

Esittely

Pelitutkimuksen paikat, osa 2 Aalto-yliopiston pelitutkimuksen ja opetuksen nykytila

MIIKKA JUNNILA

Aalto-yliopiston Taik

ELINA KOIVISTO

Aalto University Executive Education

MIIKKA J. LEHTONEN

Aalto-yliopiston kauppakorkeakoulu

miikka.j.lehtonen@aalto.fi

Edellisessä Pelitutkimuksen vuosikirjassa esiteltiin pelien tutkimusta suomalaisessa yliopistokentässä (Mäyrä, Suominen ja Koskimaa 2013, 125), ja tekstissä kirjoittajat toivoivat jatkoa aloittamalleen esittelysarjalle. Tämä katsaus ei sinällään ole historiikki Aalto-yliopiston pelien tutkimuksesta ja opetuksesta, vaan pikemminkin analyttissubjektiviivinen katsaus niihin toimijoihin, jotka tällä hetkellä muovaavat Aallossa tapahtuvaa pelialan opetusta ja tutkimusta sekä siihen, miten nykytilanteeseen on päästy. Tämän epävirallisen jatko-osan tarkoituksena kuitenkin on esitellä Aalto-yliopiston pelialan tutkimusta ja opetusta keskittymällä lähinnä nykytilanteeseen ja tulevaisuuden näkymiin.

Tässä osassa käsitellään Aalto-yliopiston pelialan opetuksen ja tutkimuksen nykytilaa ja menneisyyttä koulu- ja yksikkökohtaisesti. Tämän pohjalta valotetaan myös tulevaisuutta ja sitä, millaisia teemoja ja tavoitteita pelialan opetuksella ja tutkimuksella Aallossa voisi olla.

Seuraavaksi käsittelemme niitä Aalto-yliopiston kouluja ja yksiköitä, joissa tällä hetkellä on merkittävää peleihin liittyvää tutkimusta. Koulut ja yksiköt esitellään aakkosjärjestyksessä, jonka jälkeen luomme seuraavassa kappaleessa katsauksen tulevaisuuteen yliopiston tasolla.

Aalto University Executive Education (Aalto EE)

Vuosi 2014 on kiinnostava Aalto EE:lle erityisesti pelialan näkökulmasta, sillä vuoden ensimmäisellä neljänneksellä toimintansa aloitti Game Executive -ohjelma, joka on suunnattu erityisesti pienille ja keskisuurille peliyrityksille Suomessa ja ulkomailla. Ohjelma on kenties maailman ensimmäinen pelialan

liiketoimintaosaamisen kehittämiseen suunnattu koulutusohjelma, joten sen pilottivaiheen kokeilulle onkin asetettu mittavia odotuksia.

Suomalaisella pelialalla on valtava määrä kompetenssia tuotekehitykseen, mutta monen tekniseltä taustalta ponnistaneen ammattilaisen liiketoimintaosaaminen on ollut melko ohutta. Vastauksena tähän ilmeiseen tarpeeseen päätettiin aloittaa pelintekijöille suunnattu koulutusohjelma, jossa pureudutaan niin markkinointiin, talouteen kuin johtamiseenkin.

Kohdeyleisön osalta Game Executive -ohjelma on suunnattu peliyritysten johdolle ja niille henkilöille, jotka ovat vastuussa liiketoiminnan kehittämisestä. Pilottivaiheen tarkoituksena oli kehittää erityisesti teknisen taustan omaavien johtajien liiketoiminnallisia kykyjä viiden intensiivimoduulin aikana helmi-maaliskuussa 2014.

Ohjelma on toteutettu yhteistyössä kehitysyhtiö Cursorin kanssa. Tämän lisäksi ohjelmaa on kehitetty yhteistyössä suomalaisen pelialan vaikuttajien ja kattojärjestöjen kanssa. Tämän yhteistyön tuloksena syntyi kokonaisuus, joka tarjoaa monipuolisesti liiketoiminnan kehittämiseen tarkoitettuja ideoita ja työkaluja peliyrityksille.

Game Executive koostuu myös jatkossa viidestä moduulista, joissa käsitellään kaikkia liiketoiminnan osa-alueita sekä johtamistaitoja. Moduulien aiheina on itsetuntemusta ja johtajuutta, liiketoimintamalleja ja näiden kehitystä, yrityksen taloutta ja laskentaa, markkinointia ja viestintää sekä kansainvälistymistä.

Aalto EE:n avaus pelialalle on kiinnostava myös siinä mielessä, että Game Executive -ohjelman sisältö on toteutettu yhteistyössä ulkopuolisten asiantuntijoiden kanssa. Mukana valmentamassa on suomalaisia pelialan veteraaneja, ja

lisäksi mukana on myös monia Aalto-yliopiston omaan henkilökuntaan kuuluvia professoreja ja tutkijoita.

Kokonaisuudessaan tämä uusi avaus on ollut merkittävä niin Aalto EE:lle kuin suomalaiselle pelialalle. Ohjelma toimii alustana parhaiden johtamiskäytäntöjen luomiseen ja keskinäiseen oppimiseen. Ohjelma tarjoaa myös Aallon opetushenkilökunnalle mahdollisuuden kehittää omaa alakohtaista osaamistaan nopeasti kasvavasta ja muuttuvasta peliteollisuudesta.

Aalto-yliopiston kauppakorkeakoulu

Aalto-yliopiston kauppakorkeakoulussa pelien tutkimus ja opetus on tähän mennessä ollut parhaimmillaankin sivuroolissa, ja merkittävimmät avaukset ovat tulleet pro gradu -tutkielmien ja väitöskirjojen muodossa. Esimerkiksi kansainvälistä liiketoimintaa tarkasteleva Finland's International Business Operations (FIBO) -tutkimusprojekti (1974 alkaen, tosin peliyrietykset tulivat mukaan vasta 2000-luvulla) on seurannut muutamaa pelialan yritystä ja niiden kansainvälistymistä, mutta projektissa tutkitaan lukuisia suomalaisia yrityksiä eri teollisuudenaloilta. Tällöin ei voida varsinaisesti puhua pelialaa tarkastelevasta tutkimuksesta, vaan pikemminkin tutkimuksesta, jossa on mukana yrityksiä muun muassa pelialalta. FIBO:n lisäksi syksyllä 2012 aloitti myös erityisesti pelien liiketoimintaa tarkasteleva FLUID-tutkimusprojekti (2012–2014). Tämä on kuitenkin jäänyt toistaiseksi ainoaksi avaukseksi, vaikka peliala onkin herättänyt kiinnostusta kauppakorkeakoulun tutkijoiden ja opiskelijoiden parissa.

Pelialan liiketoimintaa käsittelevien pro gradu -tutkielmien ja väitöskirjojen osalta esimerkiksi Jan Henrik Storgårdsin vuonna 2011 julkaistu väitöskirja *Brand equity of digital games: the influence of product brand and consumer experiences as sources of unique value* käsittelee pelejä brändien ja erottautumisen näkökulmasta: miten luodaan ominaisuuksiltaan ja brändiltään sellainen kokonaisuus, jolla peli erottuu edukseen sähköisillä markkinapaikoilla. Kansainvälisen liiketoiminnan aineesta puolestaan väitelleen Viveca Sasin väitöskirja (2011) *Essays on resource scarcity, early rapid internationalization and born global firms* tarkasteli tietointensiivisten yritysten kansainvälistymistä ja osassa väitöskirjan

artikkeleista käytettiin hyväksi peliyrietyksistä kerättyä tutkimusaineistoa. Yksi väitöskirjan löydöksistä oli se, että erityisesti Suomen kaltaisesta pienestä ja avoimesta taloudesta globaaleille markkinoille ponnistavien yritysten rahoituspohjan turvaaminen on yksi menestymisen edellytyksistä. Storgårdsin ja Sasin väitöskirjojen lisäksi kauppakorkeakoulun puolella on tällä hetkellä työn alla ainakin kaksi väitöskirjaprojektia, joissa tarkastellaan pelejä ja niihin liittyviä ilmiöitä (markkinoinnin laitoksen jatko-opiskelija Anastasia Seregina tutkii live-roolipelejä ja johtamisen ja kansainvälisen liiketoiminnan laitoksen Fernando Pinto Santoksen brändien semiotiikkaa käsittelevässä väitöskirjassa tarkastellaan myös pelialan yrityksiä).

Erityisesti markkinoinnin, kansainvälisen liiketoiminnan, ja tieto- ja palvelutalouden aineissa tehdyissä pro gradu -tutkielmissa on käsitelty nimenomaisesti pelialaa käyttäjien, teollisuuden, ja liiketoiminnan näkökulmasta, vaikka määrällisesti ei puhutakaan suuresta joukosta (Aalto-yliopisto aloitti toimintansa 1.1.2010 ja siitä lähtien kauppakorkeakoulussa on kirjoitettu noin kymmenen pelialaa käsittelevää pro gradu -työtä). Edellä mainittujen aineiden opetusohjelmassa ei ole kuitenkaan varsinaisesti käsitelty pelejä tai pelialaa eikä laitosten henkilökunnassa ole – muutamaa poikkeusta lukuun ottamatta – eksplisiittistä akateemista kiinnostusta pelialaan. Kiinnostavaa olisikin selvittää, ovatko pelialaa käsittelevät lopputyöt syntyneet henkilökohtaisten intressien ajamina: ovathan 2010-luvulla pro gradu -työnsä kirjoittaneet opiskelijat usein Y-sukupolven edustajia (karkeasti ottaen 1980- ja 1990-lukujen välillä syntynyt sukupolvi), joille pelaaminen on ollut olennainen osa viihdekenttää.

Tarkasteltaessa kauppakorkeakoulussa jo tehtyjä pro gradu -tutkielmia ja väitöskirjoja voidaan todeta, että useimmat niistä juontavat juurensa pelien verkossa tapahtuvaan jakeluun liittyvään problematiikkaan. Erityisesti markkinoinnin, tieto- ja palvelutalouden, sekä johtamisen ja kansainvälisen liiketoiminnan laitoksilla on tutkittu liiketoiminnan digitalisoitumista, ja tämän voidaan osittain nähdä selittävän lopputöiden aihevalintoja. Pelialaan läheisesti liittyvien tutkimusperinteiden päälle onkin ollut luontevaa rakentaa tutkimusprojekteja, joissa pelit ovat olennaisessa asemassa.

Miten luodaan alati kasvavasta pelien massasta erottautuva peli? Miten kuluttajat valitsevat pelejä verkossa? Millaiset tekijät vaikuttavat siihen, mitä mobiilipelejä kuluttajat ostavat? Edellä esitetyt kysymykset paljastavat sen, että useimmat kauppakorkeakoulun pelialaa käsittelevät tutkimukset ovat – kenties hieman yllättäen – suoraan kytköksissä liiketoimintaan ja rahaan. Poikkeuksiakin toki löytyy: esimerkiksi vuonna 2010 julkaistussa markkinoinnin pro gradu -tutkielmassa Juhani Mertsalmi tutki pelihahmojen kustomointia symbolisen kuluttamisen näkökulmasta. Päällisin puolin voidaan kuitenkin todeta, että valtaosassa kauppakorkeakoulun piirissä tehtävästä pelialan tutkimuksesta tuottavuus ja liiketoiminnan parantaminen ovat olennaisesti läsnä.

Peleihin liittyvä tutkimus ei ole kuitenkaan vielä ehtinyt institutionalisoidumaan Aalto-yliopiston kauppakorkeakoulussa, vaikka monenlaisia avauksia onkin eri aineissa syntynyt 2000-luvun puolella. Osaltaan tilanteeseen ovat vaikuttaneet sekä rakenteelliset että kulttuuriset syyt. Rakenteellisesti kauppakorkeakoulut ovat sekä kansallisesti että kansainvälisesti organisoituneet laajempien kokonaisuuksien mukaan (markkinointi, johtaminen, laskentatoimi ja niin edelleen), jolloin yksittäisten ilmiöiden ympärille rakentuvat tutkimusyksiköt ovat olleet harvassa. Tämä puolestaan on myötävaikuttanut siihen, että yhteistyötä ja kanssakäymistä eri aineiden välillä on suhteellisen vähän, joten ainerajat rikkovaa pelialan tutkimusta ei ole päässyt syntymään Aalto-yliopiston kauppakorkeakoulussa. Aalto-yliopiston myötä tilanne kuitenkin on hitaasti muuttumassa erilaisten tapahtumien ja hankkeiden myötä, jolloin poikkitieteellisen pelitutkimuksen voidaan todeta myös lisääntyvän jatkossa.

Aalto-yliopiston perustieteiden korkeakoulu ja Aalto Ventures Program

Vuoden 2012 ensimmäisellä neljänneksellä Aalto-yliopiston pelien tutkimus sai lisää uskottavuutta, kun TKT, TaM Perttu Hämäläinen¹ (Holsti et al. 2013; Hämäläinen et al. 2014) aloitti Perustieteiden korkeakoulun ja Taiteiden ja suunnittelun korkeakoulun yhteisenä professorina tutkimusalueenaan pelisuunnittelu ja -teknologia. Hämäläisen poikkitieteellinen ryhmä on tähän mennessä kehittänyt esimerkiksi Kinect-kameran ja oikean trampoliinin yhdistäviä liikuntapelejä,

projisoidulla grafiikalla täydennetyin kiipeilyseinän, ja tekoälyä, jolla fysikaalisesti mallinnetut animaatiohahmot pystyvät toimimaan virtuaal ympäristössä aiempaa paremmin ilman animaattorin ennalta määrittelemiä liikkeitä.

Professuurin perustaminen kuvastaa osittain pelien kasvavaa kulttuurista ja liiketaloudellista merkitystä suomalaisessa yhteiskunnassa: tietystä mielessä pelit ovatkin jo vakiinnuttaneet asemansa osana kulttuurin monimuotoista kenttää, mutta vielä muutama vuosi sitten julkisessa keskustelussa oli aistittavissa tietynlaista ennakkoluuloa pelialan liiketoiminnallisesta kannattavuudesta. Rovion ja Supercellin viimeaikainen menestys on kuitenkin osaltaan vaikuttanut ennakkoluulojen karisemiseen.

Diplomitöiden, väitöskirjojen ja tutkimusprojektien suhteen Aalto-yliopiston teknillisten aineiden piirissä on tehty sängen monimuotoista tutkimusta peleihin liittyen. Esimerkiksi viime vuonna julkaistussa väitöskirjassa Mikael Johnson tutki sosiaalisen median ja käyttäjälähtöisen muotoilun suhdetta *Habbo Hotellin* kontekstissa, kun taas Jami Laeksen diplomityö käsitteli innovaatioita videopelien kehityksessä ja Eerik Puskan työssä tutkittiin menestystekijöitä Yhdysvaltain peliteollisuudessa. Yleisemmällä tasolla tarkasteltaessa voidaan todeta pelialaa käsittelevien diplomitöiden, väitöskirjojen ja tutkimusprojektien kirjon olevan Aallon teknillispainotteisissa kouluissa monipuolinen: yhtäältä pelejä ollaan tutkittu mekaniikan ja suunnittelun näkökulmasta, ja toisaalta joissakin töissä aihetta on tarkasteltu myös liiketoiminnan ja teollisuuden näkökulmasta.

Perustieteiden korkeakoulun peleihin liittyvä tutkimus ja koulutus sai kenties hieman yllättävää vetoapua, kun kasvuyrittäjyyden opetukseen ja tutkimukseen keskittyvä Aalto Ventures Program (AVP) aloitti toimintansa vuoden 2011 syyskuussa. Hallinnollisesti AVP on kytköksissä Aalto-yliopiston perustieteiden korkeakoulun tuotantotalouden laitokseen, joskin sen järjestämille kursseille voivat kaikki Aallon opiskelijat osallistua. Aalto Ventures Program hakee vielä toimintamuotoaan, mutta pelialan opetuksen kannalta kiinnostava avaus nähtiin tammikuussa 2014, kun kyseisen yksikön järjestämä Game Monetization Design -kurssi saatiin käyntiin. Kurssi on pääosin Ilkka Immosen, pelialan veteraanin, käsialaa ja sen aikana sekä kotimaiset että kansainväliset pelialan ammattilaiset luennoivat erinäisistä pelien liiketoimintaan liittyvistä teemoista.

Aalto-yliopiston taiteiden ja suunnittelun korkeakoulu

Taiteiden ja suunnittelun korkeakoulussa on ollut peleihin liittyvää opetusta jo viime vuosituhatvuotien puolella: silloisen Taideteollisen korkeakoulun Medialaboratorion kurssitarjonnasta syntyi oma erikoistumislinjansa nimeltä Interactive Audiovisual Narrative (2000–2007), jossa opetettiin vuorovaikutteista kerrontaa uuden median kontekstissa. Osa opiskelijoista keskittyi nimenomaan peleihin projekteissaan ja lopputöissään, vaikka suoraan peleihin keskittyvää opetusta oli silloin vielä vähän. Näistä varhaisen Medialaboratorion alumneista voimme mainita esimerkiksi Lasse Seppäsen ja Petri Ikosen, jotka ovat sittemmin toimineet keskeisissä rooleissa suomalaisessa peliteollisuudessa. Tutkimuksen osalta peleihin paneuduttiin silloisessa Taideteollisessa korkeakoulussa jo 1990-luvulla, jolloin esimerkiksi Veli-Pekka Rädyn väitöskirja *Pelien leikki: Lasten tietokonepelien suunnittelusta sekä käytöstä erityisesti vammaisten lasten kuntoutuksessa* tarkastettiin vuonna 1999. Crucible Studio -tutkimusryhmässä tutkittiin jo silloin muun muassa pelien tarinankerrontaa ja digitaalisten pelien genrejä (Hyvärinen ym. 2006; Junnila 2007; Tuomola 1999; Ursu ym. 2008). Virallisesti Crucible Studio perustettiin vuonna 2001 ja tätä katsausta kirjoitettaessa ryhmän vetäjänä toimii Mika "Lumi" Tuomola. Lisäksi 2000-luvun ensimmäiseltä puoliskolta lähtien Petri Lankoski julkaisi aktiivisesti sekä yksin että yhdessä kollegojensa kanssa erityisesti pelisuunnittelua käsitteleviä tutkimuksia. Pelien suunnittelua ja teknisiä ominaisuuksia käsittelevän tutkimuksen lisäksi Taideteollisessa korkeakoulussa – ja myöhemmin nykyisessä Aalto-yliopiston taiteiden ja suunnittelun korkeakoulussa – on paneuduttu peleihin myös kulttuurihistoriallisesta näkökulmasta (Heikkinen ja Reunanen 2013) sekä osana tuotteiden ja palveluiden suunnittelua niin sanottujen suunnittelupelien muodossa (Vaajakallio 2012).

2000-luvun puolella pelikursseja alkoi tulla hiljalleen lisää – esimerkiksi Tampereen yliopiston kanssa toteutettiin yhteistyössä Games and Storytelling -kurssisarja, jossa kolmen vuoden aikana saatiin kuulla luentoja monilta kansainvälisiltä asiantuntijoilta. Vuonna 2009 Petri Lankoski suunnitteli tämänhetkisen pääaineemme, Game Design and Production, joka hallinnollisesti sijoittuu

Uuden median maisteriohjelman yhdeksi alalinjaksi. Taideteollisen korkeakoulun perinteitä kunnioittaen linjasta suunniteltiin käytännönläheinen, jotta opiskelijoilla olisi mahdollisuus kouluttautua ammattilaisiksi pelialan yrityksiin tai suunnata tutkijoiksi, riippuen kurssivalinnoistaan. Medialaboratorion sekä Taideteollisen korkeakoulun muista kursseista pystyi myös laajentamaan tutkintaan sisällöllisesti moneen eri suuntaan.

Aalto-yliopiston alku ei juuri muuttanut kuviota – monialainen, englanninkielinen pelikoulutus sopi Aalto-yliopiston tarjontaan erittäin hyvin. Ja ennen Aaltoa alkanut yhteistyö silloisen Teknillisen korkeakoulun Mediatekniikan laitoksen kanssa vahvistui, ja pian Medialaboratorio ja Mediatekniikan laitos saivatkin yhteisen professorin pelipuolelle, kun Perttu Hämäläinen aloitti Aallossa. Miikka Junnila (2007) taas tuli jatkamaan Petri Lankosken viitoittamalla tiellä tämän väiteltä hahmolähtöisestä pelisuunnittelusta (*Character-driven game design*, 2010) ja muutettua Ruotsiin Södertörnin yliopistoon lehtoriksi. Game Design and Production -linjan alettua olemme ehtineet ottaa sisään kolme erää opiskelijoita, joista ensimmäiset ovat pian valmistumassa. Näiden lisäksi pelikursseillemme on osallistunut myös paljon sivuaineopiskelijoita (tarjoamme myös pelien sivuainetta) sekä muita kiinnostuneita Aallon opiskelijoita, vaihto-opiskelijoita ja JOO-opiskelijoita (joustava opinto-oikeus) muista yliopistoista. Myös entisen kauppakorkeakoulun opiskelijoita on mukana kursseilla, niin että kaikkia pelialalla tarvittavia taitoja saadaan mukaan pelejä tekeviin ryhmiin. Aallon myötä opiskelijoiden mahdollisuudet laajentaa omaa kurssipalettiaan osaamisensa syventämiseksi ovat entisestään parantuneet.

Medialaboratorion monialainen ja kansainvälinen lähestymistapa sopii pelikoulutukseen erinomaisesti. Maisterinohjelmaamme hakee ihmisiä monenlaisista taustoista, ja näin voimme valita mielenkiintoisen joukon erilaisia opiskelijoita, joiden taidot täydentävät toisiaan. Vaikka tämänhetkisten resurssien puitteissa ei pystytä tarjoamaan jokaisen pelien tekemiseen liittyvän erikoisalueen kursseja, tarjoamme pelisuunnittelun kursseja, joista on hyötyä pelien ymmärtämisessä roolissa kuin roolissa, ja käytännön projekteissa opiskelijat pääsevät syventämään omaa erikoisosaamistaan varsinaisen tekemisen kautta. Prototyyppien tekeminen ja muut peliprojektien prosessiin ja hallintaan liittyvät

teemat ovat myös vahvasti esillä. Iso osa kursseista on intensiivikursseja, joilla päästään tehokkaasti sukeltamaan syvälle johonkin aihepiiriin sekä teoreettisesti että käytännön harjoitusten kautta. Opiskelijat ovat myös ottaneet kursseja 3D-animaatiosta, pelien äänisuunnittelusta, grafiikkaohjelmoinnista, käyttöliittymäsuunnittelusta ja muista vastaavista aiheista, jotka ovat suoraan sovellettavissa pelien tekemiseen. Koulutuksessa annetaan mahdollisuus oppia lisää pelien tekemisen eri osa-alueista, ja näin kehittämään opiskelijan kykyä toimia ja kommunikoida monialaisessa ryhmässä ja selviytyä monipuolisista tehtävistä joita työelämässä tulee vastaan.

Koska pelikoulutuksemme pyrkii valmistamaan opiskelijoita pelialalle, suuri osa luennoitsijoistamme tulee pääkaupunkiseudun peliyrityksistä (mm. Remedy, Rovio, Supercell, Housemarque ja Frogmind). On ollut hienoa huomata että Suomen suhteellisen pienen pelialan yhteistyöhalukkuus ulottuu myös IGDAN (International Game Developers Association) kokoontumisista koulutukseen. Toki viime aikojen työvoimapula pelialalla myös motivoi yrityksiä panostamaan koulutukseen. Myös suomalaisen indieskenen (pienet, itsenäiset peliyritykset) keskeisiä toimijoita on käynyt pitämässä luentoja. Näin pidämme huolen siitä, että opetuksemme pysyy nopeasti muuttuvan alan ajan hermolla. Menneenä akateemisenä vuonna olemme myös järjestäneet yhteistyössä Aalto Media Factoryn kanssa *Games Now!* -nimellä kulkevan kurssikokonaisuuden, jonka luennot on tarjottu myös muille Suomen pelialan kouluille sekä peliyritysten henkilökunnalle nettistriimauksen välityksellä. Toivomme tällaisten mahdollisuuksien tuovan eri kouluja ja yrityksiä entistä lähemmäs toisiaan. Osa kursseista tarjoaa näkymiä pelitutkimuksen uusimpiin käännteisiin, ja ajankohtaisten aiheiden lisäksi opetamme toki myös perustavaa laatua olevia periaatteita sekä akateemisen ajattelun että pelisuunnittelun ja -tuotannon alalta.

Ensimmäisten opiskelijoiden valmistuttua kuluvan vuoden keväällä on mielenkiintoista nähdä minne opiskelijat päätyvät valmistuttuaan. Opinnäytetöiden joukkoon mahtuu monenlaisia pelejä ja lähestymistapoja. Osa on jo perustanut omia firmoja ja julkaissut pelejä opiskelun aikana tai ollut töissä muissa firmoissa. Osa on myös pohtinut jatko-opintojen mahdollisuutta. Selvää on, että pyrimme vahvistamaan pelikoulutusta Aallossa entisestään.

Quo vadis, Aallon pelialan opetus ja tutkimus?

Tarkasteltaessa Aalto-yliopiston pelialan opetusta ja tutkimusta tasolla voidaan todeta aktiviteettien olevan – ainakin toistaiseksi – enemmän opetus- kuin tutkimuspainotteisia. Opetuksen näkökulmasta kiinnostavia, poikkitieteellisiä avauksia on nähty Aallossa eri paikoissa erityisesti vuoden 2013 aikana, mutta jo sitä ennenkin erityisesti taiteiden ja suunnittelun korkeakoulussa (ja vuoteen 2010 asti Taideteollisessa korkeakoulussa). Systemaattisen ja institutionalisoituneen tutkimuksen osalta Aalto-yliopistossa ollaan ottamassa vasta ensimmäisiä askeleita: peliprofessorin perustaminen vuonna 2012 oli hyvä ja kaivattu avaus, mutta esimerkiksi koulujen väliseen poikkitieteelliseen tutkimusyhteistyöhön tai -keskukseen on vielä paljon matkaa. Aalto-yliopistossa jo tehtävän pelialan tutkimuksen jatkeeksi on kuitenkin luontevaa rakentaa koulujen rajat ylittävää tutkimusyhteistyötä.

Tässä katsauksessa on käsitelty Aalto-yliopiston eri kouluissa ja yksiköissä tapahtuvaa pelialan opetusta ja tutkimusta. Yleisesti ottaen aktiviteetit ovat jakautuneet eri kouluihin ja yksiköihin, ja ainakin tähän mennessä haasteena on ollut toimijoiden yhdistäminen sisäisesti. Tilanne on kuitenkin hitaasti muuttumassa, kun toimijat vakiintuvat ja tutustuvat toisiinsa erilaisten tilaisuuksien, yhteensattumien ja hankkeiden kautta. Esimerkiksi syksyllä 2013 taiteiden ja suunnittelun korkeakoulussa alkanut avoin Games Now! -luentosarja on kerännyt osallistujia myös muista Aallon kouluista ja se onkin sijoittunut kiinnostavalla tavalla tieteen ja käytännön välimaastoon. Lisäksi Aallossa järjestettiin huhtikuussa 2013 pelialan rekrytointitapahtuma Aalto in the Game, joka osaltaan edesauttoi toimijoiden verkottumista ja tietoisuuden lisäämistä.

Voidaankin sanoa, että pelialan opetuksen osalta Aalto-yliopistossa tilanne on kiinnostava ja suhteellisen vakiintunut, kun taas tutkimuksen suhteen tekemistä vielä riittää. Yhtäältä pelitutkimuksen poikkitieteellisyyttä ja toimijoiden verkostoitumista tulisi lisätä yli korkeakoulurajojen, ja toisaalta myös yliopiston tasolla olisi toivottavaa ymmärtää pelitutkimuksen kansallinen ja kansainvälinen potentiaali. Aalto-yliopisto ja sen perustajakoulut ovat kasvattaneet useita nykyisistä pelialan veteraaneista, joten tässä vaiheessa voidaan miettiä, millaisia kompetensseja tulemme tarjoamaan pelialan tulevaisuuden tähdille.

Viitteet

1 Ks. <http://perttu.info>

Lähteet

Kirjallisuus

Heikkinen, Tero & Markku Reunanen (2013). Kungfumestarit kuvaputkella – kamppailuelokuvien ja -pelien suhde 1980-luvulla. *WiderScreen* 4. <<http://widerscreen.fi/numerot/2013-4/kungfumestarit-kuvaputkella-kamppailuelokuvien-ja-pelien-suhde-1980-luvulla/>>.

Holsti, Leo, Tuukka Takala, Aki Martikainen, Raine Kajastila & Perttu Hämäläinen (2013). Body-controlled trampoline training games based on computer vision. *CHI'13 Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems*, 1143–1148.

Hyvärinen, Helena, Miikka Junnila, Merja Nieminen & Tiina Paju (2006). *Report on Media Types, Genres and Styles*. Helsinki: SALERO Consortium.

Hämäläinen, Perttu, Sebastian Eriksson, Esa Tanskanen, Ville Kyrki & Jaakko Lehtinen (tulossa, 2014). Online Motion Synthesis Using Sequential Monte Carlo. *ACM Transactions on Graphics*, 33:4, artikkeli 51.

Johnson, Mikael (2013). *How Social Media Changes User-Centred Design: Cumulative and Strategic User Involvement with Respect to Developer–User Social Distance*. Espoo: Aalto-yliopiston perustieteiden korkeakoulu.

Junnila, Miikka (2007). *Genret ja niiden rikkominen pelisuunnittelussa*. Maisterin opinnäytetyö, Taideteollinen korkeakoulu, medialaboratorio.

Laes, Jami (2010). *Exploring innovation in video games – Video game innovation components and success*. Diplomityö, Aalto-yliopiston perustieteiden korkeakoulu, informaatioverkostojen tutkinto-ohjelma.

Lankoski, Petri (2010). *Character-Driven Game Design: A Design Approach and Its Foundation in Character Engagement*. Helsinki: Aalto-yliopiston taiteiden ja suunnittelun korkeakoulu.

Mertsalmi, Juhani (2010). *Character customization in video games as symbolic consumption – how characters are customized*. Pro gradu -tutkielma, Aalto-yliopiston kauppakorkeakoulu, markkinoinnin ja johtamisen laitos.

Mäyrä, Frans, Jaakko Suominen & Raine Koskimaa (2013). Pelitutkimuksen paikat: pelien tutkimuksen asettuminen kotimaiseen yliopistokenttään – Osa yksi: Jyväskylän, Tampereen ja Turun yliopistot. Teoksessa Suominen, Jaakko, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä, Petri Saarikoski & Olli Sotamaa (toim.), *Pelitutkimuksen vuosikirja 2013*, 125–133. Verkkojulkaisuna osoitteessa <<http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja-2013>>.

Puska, Eerik (2011). *Success in the U.S. gaming software industry; A multiple case study*. Diplomityö, Aalto-yliopiston perustieteiden korkeakoulu, tuotantotalouden laitos.

Räty, Veli-Pekka (1999). *Pelien leikki: Lasten tietokonepelien suunnittelusta sekä käytöstä erityisesti vammaisten lasten kuntoutuksessa*. Helsinki: Taideteollinen korkeakoulu.

Sasi, Viveca Anita (2011). *Essays on resource scarcity, early rapid internationalization and born global firms*. Helsinki: Aalto-yliopiston kauppakorkeakoulu.

Storgårds, Jan Henrik (2011). *Brand Equity of Digital Games: The Influence of Product Brand and Consumer Experiences as Sources of Unique Value*. Helsinki: Aalto-yliopiston kauppakorkeakoulu.

Tuomola, Mika (1999). Drama in the Digital Domain: Commedia dell'Arte, Characterisation, Collaboration and Computers. *Digital Creativity*, 10:3, 167–179.

Ursu, Marian F., Maureen Thomas, Ian Kegel, Doug Williams, Mika Tuomola, Inger Lindstedt, Terence Wright, Andra Leurdijk, Vilmos Zsombori, Julia Sussner, Ulf Myrestam & Nina Hall (2008). Interactive TV Narratives: Opportunities, Progress, and Challenges. *ACM Transactions on Multimedia Computing, Communications and Applications*, 4:4,

Vaajakallio, Kirsikka (2012). *Design games as a tool, a mindset and a structure*. Helsinki: Aalto-yliopiston taiteiden ja suunnittelun korkeakoulu.