

Tampereella pelitutkimusta EU-tasolla

8.9.2004 09:12 — Kalevi Nikulainen

Tänä syksynä käynnistyy Tampereella laaja eurooppalainen tutkimushanke, joka tutkii pervasiivista pelaamista. Pervasiiviset pelit muodostuvat osaksi pelaajien tavallista arkielämää.

Integrated Project on Pervasive Gaming (IPerG) kestää 3,5 vuotta. Se on EU:n kuudes puiteohjelman integroitu hanke (IP), jonka kokonaisbudjetti on yli yhdeksän miljoonaa euroa.

IPerG-hankkeessa on yhteensä yhdeksän osapuolta: Ruotsista Swedish Institute of Computer Science SICS, It's Alive, Interactive Institute sekä Gotlannin yliopisto; Nottinghamin yliopisto ja Blast Theory Iso-Britanniasta; Fraunhofer Institute FIT ja Sony NetServices Saksasta, sekä Suomesta Nokia ja Tampereen yliopiston hypermedialaboratorio.

Tyypillisesti arjessa läsnä olevia pelejä pelataan esimerkiksi kännyköiden tai muiden mobiilien päätelaitteiden avustuksella.

- Erotuksena perinteisiin videopelisiin pervasiiviset pelit ovat liikunnallisia, paikkatietoisia monen pelaajan pelejä, joissa pelimaailma ja fyysinen todellisuus kohtaavat, kertoo tutkimusjohtaja **Frans Mäyrä** Tampereen yliopiston hypermedialaboratoriosta.

Hankkeessa tutkitaan pervasiivista pelaamista toteuttamalla kokeiluja ja prototyyppisiä pelejä, joissa pelaajien todellisuus alkaa muuttua heidän saadessaan viestejä pelin näkymättömästä maailmasta.

Lautapeleistä opittavaa

projektissa selvitetään myös, mitä opittavaa digitaalisella viihteellä on vaikkapa perinteisistä lautapeleistä tai urheilutapahtumista. Yhdistämällä konkreettisuus ja fyysisuus digitaalisten pelien omiin vahvuuksiin voidaan tavoittaa uudenlaisia pelikokemuksia.

- Tavoitteena on tarjota pelien parissa kasvaneelle sukupolvelle pelikokemuksia, jotka ovat entistä

sosiaalisempia ja fyysisempiä, sanoo Mäyrä. Hänen johtamansa GameLab-tutkimusryhmä tutkii hankkeessa pelien suunnitteluperiaatteita sekä tutkimusmenetelmiä, joilla uudentyyppisten pelien tarjoamaa pelikokemusta voidaan arvioida.

- Tulevaisuudessa tieto- ja viestintäteknikka on yhä useammin huomaamaton, kaikkialla läsnä oleva todellisuuden osa, kertoo Mäyrä. Kehityskulkuun viitataan tutkimusmaailmassa "läsnä-älyn" (pervasive/ ubiquitous computing, ambient intelligence) käsitteellä. Pervasiiviset pelit ovat esimerkki siitä kuinka arjen tietokoneistuminen ulottuu vapaa-aikaamme. Työn ja hovin raja hämärtyy.

<http://www.digitoday.fi/data/2004/09/08/tampereella-pelitutkimusta-eu-tasolla/200413344/66>