



Pelikasvatusta yliopistotasolla? Pelit hakevat paikkaansa koulutuksen maailmassa

Frans Mäyrä
professori
hypermedialaboratorio
Tampereen yliopisto

Mitä hyötyä on pelaamisesta?

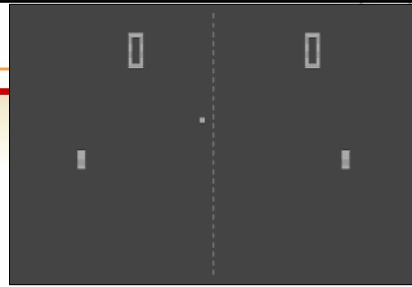
- "By playing at Chess then, we may learn: First: Foresight... Second: Circumspection... Third: Caution... And lastly, we learn by Chess the habit of not being discouraged by present bad appearances in the state of our affairs, the habit of hoping for a favorable chance, and that of persevering in the secrets of resources."

(Benjamin Franklin)

- → *pelillinen*, kokeileva ja ratkaisuhakuinen ajattelutapa;
pelillisuus - leikillisyyden kulttuurinen muoto

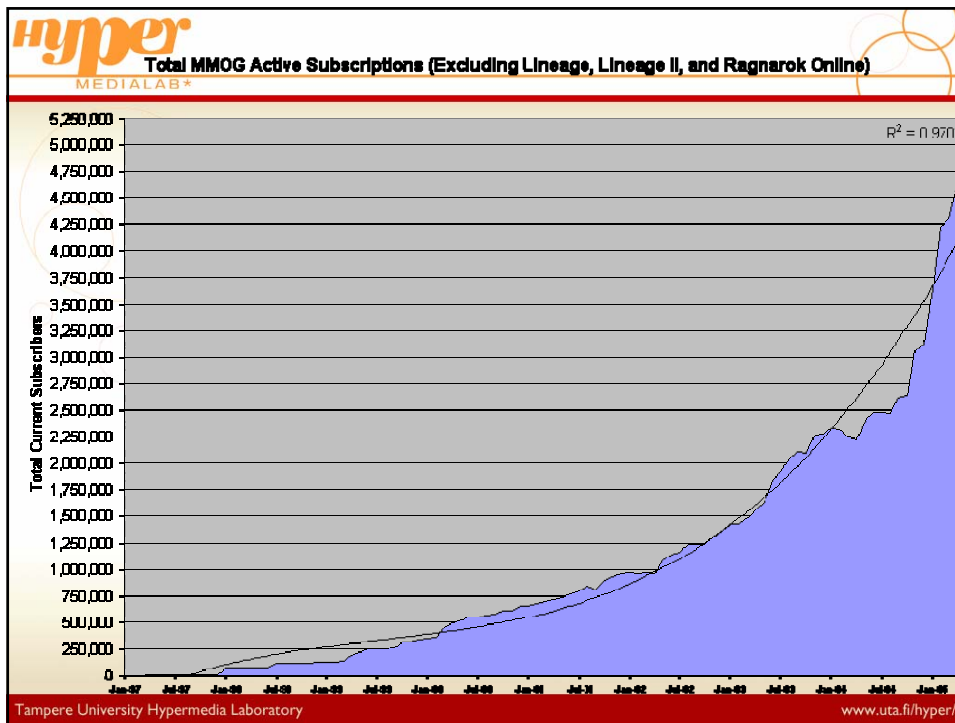
Aikakauden vaihtuminen

- 1972 markkinoille tuli videopeli *Pong* (Atari) ja digitaalisen viihteen aikakausi alkoi
- Pelit muuttivat laskukoneet mediaksi: ilmaisun ja vuorovaikutuksen foorumeiksi
- 2000-luvulle tultaessa ensimmäiset pelisukupolvet (Game Generation) ovat saapumassa keski-ikään
- Kulttuurisesti paradigman muutos: pelillinen ajattelu voidaan ottaa jaettuna itsestäänselvyytenä



Pelien rooli yhteiskunnassa

- Perinteisissä yhteiskunnissa kaikki pelasivat ja leikkivät; modernisaatio merkitsi työn ja vapaa-ajan vastakkainasettelun syntyä
- Viihtymisen ja toiminta joka on itse oma päämääränsä ja tarkoituksensa ei ole koskaan kadonnut
- Digitaalisten pelien nousu teollisuudeksi on tehnyt pelillisen kulttuurin näkyväksi
- Tänäpä tietokonepelaajan keski-ikä on 30 vuotta, nuorissa ikäluokissa pelejä harrastaa lähes 100 % ja pelaajista n. 19 % on jo yli 50-vuotiaita



hyper
MEDIALAB*

Ei varaa ohittaa pelejä

- Pelit ovat ilmiö joka koskettaa lähes jokaista
- Pelejä ja pelaamista tutkimalla voidaan oppia ihmisen tavasta ratkoa ongelmia, oppia olla vuorovaikutuksessa, rakentaa sosiaalisia verkostoja, hallita turhautumista ja muita tunne-elämyksiä jne.
- Pelit ovat 'luovan talouden' taloudellisia vetureita, elokuvateollisuuden osin jo ohittanut viihdeteollisuuden alue
- Pelit ovat myös digitaalista kulttuuria, lukemattomien ihmisten itseilmaisua ja luovaa harrastusta heidän omista lähtökohdistaan - käyttäen pelejä ilmaisuvälineinä

Tampere University Hypermedia Laboratory www.uta.fi/hyper/

Pelitutkimuksen tarve

- Pelejä on tutkittava niiden itsensä takia
- Opimme peleistä 'interaktiivisuuden äidinkieltä', vuorovaikutteisuuteen liittyviä lainalaisuuksia
- Pelit ovat kehittymässä taiteellisesti tärkeäksi kulttuurin osa-alueeksi
- Nykyihmisen elämä on kietoutunut peleihin, ja ymmärtääksemme häntä, on meidän ymmärrettävä pelejä ympäristöinä
- Pelit ovat informaatioteknologian vetureja, portteja tietoyhteiskuntaan, sähköisen sisällöntuotannon tienraivaajia sekä lainsäädännön, säätelyn ja virtuaalimaailmoihin liittyvien ongelmien koenäyttämöitä

Pelikoulutuksen tarve ja luonne

- Peliteollisuus kasvattaa työllistävää vaikutustaan
- Esim. Electronic Arts on kaksinkertaistanut vuodesta 2000 henkilöstönsä (6450 vuonna 2005) ja kolminkertaistanut pelikehityksen henkilöstönsä (4300 henkeä)
- Pätevien peleihin perehtyneiden kouluttajien tarve on suuri - peleillä roolinsa myös opetusmenetelmänä
- Kokonaan uuden mediamuodon, kulttuurimuodon ja inhimillisen vuorovaikutuksen näyttämön nousu tutkimuksen kohteeksi merkitsee että alan tutkijoiden tarve on suuri, samoin kuin esimerkiksi pätevien kriitikkojen

Pelit yliopistoissa maailmalla

- Jaettavissa karkeasti kahtia: ammatilliset pelintekijöiden koulutusohjelmat ja kriittis-analyttisesti painottuneet akateemiset ohjelmat
- USA:ssa käynnistynyt viiden viime vuoden aikana yli 100 peleihin liittyvää, tutkimukseen johtavaa koulutuskokonaisuutta
- Kiinassa kerrotaan perustetun 20 kokonaan peleihin keskittyntä yliopistoa
- Euroopassa useita tutkimukseen ja akateemiseen jatkokoulutukseen keskittyneitä yliopistoja, mutta myös mediakoulujen ja ammattikorkeakoulujen peliopintoja

Yliopistolliset pelialueen opinnot Suomessa

- Mahdollisuudet ammattikorkeakoulutasoisiin pelialueen opintoihin ovat kohtuulliset: graafisen suunnittelun, interaktiosuunnittelun, peliohjelmoinnin, 3D-mallinnuksen jne. alueilla on mahdollista saada eri puolilla koulutusta
- Ylempien korkeakouluopintojen suhteen Suomi on jäämässä jälkeen: monissa muissa maissa on käynnistetty maisteri- ja tohtorikoulutus ripeämmin
- Suomalainen tutkimus on saanut näkyvyyttä ja avauksia opintokokonaisuuksien käynnistämiseen on tehty, mutta ilman tukea ja rahoitusta nämä ovat nyt vaarassa kuihtua

Tarve uusille avauksille ja yhteistyölle!

- Kotimaassa ja ulkomailla on jo useita malleja onnistuneista ja vähemmän onnistuneista tavoista toteuttaa pelialueen yliopistollisia opintoja
- Vahvimpia kokonaisuudet joissa vankka akateeminen yleissivistys kohtaa käytännön työskentelyn pelien parissa
- Tarvitaan oppiainerajat, oppilaitosrajat, kansalliset rajat sekä yliopiston ja yritysmaailman rajat ylittävää yhteistyötä
- Mahdollisuuksia ja pohjaa menestykselle tulevaisuudessa on myös Suomessa!

