

Langattomat liikunta- ja muut hyötypelit – digitaalisen pelaamisen tulevaisuus?

Sosiaalisuuden, huvin ja hyödyn merkitys korostuu

Yhdessä tekemisen, huvin ja hyödyn yhdistävä sosiaalinen hyötypelaaminen on VTT:n mukaan yhä kasvava trendi. Nuorten pelaamista motivoivat sosiaalisuus, mobiilisuus, elämyksellisyys ja oman jäljen jättäminen – tietoa halutaan kuluttaa helpommin, mielekkäämmin ja henkilökohtaisemmin yhdessä muiden kanssa. Seuraavana kehitysaskeleena ovat langatonta teknologiaa hyödyntävät liikuntapelit. VTT tutki mobiiliteknologioiden käyttöä liikuntapeleissä Exergame-hankkeessa, joka keskittyi arkiliikkumisesta kerättävän tiedon hyödyntämiseen. Hankkeessa kehitettiin myös kaksi suunnistukseen ja kuntoiluun liittyvien mobiilipelien prototyyppiä.

VTT:n tekemän, Exergame-hankkeen sisältämän kuluttajatutkimuksen mukaan liikunta ja digitaalinen pelaaminen eivät ole toisiaan poissulkevia harrastuksia, vaan nuorten elämä on monipuolisesti aktiivista. 13–18-vuotiasta pojista 69 % ja tytöistä 20 % pelaa päivittäin tai lähes päivittäin. Nuorten pelaamista motivoi sosiaalisuus. Tutkimuksen mukaan liikuntapelit voivat motivoida myös niitä, jotka eivät ole kiinnostuneet liikunnasta perinteisessä muodossa.

Muista tutkituista kohderyhmistä seniorit (66–75-vuotiaat) yllättivät pelaamisaktiivisuudellaan. Toisin kuin nuorilla, pelaamismotivaatiota kasvattaa pikemminkin ajan kuluttaminen ja yksinäisyys. Ikääntyvien aivoja ja lihaksia verryttävät pelisovellukset ovat alue, johon VTT:llä keskitytään seuraavaksi.

Hyötypeleissä tieto on piilotettu mielekkääseen esitystapaan

Sosiaalinen hyötypelaaminen on vahva web20:n ja ubiikkisuuden oheisilmiö. Nimensä mukaisesti sosiaalisilla hyötypeleillä viitataan yhdessä tekemiseen sekä huvin ja hyödyn sulavaan yhdistämiseen. Tällaisia pelejä ovat niin oppimista, tiedonvälitystä kuin mainontaakin tukevat pelit sekä liikuntaan aktivoivat pelit.

Informaatioähkyn ohella elämyksellisyyden megatrendi sekä tekniset kehityskulut johtavat siihen, että tietoa halutaan kuluttaa helpommin, mielekkäämmin ja henkilökohtaisemmin yhdessä muiden kanssa. VTT arvioi, että fyysistä aktiivisuutta ja ympäristötietoa hyödyntävien mobiilipelien kaupallinen läpimurto tapahtuu viiden vuoden sisällä. Pelimäisten tehokeinojen hyödyntäminen on jo nyt kasvussa niin mainonnassa, opetuksessa kuin viestinnässäkin.



Liikuntapelien kärkituotteita ovat tällä hetkellä tanssipelit, joita pelaa yli kaksi miljoonaa harrastajaa ympäri maailmaa, ja Nintendo Wii -pelikonsoli, joka on uudistanut digitaalisten pelien ohjaustapoja onnistuneesti. Seuraavaksi kuluttajan ulottuville tulevat langatonta teknologiaa hyödyntävät liikuntapelit.

VTT haluaa ennakoida alan teknologista kehitystä sekä mm. luoda laajan kuvan siitä, mihin suuntaan langattomat teknologiat ovat kehittymässä. Teknologiakehityksen ytimessä on point-me, scan-me ja touch-me eli tavat vuorovaikuttaa joustavasti ja reaktiivisesti ympäristön kanssa mobiilipäätelaitteen välityksellä. Tätä tukevat mm. erilaiset sensoriratkaisut, etäluettavat koodit, lähialueen viestinnän mahdollistavat verkkoteknologiat ja sosiaalisen verkottuneisuuden ohjelmistot.

VTT:n Exergame-hankkeessa kehitettiin myös kaksi prototyyppiä: paikkatietoa hyödyntävä mobiilisuunnistuspelejä Fitness Adventure ja kuntoilua verkkoyhteisöihin yhdistävä Figuremeter. Testikäyttäjät nostivat keskeisiksi onnistumisen tekijöiksi mm. turvallisuuden, sisältöjen joustavan muokattavuuden, huijaamisen eston, RMT:n eli virtuaaliobjektien kaupan oikealla rahalla (Real Money Trade), liikunnalliset vaihtoehdot sekä monipuolisuuden, helppouden ja halpuuden. Nuorille suunnitellussa ratkaisussa painotus oli verkkopelissä ja -yhteisöissä, työikäisille suunnatun ratkaisun ytimessä oli arkiliikuntaan motivointi ja liikunnasta palkitseminen mielekkäillä tavoilla.

Lisätietoja:

VTT
Tutkija Sonja Kangas
puh. 040 589 8172
sonja.kangas@vtt.fi

<http://www.vtt.fi/exergame>

Lisätietoja VTT:stä:
Viestintäjohtaja Olli Ernvall
Puh. 020 722 6747
olli.ernvall@vtt.fi
www.vtt.fi