

Anne Kalliomäki

Museot tarinallistavat ja pelillistävät

Museoliiton Tarinat peliin -hankkeessa museoita kouluttanut Anne Kalliomäki kertoo 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.



Tarinatyöpaja Tekniikan museolla. Kuva: Tanja Salonen.

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

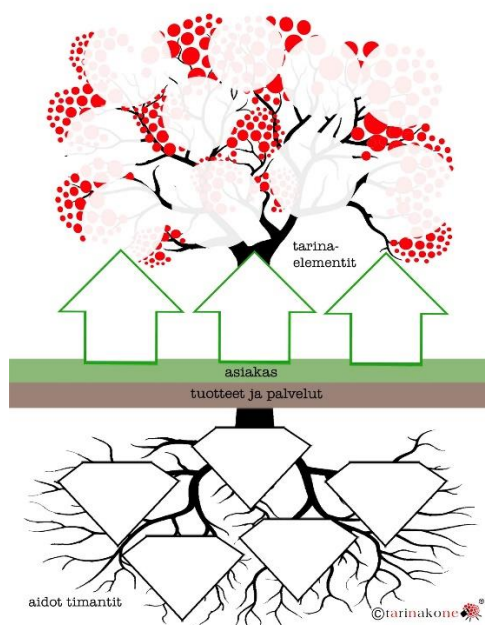
Erilaiset fiktiiviset tai todellisuudesta dramatisoidut hahmot (kuten tässä [Aallon kylässä - mobiilopissa](#)) voivat kuljettaa näyttelyvierasta tilanteesta toiseen esimerkiksi hahmojen välisellä dialogilla. Myös tarinan kerroksellisuutta voi hyödyntää. Ensin tarjotaan viihteellinen taso, jolla vieras saadaan kiinnostumaan aiheesta, ja sitten tuodaan mukaan muita tasoja, joissa tarina syvenee ja faktasisältö lisääntyy. 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. Voit hakea ydintarinan aineksia näyttelylle, tapahtumalle, museokaupalle tai vaikka myös koko museon toiminnan tarinallistamista varten. Mitäpä jos johtaisimme koko museon toimintaa tarinalähtöisesti?

STOORIPUU™ Tarinaidentiteetti



Stooripuun malli.

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 vieraalle 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 palvelemme, 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.

Artikkeli on ensimmäisen kerran julkaistu Museoliiton P.S. blogissa 23.8.2018.

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