

## Tarinat peliin -hankkeen kesäkyselyn 2017 vastaukset

Kysely oli avoinna 19.6.–30.9.2017. Kohderyhmänä ja vastaajina museoiden työntekijät. Vastauksia tuli yhteensä 20 kpl.

### Kysymykset

1. Onko museosi ollut mukana jonkin pelin suunnittelussa tai toteuttamisessa tai onko museosi sisältöjä hyödynnetty osana jotakin peliprojektia?

kyllä: 11/20 ei: 9/20

2. Onko museollasi kokemusta seuraavista (vastaaja pystyi valitsemaan useamman kuin yhden vaihtoehdon):

lisätty todellisuus 9/19

virtuaalitodellisuus 5/19

3D-mallinnus 8/19

jokin muu vastaava tekniikka? (Mikä?) 5/19

Ei kokemusta 4/19

(Yksi vastaaja ei vastannut tähän mitään.)

3. Onko museossasi suunniteltu jonkin edellisessä kysymyksessä mainitun tekniikan hyödyntämistä lähitulevaisuudessa?

kyllä: 15/20 ei: 5/20

Taulukosta löytyvät kaikki avovastauksissa mainitut projektit.

## Pelit

Museon nimi	Yhteistyökumppani	Pelin nimi	Pelin lyhyt kuvaus	Lisätietoa verkossa
Tekniikan museo		TeKGame	Mobiilipeli, jota pelataan museossa. Pelissä ratkotaan näyttelykohteisiin liittyviä arvoituksia.	<a href="http://tekgame.tekniikanmuseo.fi/site/">http://tekgame.tekniikanmuseo.fi/site/</a>
Turun museokeskus/Turun linna		Pelisuunnittelukurssi	Linnan pelisuunnittelukurssilla ohjelmoitiin pieniä seikkailupelejä visuaalisilla koodauskielillä. Kurssilla yhdistyivät taide, logiikka ja tarinoiden kertominen. Pelit olivat linnan historian tai henkilöiden inspiroimia: esim. nuijamiesten päällikkö Jaakko Ilkan pako Turun linnasta tai Katariina Jagellonica ja Juhana Herttua	

			illuusio- ruokapidot.	
Koripallomuseo	GoodLife Technology KyAMK	KorisGuru	Mobiilitietovisa	<a href="https://www.facebook.com/events/562993283882851/">https://www.facebook.com/events/562993283882851/</a>
Forssan luonnonhistoriallinen museo	Tampereen ammattikorkeakoulu	Kulkuri	Mobiiliopastussovellus	<a href="https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/110221/Partanen_Silja.pdf?sequence=1">https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/110221/Partanen_Silja.pdf?sequence=1</a>
Kansallismuseo/Hämeenlinna	?		Minecraft-versio Hämeen linnasta. On ainakin jossain vaiheessa ollut pelattavissa Hämeenlinnan kaupunginkirjastossa.	
Gallen-Kallelan museo	Lentävä liitutaulu Oy	Seppo-oppimispelipohja, johon museo on tuottanut sisällöt.	Taustatarinan lisäksi pelissä on tehtäviä ja kysymyksiä, jotka vaihtelevat ajankohtaisen näyttelyn ja pelaajien iän mukaan.	
Gallen-Kallelan museo	-	Akselin aarteet - lautapeli	Pelilauta on maailmankartta, jossa liikutaan Gallen-Kallelan jalanjäljissä ja vastailaan kysymyksiin.	<a href="http://www.gallen-kallela.fi/museokaynti/kouluille/">http://www.gallen-kallela.fi/museokaynti/kouluille/</a>

Museokeskus Vapriikki	Tampereen ammattikorkeakoulu	25 mobiilipeliä	Projektissa syntyneiden pelien tavoitteena on auttaa tutustumaan niin Vapriikkiin kuin sen eri museoihin, valistaa, opastaa sekä herättää kiinnostusta.	<a href="http://16tiko.projects.tamk.fi/">http://16tiko.projects.tamk.fi/</a>
Keski-Suomen museo	Jyväskylän yliopisto	Ennen oli kaikki...-historiapeli	Jyväskylän yliopiston uutispelikurssilla keväällä 2017 valmistunut peli, jossa käytettiin Keski-Suomen museon kuvamateriaalia.	<a href="http://game.it.jyu.fi/ennen/">http://game.it.jyu.fi/ennen/</a>
Aboa Vetus & Ars Nova -museo	-	Jacobus-pelikone	Vanhan ajan konsolipeleistä tyylinsä lainannut tietovisa testaa pelaajan tietoja keskiajasta.	<a href="http://www.aboavetusarsnova.fi/fi/uutiset/rakennusmestari-jacobus-peli-aboa-vetukseen">http://www.aboavetusarsnova.fi/fi/uutiset/rakennusmestari-jacobus-peli-aboa-vetukseen</a>
Aboa Vetus & Ars Nova -museo		Muutama mobiilipeli Seppo-pelialustalla	Pelit tehtiin kokeiluluontoisesti syksyllä 2016. Pelien tekeminen oli osa HundrED-hanketta ja jäi toistaiseksi kokeiluasteelle.	

**Muut projektit (virtuaalitodellisuus, lisätty todellisuus...)**

<b>Tekniikka</b>	<b>Toteuttaja(t)</b>	<b>Kuvaus projektista</b>
Lisätty todellisuus	Tekniikan museo	Opastuskierroksilla museoesineisiin tutustutaan tarkemmin/syvemmin iPadeilla.
Lisätty todellisuus/virtuaalitodellisuus	Turun museokeskus/Turun linna	Sisältöä Turun Game Labin pelihankkeeseen. Projekti jäi kesken. Tuloksena 3D-mallinnus Turun linnasta.
Jokin muu vastaava tekniikka	Nurmeksen museo	Mobiili kauppala -projektissa Nurmeksen kauppalan alueen rakennusten tietoja syötetään eMuseoon, jolloin jokainen kulkija voi laitteeltaan lukea tietoja rakennusten historiasta ja nähdä niistä vanhoja valokuvia.
Lisätty todellisuus	Lapin maakuntamuseo	Lisättyä todellisuutta käytettiin herättämään valokuvat henkiin <i>Olimme ystäviä</i> -näyttelyssä. Valittiin kolme valokuvaa, joissa olevat henkilöt kertoivat tarinansa. Sovelluksen saattoi ladata ilmaiseksi GooglePlaysta ja Appstoresta.
Virtuaalitodellisuus	Koripallomuseo	Koripallomuseon älyharjoituskiertueella on käytössä mm. vr-lasit, joilla katsotaan Samsungin toteuttamaa VR-koripalloExperienceä.
Lisätty todellisuus, virtuaalitodellisuus, 3D-mallinnus	Suomen pelimuseo, Tampereen teknillinen yliopisto	Mediamuseo Rupriikki (eli Suomen pelimuseon taustaorganisaatio) on ollut mukana monissa eri projekteissa, mm. MIRACLE-hanke. Alustavia 3D-skannauksia museosta ja joistakin esineistä yhteistyössä Tampereen teknillisen yliopiston kanssa. Suomen pelimuseossa on ollut käytössä virtuaalitodellisuustekniikkaa.
Lisätty todellisuus, 3D-mallinnus	Gallen-Kallelan Museo	Museolle tehtiin lisätyn todellisuuden sovellus, joka kertoi Mary Gallen-Kallelan kadonneen rannerenkaan tarinan. Lisätty todellisuus toimi

		Zappar-sovelluksessa ja avautui lattialle sijoitetusta matosta. Museon sisätiloista on tehty virtuaalimuseomallinnus.
Lisätty todellisuus, 3D-mallinnus, jokin muu vastaava tekniikka	Kansallismuseo	Hämeen linna oli mukana Turun yliopiston Miracle-hankkeessa, jossa linnan Ritarisalin tuhoutuneet holvaukset luotiin demo-versiossa lisätyn todellisuuden avulla uudelleen. Louhisaari on ollut mukana Turun yliopiston kanssa Futuristic History -hankkeessa, jossa luotiin demo-version avulla lisättyä todellisuutta iPadiin aluetta kierrellessä. Olavinlinnan eri rakennusvaiheista on tehty 3D-mallinnoksia, joista myöhemmin tulostettiin perusnäyttelyyn kosketeltavat pienoismallit hiekkakivestä. Samassa näyttelyssä on myös kosketeltava 3D-tulostettu Pyhän Olavin pyhimysveistos, jonka alkuperäinen puuveistos on esillä Kansallismuseossa.
Jokin muu vastaava tekniikka	Suomen Rautatiemuseo	Junavaunuista ja vetureista sisältä ns. pallopanoraamoja eli kuvia, joita pyörittämällä näkee joka puolelle. Panoraamat olivat vain näytöllä, eivät virtuaalilaseilla. Ensimmäiset melkein 10 vuotta sitten. Osa on ollut netissäkin.
Lisätty todellisuus, 3D-mallinnus	Keski-Suomen museo	Koululaisille lisätty todellisuus -työpaja. 3D-mallinnosta puolestaan hyödynnettiin arkeologian työpajassa, jossa arkeologi esitteli, miten arkeologi tutkii ja dokumentoi. Työpajassa pääsi myös itse tutkimaan tuhansia vuosia vanhoja esineitä.
3D-mallinnus	Aboa Vetus & Ars Nova -museo	Museoalueen rakennuksista tehtiin 2005–2006 paikkeilla 3D-muotoinen kaupunkikävelymallinnos, joka pyöri monta vuotta museotilassa. Mallinnoksessa kamera ikään kuin kulki museon alueen läpi näyttäen miltä se olisi voinut keskiajalla näyttää. Tekniikka kuitenkin ajoi mallinnoksesta jossain vaiheessa ohi, ja se poistettiin näyttelystä.
3D-mallinnus	Urheilumuseo	Museon verkkosivuille on tuotettu 75 3D-mallia museon esinekeräyksestä: <a href="http://www.urheilumuseo.fi/Etusivu/Tutki/Esineet-julisteet/3D">http://www.urheilumuseo.fi/Etusivu/Tutki/Esineet-julisteet/3D</a>

Virtuaalitodellisuus, 3D-mallinnus	Kuopion kulttuurihistoriallinen museo	Virtuaalilaseille erilaisia ohjelmia: Arkeologian maailma, Tuusniemellä sijainnut kivikauden kylä, 3D-näkymä Kuopion Tuomikirkon tornista nyt ja sata vuotta sitten.
------------------------------------	---------------------------------------	--



Euroopan unioni  
Euroopan sosiaalirahasto

Vipuvoimaa  
EU:lta  
2014–2020