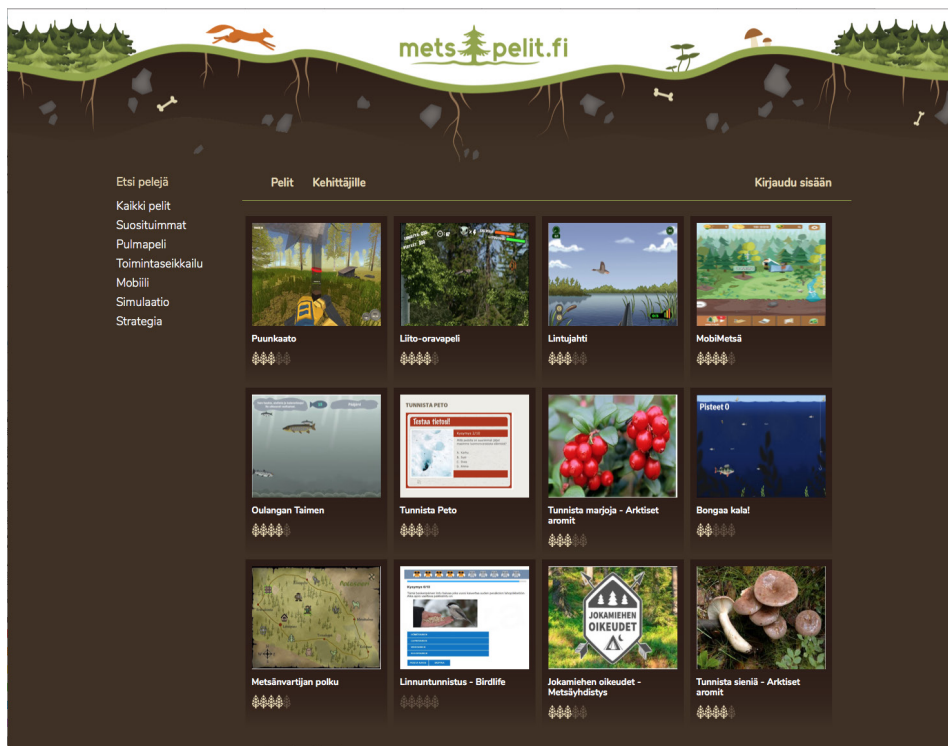


Äkräs, metsäpelit innoittajana

Petri Hannula, peliteknologia-asiantuntija, Lapin ammattikorkeakoulu

Äkräs-hanke toteutetaan yhteistyössä Lapin AMK:n ja 4H:n kanssa maaseuturahoituksen tukemana. Hankkeen tuloksia voi tutkia tarkemmin <http://www.metsäpelit.fi> osoitteesta löytyvästä peliportaalista ja siellä olevista peleistä. Vierailu osoitteessa kertoo enemmän yhteistyöverkostojen voimasta kuin tekstissä pystyy kertomaan. Ilman verkostoja sivuston pelimäärä olisi laskettavissa yhden käden sormilla. Tällä hetkellä portaalissa on lähes 30 metsästä faktoja kertovaa pelitoteutusta eri toimijoilta. Metsäpelit-sivusto kokoaa laadukkaat ja suositeltavat metsäpelit yhden sateenvarjon alle. Käyttäjän ei tarvitse mennä internetin syövereihin löytääkseen parhaat mahdolliset metsään liittyvät pelit.

Toimin Äkräs-hankkeessa projektipäällikkönä ja peliteknologia-asiantuntijana. Pääsen byrokratian hoitamisen lisäksi tekemään pelejä, joka omasta mielestäni on tärkeä mahdollisuus hankkeessa motivoijana ja asioissa kiinni pysymisen kannalta. Lisäksi yhteistyökumppanina toimii organisaatio, jonka asiantuntemus on täysin erilaista verrattuna normaaliin työympäristöön.



Äkräs-hankeessa tehdään portaalin lisäksi omia pelituotantoja. Pelituotantojen pitää olla riittävän laadukkaita, että niitä pystytään esittelemään julkisesti hankkeen tuloksien kokoavana voimana toimivalla internetsivustolla. Tämä on suuri mahdollisuus, koska hanke voi tarjota aihioita tieto- ja viestintäteknikan opetuksessa oleviin projekteihin ja opinnäytetöihin. Projekteissa parhaiten menestyneet ja taitonsa osoittavat tekijät pystytään ottamaan harjoitteluun koulun laboratorioihin rakentamaan peli riittävälle tasolle julkaisua varten. Samalla hankkeessa oleva henkilökunta pystyy tarjoamaan asiantuntemuksensa pelin valmiiksi saattamiseksi.

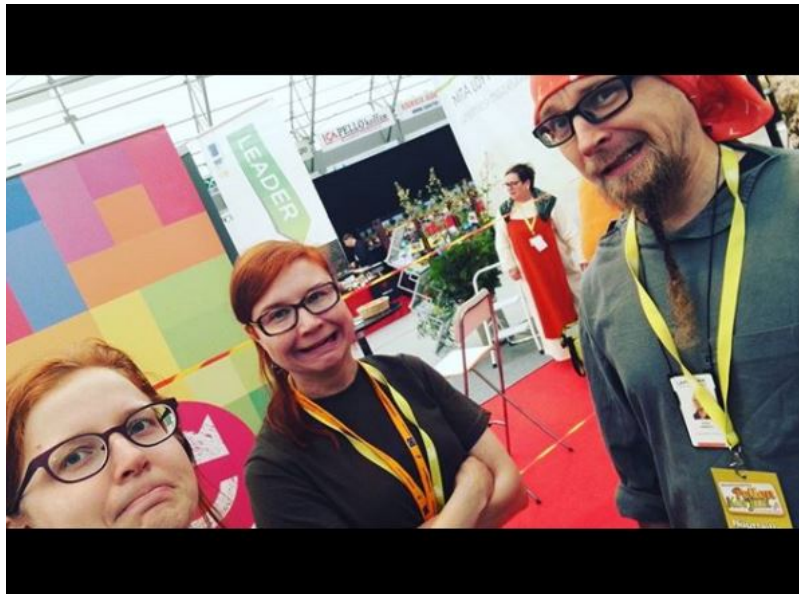
Metsäpeleissä tärkeää on, että ne ovat viihteellisiä ja niissä pitää olla metsäkasvatuksellinen näkökulma. Pelaajan täytyy oppia jotain pelatessaan. Pelaajan pitäisi viihtyä metsäpelin parissa. Opetuspelien rakentaminen on kautta aikain ollut jännittävä lähtökohta pelisuunnittelulle. Peli pitäisi olla viihteellinen, eli sen pitäisi abstraktoida vahvasti oikea toiminnallisuus. Abstraktointia ei saisi tehdä liikaa, että pelistä ei tule epärealistista. Opetuksellisen pelin tärkeä elementti on, että opetetaan oikeita asioita, oikeilla faktoilla. Näiden vaatimuksien välissä monet opetuspelit menevät pahasti metsään menemällä liian tiukkaan reaalimaailman ehdoilla, jolloin siitä on pelaaminen kaukana. Kyse on tällöin enemmänkin reaalimaailman simulaatiosta, kuin pelistä.

Äkräs-hankkeen aikana olemme ottaneet aiemmin tehdyistä vastaavista pelihankkeista oppia ja hyödyntäneet aiempien hankkeiden pelitoteutuksista kerättyjä palautteita. “Tuottava Tuohi“-hankeessa pilotoitiin metsäaiheisten pelien vaikutusta nuoriin. “Tuottava Tuohi”-hankkeen aikana toteutetuista peleistä on kerätty runsain määrin käyttäjäpalautetta. Äkräs-hankkeen aikana “Tuottava Tuohi”-hankkeen perintönä tulleista pelipalautteista löytyneitä sudenkuoppia pyritään väistelemään ja korjaamaan paremmaksi kokemukseksi pelaajalle. Tavoite on saada parannettua peleissä vietettävää aikaa ja saada pelit laajemman yleisön tietoisuuteen.

Hankkeen kannalta on tärkeää tavoittaa nuoriso ja saada heidän tietoisuuttaan metsästä ja metsänhoidosta kasvatettua. Suomen 4H-liitto ja Lapin ammattikorkeakoulu ovat luoneet hyvän yhteistyötoiminnan Äkräs-hankkeessa tavoitteen saavuttamiseksi. LapinAMK:n roolina on toimia teknologisena nörttivoimana, joka pystyy rakentamaan pelit viihteellisestä ja teknologisesta kulmasta. Suomen 4H-liiton roolina on tavoittaa nuoria, pitää huolta metsäfaktoista ja antaa ideoita mahdollisista toimivista pelimekaniikoista. Jokainen tehty peli ja toteutus on yhteistyössä rakennettu kokonaisuus.

Parhaiten yhteistyön onnistuminen on todennettavissa pelien esittelytilaisuuksissa. Useat hankkeen aikana tehtävistä peleistä on rakennettu toimivaksi messukäytössä. Messukäytössä peli ei saa kestää liian kauaa (

max 1 minuutti) ja kaiken lisäksi sen pitää olla mielenkiintoisen näköinen, että ohikulkijoilla tulee halu kokeilla sitä käytössä. Messuilla molemmista toteuttajaorganisaatioista on edustajat, jotka pitävät huolta siitä, että messuilla pelit toimivat niin hyvin kuin mahdollista. Yhdessä tehdyt ongelmaratkaisut vastaantuleviin ongelmiin kertovat totuutta yhteistyö toimivuudesta. Onk yhteistyötä ollenkaan, vai puuhasteleeko jokainen asioita omissa pienissä karsinoissaan. Messuja varten varautuminen on yhteinen urakka ja onnistuminen ja epäonnistuminen toteutuksien kanssa tehdään Äkräs hankkeessa yhdessä.



metsareportteri • Seurataan
Pello

metsareportteri Se tunne kun messut on jo alkanu ja sähköt on poikki. Mutta tulkaa silti Pellon Korjuu maaseutunäyttelyyn Pelloon, pelataan Metsäpelejä heti kun saahan sähköä! #metsäpelit #4HSuomi #Lapinamk #Pello #missäsähköt #eitoimi #maaseutunäyttely #sähköongelmia #kohtapelataan



17 tykkäystä

12. ELOKUUTA

Lisää kommentti...

Tähän mennessä yhteistyön mittarit osoittavat kaikki onnistumista. Yhdessä olemme saaneet kasattua puunkaato pelin, suunnistuspelin, VR-puunkaato pelin ja lisäksi tuotantolinjalla on vielä valmistumassa tunnustus- ja marjankeruupelit ennen hankkeen loppumista. Messuilla pelautettavat toteutukset ovat mielenkiintoisia ja jokaisessa toteutuksessa on mukana jonkin metsäinen teema, jonka haluamme tuoda esille kohderyhmässä. Yhdistämällä peli-, nuorisotyö- ja metsäosaamista saadaan aikaan hienoja ja monikäyttöisiä tuloksia. Yhteistyötä tullaan jatkamaan tulevaisuudessa.

Messuilla käytetty opasvideo VR-puunkaato pelin pelaamiseen:

<https://www.youtube.com/watch?v=TEKUE7jRCJI&t=4s>

