



Oamk Journal

Oulun ammattikorkeakoulun julkaisuja

Tämä on alkuperäisen julkaisun rinnakkaistallenne. Rinnakkaistallenne saattaa erota alkuperäisestä sivutukseltaan ja painoasultaan.

This is an electronic reprint of the original publication. This version may differ from the original in pagination and typographic detail.

Käytä viittauksessa alkuperäistä lähdettä/Please cite the original version:

Lainio, S., Kuronen, E., & Tolonen, K. (2026). Kokemusmuseo – elämys, joka ylittää näyttelyn rajat. *Oamk Journal*, (45). Oulun ammattikorkeakoulu. <http://urn.fi/urn:nbn:fi-fe2026040926088>

METATIEDOT

Tyyppi: Artikkel

Julkaisija: Oulun ammattikorkeakoulu

Julkaisunumero: 45/2026

Julkaisuvuosi: 2026

Tekijätiedot: Lainio Sofia, Kuronen Ella, Tolonen Kai

Oikeudet: [CC BY-SA 4.0](http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

Kieli: suomi

Pysyvä osoite: <http://urn.fi/urn:nbn:fi-fe2026040926088>

Tiivistelmä: Immersiiviset kokemusmuseot tarjoavat museokentälle mahdollisuuden uudistukseen. Nykyaikainen teknologia ja osallistavat elementit vastaavat muuttuvan yleisön tarpeisiin, jolloin museot voivat muuttua aktiiviseksi kohtaamispaikaksi. Kokemusmuseon tilat toimivat aktiivisena kerronnan välineenä ja merkitys syntyy kokemisen kautta. Moniaistisuus ja kehollinen osallistuminen tukee sitoutumista ja muodostaa vahvemman muistijäljen. Kokemusmuseot voivat elämyksellisyydellään tuoda lähemmäs vaikeasti lähestyttäviä aiheita, mikä vahvistaa yhteiskunnallista ymmärrystä. Vaikuttava kokonaisuus edellyttää teknologian, sisällön ja tilasuunnittelun tasapainoa sekä kävijän aistikokemuksen huomioimista. Tällainen kokonaisvaltainen lähestymistapa tukee saavutettavuutta, kestävyyttä ja kävijälle merkityksellistä museokokemusta.

Kokemusmuseo – elämys, joka ylittää näyttelyn rajat

15.4.2026 - Lainio Sofia, Kuronen Ella, Tolonen Kai

Museot eivät ole enää pelkkiä katselupaikkoja. Ne ovat tiloja, joissa kävijä saa kokea, osallistua ja tuntea. Kokemusmuseo yhdistää tarinankerronnan, teknologian ja elämyksellisyyden tavalla, joka haastaa perinteisen museokäsityksen ja kutsuu kävijän mukaan osaksi kokemusta.

Kokemusmuseot ovat globaali museoiden nykyaikaistamiskonsepti, joka mahdollistaa taiteen, historian ja kulttuurin kokemisen uudella tavalla. Ne perustuvat immersiiivisiin kokemuksiin, jossa kävijät eivät vain tarkastele näyttelyitä, vaan voivat olla osana tarinaa. Tilojen tavoitteena on luoda kävijälle ainutlaatuisia tilallisia elämyksiä.

Kokemusmuseo poikkeaa perinteisestä museosta ennen kaikkea kävijän roolissa ja näyttelykerronnassa. Kokemusmuseo muuttaa museokäynnin luonteen elämykselliseksi, osallistavaksi ja moniaistilliseksi. Se ei ole vain paikka katselulle vaan tilallinen kokonaisuus, jossa kävijästä tulee aktiivinen kokija. Tiloissa käytetään samoja elementtejä, kuten esimerkiksi aistihuoneissa tai lavastustaiteessa.

Kokemusmuseo on yhteiskunnallisen vuoropuhelun edistäjä

Kokemusmuseo tukee kävijän aktiivista osallistumista ja syventää oppimista. Moniaistinen ja kokemuksellinen lähestymistapa lisää sitoutumista ja muistijälkeä samalla kun kävijälähtöinen näyttelymuoto madaltaa osallistumisen kynnystä ja tavoittaa uusia yleisöjä. Kokemusmuseo tarjoaa museokentälle mahdollisuuden uudistua ja käsitellä ajankohtaisia ilmiöitä tavalla, joka yhdistää elämyksellisyyden, sisällöllisen merkityksellisyyden ja vastuullisen näyttelysuunnittelun.

Kokonaisuutena kokemusmuseo edustaa suuntausta, jossa painottuvat elämyksellisyys, osallistavuus ja kävijälähtöisyys. Onnistunut kokemusmuseo yhdistää moniaistisen ilmaisun harkittuun sisältöön, saavutettavaan toteutukseen ja eettisesti kestävään

näyttelysuunnitteluun. Näin se voi toimia merkittävänä välineenä sekä oppimisen, että yhteiskunnallisen vuoropuhelun edistämiseksi.

Monipuoliset ja harkitut tekniikkaratkaisut tukevat vakuuttavaa moniaistista elämystä ilman hermoston ylikuormitusta

Kokemusmuseot hyödyntävät monipuolisia tekniikoita. Niiden tarkoituksena on vahvistaa kävijän aktiivista roolia ja moniaistista osallistumista. Ääni- ja äänimaisematekniikat, kuten tilakohtaiset äänimaisemat, suuntaava ääni ja paikannukseen perustuvat audiot tukevat tunnelman rakentamista. Näin kävijän huomiota voidaan ohjata ilman visuaalista ylikuormitusta (Genelec, 2025; Ji ym., 2024). Samalla valo- ja valaistustekniikat toimivat dramaturgisina elementteinä, jotka korostavat sisältöjä, ohjaavat liikkumista ja säätelevät kokemuksen intensiteettiä (Pietroni, 2025).

Keholliset ja haptiset ratkaisut, kuten kosketeltavat pinnat ja liikkeeseen reagoivat rakenteet, lisäävät fyysistä osallistumista ja syventävät oppimiskokemusta. Tämä osoittaa, että vaikuttavan museoelämyksen rakentaminen ei perustu pelkästään digitaalisiin ratkaisuihin, vaan myös harkittuun vuorovaikutukseen tilan, sisällön ja kävijän välillä (Johnson, 2025; Capece ym., 2024).

Digitaaliset ja vuorovaikutteiset tekniikat täydentävät tätä moniaistista kokemusta tarjoamalla yksilöllisiä ja reaktiivisia näyttelypolkuja. Kosketusnäytöt, liike- ja läsnäolosensorit sekä lisätty- ja virtuaalitodellisuus mahdollistavat kävijän toiminnan vaikutuksen näyttelyn etenemiseen. Lisäksi immersiiiviset projisoinnit ja projection mapping ratkaisut luovat kokonaisvaltaisia tilallisia ympäristöjä (SuomenMuseot, 2024; Yubetsu Codex, 2023).

Aisti-informaation adaptaatio on keskeinen tekijä kokemusmuseon suunnittelussa. Aisti-informaation adaptaatiolla tarkoitetaan hermoston kykyä sopeutua jatkuviin samanlaisina pysyviin ärsykkeisiin. Hermoston taipumus tottua ärsykkeisiin voi heikentää näyttelyn vaikuttavuutta, jos ärsykkeet pysyvät muuttumattomina (Kucirkova & Speed, 2023). Onnistuneet museot rytmittävät kokemusta vaihtelemalla ärsykkeiden intensiteettiä ja tarjoamalla siirtymä- ja palautumistiloja, mikä tukee sekä elämyksellisyyttä että saavutettavuutta (Cieslik, 2024).

Tällainen kokonaisvaltainen suunnittelu, joka yhdistää fyysiset, analogiset ja digitaaliset elementit hallitusti, mahdollistaa immersiiivisen ja osallistavan museokokemuksen. Kävijä voi kokea näyttelyn yksilöllisesti ja moniaistisesti, tuntee aktiivista osallistumista ja samalla nauttia tilan tarjoamasta rytmityksestä ja palautumisesta. Tämä tekee kokemuksesta sekä mieleenpainuvan että saavutettavan.

Muunneltavat huonekonsepti-ideat pidentävät tilojen elinkaarta

Tilojen muunneltavuus on keskeinen lähtökohta kokemuseon suunnittelussa ja toteutuksessa. Muunneltavat tilaratkaisut mahdollistavat näyttelysisältöjen uudistamisen, erilaisten kävijäkokemusten rakentamisen sekä museon pitkäaikaisen toiminnallisen ja kestävyuden ilman laajoja rakenteellisia muutoksia. Suunnittelussa tilat ja rakenteelliset elementit toteutetaan kevyinä, purettavina ja uudelleenkäytettävänä kokonaisuuksina. Kiinteiden rakenteiden sijaan suositaan ratkaisuja, jotka voidaan asentaa olemassa olevien pintojen päälle ja mukauttaa erilaisiin käyttöskenaarioihin. Tällä tavoin pidennetään tilojen elinkaarta.

Muunneltavuus näkyy materiaalivalinnoissa ja teknisissä järjestelmissä. Kestävät, mutta kevyet materiaalit sekä rakennusta säästävät kiinnitysratkaisut mahdollistavat rakenteiden toistuvan kokoamisen ja purkamisen. Valaistus-, ääni- ja mediatekniikka suunnitellaan ohjelmoitaviksi ja helposti uudelleen konfiguroitaviksi, jotta tilaa voidaan muokata eri sisältöjen tarpeisiin.

Disko muuttaa huoneen valonsäteiksi

Disko on valoon, heijastuksiin ja liikkeeseen perustuva tilakonsepti, jossa peilipallot toimivat tilan pääelementtinä. Kaikki muut ratkaisut, kuten materiaalit, pinnat ja valaistus, on suunniteltu tukemaan niiden säihkettä ja moninkertaistamaan valon vaikutelmaa.

Konseptin taiteellisena viitekehyksenä toimii **Kyle McDonaldin** ja **Jonas Jongejan** teos Light Leaks, jossa useiden peilipallojen ja tarkasti kalibroidun projisoinnin avulla tila täyttyy hallituista, liikkuvista valokuvioista. Teos osoittaa, kuinka peilipallojen heijastuksia voidaan hyödyntää tilallisena ja lähes aineettomana rakennusmateriaalina.

Diskohuoneen (kuva 1) pintamateriaalit ovat tummia ja kiiltäviä, jotta ne toimivat kontrastina valonsäteille ja vahvistavat niiden näkyvyyttä. Kiiltävät ja peilimäiset pinnat luovat jatkumon tuntua ja hämärtävät tilan rajoja, jolloin huone näyttäytyy suurempana ja avarampana kuin fyysiset mitat antavat ymmärtää. Materiaalivalinnoissa keskeinen rooli on akryylillä (PMMA), joka on kevyt, kestävä ja helposti muokattava materiaali. Peilattu akryyli mahdollistaa lasimaisen heijastavuuden ilman lasin painoa ja haurautta, ja sen asennettavuus tukee konseptin siirrettävyyttä.



KUVA 1. DISKO-huoneen visualisointikuva (Kuronen & Lainio, 2025).

Valaistus on diskohuoneen toiminnallinen ydin. Spottivalaisimet kohdistetaan peilipalloihin niin, että valoa syntyy mahdollisimman runsaasti ja eri suuntiin. Valon määrä ja pallojen koko määrittävät heijastusten intensiteetin ja tilallisen laajuuden. Savukoneen hienovarainen savu tuo valonsäteet näkyviksi myös ilmassa, jolloin valo ei jää vain pinnoille vaan täyttää koko huoneen kolmiulotteisesti.

Diskohuone on kokonaisuus, jossa valo toimii sekä materiaalina että liikkuvana elementtinä. Se on tila, joka reagoi liikkeeseen, heijastaa ympäristöään ja kutsuu kävijän astumaan osaksi jatkuvasti muuttuvaa valon ja heijastusten koreografiaa.

Virta tulkitsee veden olemusta ja sen jatkuvaa muutosta

Virta on tilakonsepti, jossa vesi tuodaan sisätilaan epäsuorasti elämyksenä, ei konkreettisenä elementtinä (kuva 2). Kosteuteen ja rakenteisiin liittyvien haasteiden sijaan veden vaikutelma syntyy optisten ja visuaalisten keinojen avulla. Virta-huone tulkitsee veden olemusta: liikettä, keveyttä ja jatkuvaa muutosta.



KUVA 2. Virta-huoneen visualisointikuva (Kuronen & Lainio, 2025).

Tilassa veden tuntu rakentuu valon, savun ja ilmavirran vuorovaikutuksesta. Savun, laserin ja ilmavirran yhdistelmä perustuu Mie-sirontaan, jossa lasersäde hajautuu savupartikkeleihin ja tekee valosta näkyvää. Tämän seurauksena syntyy elävä, jatkuvasti muuntuva virtaus, joka muistuttaa veden liikettä ja tekee ilmasta itsessään osan tilallista kokemuksesta. Lasersäde kulkee vaakasuunnassa hämärässä tilassa ja tummat, mattapintaiset pinnat vahvistavat kontrastia ja syvyyttä.

Savun rooli on keskeinen, mutta huomaamaton. Vesipohjaisella savunesteellä tuotettu matala savu liikkuu rauhallisesti lattian tuntumassa, korostaen virtaavaa vaikutelmaa

ilman, että tila täyttyy sumusta. Nykyaikainen ultraäänitekniikka mahdollistaa turvallisen ja hallitun käytön samalla, kun hyvä ilmanvaihto varmistaa miellyttävän oleskelukokemuksen.

Museokonsepti moninaiselle yleisölle

Kokonaisuudessaan kokemusmuseo on museomuoto, jossa kävijä siirtyy passiivisesta tarkkailijasta aktiiviseksi osallistujaksi. Kokemus rakentuu moniaistisuuden, tilallisen kerronnan ja kävijän toiminnan kautta. Digitaaliset ja analogiset tekniikat, aistiärsykkeiden rytmittäminen sekä tilojen muunneltavuus tukevat kokemuksellista oppimista ja mahdollistavat merkityksellisiä museokäyntejä.

Kokemusmuseo edustaa suuntaa, jossa tila toimii aktiivisena kerronnan välineenä ja merkitys syntyy kokemisen kautta. Vaikuttava kokonaisuus edellyttää teknologian, sisällön ja tilasuunnittelun tasapainoa sekä kävijän aistikokemuksen huomioimista.

Kokemusmuseon tulevaisuus rakentuu harkitulle elämyksellisyydelle, joka on sekä sisällöllisesti kaunista, että kestävää.

Sofia Lainio

opiskelija

rakennusarkkitehdin tutkinto-ohjelma

Oulun ammattikorkeakoulu

Ella Kuronen

opiskelija

rakennusarkkitehdin tutkinto-ohjelma

Oulun ammattikorkeakoulu

Kai Tolonen

lehtori, arkkitehti

Tekniikka

Oulun ammattikorkeakoulu

Artikkeli perustuu opinnäytetyöhön:

Kuronen, E., & Lainio, S. (2025). *Kokemusmuseo: huonekonseptien suunnittelu* [AMK-opinnäytetyö, Oulun ammattikorkeakoulu, rakennusarkkitehdin tutkinto-ohjelma]. Theseus. <https://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-2025052415673>

Lähteet

Capece, S., Chivăran, C., Giugliano, G., Laudante, E., Nappi, M. L., & Buono, M. (2024). Advanced systems and technologies for the enhancement of user experience in cultural spaces: an overview. *Heritage Science*, 12, 71. <https://doi.org/10.1186/s40494-024-01186-5>

Cieslik, E. (2024). Accessibility and exhibit safety: The importance of sensory maps. *A Journal for Museum and Archives Professionals*, 20(2), 365–384. <https://doi.org/10.1177/15501906241232310>

Codex, Y. (10.9.2023). *Immersive technologies in museum education: A review of interactive and educational experiences*. Yubetsu Codex History. <https://codex.yubetsu.com/article/8210b60b7b914325942d88d475d81d85>

Genelec. (11.4.2025). *Genelecin ”Ääni museoissa” -tapahtumassa perehdyttiin kävijäkokemuksen kehittämiseen* [uutinen]. Genelec Suomi. <https://www.genelec.fi/news/genelecin-aani-museoissa-tapahtumassa-perehdyttiin-kavijakokemuksen-kehittamiseen>

Ji, Y., Lin, Q., Yin, W., Han, B., & Jiang, Y. (2024). Design innovation and user experience of sensory interactive experience in museum exhibition space. In *Innovative Design and Intelligent Manufacturing*, 391, 382–393. IOS Press. <https://doi.org/10.3233/FAIA241125>

Johnson, F. (4.12.2025). *hear museum: Unlocking immersive auditory experiences and sonic storytelling in modern exhibitions*. Wonderful Museums. Haettu 3.3.2026 osoitteesta <https://www.wonderfulmuseums.com/museum/hear-museum/>

Kucirkova, N., & Speed, L. (2023). Children’s multisensory experiences in museums: How olfaction interacts with color. *Frontiers in Education*, 8. <https://doi.org/10.3389/feduc.2023.1242708>

Kuronen, E., & Lainio, S. (2025). Kokemusmuseo: huonekonseptien suunnittelu [AMK-opinnäytetyö, Oulun ammattikorkeakoulu]. Theseus. <https://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-2025052415673>

Pietroni, E. (2025). Multisensory museums, hybrid realities, narration, and technological innovation: A discussion around new perspectives in experience design and sense of authenticity. *Heritage*, 8(4), 130. <https://doi.org/10.3390/heritage8040130>

SuomenMuseot. (19.1.2024). *Kuinka AR ja VR ovat mullistaneet museot*. <https://suomenmuseonline.fi/kuinka-ar-ja-vr-ovat-mullistaneet-museot/>