

# LABORATORIO, JOKA SUOLTA PELEJÄ



*Abyssfire (pikku-ukot), TriChess (albaalla), Ur-Quan Masters (vibreä otus vasemmalla), Notrium sekä Mr. Luiki -oppimispeli (ylhäällä) sisältävät kaikki Jyväskylän yliopistosta löytyvän peliväen käten jälkeä.*

Helsingin Sanomat kirjoitti jo 20.10. 2000: "Peliteollisuus on kasvanut kymmenessä vuodessa suuremmaksi kuin filmitoimiala. Yksin Euroopan pelimarkkinoissa pyörii noin 39 miljardia markkaa." Pelit on huomattu myös Agora Centerissä, jonne on tänä vuonna perustettu Agora Game Lab.

Agora Game Lab on peleille ja pelikulttuurille tarkoitettu tutkimus- ja kehityskeskus.

Siellä työskentelevät yhdessä eri alojen tutkijat, pelien tekijät ja käyttäjät sekä toisaalta yritykset. He kaikki yrittävät tehdä hyviä pelejä, tosin eri näkö-

kulmista: psykologian huippututkimusyksikön tutkijat keuhvat pelejä erinomaisiksi oppimisympäristöiksi, kun taas yritysten mielestä peleissä pyörii rahaa. Ja jotkut vain tykkäävät tehdä niitä.

Agora Centerin toiminta-ajatuksen mukaisesti tarkoituksena on luoda win-win-tilanne, jossa jokainen osapuoli hyötyy toisistaan.

–Tavoitteena on edistää ja koordinoita monialaisesti elektronisiin peleihin liittyvää tutkimus-, kehittämis- ja koulutus-toimintaa Jyväskylän yliopistossa, kiteyttää Agora Game Labin toiminnasta vastaava erikoistutkija **Marja Kankaanranta**.

## Vasa ponkaisi laukkaan

Nuoresta iästään huolimatta Game Lab on käynnistänyt jo tutkimus- ja kehittämishankkeita.

Esimerkiksi Agora Learning Laboratoryn kanssa sillä on ollut tiivistä yhteistyötä oppimispelien kehittämisessä.

Lisäksi Agoraan on valmistumassa erityinen Game Design Studio. Se suunnittelee, kehittää, arvioi ja testaa elektronisia pelejä.

Toisaalta Game Lab kouluttaa ja pyrkii saattamaan yhteen erilaisia peleistä kiinnostuneita tahoja. Keväällä 2003 järjestettiin Agorassa eri alojen opiskelijoille suunnattu viiden peli-seminaarin sarja, ja lokakuussa 2003 toteutettiin laajempi Elektroniset pelit -seminaari. Siellä puhorsi tutkijoiden, yritysmaailman edustajien ja opiskelijoiden kesken.

## Pelimies hyödyntää taitojaan

Pelintekijöitä ei Game Lab:iin tarvitse kaukaa hakea, sillä heitä löytyy Jyväskylän yliopistosta.

–Ammattilainen tutkii markkinoita ja tekee peliä markkinointisuunnitelma vasemmassa kädessä, luennoi **Juuso Hietalahti** Elektroniset pelit -seminaarissa.

Hän on Jyväskylän yliopiston opiskelija ja Abyssfire-pelin tekijä. Hietalahti on tehnyt peliään projektityöskentelyopintojaksolla portfolio-työnä, eli pelipuhusta hyötyvät myös hänen opiskelunsa.

Toisaalta motiivi pelin tekemiseen voi olla yksinkertaisempi.

–Peli ei toimi kunnolla uusilla koneilla, kertoo tietotekniikan opiskelija **Mika Kolehmainen**, joka on ollut mukana kansainvälisessä projektissa 90-luvun alun Star Control 2 -pelin uudelleen ohjelmomisessa.

ALEKSI KOSKI

<http://www.jyu.fi/agora/gamelab/>

HIGHLIGHTS

## A laboratory, which creates games

The Agora Game Lab is a research and development center for games and the gaming culture. In the Game Lab, multidisciplinary researchers collaborate with the game makers and users, as well as with the corporate world. Although each participant brings a distinct point of view, they all share the common goal: to create better games.