

# Future of Storytelling

- immersiivinen tarinankerronta

Mika Peltola / Deeptale OY

# Deeptale

- Immersiivinen tarinankerronta.
- Helsinki / Lontoo, perustettu 2016
- Asiakkaita Microsoft, Kansallisooppera, Helsingin Kaupunki, Moomin Characters, Moomin Valley Tokio, Softbank

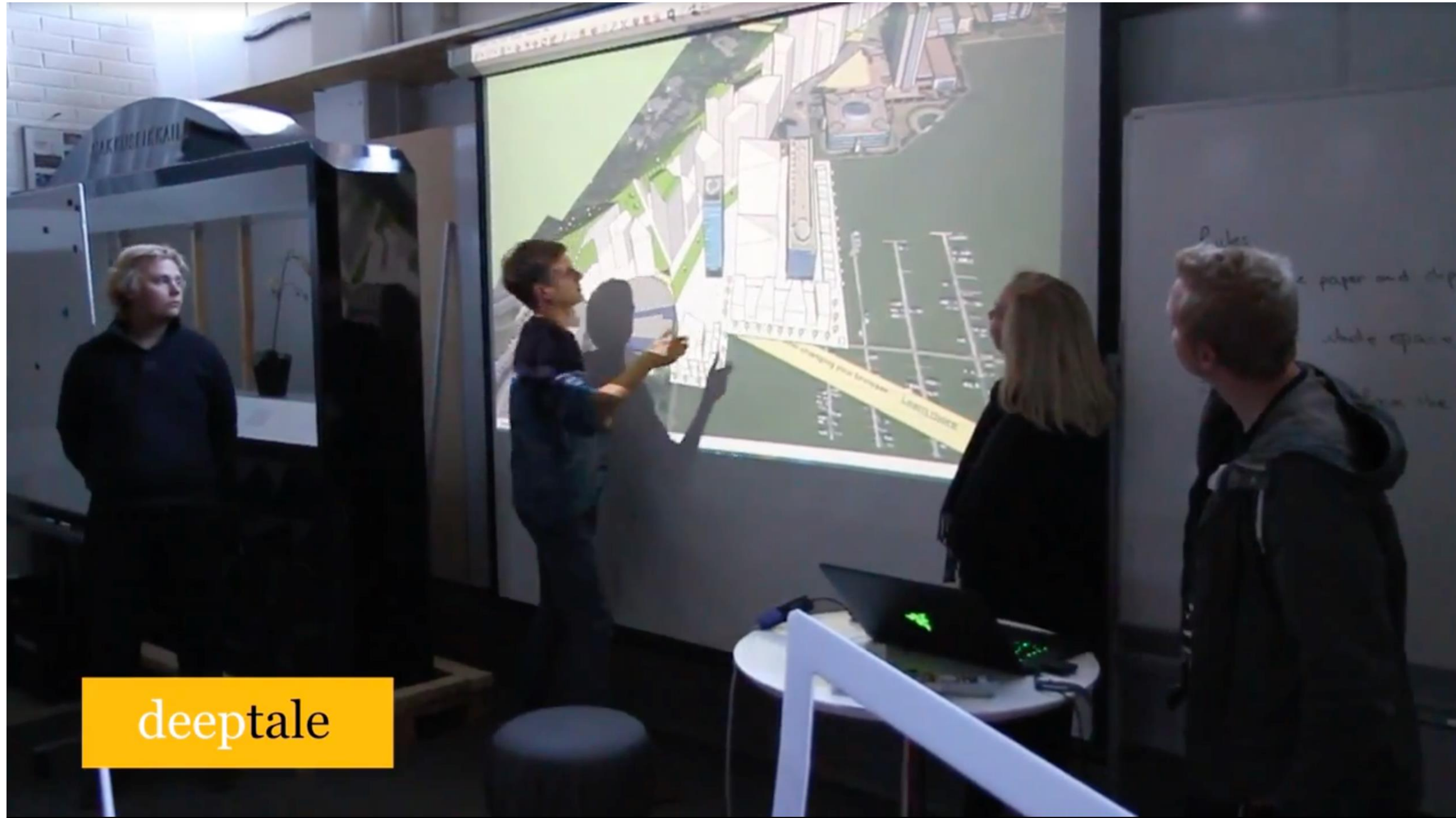
**Immersio** on terminä laajasti käytetty, mutta ei ole selvää mitä se tarkalleen **tarkoittaa** tai että tarkoittavatko ihmiset sanalla samaa ilmiötä. ... Immersion lähikäsitteitä ovat muun muassa flow, läsnäolo (engl. presence) ja kognitiivinen syventyminen (engl. cognitive absorption).

**Immersio – Wikipedia**

<https://fi.wikipedia.org/wiki/Immersio>

# Immersio

- Immersio = vahva läsnäolo = elämys = suuret kaupalliset mahdollisuudet
- “Sinä ja/tai fyysinen ympäristösi tulevat osaksi tarinaa” -peli/seikkailu joka tapahtuu todellisuudessa
- Teknologiat: Virtuaalitodellisuus (VR), Lisätty todellisuus (AR), Älypuhelimet
- Esimerkki: Pokémon Go
- Ikivanha ja samalla uusi ja tuntematon.
- Kokeiluja maailmanlaajuisesti, erityisesti USA ja Japani.
- Peli- ja elokuvateollisuus ovat keihäänkärkiä.



deeptale

[goo.gl/xp4hBr](https://goo.gl/xp4hBr)

deeptale



2017 Winner

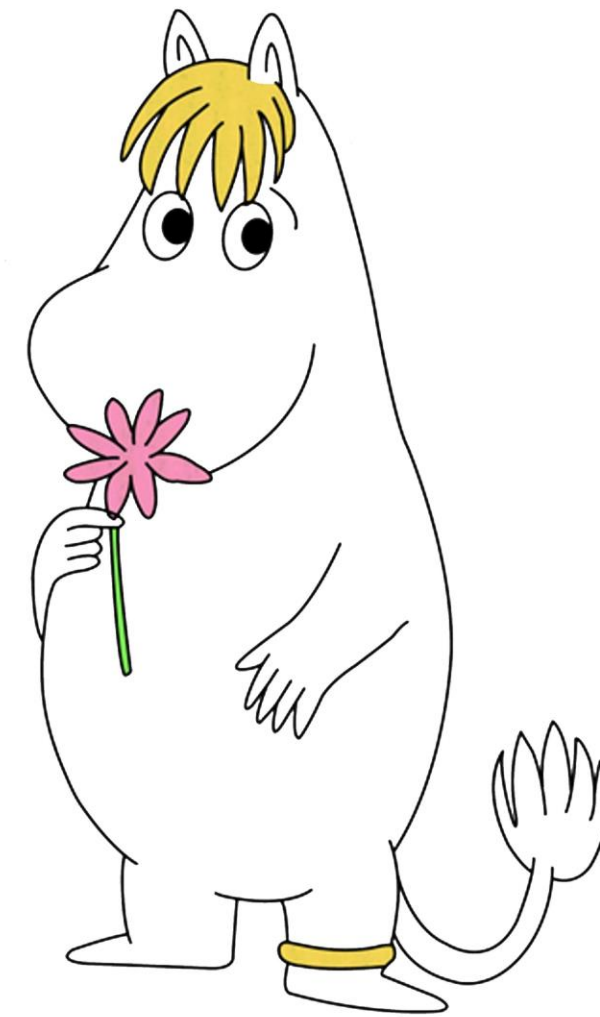
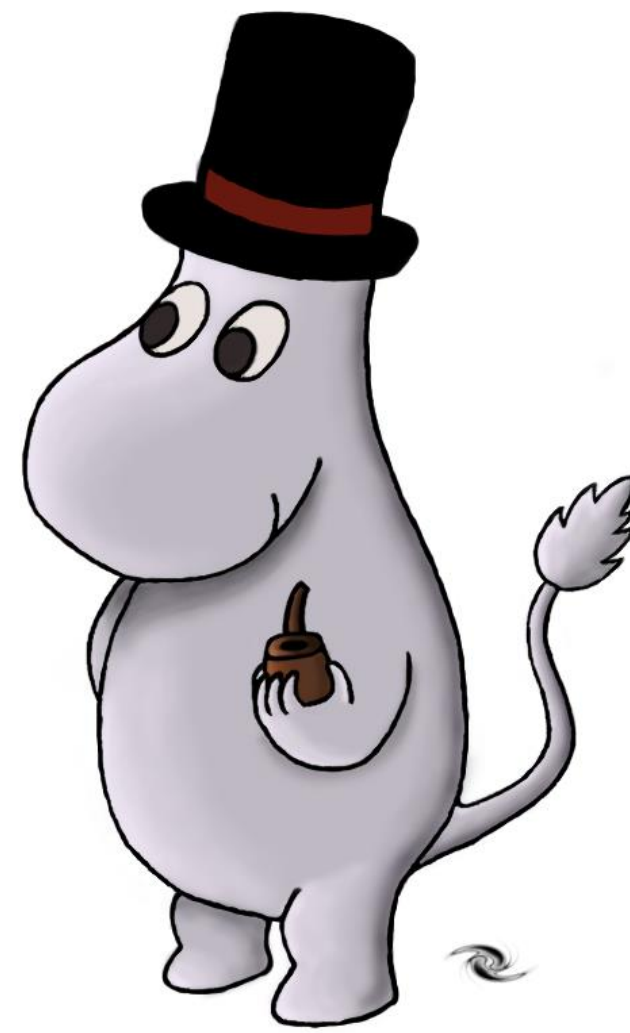


Future of StoryTelling®

Oct. 4th 2017 in New York City



# Moomin Reflections Japan







**Nuuskamuikkunen**

“Always when the weather changed,  
Moomin noticed that he was longing for  
Snufkin. Snufkin was his best friend.”

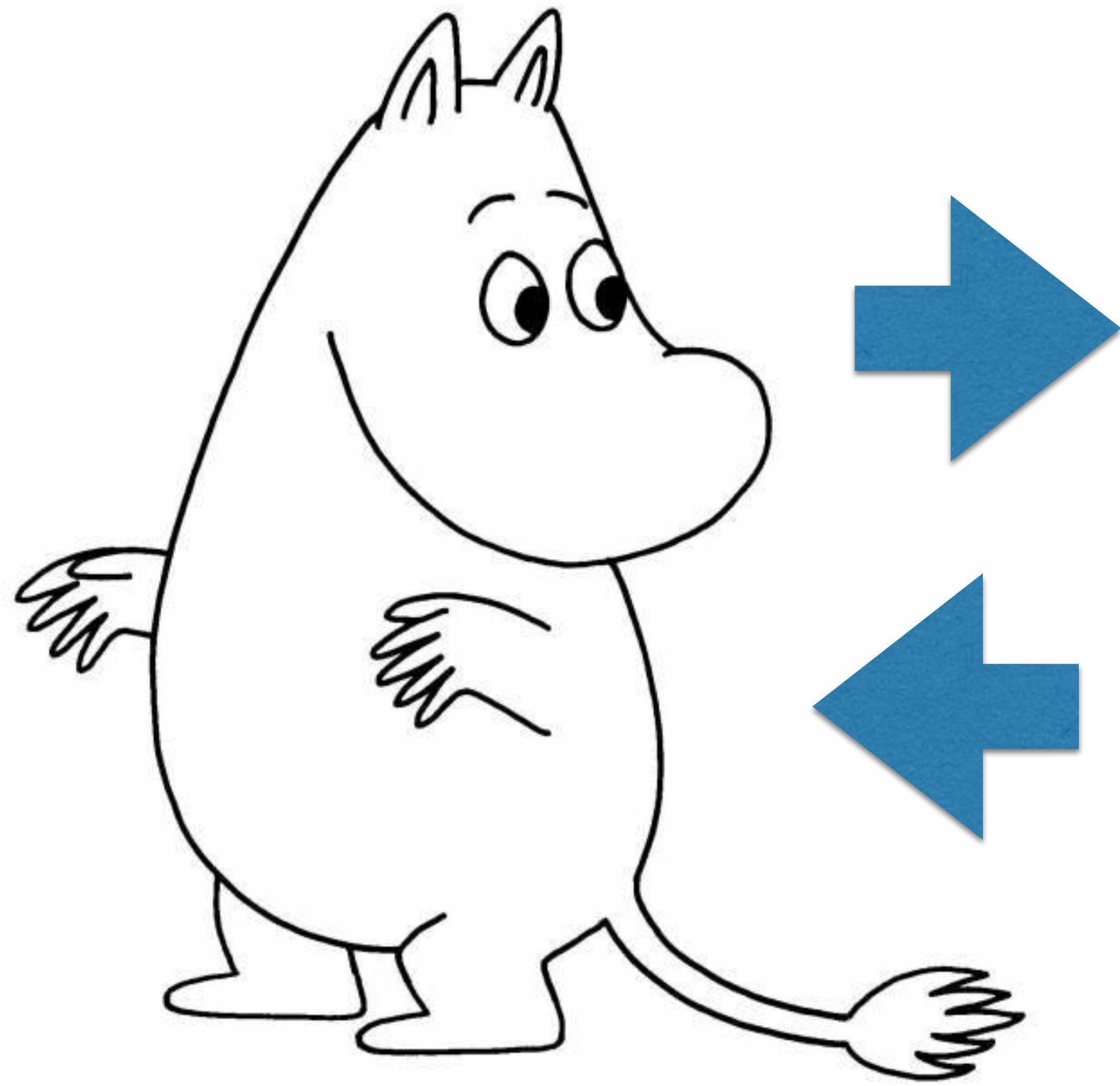
Moominsummer Madness, Tove Jansson



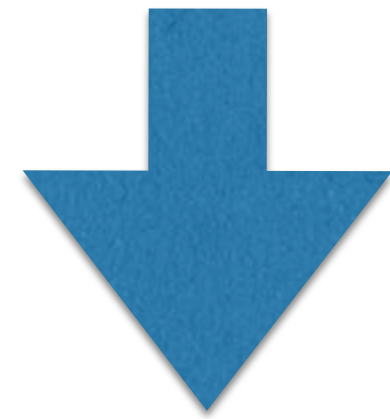
Nuuskamuiikkunen = ystävä ja “repeat  
visitor”



Miten vahvistetaan “ystävyyden” tunnetta?



Ystävyys / läheisyys



Repeated Visits



©Moomin Characters™

*Celebration  
of reading*









# "Virtuaalipeilit"

Hypoteesi: vahva identifikaatio oman peilikuvan kanssa

Stanford  
University



## Empathy at Scale



The following project seeks to design, test, and distribute virtual reality interventions that teach empathy. Virtual reality simulations allow learners to experience the life of someone else by "walking a mile" in his or her shoes. Through the capabilities of the technology, learners can see their appearance and behaviors reflected in a virtual mirror as someone who is different, and perceptually experience a scenario from the perspective of any party in a social interaction.

[MORE»](#)

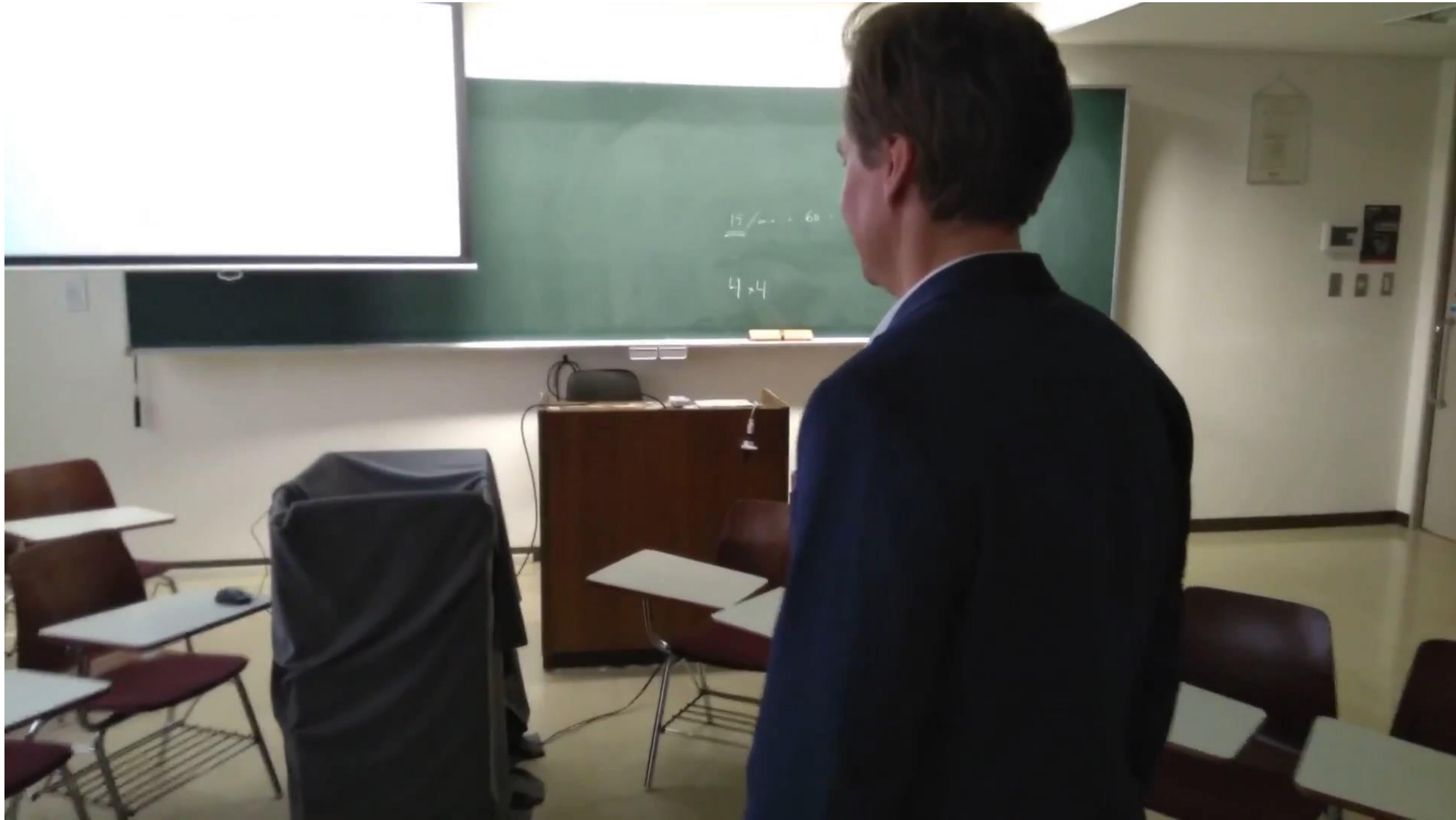
# Stanford University Virtual Human Interaction Lab



- “Empathy at Scale”  
<https://vhil.stanford.edu/projects/2015/empathy-at-scale/>
- “When Does Virtual Embodiment Change our Minds?” <https://vhil.stanford.edu/pubs/2016/when-does-virtual-embodiment-change-our-minds/>
- More relevant psychological research from Stanford University: <https://vhil.stanford.edu/pubs/>

# Näet itsesi peilistä Muumihahmona





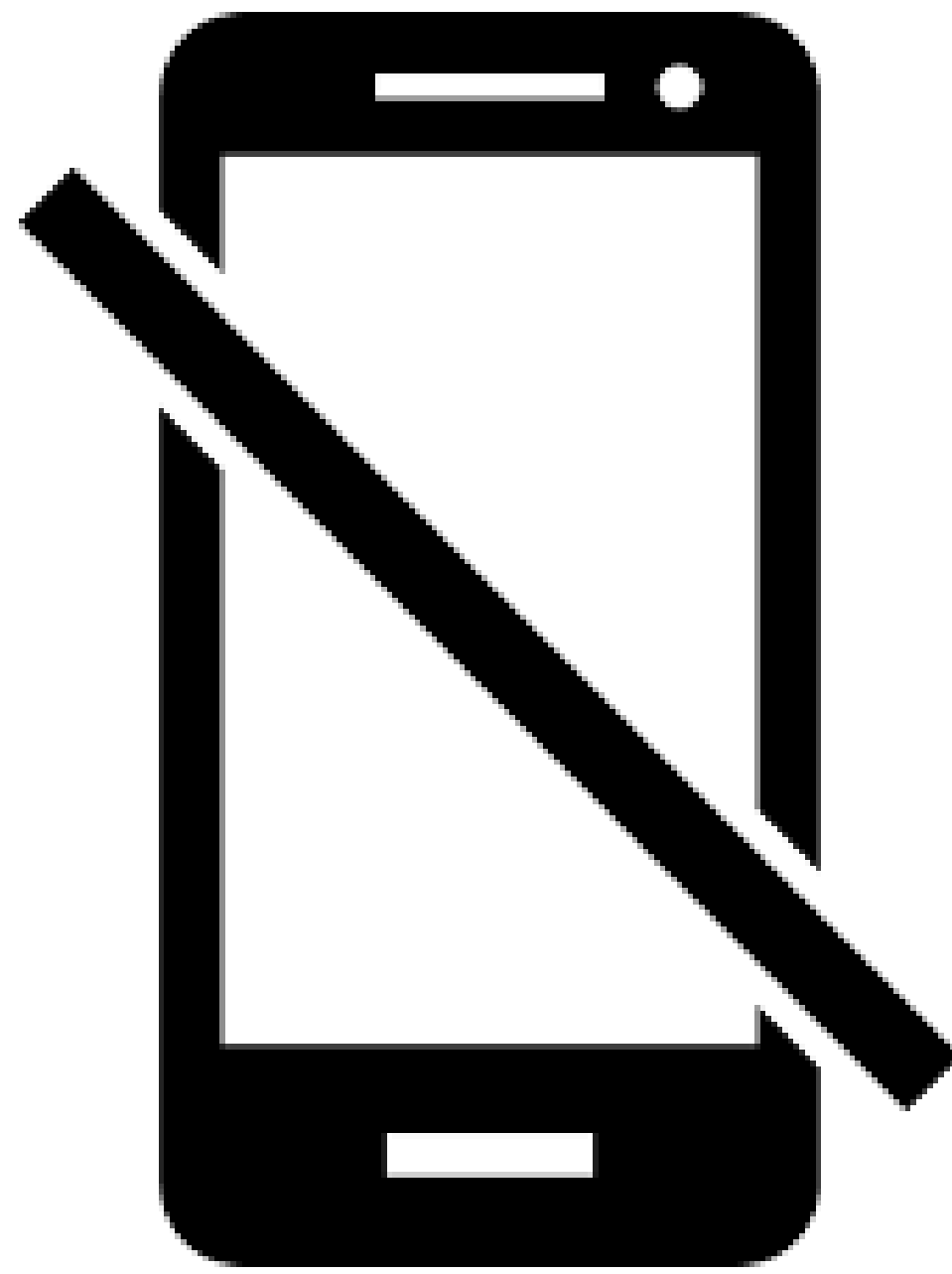
Teknologia: “Tietokonenäkö” joka mahdollistaa reaaliaikaista animointia





# Multi-User





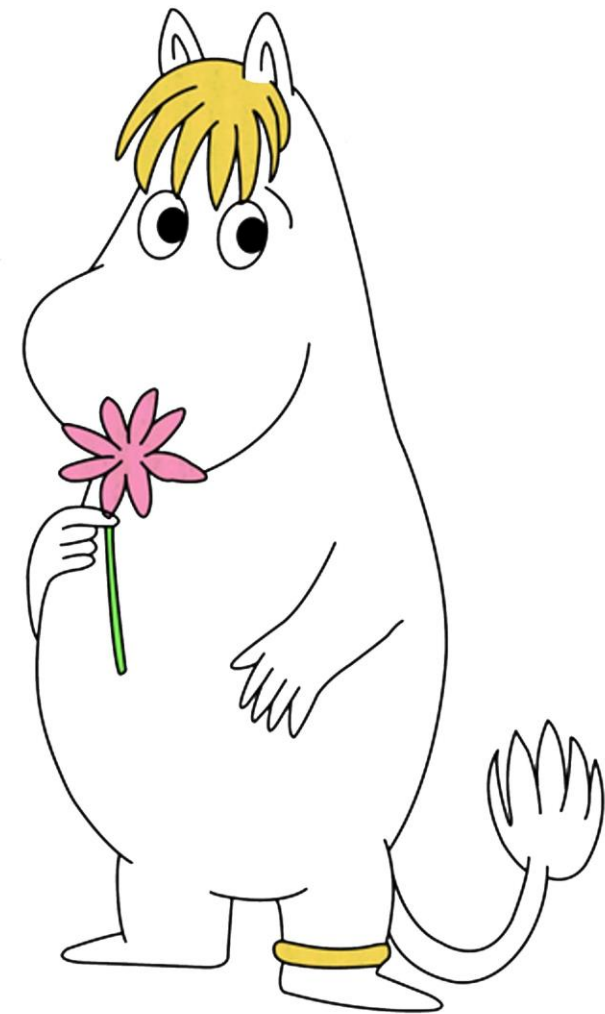
# Kokemukset piilotetaan Muumilaakson luontoon ja rakenteisiin



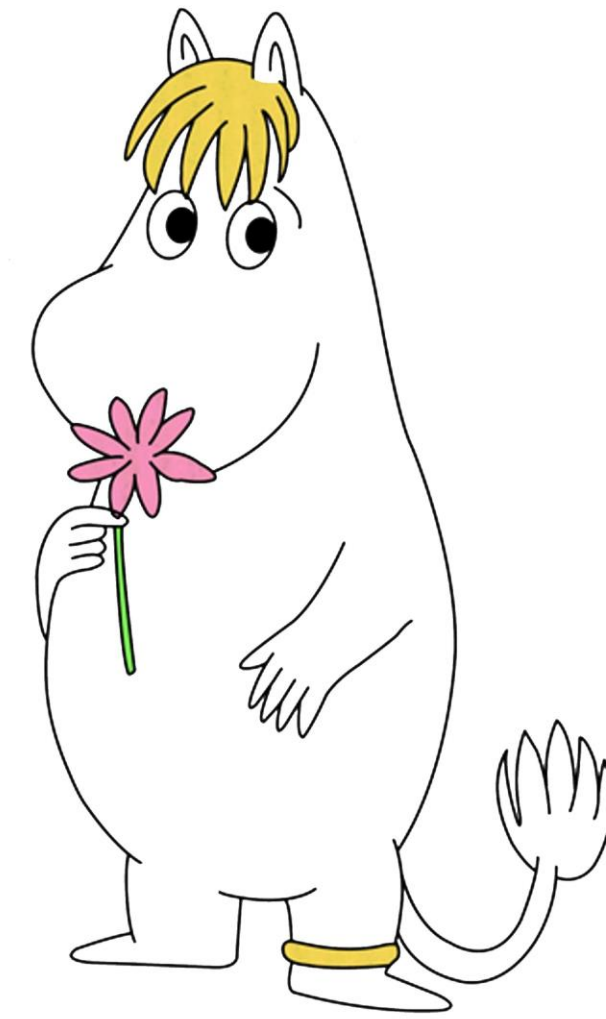




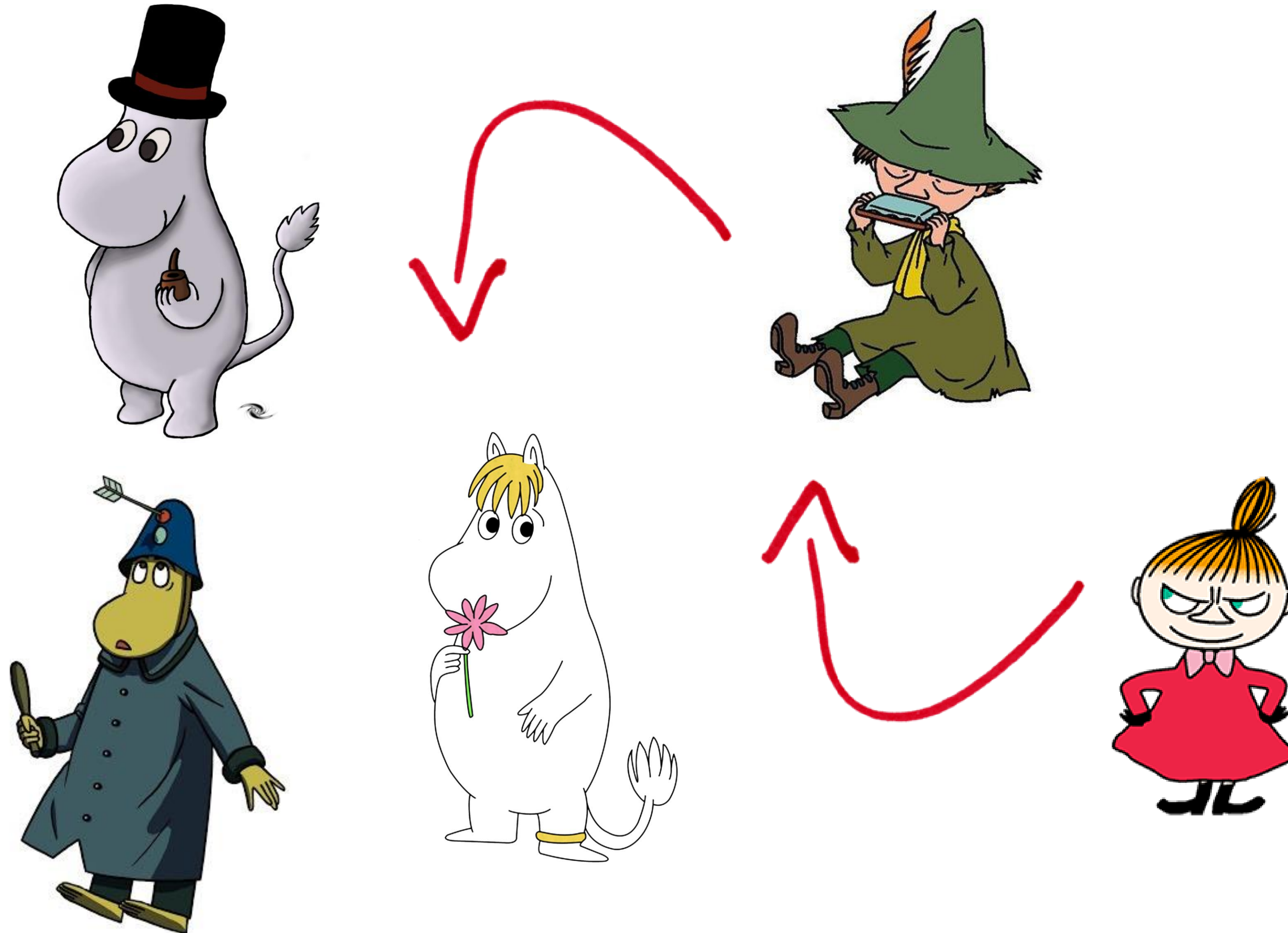
# Vaihe 1. Prototyypit - kaksi hahmoa



# Vaihe 2. Useampi hahmo

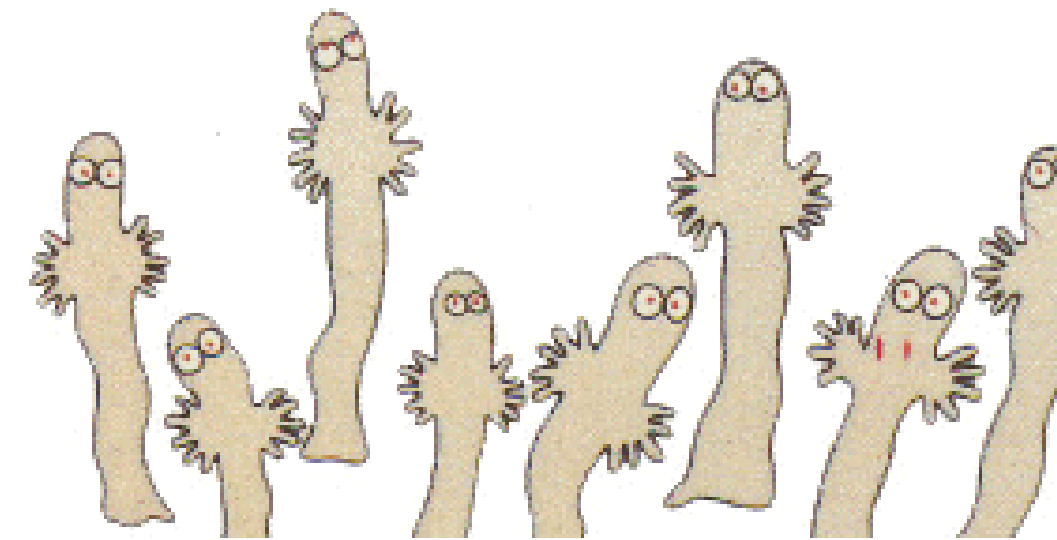
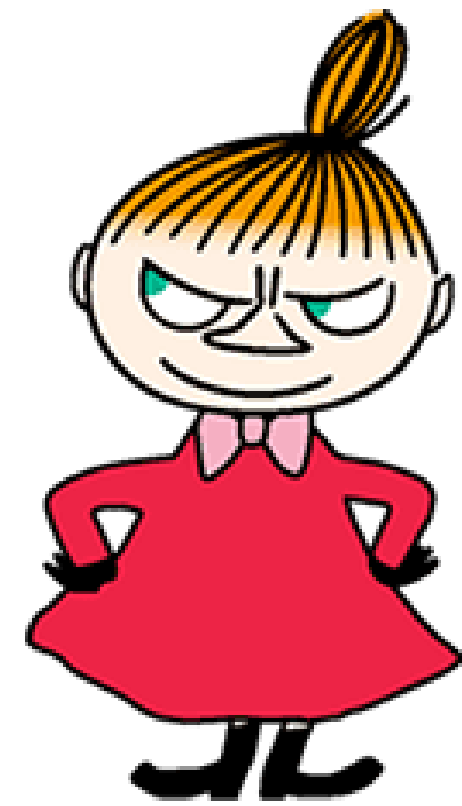


Vaihe 3: Peilikuvasi voi puhua sinulle,  
seikkailla ja kertoa tarinaa “peilin sisällä”





3D hahmoja jotka voidaan ohjelmoida, käsikirjoittaa ja  
näytellä uudelleen  
- uudet tarinat joka vierailulla



Kokeiluja, kokeiluja, kokeiluja

**Kiitos**