

Pohdinta pelihahmon merkityksestä palkittiin

19.3.2008 12:07 — Tuomas Linnake
tuomas.linnake@digitoday.fi

Tomi Kujanpään, Tony Mannisen ja Laura Valliuksen tutkimusartikkeli on valittu toiseksi parhaaksi kaikista viimevuotisista pelitutkimuksista.

Palkittu tutkimus on nimeltään "What's my game character worth?" ja siinä mietitään pelihahmon eli avatarin merkitystä pelaajalle. Tutkimuksen lähtökohtana oli tarkastella avataria kokonaisvaltaisena identiteetin, ilmaisun ja vuorovaikutuksen välineenä.

Pelihahmo on enemmän kuin pelaajan visuaalinen "pelinappula". Avatariin latautuu tutkimuksen mukaan usein huomattava määrä arvoa, joka voi olla aineellista tai aineetonta.

- Tämä palkitseminen osoittaa, että tutkimuksellisesti näkemyksemme ovat oikeita, toissavuonna olimme sijalla neljä. Luonnollisesti akateeminen tutkimusmenestys näkyy myös pelialan tuotekehityksessä. Uskon, että liike-elämä entisestään vakuuttuu siitä, että pelisuunnittelussa on hyvä käyttää tieteellistä pohjaa apuna, **Tony Manninen** sanoo.

Mutta reitti akateemisen tutkimuksen rantautumiseksi isojen taikka pienempienkin pelitalojen käyttöön on vielä monesti vaikea, Manninen myöntää. Electronic Artsista ei ole vielä soitettu avatar-tutkimuksen perään, voidaan karrikoidusti tiivistää.

- Konkreettisin linkki [tutkimusten ja pelitalojen välillä] on tänä päivänä henkilöt itse esimerkiksi yrityksiä ja tutkijoita yhdistävissä projekteissa. Se on yksi kohtuuhyvin toimiva malli, ehkä Suomessa tosin vielä aika huonosti toimiva, koska rahoittavia yrityksiä ei välttämättä ole niin suurta massaa, Manninen miettii huomioiden kylläkin Tekesin Games as Services -tutkimushankkeen.

- Toinen tapa on, että tutkijat tai tutkimusyksiköt synnyttävät spinoff-yrityksiä, jotka tuotteistavat tutkimuksen tuloksia.

Tony Mannisen mukaan paljon on parannettavaa akateemisilla foorumeilla julkaistavien tutkimusartikkelien

tuotteistamisessa niin, että pelipomokin ne bongaisi. Tähän on Oulun yliopistolla satsattu aktiivisesti.

Kansainvälisen vertailun tekivät pelitutkijat **Jane McGonigal, Ian Bogost** ja **Mia Consalvo**. He valitsevat vuosittain pelikehittäjien GDC-konferenssiin (Game Developers Conference) kymmenen parasta pelitutkimusta sen mukaan, kuinka suoraan tutkijoiden näkemykset palvelevat tulevaisuuden pelisuunnittelua ja -kehittämistä. Ensimmäiseksi rankatussa artikkelissa Indianan yliopiston tutkijat käsitelivät urheilutapahtumien yhdistämistä virtuaalisiin versioihin (How can real sports events mix with virtual ones?). Myös oululaiset tutkijat ovat tällä hetkellä tiukasti aiheen parissa, Oulun yliopistossa arvioidaan.

Laura Vallius ja Tomi Kujanpää tekevät molemmat väitöskirjojaan Oulun yliopiston tietojenkäsittelytieteiden laitokselle ja työskentelevät samalla LudoCraft-osakeyhtiössä.

He ovat rakentamassa monipuoliseen hahmonluomiseen työkalua (avatar generator) ja pyrkivät omalta osaltaan vaikuttamaan virtuaalimaailmakehitykseen niin, että yhdellä hahmolla voisi liikkua useissa maailmoissa (global avatar). Tony Manninen on molempien väitöstutkimusten ohjaaja.

<http://www.digitoday.fi/tyo-ja-ura/2008/03/19/pohdinta-pelihahmon-merkityksesta-palkittiin/20088113/66>