiedotus- ja opetustarkoituksessa. Kuva- ja videomateriaalia voidaan em. tarkoituksissa esittää myös sosiaalisessa mediassa eri sosiaalisen median kanavien käyttöehtojen sitä estämättä.

Peli julkaistaan Steam-verkkoalustalla maksuttomana versiona. Pelistä ei saa julkaista maksullisia versioita, ellei erikseen niin sovita. Peli julkaistaan Steam-verkkoalustalla Steamin (Valve Corporation) asettamien oikeudellisten ehtojen mukaisesti, https://store.steampowered.com/subscriber_agreement/#6.

Pelin julkaisu ja välittäminen Steam-verkkoalustalla liittyy sen alustan mukaisten ehtojen piiriin.

Taiteilijan ja Teoksen nimi mainitaan kaikissa em. käyttöyhteyksissä.

Muista käyttö-, esittämisen- ja välittämistavoista sovitaan erikseen.

5. Taiteilijan palkkiot ja muut korvaukset

Taiteilijalle maksetaan palkkio, joka sisältää hänen osallistumisensa pelisisältöjen suunnitteluun, teoksen käytön osana Peliä sekä Pelin tulevan käytön ja esittämisen. Palkkion maksaa (Palkkion maksaja).

Palkkion suuruus on xx euroa.

6. Sopimuksen muuttaminen

Kaikki muutokset tähän sopimukseen on tehtävä kirjallisesti. Muutokset tulevat voimaan, kun kaikki sopijapuolet ovat allekirjoituksillaan hyväksyneet muutokset. Allekirjoitetut asiakirjat, joissa muutoksista on sovittu, otetaan tämän sopimuksen liitteeksi.

7. Sopimuserimielisyydet

Tätä sopimusta koskevat erimielisyydet ratkaistaan ensisijaisesti neuvotteluteitse. Mikäli molempia osapuolia tyydyttävää neuvottelutulosta ei saada kohtuullisessa ajassa aikaan, tulee asia saattaa Helsingin käräjäoikeuden ratkaistavaksi.

8. Voimaantulo ja allekirjoitukset

Tämä sopimus tulee voimaan, kun kaikki sopijapuolet ovat sen asianmukaisesti allekirjoittaneet.

Tätä sopimusta on tehty kolme (3) yhdenmukaista kappaletta, yksi (1) kaikille sopijapuolille.

Allekirjoitukset

Allekirjoitus
Taiteilija

Allekirjoitus
Pelialan toimija

Allekirjoitus
Museo

Linkejä:

Tarinat peliin -hanke Suomen museoliiton verkkosivuilla:

<https://www.museoliitto.fi/tarinatpeliin>

Tarinat peliin -hankkeen aineistot Museoliiton Moodlessa:

<https://www.mmg.fi/museoliitto/course/index.php?categoryid=4>

Tarinat peliin -hanke KAMKin verkkosivuilla:

<https://cse.fi/vr-museums/>

Hankkeen Facebook-sivu:

<https://www.facebook.com/tarinatpeliin>

Pilottipelit Steam-peliportaalissa:

<https://store.steampowered.com/vr/>

(haku pelien nimillä)