

Please note! This is a self-archived version of the original article.

Huom! Tämä on rinnakkaistallenne.

To cite this Article / Käytä viittauksessa alkuperäistä lähdettä:

Boedeker, M. (2017) Tiedosta tarinaa digitaaliseksi palveluksi. Deeva-hankkeen blogi, 15.3.2017.

URL: <http://deeva.fi/uncategorized/tiedosta-tarinaa-digitaaliseksi-palveluksi/>

Tiedosta tarinaa digitaaliseksi palveluksi

Published [15/03/2017]

[Karan Talo Oy](#) on perheyriitys, joka toimii Raskan tilan maalaismiljöössä lähellä Kokemäenjokea noin kuuden kilometrin päässä Huittisten keskustasta. Raskan tila omaa pitkän historian Raskan, Karan ja Ryti-talon puitteissa, kaikki rakennukset ovat vanhojen tilojen päärakennuksia vuosilta 1850-1912. Nyt vierastaloina elämäänsä jatkavat rakennukset toimivat pääasiassa juhla-, ruokailu- ja majoitustiloina. [Ryti-talo](#) on rakennettu vuonna 1912 Rytin tilalle Huittisten Loiman kylään, mistä se on siirretty Raskan kylään vuosina 2003-2006. Talo on alun perin rakennettu syytinkitaloksi presidentti Risto Rytin vanhemmille.

Koska vierailevat matkailijat toistuvasti toivoivat esittelyä talon historiasta, tavoitteeksi asetettiin tuotteistaa yritykselle informatiivinen ja elämyksellinen lisäpalvelu, joka voitaisiin toteuttaa teknisesti (mikä tänä päivänä tarkoittaa yhä useammin samaa kuin digitaalisesti).

Ryti-talon tarina heräsikin henkiin digitaalisesti, [kuunnelmassa](#). Esittelyyn tehty kuunnelma talon historiasta vuosilta 1912-30 on fiktiivinen, mutta tositapahtumiin perustuva ja se tarjotaan autenttisessa ympäristössä asiakkaan kulkiessa talossa tilasta toiseen. Kuunnelman kesto on noin 25 minuuttia ja se on erikseen laskutettava lisäpalvelu.

Kun DEEVA-hankkeessa pohditaan, millaisia datan, tunteiden ja kokemusten yhdistäviä arvonluonnin tapoja, ilmenemismuotoja ja konteksteja digitalisaatio mahdollistaa, heräsi mielenkiinto tarkastella Ryti-talo -tapausta hieman lähemmin tarinankerronnan ja visualisoinnin viitekehityksessä. Kysymyshän oli lopulta tiedon välittämisestä tarinallisesti ja tarinoitahan on kautta aikain kerrottu mm. viihdyttämään, välittämään tietoa sukupolvelta toiselle ja ylläpitämään kulttuurista perintöä.

Sinällään jonkin kohteen (esimerkiksi historiallinen) informaatio voi olla hyvin pitkälle erilaista ”tilastotietoa”: vuosilukuja, henkilöitä ja nimiä, tavaroita, episodeja jne. Ja kuivimmillaan tämä voidaan kertoa luettelemalla nämä ”tilastot” esimerkiksi paperilla tai suullisesti. Mutta jos asiakas halutaan kietoa elämykselliseen (palvelu)maisemaan, se voidaan tehdä esimerkiksi visualisoimalla kohteen ”tilastotieto” kuviksi. Ryti-talon tapauksessa kyseessä ovat toisaalta asiakkaan kuunnelman pohjalta luomat mielikuvat tai kuvitelmat ja toisaalta autenttinen fyysinen tila, missä kuunteleminen ja kuvitteleminen tapahtuvat.

Asemoitaessa tämän tyyppistä lisäpalvelua tarinankerronnan ja visualisoinnin erilaisiin luokitteluihin, määritelmiin yms. monenlaisia yhtymäkohtia niihin voidaan löytää. Lugmayrin ja kumppaneiden (artikkelissa [Serious storytelling – a first definition and review](#)) esittämistä tarinankerronnan komponenteista perspektiivi, narratiivi ja väline ovat selkeästi läsnä vuorovaikutuksen toisaalta jäädessä vähemmälle. Näytellyssä kuunnelmassa narratiivin osalta mm. artistisen imitaation (mimesis) avulla herätettävät emotiot yhdessä kuulijan kognitiivisen ajattelun stimuloinnin kanssa lopulta synnyttävät asiakkaassa kokemuksen prosessissa, missä esitetty muuttuu tietämykseksi. Lugmayrin ja kumppaneiden sanoin: ”Tarina upottaa yleisön emotionaalisesti sen narratiiviseen virtaan”.

Segelin ja Heerin (artikkelissa [Narrative Visualization: Telling Stories with Data](#)) määritelmiä tarinallisen visualisoinnin genreistä vapaasti soveltaen ollaan lähellä ”filmi/video/animaatio”-genreä, vaikkakin tällä kertaa ”filmi” syntyy pitkälti asiakkaan

omassa mielikuvituksessa. Kosaran ja Mackinlayn (artikkelissa [The Next step for Visualization](#)) esittämässä tarinankerronnan skenaarioissa kyse olisi lähinnä ”laajalle yleisölle suunnatusta itsetoimivasta esityksestä”, missä asiakas käyttää palvelua itsenäisesti ja lähinnä ilman mainittavaa vuorovaikutusta.

Toistaiseksi vain kuunnelma on digitalisoitu ja ”kuvat” siten syntyvät lähinnä asiakkaan korvien välissä; joskin fyysisen tilan tukemina. Samoin kuunnelma kulkee omaa tahtiaan eikä asiakas voi sitä tai sen kulkua itse muokata tai rakentaa. Segelin ja Heerin määritelmiä soveltaen tarina on lähinnä ”kirjoittajalähtöistä” (author-driven) ja vähän vuorovaikutteisuutta sisältävää. Tämä on tyypillistä esimerkiksi elokuvissa ja tv-mainoksissa. Mutta palvelu voisi olla enemmänkin. Segelin ja Heerin esittämän jatkumon toisessa päässä on ”vastaanottajalähtöinen” (reader-driven) tarinankerronta, missä ei ole ennalta määrättyä järjestystä ja joka on vapaasti vuorovaikutteinen. Myös Kosaran ja Mackinleyn skenaariossa sekä Lungmayrin ja kumppaneiden komponenteissa on tilaa syvemmälle vuorovaikutukselle tarinan kuljettamisessa eteenpäin.

Palvelua voisikin ideoida eteenpäin vastaanottajalähtöisyyden suuntaan esimerkiksi siten, että kehittyvän digitalisaation myötä fyysisessä tilassa herätetään henkiin henkilöitä, tapahtumia, paikkoja jne. myös vaikkapa 3D-virtuaalimaailmassa. Voisiko asiakas esimerkiksi käydä jonkinlaista vuoropuhelua historiallisten henkilöiden kanssa? Digitaalinen tarina ei myöskään ole sidottu normaaleihin aika- ja paikkakäsityksiin. Voisiko asiakas halutessaan vaikkapa jonkin virtuaalisen ikkunan kautta pistäytyä henkilön aiemmissa tai myöhemmissä vaiheissa joissakin muissa 3D-virtuaalimaailmoissa (tässä tapauksessa esimerkiksi joissakin jatkosodan jälkipyykin kriittisissä vaiheissa)?

Joka tapauksessa ”irrationaalisen nipelitiedon” luetteloiden sijaan asiakas voisi itse (ainakin osin) luoda yksilöllisen, visuaalisen, tarinallisen ja vahvasti elämyksellisen polun palvelumaisemassa. Tällöin siinä myös heijastuisi olennaisilta osin Leen ja kumppaneiden (artikkelissa [More than Telling a Story: A Closer Look at the Process of Transforming Data into Visually Shared Stories](#)) esittämä kiteytys visuaalisen tietosisältöisen tarinan keskeisistä elementeistä: 1) Tietoon perustuva sarja tarinan osasia, joista 2) suurin osa on visualisoitu narratiivin avustamana tukemaan kulloinkin tarkoitettua sanomaa ja jotka 3) esitetään mielekkäässä järjestyksessä ja/tai merkitsevästi toisiinsa kytkeytyen tukemaan haluttua viestinnän kokonaistavoitetta.

Millaiselle tarinankerronnalle sinun organisaatiossasi olisi tilaa?



Mika Boedeker
Yliopettaja, KTT
Tampereen ammattikorkeakoulu
mika.boedeker@tamk.fi