

muuseo

4 / 2010

48. VUOSIKERTA

MARRASKUU–HELMIKUU

Museossa tutkitaan SIVU 8

Mikroskoopin alla SIVU 14

Museoiden talvinäyttelyt SIVU 20

Kulissien kulisseissa SIVU 36

Mobiili- matkoja ajassa

LieksaMyst-kännykkäpeli syntyi museon ja yliopiston yhteistyön tuloksena, kertovat Marketta Haavila ja Sanna Harjunen.

Yllä: Kännykkäpeli tutustuttaa entisajan ihmisen arkeen ja arjen esineisiin. Yksi hahmoista on Virsuvaaran tuvan Anna-emäntä, joka vie pelaajan vuoteen 1895.

Pielisen museo on Lieksan kaupungin omistama kulttuurihistoriallinen museo ja Suomen toiseksi suurin ulkomuseo. Museoalueella on muun muassa asuinrakennuksia pihapiireineen kolmelta vuosisadalta, myllyjä sekä savottaosasto. Tuvissa ja kämpissä on runsaasti nykyihmiselle vierasta esineistöä.

Vuonna 2007 käynnistyi Pielisen museon ja

Itä-Suomen yliopiston UbiqueLab-tutkijatiimin hanke, jonka tarkoituksena oli tutustuttaa museovieras uuden tekniikan avulla entisajan ihmisen arkeen ja arjen esineisiin. Tutkijatiimiin kuuluvat Carolina Islas Sedano, Mikko Vinni ja Teemu Laine.

Museoviraston vuosina 2008–2010 myöntämän rahoituksen turvin toteutettu *LieksaMyst*

on mobiilisovellus, kännykkäpeli, joka sisältää vuorovaikutteisia tarinoita. Jokaisen tarinan taustumapaikkana on jokin museon rakennuksista, jossa virtuaalinen isäntäväki ottaa pelaajan vieraakseen ja mukaan arkipäivänsä toimiin.

Pelin tarkoituksena on herättää mennyt aika eloon käyttämällä autenttista museoympäristöä, matkapuhelinta ja pelaajan omaa mielikuvitusta, eläytymiskykyä. Jokainen käyttäjä etenee pelissä omaan tahtiinsa keskustellen virtuaali-isännän tai -emännän kanssa, vastaten tämän kysymyksiin ja etsien tämän tarvitsemia esineitä ja työvälineitä.

Tällä hetkellä valmiina ovat suomen- ja englanninkieliset tarinat Virsuvaaran tuvan Anna-emännän päivästä vuonna 1895 ja Jussi-nimisen savottalaisen arjesta 1930-luvun kämpässä.

Hankkeen parissa työskenteli kesällä 2010 myös historian opiskelija Sanna Harjunen.

– Aloittaessani työni toukokuussa minulla ei ollut juuri aiempaa kokemusta vastaavanlaisesta innovatiivisesta projektityöskentelystä, mutta päättäessäni urakkani elokuussa olin perehtynyt niin uudenlaiseen mobiiliteknologiaan kuin asiakaspalveluunkin, Harjunen kertoo.

Ensimmäinen LieksaMystin tarjoamista haasteista oli oppia ymmärtämään, kuinka sitä käytetään ja kuinka se saadaan viimeisteltyä teknisesti toimivaksi kokonaisuudeksi.

– Aloitin työni seuraamalla museoalueelle rakennetun WLAN-verkon toimintaa erilaisin mittauksin ja tutustumalla kännykällä tarinapelin toimintoihin. UbiqueLabin tutkijat Carolina Islas ja Mikko Vinni tutustuttivat minua pitkin kesää LieksaMystin tekniikkaan. Vähitellen LieksaMyst alkoi muotoutua selkeäksi kokonaisuudeksi, jonka neljä peruselementtiä ovat WLAN-verkko tukiasemineen, palvelintietokone, kännykät ja itse pelisovellus.

Kun tekniikka oli saatu kuntoon järjestettiin testipäiviä, joiden aikana museokävijät saivat kokeilla uutta teknologiaa. Samalla museon lipunmyyjät harjoittelivat LieksaMystin markkinointia kävijöille, joita puolestaan asiantuntijat opastivat kännykän käytössä. Testipäivät vaativat paljon aikaa ja vaivaa, mutta niiden aikana saatiin kerättyä arvokkaita kokemuksia ja rohkeaa palautetta.

Asiakaspalvelusta tuli kesän toinen suuri haaste, jonka kanssa päätettiin edetä rauhallisesti vaihteittain. Suunnitelmana oli valmistella muse-

on lipunmyyjistä ja oppaista vähitellen LieksaMystin taitajia. Kesäkuun alkupuolella henkilökunta testasi pelaamista ja sai näin konkreettisen tuntuman kännyköihin.

– Vähitellen pääsin suunnittelemaan myös uusia pelitarinoita, Harjunen jatkaa.

– Tein pitkin kesää taustatutkimusta, kokosin tutkimuskirjallisuudesta museon savutupiin ja myllyihin liittyvää kulttuurihistoriallista tietoa ja valokuvasin niin museokohteita kuin -esineitäkin. Suunnittelin erilaisia tarinarakenteita, mutta sain mahdollisuuden paneutua tietoa, luovuutta ja aikaa vaativaan käsikirjoittamisosuuteen vasta elokuussa, kun editori valmistui. Editori on tietokoneohjelma, jossa uudet pelitarinat koostaan erilaisista elementeistä, teksteistä, kuvista ja äänistä. Tutkin editoria ja annoin palautetta sen toimivuudesta; Mikko Vinni hoiti varsinaisen ohjelmointityön.

– Käsikirjoitustyöni pelihahmojen parissa jäi työsuhteeni päättyessä valitettavasti keskeneräiseksi. LieksaMystin pelitarinat vaativat nimittäin toteutuakseen paljon: käsikirjoituksen, joka on asiapitoinen hausalla tavalla, sekä runsaasti valokuvamateriaalia ja äänitiedostoja. Keskenäisyydestä huolimatta testasimme elokuun puolivälissä yhtä tarinaa. Testi sujui lupaavasti, ja se toi esiin vielä tärkeitä kehittämisen kohtia editorin ja tarinarakenteiden kanssa.

– Työskennellessäni tässä pioneeriprojektissa huomasin, että asiat etenivät usein ennalta arvaamatonta tietä. Mieleepäni on painunut esimerkiksi toukokuinen päivä, jolloin minun oli määrä esitellä LieksaMystiä eräälle peruskoululuokalle. Tekniset ongelmat yllättivät kesken esittelytilaisuuden, ja koululaisille suunniteltu pelihetki päättyi nolosti, kun nämä eivät lainkaan päässeet pelaamaan. Tämä tapaus toki harmitti, mutta samalla kömmähdys auttoi meitä paikantamaan ja korjaamaan LieksaMystin teknisiä ongelmia.

– Saimme lopulta tekniikan viimeisteltyä, ja kesän kuluessa vakiinnutimme LieksaMystin osaksi asiakaspalvelun arkea. Editorin eteen tekemämme yhteistyö on iso panostus lähitulevaisuuteen: nyt museon henkilökunta voi itse suunnitella ja toteuttaa museoaineistoon pohjautuvia pelitarinoita.

Sanna Harjunen opiskelee historiaa Itä-Suomen yliopistossa ja **Marketta Haavila** työskentelee Pielisen museon vs. amanuenssina.