

08.12.2008

Allianssiyhteistyö - Agora Game Lab ottaa pelit vakavasti

Tietokonepelien tutkiminen, eli pelitutkimus ei ole tutkimusalueista traditionaalisimpia. Tärkeänä osana tulevaa yliopistoallianssia on Tulevaisuuden oppiminen ja pelitutkimus -hankekokonaisuus, jonka pääkallopaikka löytyy Agoran B-siiven 3. kerroksesta. Siellä toimii digitaalisten pelien suunnitteluun ja kehittämiseen keskittynyt Game Lab.

- Tutkimalla pelejä kumotaan käsitystä, että viihdepelit olisivat pelkkää ajan haaskausta, esimerkiksi todellisuuden simulointi antaa tutkimuksellisesti arvokasta tietoa, jota on vaikea saada muulla tavoin, kiteyttää Agora Game Labin ruorissa oleva erikoistutkija Marja Kankaanranta.

Verkkopelit ja virtuaaliympäristöt ovat nykypäivänä keskeinen sosiaalisen vuorovaikutuksen näyttämö, joten tarvetta niiden tutkimukselle on. Yksi Game Labin hankkeista on ”Serious games”, jossa tutkitaan, miten pelaamista ja pelielämyksiä voidaan hyödyntää oppimista edistävällä tavalla.

- Peli mahdollistaa oppimistavat ja kokeilemisen niin laajalti, että jo pelkästään siinä on pelin vahvuus, kertoo Game Labin tutkija **Tuula Nousiainen**.

- Juuri nyt käynnistyy esimerkiksi tutkimushanke, jossa pelejä sovelletaan oppimisympäristönä nuorten fyysisen ja liikunnallisen hyvinvoinnin edistämiseksi.

Suomi on muiden pohjoismaiden kanssa kärjessä pelitutkimuksen alueella, Game Labin ohella pelien tutkimukseen ovat erikoistuneet Tampereen yliopiston hypermedialaboratorio sekä TTY:n Advanced Multimedia Center. Digitaalisia pelejä tutkiva hanke ei siis suotta ole eräs Allianssiyhteistyön kärkihankkeista:

- Volyymi pelitutkimuksessa Allianssin toteuduttua tulee olemaan sillä tasolla, että voimme nousta kansainvälisestäkin merkittäväksi toimijaksi, Kankaanranta painottaa lopuksi.

Teksti: Tuomas Myllylä, Pirjo Sohlo