



Tiedote

Helsinki 21.6.2018

## **Ropecon tekee akateemisen avauksen: Intersection in Games -seminaari paneutuu pelien nykytilaan ja tulevaisuuteen**

Millä tavoin ruoka liittyy roolipeleihin? Kuinka pakohuonepelejä voi käyttää oppimisen välineinä? Miten pelit ja leikki toimivat yhteiskunnan rakennuspilareina? Kuinka pelaajat suhtautuvat digitaalisiin elementteihin lautapeleissä? Näitä ja monia muita kysymyksiä käsittelee roolipelitapahtuma Ropeconin ja Tampereen yliopiston Game Research Labin yhteistyöseminaari Intersection in Games.

### **Tavoitteena pysyvä osa Ropeconia**

Perjantaina 27.7. järjestettävä akateeminen, kansainvälinen seminaari on yleisölle avoin. Ohjelma on pääsääntöisesti englanniksi. Tavoitteena on tehdä seminaarista vakituinen osa Ropeconia ja tarjota kävijöille mahdollisuus tutustua pelitutkimuksen ajankohtaisiin ilmiöihin ja keskusteluun pelitutkijoiden kanssa. Pyrkimyksenä on myös tehdä pelitutkimusta tutuksi akateemisen maailman ulkopuolella - usein pelitutkimuksessa käsiteltävät teemat ovat samoja, jotka herättävät keskustelua myös peliharrastajien keskuudessa.

Seminaarin tämän vuoden puheenjohtaja, professori **J. Tuomas Harviainen** on tutkinut roolipelejä yli 15 vuoden ajan. Hän myös toimittaa maailman vanhinta olemassa olevaa pelitutkimuksen kausijulkaisua, Simulation & Gamingia. Harviainen herättelee kysymystä erityisesti siitä, miksi ja miten Pohjoismaiden, varsinkin Suomen, aiemmin johtava asema alalla on heikentynyt. Tutkimuksen tekijöiden enemmistö on nykyisin Pohjois-Amerikassa. Onko tilanne vielä pelastettavissa? Mitä tarvitaan?

### **Mitä pelitutkimus on?**

Pelitutkimus on tieteenala, jossa pelejä tarkastellaan peleinä eikä pelkästään osana jotakin muuta ilmiötä, tai vaikkapa vain tarinoina, elokuvina, sosiaalisina tilanteina tai simulaatioina. Pelit nähdään itsessään arvokkaina sen sijaan, että ne toimisivat keinona jonkin muun asian tutkimiselle, tai merkittävänä vain jos ne esimerkiksi toimivat oppimisen välineinä tai tehostavat jotain muuta toimintaa.

27.-29.7.2018

ROPECON.FI

#ROPECON #ROPECON2018



Pelitutkimuksessa pyritään ymmärtämään kaiken tyyppisen pelaamisen historiaa, niihin liittyvää ja niitä ympäröivää pelikulttuuria, erilaisia pelaamisen tapoja, pelitapahtumaa itsessään sekä pelisuunnittelua. Tutkimuksissa voidaan tarkastella vaikkapa sitä miksi ihmiset pelaavat tietynlaisia pelejä, millaista on erilaisissa pelitilanteissa ilmenevä sosiaalinen vuorovaikutus, miten pelit vaikuttavat ympäröivään yhteiskuntaan tai mitä erilaisissa pelaajayhteisöissä tapahtuu. Suomessa pelitutkimusta tehdään ainakin Aalto, Helsingin, Jyväskylän, Tampereen ja Turun yliopistoissa. Tutkimusprojekteissa on yhteistyökumppaneina joskus myös nimekkäitä peliyhtiöitä.

Omana tieteenalanaan pelitutkimus on varsin nuori verrattuna moneen vakiintuneempaan tieteenalaan. Yleensä sen katsotaan syntyneen 2000-luvun alkupuolella digitaalisista peleistä kiinnostuneiden tutkijoiden aktiivisen verkostoitumisen ja esimerkiksi Game Studies -verkkolehden (2001) ja pelitutkimusjärjestö [DiGRA:n](#) (2003) perustamisen myötä. Pelien, ja niitä lähellä olevan leikin, tutkimuksen juuret ulottuvat kuitenkin kauas historiaan.

## **Ropecon 2018**

Euroopan suurin vapaaehtoisvoimin järjestettävä roolipelitapahtuma Ropecon pidetään 27.–29.7.2018 Helsingin Messukeskuksessa. Paljon monimuotoista ohjelmaa sisältävä kolmipäiväinen pelifestivaali suunnitellaan ja toteutetaan alusta loppuun idealla roolipelaajilta roolipelaajille. Tapahtuman taustaorganisaationa toimii Ropecon ry, jonka toiminnan tarkoitus on edistää ja kehittää suomalaista rooli-, kortti-, lauta- ja miniatyyripeliharrastusta. Seminaarin teema Intersection in Games on yksi tulkinta Ropeconin tämän vuoden temasta Elämä ja yhteisö.

### **Lisätiedot ja seminaarin ohjelma:**

<https://2018.ropecon.fi/ohjelma/akateeminen-ohjelma/>

### **Kuvapankki:**

<https://www.flickr.com/photos/ropeconmedia/albums/72157662048730757>

### **Tapahtuman verkkosivut medialle:**

<https://2018.ropecon.fi/medialle/>

### **Lisätietoja:**

viestinta@ropecon.fi