

Koe elämys

Case: Dominopol Oy

Dominopolin alkutaival

- Ulla-Maija Nikko toteutti matkailualan ammattitutkinnon lopputyönään roolipelin yläneläisellä erätilalla keväällä 2000.
- Tästä syntyi idea perustaa yritys, joka tarjoaa ohjelmapalveluna toteutettuja roolipelejä erilaisissa ympäristöissä.
- Roolipelit perustuvat viitteelliseen käsikirjoitukseen, jonka pohjalta osallistujille jaetaan fiktiiviset roolit. Juoni muotoutuu ja kehittyy osallistujien vuorovaikutuksen myötä.

Dominopol Oy

- Nikko perusti roolipelaamiseen pohjautuvia ohjelmapalveluja ja koulutustuotteita tarjoavan Dominopol Oy:n vuonna 2001.
- Nikko siirtyi ohjelmapalvelujen tuottajaksi aivan toiselta alalta. Hän oli kuitenkin aiemmassa työssään toiminut välittäjänä asiakkaiden ja ohjelmapalvelujen välillä.
- Yrityksen perustaminen ei vaatinut merkittäviä investointeja.

Dominopol Oy

- Tärkeimpiä asiakasryhmiä ovat ohjelmapalvelu-, matkailu-, kulttuuri- ja opetusalan yritykset sekä yhteisöt.
- Tarua ja totta Vakka-Suomesta -matkailuhankkeen myötä Dominopol aloitti yhteistyön matkailualan toimijoiden kanssa.
- Yhteistyössä on ollut mukana yli kymmenen erilaista yritystä ja yhteisöä Länsi-Suomen alueelta (ks. sivut 23-24).

Miten Dominopol toimii?

- Dominopol tuottaa ohjelmapalvelun eli roolipelin sisällön ja toteutuksen. Yhteistyötahot puolestaan tarjoavat ympäristön, tilat ja usein myös tarjoilun.
- Roolipelejä on ohjelmistossa parisenkymmentä.
- Roolipelejä on järjestetty myös asiakkaiden omissa tiloissa.

Miten Dominopol toimii?

- Nikko on Lapin elämysteollisuuden osaamiskeskuksen sertifioima elämuskouluttaja. Hän käsikirjoittaa roolipelit itse.
- Faktaa ja fiktiota yhdistelevien roolipelien käsikirjoitusvaiheessa hyödynnetään eri aihepiirien asiantuntijoita.
- Puvut ja asusteet ovat yhteistyötahojen omistuksessa. Käsikirjoitukset tekijänoikeuksineen ovat Dominopolin tai yhteistyötahojen hallinnassa tapauskohtaisesti.



Rooli avoinna

- Suosituimpia ovat kustavilaiseen aikaan ja keski-aikaan sijoittuvat pelit.
- Yhteistyössä olevat tahot hyödyntävät roolipelien hahmoja myös omissa opastuksissaan, joissa ne elävät omaa elämäänsä.
- Ihanteellinen ryhmäkoko on 15-25 henkeä.
- Roolipeli kestää johdantoiheen ja purkamisineen noin viisi tuntia.
- Osallistuminen ei vaadi aiempaa kokemusta.

Roolipelin tilaaminen

- Varausta tehdessä asiakkaat voivat ottaa yhteyttä suoraan Dominopoliin tai yhteistyötahoihin.
- Työ alkaa matkailuyrityksen tai peliin osallistuvan ryhmän tehdessä tilauksen ja kertoessa osallistuvan ryhmän henkilömäärän ja sukupuoli-jakauman.
- Usein vain ohjelmapalvelun tilannut yhteyshenkilö tietää mitä tuleman pitää, muu ryhmä saa tietää näytelmäpeliin osallistumisesta vasta paikan päällä.



Roolipeli alkaa

- Roolit voidaan jakaa sattumanvaraisesti tai toiveiden mukaan.
- Ennen pelin alkua Nikko kertoo lyhyesti pelin aikakaudesta ja lähtöasetelmasta.
- Osallistujat saavat oman roolikuvauksensa, josta selviävät roolihahmon tärkeät tiedot, tehtävät ja tavoitteet, joihin pelin kuluessa pyritään pääsemään.
- Draaman kaari lähtee liikkeelle pukeutumisesta, jolloin siirrytään omaan rooliin.

Peli jatkuu

- Henkilöhahmot ovat tarkkaan suunniteltuja. Moni uskookin, että rooli on räätälöity juuri hänelle.
- Roolihahmojen salaisuudet ovat merkittävä osa peliä.
- Peli etenee kuin itsestään ja muuttuu juuri sellaiseksi kuin osallistujat sen rakentavat.
- Peli päättyy yhteiseen purkukeskusteluun, jossa salaisuudet paljastetaan kaikille.

Uniikki idea?

- Yrittäjän tietojen mukaan ei ole olemassa toista täysin vastaavia palveluja tarjoavaa yritystä.
- Markkinoilla on näytelmäpelejä, joissa on mukana ammattinäyttelijöitä ja osallistujat ovat enemmänkin katsojan roolissa.
- Ero live-roolipelaamiseen on se, että tässä osallistujan ei tarvitse valmistautua etukäteen. Nikon roolipeleissä tavoitteena on elämyksen tuottaminen, yhteishengen kehittäminen ja hauskanpito.

Elämysten tuottaminen

- Elämystuotteen kriteerejä ovat aitous, yksilöllisyys, tarina, moniaistisuus, arjesta poikkeavuus sekä asiakaspalvelijan, asiakkaan ja tuotteen välinen vuorovaikutus.
- Dominopolin roolipelit täyttävät kriteerit:
 - Tilanne pyritään luomaan mahdollisimman aidoksi asuja, tarjoiluja ja esineitä sekä ympäristöä myöten.
 - Roolipeli on ainutkertainen kokemus ja kaikki ryhmät tekevät pelistä omanlaisensa.

Elämysten tuottaminen

- Peleissä käytetään kaikkia aisteja; maku (ruoka/ juoma), näkö (miljöö), haju (vanha rakennus), kuulo (musiikki/puhe), tunto (asut/esineet).
- Pelin aikana voi irrottautua täysin omasta elämästään, siirtyä toiseen aikakauteen ja toisen ihmisen elämään.
- Pelinjohtajan ominaisuudessa Nikko pukeutuu myös rooliasuun, mutta ei ota roolia, vaan toimii tarvittaessa viestintuojana ja/tai taustatukena ja auttaa kokemuksen purkamisessa.

Elämysten tuottaminen

- Elämyksellisiä ohjelmapalveluja tuottava yritys ei voi luvata asiakkaalle elämyksen syntymistä, mutta yritys voi luoda puitteet sen onnistumiseen.
- Kukin osallistuja kokee elämyksen omalla tavallaan.
- Moni löytää itsestään uusia piirteitä näytelmäpeleihin osallistuessaan.



Elämys voi tuottaa muutoksen

- Pelin onnistuessa erittäin hyvin asiakas innostuu elämyksestä ja alkaa vaikkapa harrastaa historiaa tai pukuompelua.
- Roolipeliin osallistuvalla ryhmällä voidaan myös asettaa tavoite, esim. opetuksellinen tavoite, toisiinsa tutustuminen tai tiimihengen luominen.
- Roolipeli sopii kaiken ikäisille.



Miten peli koetaan?

- Kukaan ei ole koskaan kieltäytynyt lähtemästä mukaan Dominopolin roolipeliin.
- Peliä ei voi pelata oikein tai väärin, tärkeintä on eläytyminen ja vuorovaikutus.
- ”En olisi uskonut itsestäni!” kuullaan usein.
- Perinteisesti naiset heittäytyvät herkemmin rooleihin, miehet tutustuvat rooliin hieman kauemmin. Niinpä peli tuntuukin usein loppuvan liian aikaisin.

Markkinointi

- Dominopol sai yrityksen alkutaipaleella paljon huomiota, sillä roolipelit ylittävät helposti uutiskynnyksen.
- Uusien asiakkaiden tietoisuuteen Dominopol tulee usein puskaradion kautta.
- Roolipelien markkinointivastuu on yhteistyöyrityksillä, koska pelit ovat toteutuspaikkaansa sidottuja.
- Syksy ja kevät ovat pelien sesonkeja.

Kehitysideoita

- Jotta roolipeli olisi mahdollista myös yksittäisille asiakkaille, voitaisiin pelejä järjestää esim. yhteistyössä ravintoloitsijan kanssa, joka hoitaisi paikkavaraukset.
- Sähköisen teknologian hyödyntäminen toisi uusia ulottuvuuksia näytelmäpeleihin. Kaikkien osallistujien ei enää tarvitsisi olla fyysisesti läsnä, vaan peliin voisi osallistua esim. mobiililaitteiden avulla.

Lisätietoja

- Roolipelien toteuttamisessa mukana olleita tahoja:
 - Itätalon talonpoikauskartano, Kustavi
 - Järppilän kartano, Taivassalo
 - Nuhjalan kartano, Vehmaa
 - Rautilakeskus, Vehmaa
 - Aboa Vetus & Ars Nova, Turku
 - Vakka-Suomen Erätulet Oy:n erätila, Yläne
 - Lounais-Suomen käsi- ja taideteollisuusoppilaitos, Mynämäki

Lisätietoja

- Lönnrot Opisto, Sammatti
- Mynämäen Virmo-seura
- Santtio-seura, Pyhäranta
- Rauman, Euran, Eurajoen ja Kiukaisten nuorisotoimet.
- Dominopol Oy
Ulla-Maija Nikko
um.nikko@netti.fi
puh. 050-321 9760