

FAKTA

Hanke Taustaselvitys 'Yhteistyömalli oppimis- ja hyvinvointialueen innovatiiviselle peliyrittäjyydelle'
Toteuttaja Jyväskylän yliopisto / Agora Center
Vastuuhenkilö Marja Kankaanranta
www.jyu.fi/tutkimus/hankkeita/agl/esraportti

Living Lab ja fyysinen laboratorio yhdessä tukevat pelialan tutkimusta ja tuotekehitystä

– Aikaisemmissa hankkeissa, esimerkiksi Nordic Serious Games, on jo tullut esille, että hyötypelialan toimijat ovat pääosin hyvin pieniä. Henkilö- ja taloudelliset resurssit ovat rajalliset ja tarpeet esimerkiksi käyttäjätutkimusten, uusien tuotekonseptien arviointiin tai prototyyppien testaukseen ovat usein kertaluonteisia tai kausittaisia, Agora Game Labin johtaja **Marja Kankaanranta** Agora Centerista sanoo.

– Tämän vuoksi pyrittiin selvittämään, missä määrin toimijat näkevät tarvetta näitä toimenpiteitä tukeville yhteisille palveluille, kuten tuotekehitys- ja tutkimuslaboratorio, Living Labs -verkosto, yleinen verkottuminen ja koulutus

ja miten palvelut heidän näkökulmastaan olisi hyvä toteuttaa.

Kolmen elementin yhteistyömalli

Tuloksena syntyi yhteistyömalli Keski-Suomen alueen peli-, oppimis- ja hyvinvointialan toimijoiden kannalta mielekkäistä sisällöistä, toimintamalleista ja työkaluista. Malli sisältää kolme elementtiä: "elävän laboratorion" verkostosta ja fyysisestä laboratoriosta koostuva tutkimusta ja tuotekehitystä tukeva resurssi, koulutusta ja verkostoitumista tukeva toimintamalli sekä edellä mainittuja toimintoja tukeva yhteinen verkkoympäristö, jonka pohjana toimivan alustan toteutus myös käynnistettiin.



Selvityksessä korostuu tutkimuslähtöisen menetelmällisen kehittämisen ja osaamisen merkitys. Living Lab -muotoinen toiminta olisi arvokasta sekä tutkimustiedon käyttöön saattamiseksi että hedelmällisten uusien tutkimuskontekstien hyödyntämiseksi. Tätä täydentäisivät fyysisen pelilaboratorion tuottamat analyysit, testit ja käyttäjätutkimukset. Koulutusta ja verkostoitumista voidaan tukea yleisillä verkostoitumis- ja tiedotustapahtumilla sekä teemaseminaareilla ja workshoppeilla.

Yhteisen tiedon lisääminen tärkeää

Kankaanrannan mukaan suurin haaste on toimintakentän saaminen tietoiseksi toistensa toiminnasta ja yhteistyön avaamista mahdollisuuksista.

– Sovellusten mahdollisuuksia oman toimialan näkökulmasta ei välttämättä vielä nähdä. Tarvitaan esimerkkejä, inspiraatiota kansalliselta ja kansainvälisiltä Living Lab -alueen toimijoilta, Kankaanranta toteaa.

Yhteistyömalli pyrkiikin edistämään yhteistyötä pelialuetta hyödyntävien toimijoiden, pelialan toimijoiden sekä tutkimustahojen välille. Selvityksen mukaan jatkossa on hyvä edetä myös syventämällä keskeisimpiä teemoja haastattelujen ja keskustelutilaisuuksien avulla.

Kaikkien toimijoiden yhteinen haaste on myös verkkoympäristön käyttäjien aktivointi, miten verkkoympäristö pidetään elävänä ja käyttäjilleen hyödyllisenä.

Hankkeen tuloksia hyödynnetään ja sen keskeisiä teemoja edistetään osana uusia tutkimushankkeita, jotka liittyvät hyvinvointia ja oppimista tukevien teknologisten konseptien kehittämiseen ja tutkimukseen. Mukana toiminnassa on myös useita asiasta kiinnostuneita keskiomalaisia kuntia, joiden kanssa toteutetaan “elävän laboratorion” periaatteisiin pohjautuvaa tarve- ja käyttäjälähtöistä suunnittelua. ■



Raportti löytyy osoitteesta:

www.jyu.fi/tutkimus/hankkeita/agl/esrraportti

Tieto lisääntyy, kun sitä jaetaan.

Jaa oma kokemuksesi, lähetä tarinasi: ulla.vehmasaho@luovatampere.fi

A” Aalto-yliopisto
Kauppakorkeakoulu
Pienyrityskeskus



Elinkeino-, liikenne- ja
ympäristökeskus


Euroopan unioni
Euroopan sosiaalirahasto

Vipuvoimaa
EU:lta
2007–2013



LUOVA SUOMI
CREATIVE INDUSTRIES FINLAND