

01.01.2008

## **Pelejä tosielämään**

### **Nordic Serious Games -projekti tuottaa tietoa todellisen elämän peleistä**

Viihdepelien lisäksi kehitellään nykyään runsaasti myös niin sanottuja todellisen elämän pelejä (eng. Serious Games). Niissä pyritään hyödyntämään pelielämyksiä, joiden avulla edistetään esimerkiksi ihmisten oppimista, hyvinvointia ja turvallisuutta sekä kehitetään yritysten liiketoimintaa ja mainostetaan tuotteita.

Agora Centerissä sijaitsevassa Agora Game Labissa alkoi huhtikuussa 2007 vuoden kestävä Nordic Serious Games-projekti. Sen tarkoituksena on vahvistaa ja yhdistää pohjoismaista osaamista todellisen elämän pelien alueella ja muodostaa yhteistyöverkosto pohjoismaissa ja Baltiassa toimivien, alalla työskentelevien tai pelejä käyttävien organisaatioiden välille.

Liiketoiminnallisena alana Serious Games on osa interaktiivista mediateollisuutta, mutta keskittyy siis erityisesti hyötypelien suunnitteluun. Projektia hoidetaan yhteistyössä Agora Centerin sekä Koulutuksen tutkimuslaitoksen kanssa ja sen johtajana toimii Agora Game Labiakin luotsaava dosentti Marja Kankaanranta.

### **Tiedonkerääminen tärkeänä osa-alueena**

Projektia toteutetaan monin tavoin. Keskeisenä tehtävänä on koota tietämystä ja osaamista todellisen elämän peleistä ja etsiä tämän tiedon avulla tapoja, joilla pelejä voidaan käyttää mahdollisimman tehokkaasti ja mielekkäästi.

Käyttökokemusten analysoinnin kautta tapahtuva kehitystyö on olennainen osa projektia, kuten myös tiedon keruu kokonaan uusista peli-ideoista. Huomionarvoisia ovat kuitenkin myös eettiset näkökohdat sekä uudet liiketoimintamallit, jotka mahdollistavat pelien saattamisen käyttäjiensä ulottuville.

### **Pohjoismaisten toimintakäytäntöjen rakentaminen**

Käytännön tasolla projektilla on useita tavoitteita. Määränpäänä on kehittää muun muassa yhteinen Nordic Serious Games -webbiyhteisöportaali, jonka tarkoituksena on saattaa eri hyötypelitoimijat yhteen. Portaali voi kuitenkin toimia tiedonlähteenä jokaiselle alasta kiinnostuneelle.

Lisäksi järjestetään workshop –sarja, sekä järjestyksessään toinen Nordic Serious Games-konferenssi. Sen puitteissa Jyväskylään saapuu vuoden 2008 helmikuussa verkoston toimijoita ympäri pohjoismaita. Konferenssi on avoinna kuitenkin kaikelle yleisölle ja myös pohjoismaiden ulkopuolisille toimijoille.

Kolmantena käytännön tavoitteena on perustaa pohjoismainen Living Lab-laboratorio. Kyseessä ei ole konkreettinen laboratorio, vaan eri organisaatioiden muodostaman verkosto, joka kerää tietoa pelien käytöstä. Näin pyritään tukemaan käyttäjälähtöistä serious games -suunnittelua.

### **Infolaatikko projektissa mukana olevista tahoista:**

- Agora Game Lab / Agora Center ja Koulutuksen tutkimuslaitos

- Nokia Research Center
- VTT
- Learning Lab Denmark
- Serious Games Interactive
- Norut IT
- University of Oslo
- Swedish National Defence College
- HappyWise Oy
- Jyväskylän kaupunki

NSG-portaali löytyy osoitteesta:

<http://nsg.jyu.fi>

Nordic Serious Games – konferenssista löytyy lisätietoja konferenssin verkkosivuilta:

<http://ktl.jyu.fi/ktl/nsg-conference/>

Projekti rahoittajana toimii Nordic Innovation Center (NICE)

### **Infolaatikko yhteyshenkilöistä:**

Projektijohtaja dosentti Marja Kankaanranta

e-mail: [marja.kankaanranta@jyu.fi](mailto:marja.kankaanranta@jyu.fi)

Tutkija Minna Laurila

e-mail: [minna.laurila@jyu.fi](mailto:minna.laurila@jyu.fi)

Teksti: Petra Nylund

### **Artikkeliin liittyvä kuva:**

