

Tuomas Myllylä
Pirjo Sohlo

Allianssi

yliopistojen

Yliopistoallianssi tekee Jyväskylä-Tampere -välistä Suomen suosituimman opiskelijareitin. Taittuuko matka junalla vai kommunikoimmeko yhteisessä virtuaalioppimisympäristössä. Kysymykseen saadaan ratkaisu Allianssihakkeen laajentuessa tutkimusryhmistä opiskelijoiden massoihin.

Yliopistoallianssissa ei ole kysymys enempää eikä vähempää kuin Suomen suurimmasta yliopistokokonaisuudesta. Helsingissä aloittavasta Aalto-yliopistosta poiketen Yliopistoallianssin kolme jäsentä säilyttävät itsenäisyytensä. Allianssilla ei siis tähdätä Tampereen ja Jyväskylän yliopistojen yhteensulauttamiseen, vaan tavoitteena on lähinnä karsia päällekkäisiä toimintoja ja osaamisen keskittymisen kautta luoda huippututkimusta. Hankkeen on arvioitu konkretisoituvan vuonna 2010, jolloin allianssi aloittaa virallisesti toimintansa esimerkiksi yhteisten hankkeiden suhteen.

Huippututkimuksen resepti

Jyväskylässä Allianssi näkyy jo Agora Centerissä Tietokonepelien tutkimiseen ja kehittämiseen erikoistuneen Agora Game Labin johtaja **Marja Kankaanranta** on päässyt seuraamaan Allianssirahoitteisten kärkihankkeiden tilaa Jyväskylän yliopistossa aitiopaikalta. Tänä syksynä on alkanut Jyväskylän yliopiston koordinoima Tulevaisuuden oppiminen ja pelitutkimus -hanke, joka keskittyy erityisesti verkkoympäristössä toteutuvan oppimisen ja pelaamisen tutkimukseen. Kolmen yliopiston yhteistuotantona toteutettu hanke tiivistää Tampereen yliopiston, Tampereen teknillisen yliopiston (TTY) ja Jyväskylän yliopiston välistä yhteistyötä. Se myös yhdistää siihen poikkitieteellisesti lin-

yhteisty

kädenpuristus



kittyviä laitoksia, kuten TAIKU:n ja Agora Game Labin. -Alun perin hankkeessa on mukana yhdestä kahteen henkilöä yliopistoa kohden, mutta suuntana on laajentuminen eri tiedekuntien suuntaan, joissa tehtävästä pelitutkimuksesta otetaan tulevaisuudessa osa Allianssi-projektia, Kankaanranta kertoo.

Suuria kysymyksiä leijuu ilmassa vielä Agora Game Labin edelläkävijöilläkin: mikä tutkimus kuuluu Allianssihankkeen sisälle ja mitä muuta tehdään? Kankaanranta uskoo, että Allianssin rahoittamia tutkimuksen kärkihankkeita on tulossa vielä lisää, ja siinä mielessä kaikkia kortteja ei vielä ole jaettu. Rahoitusasioissa Kankaanranta taas on iloinen Allianssin toteutumisesta, sillä käytännössä ulkopuolisen rahoituksen turvin toteutuvat hankkeet saavat Allianssin myötä pelkästään rahoitukseen keskittyviä tekijöitä. Niinpä tutkijoiden ei tarvitse oman perustyönsä lisäksi stressata tutkimusrahoituksen hankkimisesta.

Opastusta opintosuolle

Opiskelijan kannalta Sisä-Suomen yliopistoallianssi on haaste: se mahdollistaa selvästi laajemman opintotarjonnan ja tiivistää osaamista, mutta se on samalla myös parinkymmenen euron matkustuskulujen takana sijaitseva, liian moniin valinnanmahdollisuuksiin upottava opintosuo. Opinto-ohjaukseen olisi näin panostettava Kankaanrannan mukaan aivan eri volyymilla. Allianssin ykköstavoite, osaamisen tiivistäminen, on hänen mukaansa erilaisten tutkintorakenteiden ja toisiaan sivuavien kurssien myötä todellinen haaste.

-Tutustumisen voisi aloittaa vaikkapa henkilökunnan vaihdoksilla yliopistojen välillä. Aika näyttää, kuinka sopuisasti opetuksen ja tutkimuksen vahvuusalueet löydetään ja päätetään, keneltä karsitaan. Houkutteleva horisontti kuitenkin hämmöttää: olemme matkalla kohti Lontoon ja Kalifornian huippuyliopistot esikuvinaan pitävää Suomen suurinta ja vetovoimaisinta yliopistokeskittymää.

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 ta-

voin, 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 Allianssiyh-teistyön kärkihankkeista:

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

Agorama

Päätoimittaja:

Päivi Fadjukoff
Agora Center
Kehittämispäällikkö

Kustantaja:

Agora Center
Jyväskylän yliopisto
Viestintätieteiden laitos
Organisaatiojulkaisun tuottaminen

Toimittajat:

Tuomas Myllylä
Pirjo Sohlo



JYVÄSKYLÄN YLIOPISTO

Valokuvaus:

Tuomas Myllylä

Taitto:

Tuomas Myllylä

Lisätietoja:

Agora Center
Agora, Mattilanniemi 2
40100 Jyväskylä
<http://www.jyu.fi/erillis/agoracenter>