

Esittely

FRANS MÄYRÄ

frans.mayra@uta.fi
Tampereen yliopisto

JAAKKO SUOMINEN

jaakko.suominen@utu.fi
Turun yliopisto

RAINE KOSKIMAA

raine.koskimaa@jyu.fi
Jyväskylän yliopisto

Pelitutkimuksen paikat: pelien tutkimuksen asettuminen kotimaiseen yliopistokenttään – Osa yksi: Jyväskylän, Tampereen ja Turun yliopistot

Tässä esittelysarjassa käsittelemme pelitutkimusta ja opetusta Suomen yliopistojen eri yksiköissä. Ensimmäisessä osassa luomme katsauksen Tampereen, Turun ja Jyväskylän yliopistojen tilanteeseen. Seuraaviin *Pelitutkimuksen vuosikirjoihin* toivomme vastaavia esittelyjä muista yksiköistä ja yliopistoista.

Tampereen yliopiston pelitutkimus

(Frans Mäyrä)

Tampereen yliopistossa tehdyllä pelitutkimuksella on ollut näkyvä roolinsa modernin pelitutkimuksen kotimaisessa ja kansainvälisessä kentässä. Osin tämä liittyy tehdyn tutkimuksen laaja-alaisuuteen, osin aktiiviseen yhteistyöhön, mitä Tampereen pitkälti hankerahoitteisessa tutkimuksessa on tehty monien erilaisten yritysten ja muiden organisaatioiden kanssa. Seuraavassa esitellään hypermedian, myöhemmin interaktiivisen median yhteydessä tehtyä pelitutkimusta – Tampereen yliopistossa on tehty erilaisia pelaamiseen liittyviä

tutkimuksia lisäksi esimerkiksi sosiaalipsykologiassa (peliriippuvuuden) ja tiedotusopissa (lasten media- ja pelikäyttö) aloilla.

Pelitutkimuksen paikkana Tampereella pitkään toimi hypermedialaboratorio, joka perustettiin apulaisrehtori Aarre Heinon aloitteesta 1992. Heino oli yleisen kirjallisuustieteen professorina kiinnostunut uuden teknologian tarjoamista mahdollisuuksista ja erityisesti hypermediasta ilmaisumuotona. Yhdessä rehtori Tarmo Pukkilan kanssa visioitu hypermedialaboratorio perustettiin yliopiston tietokonekeskuksen yhteyteen tarjoamaan sekä opiskelijoille että henkilökunnalle kosketuspintaa uuteen mediaan. Samaan aikaan Heino käynnisti taideaineiden laitoksella hypermedian kokeilevia opetus- ja taidekäytön projekteja, joista syntyi muun muassa Suomen ensimmäinen ”hyperromaanin” – interaktiivista multimediaa hyödyntävä kertomuksellinen kokonaisuus.

Varsinainen pelitutkimus alkoi nousta esiin 1990-luvun kuluessa, kun uusi polvi kulttuurin ja kirjallisuudentutkijoita suuntasi katseensa uuden median ja populaarikulttuurin tutkimukseen. Tampereella taideaineiden laitos oli pitkään käytännön toimintaympäristönä, missä esimerkiksi Frans Mäyrä, Aki Järvinen

ja Olli Sotamaa olivat perustamassa digitaalisen kulttuurin lukupiiriä (DAC) ja myöhemmin samannimistä tutkimusryhmää. Syksyllä 1998 toteutettu digitaalisen kulttuurin Studia Generalia -luentosarja kokosi yhteen kotimaisia digitaalisten pelien asiantuntijoita, mutta ei vielä mitenkään erityisesti painottunut digitaalisten pelien aihepiiriin. Vuotta myöhemmin julkaistu *Johdatus digitaaliseen kulttuuriin* -oppikirja (toim. Aki Järvinen & Frans Mäyrä) sen sijaan jo sisälsi Sonja Kankaan artikkelin MUD-verkkopeleistä sosiaalisina tiloina ja Aki Järvisen laajemmin pelien kulttuurista tutkimusta pohjustavan artikkelin.

1990-luvun lopulla kansainväliset yhteydet digitaalisesta kulttuurista ja pelitutkimuksesta kiinnostuneiden tutkijoiden välillä tiivistyivät, ja tarve laajempien tutkimusavausten tekoon aihealueelta muodostui yhä polttavammaksi. Tampereella DAC-ryhmän piirissä laadittiin useita tutkimushankkehakemuksia Suomen Akatemialle vuosikymmenen lopulla, mutta tuloksetta. Nuorten tutkijoiden ja uuden tutkimusalan näytöt eivät tuossa vaiheessa vielä vakuuttaneet arvioijia. Pari vuotta myöhemmin hypermedialaboratorio muodostui ympäristöksi, jonka puitteissa käytännön tutkimustyö saatiin käynnistymään.

2000-luvun alussa Tampereen yliopiston hypermedialaboratorio oli kehittynyt projektivetoiseksi tutkimusorganisaatioksi, joka tarjosi myös hypermedian hyödyntämiseen johdattavaa perusopintojen approbatur-laajuista sivuopintokokonaisuutta. Yhteydet yritysmaailmaan, kuntasektorille ja muihin yhteiskunnallisiin toimijoihin olivat tiiviitä, ja varsinkin hypermedialaboratorion johtaja Jarmo Viteli oli keskeinen verkostojen rakentaja. Pelitutkimuksen käynnistämässä yhteistyö Veikkauksen kanssa oli tärkeässä roolissa. Veikkaus oli vuonna 1999 lähtenyt rahoittamaan Tampereen yliopiston ja silloisen Tampereen teknillisen korkeakoulun yhteistä, nelivuotista interaktiivisten verkkopalvelujen professuuria, jonka yliopistot omalla rahoituksellaan täydensivät kahdeksi kokopäiväiseksi professorin tehtäväksi.

Ensimmäiset pelitutkimushankkeet sisälsivät Veikkauksen rahoittaman PENA-tutkimusprojektin, jonka puitteissa Aki Järvinen ja Olli Sotamaa valmistelivat tutkimusraportin, joka esitteli suomalaiselle lukijakunnalle Johan Huizingan ja Roger Caillois'n teorioita ja sovelsi niitä verkko- ja rahapelien analyysiin. Vuonna 2001 hypermedialaboratorioon siirtynyt, vuonna 1999

yleisestä kirjallisuustieteestä väitellyt Frans Mäyrä nimitettiin hoitamaan lahjoitusprofessuuria, jossa hän erityisesti suuntautui kulttuuriseen pelien ja muun interaktiivisen median tutkimukseen. Kansainvälisten yhteyksien kannalta vuonna 2002 Tampereella toteutettu Computer Games and Digital Cultures -konferenssi oli tärkeä suunnannäyttäjä; konferenssin yhteydessä käynnistettiin valmistelut kansainvälisen pelitutkimuksen yhdistyksen DiGRA:n perustamiseksi. Yhdistys saatiin virallisesti rekisteröityä seuraavan vuoden alussa ja Frans Mäyrä toimi DiGRA:n puheenjohtajana (President) vuoden 2006 loppuun.

Tampereen yliopiston pelitutkimukseen erikoistunut tutkimusryhmä ja tutkimuslaboratorio (Game Research Lab) aloittivat toimintansa useista, vuosina 2002–2003 käynnistetyistä tutkimushankkeista. Näissä oli tärkeänä vipuvartena Tampereen kaupungin tietoyhteiskuntahanke e-Tampere, joka rahoitti esiselvityksiä ja tuki uusia hankeavauksia. Pelitutkimusryhmä on professori Mäyrän johdolla muotoutunut erityisesti aktiiviseksi uusien pelilajityyppien ja pelikulttuurin muotojen analyysoijaksi. Tampereella on tehty näkyvää tutkimustyötä muun muassa paikkatietoisten ja monipelattavien mobiilipelien, sosiaalisten rahapelien, pervasiivisten pelien ja roolipelien tutkimusalueilla. Tutkimushankkeet ovat saaneet rahoitusta Suomen Akatemialta, Tekesiltä, Euroopan unionilta, yrityksiltä, säätiöiltä ja eri ministeriöiltä. Vuosina 2002–2013 ulkopuolista rahoitusta myönnettiin yhteensä tutkimusryhmän 42 eri hankkeeseen. Kansainvälisten pelitutkimuksen kärkinimien vierailuja Suomessa osaltaan edisti yhteistyössä silloisen Taideteollisen korkeakoulun Medialaboratorion, Nokian ja Veikkauksen kanssa toteutettu Games and Storytelling -luento- ja työpajasarja (2003–2006).

Haasteena Tampereella toteutetussa pelitutkimuksessa on ollut puutteellinen perusrahoitus ja tätä kautta jatkuvuuden ja vakauden luominen tutkimustoimintaan. Hypermedialaboratorion tyypillisesti lyhytkestoiset tutkimushankkeet tarjosivat mahdollisuuksia rohkeisiin tutkimusavauksiin ja lukuisiin mielenkiintoisiin julkaisuihin, mutta projektitutkijoiden työsuhteet jäivät pirstaleisiksi. Myös kytkentä omaan oppiaineeseen ja tohtoritasoihin opinnäytetöihin puuttui.

Vuosina 2003–2007 kasvatettiin pelitutkimuksen sisältöjä, samalla kun hypermedian opetus laajeni perus- ja aineopintokokonaisuudeksi. Tämä tarjosi edelleen perustaa vuosina 2008–2009 toteutetulle oppiaineuusiolle, missä hypermedia ja informaatiotutkimus yhdistyivät uudeksi informaatiotutkimuksen ja interaktiivisen median oppiaineeksi. Väylä pelitutkimuksesta tehtäville pro gradu- ja väitöskirjatutkimuksille oli nyt avattu. Aiempina vuosina valmistellut, ensimmäiset Tampereen yliopiston pelitutkimuksen väitöskirjat julkaistiin kuitenkin vielä mediakulttuurin oppiaineesta: Aki Järvisen tutkimus *Games without Frontiers. Theories and Methods for Game Studies and Design* (2008) ja Olli Sotamaan *The Player's Game: Towards Understanding Player Production Among Computer Game Cultures* (2009). Ensimmäinen uuden oppiaineen puitteissa valmistunut väitöskirja oli vuonna 2012 valmistunut Markus Montolan tutkimus *On the Edge of the Magic Circle: Understanding Pervasive Games and Role-Playing*. Samana syksynä valmistui myös toinen roolipeleihin liittyvä, pelitutkimusta ja informaatiotutkimusta yhdistävä väitöskirja, J. Tuomas Harviaisen *Systemic Perspectives on Information in Physically Performed Role-play*.

Vuosikymmenen aktiivinen työskentely on vakiinnuttanut Tampereen yliopiston kulttuurisen pelitutkimuksen asemaa, ja vuonna 2011 perustetussa uudessa informaatiotieteiden yksikössä (School of Information Sciences, SIS), pelitutkimus on yksi strategisista painopistealoista, joka yhdistää useiden koulutusohjelmien ja tutkimusryhmien intressejä. Gamelab ja sen pelitutkimusryhmä toimivat tämän monitieteisen tutkimustyön keskeisenä moottorina. Laajuudeltaan 10–20 kokopäiväisen tutkijan keskittymä on toistaiseksi suurin pelien tutkimukseen erikoistunut ryhmä Suomessa, ja myös kansainvälisesti yksi laajimmista. Toiminnan perustana on kuitenkin vain yksi pysyvä professuuri ja lisäksi pelitutkimukseen suunnattu yliopistotutkijan (entinen yliassistentin) tehtävä, joita ulkopuolisesti rahoitetut tutkijoiden ja tutkijakoulutettavien tehtävät täydentävät. Vuosittainen vaihtelu palkalla tai apurahalla työskentelevien tutkijoiden määrässä on edelleen huomattavaa.

Rahoitukseen ja institutionaaliseen asemaan liittyvistä haasteista huolimatta Tampereen yliopiston pelitutkimusta voi pitää akateemisesti menestyneenä, pitkäjännitteisenä tutkimustoimintana. Tamperelaiset tutkijat ovat

osaltaan näkyvästi osallistuneet pelitutkimuksen kansainväliseen nousuun toimimalla aloitteentekijänä, toteuttajana ja yhteistyösapuolena useissa keskeisissä julkaisuissa, tutkimushankkeissa ja konferensseissa. Esimerkiksi pervasiivinen pelaaminen, akateeminen roolipelitutkimus, rahapelitutkimus, pelaajien luovan roolin tutkimus, pelisuunnittelumenetelmien sekä pelien ja pelikokemusten arviointimenetelmien kehittäminen ovat saaneet Tampereella tehdystä tutkimustyöstä merkittäviä kontribuutioita. Myös vaikkapa Facebook-pelit, pelituotteiden muuttuminen palveluliiketoiminnaksi sekä ilmaispelien (*free-to-play*) tutkimus ovat olleet Tampereen viime vuosien keskeisiä tutkimusalueita. Erikseen on syytä vielä nostaa esiin yhteistyössä Turun yliopiston Porin yksikön ja Jyväskylän yliopiston digitaalisen kulttuurin oppiaineiden kanssa vuosina 2009–2012 toteutettu Pelikulttuurien synty Suomessa -tutkimushanke, sekä sen yhteydessä käynnistetty *Pelitutkimuksen vuosikirja* ja Pelaajabarometritutkimussarja tutkimusalalle tärkeinä avauksina. Varsinaisen tutkijakoulutuksen lisäksi Tampereella koulutetaan pelialan asiantuntijoita monipuolisesti erilaisiin alan tehtäviin.

Pelitutkimusta ja opetusta Turun yliopiston digitaalisessa kulttuurissa

(Jaakko Suominen)

Tässä osassa käsittelen Turun yliopiston digitaalisen kulttuurin oppiaineen pelitutkimusta ja -opetusta. Pelejä koskevaa tutkimusta ja opetusta on Turun yliopistossa myös erityisesti informaatioteknologian laitoksella sekä mediatutkimuksen oppiaineessa (esim. Tanja Sihvosen väitöskirja *Players Unleashed! Modding the Sims and the Culture of Gaming*, 2009). Muissa oppiaineissa, kuten folkloristiikassa, peleistä on tehty vähintään yksittäisiä gradutasoisia opinnäytetöitä.

Digitaalisen kulttuurin oppiaine on osa Turun yliopiston Porin yliopistokeskuksessa sijaitsevaa kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen koulutusohjelmaa. Vuosina 2001–2004 oppiaine sijaitsi Raumalla Turun yliopiston Rauman opettajankoulutuslaitoksen kainalossa, vaikka oli jo silloin osa kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen humanistista kokonaisuutta Satakunnassa.

Pelejä oppiaineessa on tarkasteltu alusta lähtien osana digitaalista kulttuuria, ja pelit ovat tulleet alusta asti esiin muun muassa perusopinnotien ensimmäisellä johdantokurssilla. Oppiaine on ollut koko ajan pieni, ja peliteema on tutkimusta voimakkaammin näkynyt juuri opetuksessa. Muutamien laajempien tutkimusprojektien lisäksi digitaalinen kulttuuri on osallistunut suppeampiin kehittämishankkeisiin, joissa on tuotettu erilaisia pelillisiä ratkaisuja yhteistyössä alueen toimijoiden kanssa tai niiden tilauksesta. Kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen koulutusohjelman tarkoituksena on ollut tarjota tavanomaisesta humanistisesta koulutuksesta hieman poikkeavaa opetusta, jossa painotuvat teoreettisten tutkimuksellisten valmiuksien lisäksi projektitaidot ja kyvyt soveltaa teoreettista osaamista erilaisissa tilanteissa ja toimintaympäristöissä.

Digitaalisen kulttuurin oppiaineeseen ensimmäiseksi professoriksi 2001 valittu Raine Koskimaa ja lehtoriksi valittu Jaakko Suominen alkoivat heti valintansa jälkeen tuoda peliteemoja voimakkaammin osaksi oppiaineen opetusta. Oppiaine järjesti keväällä 2002 Raumalla Digitaalisen kulttuurin talvipäivät. Tapahtuman aiheena olivat pelit ja pelikulttuurit. Ohjelma sisälsi muun muassa peliaiheisia työpajoja, yleisöseminaarin, jossa oli johtavia suomalaisia pelitutkijoita ja peliharrastajia puhumassa, ja pienen peliaiheisen näyttelyn Rauman taidemuseossa. Digitaalisen kulttuurin opiskelijat olivat mukana järjestämässä tapahtumia.

Vuoden 2002–2003 digitaalisen kulttuurin opetussuunnitelmaan lisättiin pelikursseja. Edellisenä vuonna opetussuunnitelmassa oli ollut vain yksi aineopinnotasoinen pelien kulttuurihistorian kurssi. Toisena vuonna perusopintoihin tuli pakollinen pelikulttuurien kurssi ja valinnainen pelitutkimuksen menetelmäkurssi. Aineopinnotien kurssin nimi muuttui pelikulttuurien jatkokurssiksi, mutta se säilyi valinnaisena. Siitä lähtien pelikulttuurien opetustarjonta on ollut monipuolista. Pelikulttuurien luentokurssien ja kirjatenttien lisäksi oppiaine on

järjestänyt säännöllisesti erikoiskursseja sekä käytännönläheisempiä pelituotanto- ja näyttelykursseja ja pelitutkimuksen teoriaa luotaavaa opinnäytetöiden tekijöille suunnattua seminaariopetusta.

Ensimmäinen pelituotantokurssi oli Jaakko Suomenen pääosin pitämä ”Seikkailupeli verkkoympäristössä”, jossa opiskelijat toteuttivat keväällä 2003 PHP-ohjelmointikielellä tekstiseikkailupelejä verkkoon. Peleissä aineistona käytettiin koulutusohjelman toisten oppiaineiden opiskelijoiden tuottamaa materiaalia porilaisesta ravintola-hotelli Otavasta. Sitten järjestettiin vielä toinen vastaava kurssi raumalaisen Lönnströmin taidemuseon materiaaliin liittyen, mutta kaiken kaikkiaan PHP-ohjelmoinnin opetus humanisteille osoittautui sen verran haasteelliseksi oppiaineen omin voimin, että myöhemmistä peliprojekteista käytettiin eri tekniikoita ja itse asiassa digitaalisen teknologian rooli oppiaineen opetusprojekteissa on ainakin tähän asti jatkuvasti vähentynyt.

Peliprojekteissa on ollut yleensä aina yhteistyökumppaneita, ja monet pelien teemoista ovat liittyneet historiaan tai paikalliseen ympäristöön. Monesti peleissä myös yhdistetään erilaisia mediamuotoja. Yhdistelmät ovat näkyneet muun muassa Tampereen teknillisen yliopiston ja Taideteollisen korkeakoulun Porin yksiköiden kanssa yhteistyössä järjestetyissä kursseissa ”Pelitila, liike ja uudet käyttöliittymät” (syksy 2004) ja ”Pelit: Poikkitieteinen mediatuotannon kurssi” (syksyt 2006–2009) sekä oppiaineen omalla hybridipelikurssilla syksyllä 2006.

Keväällä 2007 lehtori Petri Saarikoski¹ veti vihjepelin käsikirjoituskurssia, jolla valmisteltiin Porin kaupungin historiaa ja ympäristöä käsitellyttä, lopulta nimen Juhana-herttuan Aikakapseli saanutta peliä. Kuukausitehtävistä koostunut valmis peli oli osa Porin kaupungin 450-vuotisjuhlallisuuksia 2008. Lopullisen pelin tekemisessä keskeisesti mukana olleet Aliisa ja Tuomas Sinkkonen tekivät myöhemmin myös pienimuotoisen Vihjepeli 2.0:n opetuskäyttöön.

Muutaman viime vuoden aikana digitaalisen kulttuurin oppiaineessa on ollut enemmän teoreettisempia, syventäviin opintoihin liittyviä pelitutkimuskursseja. Käytäntöpainotus on näkynyt kursseilla, joilla on valmisteltu muun

¹ Raine Koskimaa oli siirtynyt Jyväskylän yliopistoon syksyllä 2003, mistä lähtien Jaakko Suominen on toiminut Turun yliopiston digitaalisen kulttuurin professorina. Petri Saarikoski on ollut ensin lehtorina ja myöhemmin yliopistonlehtorina kevästä 2004 lähtien.

muassa Off Topic -nimen saanutta netin keskustelupalstoja simuloivaa korttipeliä. Seuraava käytäntökurssi järjestetään syksyllä 2013. Kurssi käsittelee pelituotantoprojekteja ja pelitestausta esittelemällä oppiaineen aiempia peliprojekteja ja tekemällä testausta ja kehitystyötä muutamaa tulevaan peliin, muun muassa kirjamuotoiseksi suunniteltuun Gutenbergin Galaksi(t) -peliin. Kurssilla on tarkoitus tuottaa myös pelikäsi kirjoituksia ja konsepteja Porissa sijaitsevan Länsi-Suomen pelastusharjoittelukeskuksen tarpeisiin.

Oppiaineen tutkimukseen ja opetukseen on kytkeytynyt jo useampia näyttelyprojekteja, joissa pelit ovat olleet tärkeässä asemassa:

Mikrokerhoista koteihin – Satakuntalaisen tietokoneharrastamisen juurilla (Satakunnan museo, Pori 2006)

Robotit (Rosenlew-museo, Pori 2007, myös peleihin liittyntä sisältöä)

Pelaa! – Digitaaliset pelit Pongista Trineen / Taide pelissä (Salon taidemuseo 2009–2010)

Pac-Man, vanhempi kuin Porin taidemuseo: Pelipiste ja Pac-Man in Flesh (Porin taidemuseo 2012, myöhemmin samana vuonna näyttelyosuus myös Rosenlew-museossa)

Suomalaiset pelit silloin ja nyt (Finnish Games Then and Now) (Mediamuseo Rupriikki, Tampere 2012, osana pohjoismaisen pelitutkimuskonferenssin järjestelyjä)

Opinnäytetyöt

Digitaalisen kulttuurin opiskelijoista osa suuntautuu peleihin ja pelikulttuureihin, osa muille alueille, kuten internet-tutkimukseen. Digitaalisessa kulttuurissa on tehty runsaasti peliaiheisia proseminaari- ja kandidaattitutkielmia ja gradujakin jonkin verran. Peliaiheisten pro gradu -töiden määrä on lisääntymässä samalla, kun gradujen kokonaismäärä on kasvanut. Ensimmäinen oppiaineen peliaiheinen gradu oli Pirita Ihamäen geokätkentää ja muita aarteenetsintäpelejä ja niiden opetussovelluksia käsitellyt gradu, joka valmistui 2006. Sen jälkeen oppiaineesta on valmistunut graduja muun muassa interaktiivisista tv:n

mobiilipeleistä (Pauliina Tuomi 2007), pelinkehityksen muutoksista (Juha Köönikkä 2011), pelimainonnan historiasta (Emmy Kurjenniemi 2012), *the Simsistä* luovan tekstin tuottamisen työkaluna (Taina Graan 2013), pelinäyttelyistä (Tiia Naskali 2012), pelien naisrepresentaatioista ja sisällönanalyysistä (Usva Friman 2013) sekä omiin pelinkehitysprojekteihin liittyneitä tutkielmia (Aliisa ja Tuomas Sinkkonen 2013). Tekeillä tällä hetkellä on graduja muistipeliluokittelusta (Saija Roponen), ARG-peleistä (Saara Ala-Luopa), retropelimusiikista (Esa Hakkarainen), pelien sisäisestä mainonnasta (Melissa Virtanen) sekä hyötypelien käytöstä kouluopetuksessa (Nana Keränen).

Oppiaineen ensimmäinen pelitutkimukseen liittyvä väitöskirja on 2012 julkaistu Riikka Turtiaisen ”Nopeammin, laajemmalle, monipuolisemmin. Digitalisoituminen mediaurheilun seuraamisen muutoksessa”. Sen lisäksi tekeillä on väitöskirjoja muun muassa geokätkennästä (Pirita Ihamäki), interaktiivisesta televisiovihteestä (Pauliina Tuomi), sururituaalien digitalisoitumisesta (aineistona myös verkkopelejä, Anna Haverinen), pelaajien tunteista pelihahmoja kohtaan (Johannes Koski) sekä pelikulttuurien historiasta ja demoskenestä (Markku Reunanen).

Tutkimus- ja kehitysprojektit

Turun yliopiston digitaalisen kulttuurin oppiaineen peleihin liittyvä erityisalue on digitaalisten pelien kulttuurihistoria ja historiakulttuuri. Monet tutkimuk- sistamme ja muista projekteistamme ovat tavalla tai toisella liittyneet pelien ja tietokoneharrastuksen historiaan niin, että olemme käsitelleet pelejä osana laajempaa kulttuurista kontekstia. Pelien historiakulttuuri tarkoittaa puolestaan sitä, miten pelejä koskeva historiallinen ymmärrys näkyy nykypäivänä, miten myös muu historia näkyy pelituotteissa sekä miten pelihistoria näkyy uusien tuotteiden suunnittelussa ja tuotteita koskevien käsitysten rakentumisessa.

Olemme muun muassa toteuttaneet digitaalisten pelien analogisointityöpajoja sekä osana hankkeita niin sanotun Auditorio-Pac-Man- tai Pac-Man in Flesh -peliperformanssin. Siinä peliklassikko *Pac-Mania* pelaavat ihmispelaajat ja -haamut auditoriossa.

Esimerkkinä ei-digitaalisesta peliprojektista toimii myös Valtioneuvoston kanslian kanssa keväällä ja kesällä 2010 toteuttamamme lautapelituunaus. Hankkeessa tutuista sekä uusista Tacticin lautapeleistä, kuten *Kimble*, *Alias*, *Mil-lain viimeksi* ja *Sanamania*, tehtiin työpajoissa versioita, joilla voitiin opettaa ympäristöön ja kestävään kehitykseen liittyviä aiheita. Projektin teema liittyi Valtioneuvoston kanslian tulevaisuusselontekoon. Ajatuksemme oli työpajojen kautta osallistaa ihmisiä teemojen käsittelyyn sekä pelisuunnittelutyöpajoissa että valmiita peliprototyyppejä pelaamalla.²

Suurempiin projekteihin on saatu rahoitusta Tekesiltä ja Suomen Akatemi-alta. Digitaalinen kulttuuri oli mukana yhdessä Tampereen ja Jyväskylän yliopistojen kanssa Akatemian rahoittamassa tutkimuskonsortiossa Pelikulttuurien synty Suomessa (2009–2012). Turun yliopiston digitaalisen kulttuurin tutkimusosuus keskittyi vahvasti nimenomaan digitaalisten pelikulttuurien historiaan ja historiakulttuureihin, ja hankkeen puitteissa valmistui myös Riikka Turtiaisen väitöskirja.

Tekesin rahoittamassa CoEx-hankkeessa (2009–2011) olivat mukana digitaalisen kulttuurin ohella Tampereen yliopisto ja Tampereen teknillisen yliopiston Porin yksikkö. Digitaalinen kulttuuri teki omassa osuudessaan yhteistyötä porilaisen Insomnia-verkkopelitapahtuman kanssa ja kehitti kahtena vuonna (2010, 2011) Insomnia-tapahtumaan hybridistä aarteensintäpeliä Insomnia Gamea, jossa tavoitteena oli kokeilla erilaisia uusia teknologioita pelitapahtuman fyysisissä ja virtuaalisissa tiloissa.

Lopuksi

Turun yliopiston digitaalisen kulttuurin oppiaine on henkilöstö- ja opiskelijamäärältään ollut koko 12-vuotisen historian ajan pieni. Tilanne on kuitenkin siinä mielessä vakaa, että vakituksessa työsuhteessa ovat professori, yliopistonlehtori ja yliopisto-opettaja, joiden työnkuvasta ja kiinnostuksen kohteista osa

² Kimblen pohjalta opiskelijamme ovat myös yhdessä Satakunnan ammattikorkeakoulun opiskelijoiden kanssa suunnitelleet ja toteuttaneet kosketuspöydässä toimivan Astro Dice-nimisen digiversion keväällä 2012, joten pelikonsepteja voidaan siirtää myös analogisista digitaaliseen ympäristöön.

liittyy pelitutkimukseen. Oppiaine on mukana myös kansallisessa populaarikulttuurin tohtoriohjelmassa, jonka kautta yksi peleistä väitöskirjaa tekevä tutkija saa rahoitusta.

Oppiaine on maantieteellisesti syrjässä verrattuna isompiin yliopistokouluun ja myös peliteollisuuteen. Nämä seikat ovat omalta osaltaan rajoittaneet peleihin liittyvän tutkimustoiminnan kasvattamista. Satakunnassa on erityisesti parin viime vuoden aikana huomioitu peliteollisuuden mahdollisuus osana elinkeinotoimintaa, mutta käytännössä esimerkiksi paikallisten yritysten ja kehittämisorganisaatioiden panostukset alaan ovat jääneet pieniksi. Tästä syystä myös tarpeet alan koulutukselle ovat alueella rajalliset.

Digitaalinen kulttuuri on kuitenkin hyödyntänyt alueellisia erityistekijöitä tekemällä runsaasti yhteistyötä ja panostamalla muun muassa lauta- ja hybridipeleihin liittyvään toimintaan. Tämä johtuu tutkijoiden kiinnostuksen lisäksi myös siitä, että Porissa toimii kansallisesti ja kansainvälisesti merkittävä lauta- ja korttipeliyrittäjä, Nelostuote, joka markkinoi pelejä Tactic-merkillä.

Kaiken kaikkiaan oppiaineen panos pelitutkimuksessa on lisääntymässä ja kansainvälistymässä muun muassa uusien pelejä käsittelevien väitöskirjaprojektien myötä.

Monialaista pelitutkimusta Jyväskylän yliopistossa

(Raine Koskimaa)

Jyväskylän yliopistossa digitaalisten pelien tutkimusta ja opetusta on harrastettu monissa eri oppiaineissa ja erilaisin painotuksin. Jyväskylän pelitutkimuksen erityisyys on ollut vahva panostus erityisesti pelien opetuskäytön, opetuspelien sekä pelien ja opetusteknologioiden suhteen tarkasteluun. Pelitutkimuksen vuosikirjassa julkaistun selvityksen mukaan Jyväskylän yliopistossa on tarkastettu kaikkiaan viisi suoraan pelitutkimukseen liittyvää väitöskirjaa. Näistä kaksi kuuluu psykologiaan (Tarja Salokoski 2005; Miia Ronimus 2012) ja muut

edustavat puheviestintää (Marko Siitonen 2007), tietojärjestelmätiedettä (Tuula Nousiainen 2008) sekä digitaalista kulttuuria (Markku Eskelinen 2009).

Opetuspelien osalta tutkimusta on tehty erityisesti kasvatustieteissä ja Koulutuksen tutkimuslaitoksessa. Myös psykologian oppiaineessa on tehty peleihin liittyvää tutkimusta. IT-tiedekunnassa on jo pitkään tarjottu peliohjelmoinnin koulutusta ja toteutettu peliprojekteja. Erityisenä toimintamuotona ovat olleet 13–18 -vuotiaille suunnatut peliohjelmoinnin kesäkurssit, joita on järjestetty vuodesta 2009 lähtien ja joihin on tähän mennessä osallistunut yli 300 nuorta.

Humanistisessa tiedekunnassa pelejä on tarkasteltu ainakin Kielten laitoksella, Viestintätieteiden laitoksella, Historian ja etnologian laitoksella sekä Taiteiden ja kulttuurin tutkimuksen laitoksella. Taiteiden ja kulttuurin tutkimuksen laitoksella pelejä on tarkasteltu 1990-luvulta lähtien ensin kuvakoulutuksessa (perus- ja aineopinnot) osana visuaalista kulttuuria ja vuonna 2003 käynnistyneessä digitaalisen kulttuurin oppiaineessa. Vuonna 2005 käynnistyneen kansainvälisen digitaalisen kulttuurin maisteriohjelman toiminnassa digitaaliset pelit ja pelikulttuurit ovat olleet keskeisessä roolissa ja peleihin liittyviä pro gradu -tutkielmia on tehty toistaiseksi kahdeksan kappaletta. Myös digitaalisen kulttuurin ensimmäinen väitöskirja, Markku Eskelisen *Travels in Cybertextuality. The Challenge of Ergodic Literature and Ludology to Literary Theory* (2009), liittyy läheisesti pelitutkimukseen. Vuoden 2012 alusta lähtien digitaalisen kulttuurin oppiaine liitettiin osaksi nykykulttuurin tutkimusta, jossa vuoden 2013 syksyllä on työn alla viisi pelitutkimusaiheista väitöskirjaa ja useita graduja. Nykykulttuurin tutkimuksen professori Raine Koskimaa toimii *ACM Computers in Entertainment* -lehden toimituskunnassa ja hän on myös *Game Studies* -lehden review boardissa. Oppiaineessa tutkijatohtorina toiminut Markku Eskelinen on *Game Studies* -lehden toimituskunnassa ja Koskimaa ja Eskelinen ovat yhdessä toimittaneet *Cybertext Yearbook* -julkaisusarjaa vuodesta 2000 lähtien (<http://cybertext.hum.jyu.fi>). Pelitutkimus on yksi *Cybertext Yearbookin* neljästä pääkategoriasta.

Agora Game Lab tutkijoiden kohtaamispaikkana

Vuonna 2002 Jyväskylän yliopistoon perustettiin Agora Center -erillislaitos, jolla pyrittiin vastaamaan humanistisen ja yhteiskuntatieteellisen alan ja teknologian yhdistämisen haasteeseen. Agora Centerissä on eri tutkimusalueisiin keskittyviä laboratorioiksi kutsuttuja monitieteisiä toimintaympäristöjä. Yksi näistä on Agora Game Lab, jonka johtajana toimii tutkimusprofessori Marja Kankaanranta.

Agora Game Lab (AGL) on digitaalisten pelien suunnitteluun, kehittämiseen ja tutkimukseen sekä pelikoulutukseen keskittyvä yksikkö, jonka toiminta perustuu Jyväskylän yliopiston monitieteiseen osaamiseen. Se on peleistä ja pelaamisesta kiinnostuneille Jyväskylän yliopiston opiskelijoille, tutkijoille ja henkilökuntaan kuuluville avoin verkosto. AGL edistää ja koordinoi peleihin liittyvää tutkimus-, kehittämis- ja koulutustoimintaa Jyväskylän yliopistossa. Agora Game Lab muodostaa myös foorumin alueen toimijoille sekä toimii linkkinä yliopiston, tutkimusverkostojen ja yritysten välillä. Pyrkimyksenä on ollut, että AGL kokoaisi eri alojen pelitutkijat yhteen.

AGL:n monitieteinen asiantuntemus perustuu muun muassa kasvatustieteen, tietojenkäsittelytieteen, tietotekniikan, humanististen tieteiden ja psykologian osaamiseen. Laboratoriossa suunnitellaan ja tutkitaan sekä hyötypelejä että viihdepelejä. Vahvuusalueina ovat pelinomaiset oppimisympäristöt sekä käyttäjälähtöinen pelisuunnittelu, jossa pelien tulevat käyttäjät osallistuvat suunnitteluun. Laboratorio tekee yhteistyötä pelien tutkimisessa ja käyttäjäkokemusten testaamisessa sekä peliyritysten että pelinomaisia oppimisympäristöjä tarvitsevien ja käyttävien organisaatioiden kanssa. Tutkimuksen pääasialliset teema-alueet ovat pelinomainen oppiminen, digitaaliset pelit ja pelikulttuurit sekä pelisuunnittelututkimus.

Agora Game Labin toimintamuotoja:

1. Elektronisiin peleihin liittyvän toiminnan ja osaamisen koordinointi Jyväskylän yliopistossa sekä peleistä kiinnostuneiden opiskelijoiden verkoston vahvistaminen

2. Tutkimus- ja kehittämissankkeet (erityisesti pelinomainen oppiminen, "serious games", pelisuunnittelu, pelikulttuurit)
3. Seminaarit ja koulutustoiminta
4. Yhteistyö peliyritysten kanssa
5. Alueellista, kansallista ja kansainvälistä verkostoitumista ja yhteistoimintaa pelialan klusterin eri toimijoiden kanssa.

AGL:ssa on toteutettu mm. seuraavat hankkeet (täydellinen listaus hankkeista: <https://agoracenter.jyu.fi/focusareas/digital-games/>):

Peliteknologiat -projektien (2003-2005, professori Pekka Neittaanmäki) tavoitteena oli edistää ja koordinoita monialaisesti digitaalisiin peleihin liittyvää tutkimus-, kehittämis- ja koulutustoimintaa Jyväskylän alueella.

CoEduGame oli Tekesin rahoittama tutkimusprojekti vuosina 2004–2009 (professori Marja Kankaanranta). Se oli ensimmäinen vaihe hankkeessa, jossa kehitetään oppimista edistäviä verkko- ja mobiilipelisovelluksia sekä selvitetään niiden monikanavateknologisia sovellusmahdollisuuksia. Hankkeen tavoitteena oli tuottaa pelisovelluksia ja toimintamalleja, joita voidaan eri kanavia myöten levittää kansallisesti ja kansainvälisesti. Hankkeen puitteissa kehitettiin oppimispeliprototyyppejä (mm. Talarius ja GameWorld) sekä rakennettiin laadukasta oppimispelien suunnitteluprosessia monitieteisestä näkökulmasta.

Virtuaalisuo-projektin (2005–2007, professori Marja Kankaanranta) tarkoituksena ja tehtävänä oli suoluontoon liittyvän internet-sivuston rakentaminen oppimis- ja tutustumiskäyttöön sekä suoluontoon liittyvän alueellisen tietovarannon ja sisällön tuottaminen ja saaminen monipuoliseen käyttöön Virtuaalisuo-oppimisympäristössä.

Adaptiiviset oppimisympäristöt -hankkeessa (2006–2007, professori Heikki Lyytinen) tutkittiin ja kehitettiin tietokonepelimuotoisia perustaitojen oppimisympäristöjä, jotka tukevat tehokkaasti lukemisen ja matematiikan perustaitojen oppimista ja soveltuvat pienin muunnoksin myös kielitaidon harjoittamiseen vieraassa kielessä. Hankkeen taustalla ovat professori Lyytisen johtaman tutkimusryhmän kehittämät Ekapeli ja kansainväliseen levitykseen suunnattu

GraphoGame -pelisovellukset, jotka auttavat lukemisen opettelussa ja -opettamisessa. Erityinen painopiste on ollut lukivaikeuksien huomioimisessa.

Nordic Serious Games -hanke (2007–2008, professori Marja Kankaanranta) toteutettiin Agora Centerin ja Koulutuksen tutkimuslaitoksen yhteistyönä. Projektin vetämisestä vastasi Agora Game Lab. Projektikonsortiossa olivat mukana Nokia Research Center, VTT, Learning Lab Denmark, Serious Games Interactive, Norut IT, Oslo IT-yliopisto, Ruotsin sotakorkeakoulu ja HappyWise Oy. Projektissa oli mukana myös Jyväskylän kaupunki. Projektissa selvitettiin ja pyrittiin edistämään pohjoismaista potentiaalia serious games -alueella. Projektin fokuksena oli laadukkaiden käytänteiden sekä pelikonseptien ja -prototyypin löytäminen ja analysointi sekä alan toimijoiden kartoittaminen ja verkostoituminen. Projekti selvitti myös liiketoimintamalleja ja teknologisen alueen ennakointiin liittyviä näkökohtia. Projektin pääasialliset toimenpiteet olivat pohjoismaisen Serious Games -webbiyhteisöportaalin luominen, workshop-sarjan järjestäminen, toisen Nordic Serious Games -konferenssin (28.–29.2.2008, Jyväskylä) järjestäminen ja viestintä laajemmalle yleisölle (myös pohjoismaiden ulkopuolella) alan tietoisuuden nostamiseksi.

Pelikulttuurien synty Suomessa -hankkeen (2009–2012, professori Raine Koskimaa) tavoitteena oli tuottaa ensimmäinen perusteellinen analyysi digitaalisen pelaamisen roolista yhteiskunnassa, sekä kehittää käsitteellisiä ja teoreettisia työkaluja joita tarvitaan erottelamaan ja tunnistamaan laadullisesti erilaisia ilmiöitä pelikulttuurien mittavasta ja pääosin vielä kartoittamattomasta kirjosta. Hanke pyrki myös aktiivisesti osallistumaan pelejä ja muuta vuorovaikutteista teknologiaa koskevaan tieteelliseen ja yhteiskunnalliseen keskusteluun. Suomen Akatemian rahoittamassa tutkimuskonsortiossa Jyväskylän yliopiston osuudessa keskityttiin erityisesti hyötypeleihin osana laajempaa pelikulttuuria.

Games and Innovation -hankkeessa (2009–2011, professori Pekka Neittaanmäki) tutkittiin sekä 1) luovuutta ja innovaatioita pelikehityksen eri käytänteissä että 2) pelillisiä menetelmiä innovaatioiden tuottamiseksi. Projektissa keskityttiin erilaisiin systemaattisiin ja pelillisiin lähestymistapoihin, joiden avulla voidaan organisoida ja parantaa uusien tuotteiden suunnittelu- ja kehitysprosesseja. Jyväskylän yliopiston vastuualueena projektissa oli erityisesti

pelisuunnitteluun liittyvien käytänteiden ja suunnittelijoiden tietämysrakenteiden tutkimus.

Uusimmat hankkeet: pelit oppimisympäristöinä sekä kulttuurin leikillistyminen

Parhaillaan AGL:ssä on käynnissä kansainvälinen *Pelit oppimisympäristöinä* -hanke (2012–2014), jossa tutkitaan yhteistyössä suomalaisten ja amerikkalaisten tutkijoiden kanssa sitä, miten pelaajat oppivat pelaamisen kautta. Hankkeessa pilotoidaan laajalti erilaisia digitaalisia pelejä ja samalla arvioidaan, millaisia uusia tutkimusmenetelmiä ja tutkimusympäristöjä olisi syytä kehittää arviointityötä tukemaan. Jyväskylän yliopiston tavoitteena on arvioida suomalaisten pelinomaisten oppimiskäytäntöjen soveltuvuutta amerikkalaiseen koulutusjärjestelmään ja Suomeen soveltuvia amerikkalaisia peliratkaisuja. Pelillisen oppimisen ratkaisuissa keskitytään erityisesti kehittämis-, käyttöönotto- ja oppimisprosessiin sekä niihin liittyvään pedagogisen arvioinnin kehittämiseen ja tutkimiseen. Hanke on merkittävä päänavaus pelien ja oppimisen tutkimuksen yhteistyön vahvistamiseen yhdysvaltalaisen tutkimuslaitosten kanssa.

Työn alla on myös hankkeet kulttuurin leikillistymisestä (Suomen Akatemielle syyskuussa 2013 jätetty konsortiohakemus, JY:ssä vastuullisena tutkijana prof. Raine Koskimaa), jossa Jyväskylän yliopiston osuudessa keskitytään merkitysten muodostumiseen pelatessa, pelillistämiseen mm. uutispelien ja matematiikan opetuspelien kautta, sekä pelien rooliin populaarikulttuurissa.

Koulutuksen osalta Tietotekniikan laitos on käynnistänyt pelinomaisten järjestelmät -koulutuslinjan osana opetusohjelmaansa.

Jyväskylään on vuonna 2013 perustettu Peliosuus kunta Expa (<http://www.expa.fi/>), jonka toimijoista monet ovat Jyväskylän yliopistosta valmistuneita tai siellä edelleen opiskelevia. Toiveena on, että yhteistyö Expan kanssa avaa uusia mahdollisuuksia akateemisen pelitutkimuksen ja pelituotannon yhdistämiseen.