

Havaintoja E-Gaming Symposiumista – osa 1: Ajosimulaatiot

6.3.2025

SeAMKin toinen E-Gaming Symposium järjestettiin 13.-14.2.2025. Artikkelisarjaan kootaan havaintoja keynote-esityksistä ja luennoilta. Tapahtuman teemoja olivat tällä kerralla ajosimulaatiot, sopupelit, harjoittelu, pelikehitys ja opetuksen näkökulma eUrheiluun. Tässä kirjoituksessa käsitellään ajosimulaatioita.

Simucube – ammattitason tuotteita ajosimulaatioihin

Maria-Teresa Lahti esitteli Simucube-yhtiön lähestymistapaa tuotekehitykseen, jossa korostuu todellisuuden tarkka mallintaminen niin laitteiston kuin ohjelmistonkin osalta. Yhtiön force feedback-ratkaisu tarjoaa ammattikuljettajille mahdollisuuden harjoitella, kokeilla erilaisia asetuksia ja oppia uusia ratoja simulaatioiden avulla. Toisaalta ajosimulaatiot ovat myös yksi eUrheilun laji, jossa kuljettajat ovat saavuttaneet ammattilaisen statuksen ja tarvitsevat ammattinsa harjoittamiseen parhaat mahdolliset työkalut.

Simucube valmisti tuotteitaan aluksi yrityskäyttöön, mutta erityisesti ajosimulaatioiden suosion myötä myös yksityishenkilöt alkoivat hankkia yrityksen tuotteita. Yhtiö keskittyy edelleen high end-kategoriaan omassa segmentissään ja on kansainvälisesti tunnettu, vaikkakin Suomessa vähemmässä määrin. Yritys pyrkii erottautumaan laadulla, kestävyydellä ja mukaansatempaavalla ajokokemuksella. Toiminta ei rajoitu pelkästään tuotekehitykseen, vaan yrityksen tavoitteena on myös kehittää ajosimulaatioyhteisöä. Yhteisön palaute ja ajatukset ovat myös tärkeä innovaation lähde yritykselle.

Tuotteiden merkittävin innovaatio on Direct Drive -teknologiaa, jossa ratti on yhdistetty suoraan moottoriin,

mikä lisää force feedback -ominaisuuden tarkkuutta ja realistisuutta. Tämä on ammattilaiskäytön kannalta keskeinen ominaisuus. Rattien lisäksi yritys on tuonut force feedbackin myös polkimiin, jolloin niiden säätäminen ei enää vaadi fyysisiä muutoksia itse laitteeseen. Raudan lisäksi oleellista onkin ohjelmisto, jonka avulla kuljettaja pystyy muuttamaan niin rattien kuin polkimienkin säätöjä ja kokeilemaan erilaisia asetuksia. Tuotekehityksen tulokset näkyvät näin niin autourheilijoiden kuin eUrheilijoidenkin työkalujen ja suorituskyvyn kehittämisessä.

Onko autourheilun tulevaisuus virtuaalinen? Ainakin todellinen ja virtuaalinen tulevat yhdistymään monin tavoin virtuaalisen harjoittelun siirtyessä todelliseen autourheiluun ja toisaalta virtuaalisen autourheilun kehittyessä edelleen. Esityksen jälkeisestä vilkkaasta keskustelusta on pääteltävissä, että aihe herätti paikallaolijoissa kiinnostusta.

Ajosimulaatioiden ja autourheilun suhde

Jyväskylän yliopiston tutkija Ville Malinen käsitteli esityksessään ajosimulaatioiden ja todellisen kilpa-ajon suhdetta. Yllättävänä yksityiskohtana voidaan nostaa esiin se, että ajosimulaatiot olivat yksi harvoista lajeista, jonka menestykseen covid vaikutti positiivisesti, koska se korvasi tauolla olevia autourheilusarjoja. Ajosimulaatiot yhdistettynä entistä totuudenmukaisempaan ohjaustuntumaan tarjoavat myös uusia urapolkuja autourheilun puolelta siirtyville kuljettajille sekä vastaavasti uusia lajeja seurattavaksi autourheilun faneille. Ajosimulaatiot toimivat siis niin korvaavassa kuin täydentävässäkin roolissa autourheiluun nähden.

Autourheilun on siirtymässä uusiin medioihin, mistä esimerkkinä on F1-sarjan voimakas läsnäolo myös pelisarjan eUrheilu-kilpailuissa. Tästä näkökulmasta ajosimulaatiot voidaan nähdä alisteisessa asemassa autourheiluun, kenties välttämättömänä pahana varsinaisen tuotteen rinnalla. Samalla myös autourheilun lieveilmiöt siirtyvät simulaatioiden puolelle. Tästä esimerkkinä voidaan nostaa Sportwashing-ongelmien muuntuminen eUrheilun puolella gameswashingiksi, joilla esimerkiksi maiden poliittisia tai ihmisoikeusongelmia pyritään häivyttämään urheilun ja nyt myös eUrheilun kautta. Urheilu on aina ollut myös politiikkaa ja samoin on käymässä eUrheilulle.

Myös yhteiskunnallinen näkökulma tulee ottaa huomioon. Ajosimulaatioiden menestys onkin sidottu autourheilun yhteiskunnalliseen hyväksyttävyyteen ja esimerkiksi sen siirtymiseen kohti kestävää kehitystä. Virtuaalinen autourheilu voi tarjota ratkaisuja autourheilun aiheuttamiin ympäristöongelmiin, mutta samalla sillä on merkittävä yhteys mahdollisesti heikkenevään urheilumarkkinaan. Samat dynamiikat toimivat niin autourheilussa kuin ajosimulaatioissa, kun esimerkiksi tiukat kilpailuasetelmat myyvät tuotetta yhä laajemmille yleisöille, joita yhdistävät myös kulttuuriset ja identiteettitekijät. Päällekkäisyydet ovat aiheuttaneet myös haasteita, kun esimerkiksi korruptio ja epäterve käyttäytyminen siirtyvät lajien välillä. Tulevaisuudessa nähdään, miten ajosimulaatioiden ja autourheilun synergiat tulevat kehittymään.

Yhteenveto

Ajosimulaatioissa ja eUrheilussa yleisemminkin fanit ja yleisö ovat määrittäneet pelien menestystä. Ajosimulaatioiden erityispiirteenä julkaisijoilla on kuitenkin suuri valta määrittää pelien elinkaarta eUrheilun

piireissä, mikä vaikuttanut lajin kehittymiseen ja tehnyt siitä muita eUrheilun muotoja epävakaamman. Samalla kompleksinen suhde autourheiluun määrittää simulaatioiden tulevaisuutta ja vallan siirtyminen esimerkiksi alan yrityksille voi aiheuttaa konflikteja. Tästä huolimatta tai osin tästä johtuen ajosimulaatiot voivat tarjota mielenkiintoisia tutkimusaiheita ja luoda uusia liiketoimintamahdollisuuksia tulevaisuudessa. Jäädään mielenkiinnolla odottamaan, miten ajosimulaatio tulevat kehittymään eUrheilun muotona.

Mikko Kulmala
lehtori
Seinäjoen ammattikorkeakoulu

Kirjoittaja on digitaalisen liiketoiminnan lehtori ja laskentatoimen väitöskirjatutkija, jonka tutkimuksellisina kiinnostuksen aiheita ovat digitalisaatio, tekoäly ja yrityskaupat.