

Antti Kariluoto

Vuorovaikutuksen rooli MMOG-suunnittelussa

Tietotekniikan kandidaatintutkielma

20. toukokuuta 2021

Jyväskylän yliopisto

Informaatioteknologian tiedekunta

Tekijä: Antti Kariluoto

Yhteystiedot: antti.j.a.kariluoto@student.jyu.fi

Ohjaaja: Timo Tiihonen

Työn nimi: Vuorovaikutuksen rooli MMOG-suunnittelussa

Title in English: The Role of Player Interaction in MMOG Design

Työ: Kandidaatintutkielma

Sivumäärä: 23+0

Tiivistelmä: Tutkielmassa tutkitaan vuorovaikutusta aktivoivaa MMOG-pelisuunnittelua. MMOG-pelit, eli massiivisten monen pelaajan verkkopelit, ovat virtuaalimaailmoja, joissa on pelillisiä ominaisuuksia. Pelaajien vuorovaikutuksen nostattaminen on tärkeää MMOG-pelinkehittäjille, sillä vuorovaikutuksen on todettu olevan kriittinen tekijä genren suosiossa.

Tutkielmassa käydään läpi tärkeitä vuorovaikutuksen muotoja MMOG-peleissä, joiden todettiin olevan kilpailu, pelaajien välinen keskustelu, yhteistyö, ihmissuhteet ja yhteisöllisyys. Löydösten perusteella MMOG-peleissä tulisi olla työkalu yhteisöjen luontiin ja ylläpitoon, vaikeita kohtaamisia ison pelaajaryhmän ja vihollisten välillä sekä pelaajien välistä kommunikointia edistäviä ominaisuuksia.

Avainsanat: MMOG, vuorovaikutus, pelisuunnittelu

Abstract: This thesis explores MMOG game design which positively influences player interaction within the game. MMOG is a video game genre that allows its users to freely connect to a virtual world with gamified elements. Enabling player interaction should be the primary goal for any MMOG designer due to its significance to the genre's popularity.

Competition, socializing, teamwork, relationships, and a sense of community were found to be the relevant categories of player interaction. With these as the baseline, an MMOG should have raids, guilds, and elements helping players communicate better.

Keywords: MMOG, Game design, player interaction

Taulukot

Taulukko 1. Chenin pelaamisesta koetun nautinnon malli	9
Taulukko 2. Bartlen pelaajatyypit.....	10

Sisällys

1	JOHDANTO	1
2	MASSIIVISTEN MONEN PELAAJAN VERKKOPELIEN HISTORIA	2
2.1	Dungeons and Dragons	2
2.2	Multi-User Dungeon -pelit	2
2.3	1990-luvun MMOG-pelit	3
2.4	2000-luvun modernit MMOG-pelit	3
3	MMOG-PELINKEHITTÄJIEN TAVOITTEET	5
4	PELAAJIEN TAVOITTEIDEN YMMÄRTÄMINEN	7
4.1	Yhteisöllisyyden tunne	7
4.2	Ihmissuhteet	8
4.3	Chenin malli	9
4.4	Pelaajien motiivit	10
5	VUOROVAIKUTUSTA AKTIVOIVA PELISUUNNITTELU	12
5.1	Killat	12
5.2	Raidit	13
5.3	Kommunikointityökalut	14
6	YHTEENVETO	15
	LÄHTEET	17

1 Johdanto

Termillä MMOG (Massively Multiplayer Online Game) viitataan massiivisiin monen pelaajan verkkopeleihin. “Massively Multiplayer Online“ tarkoittaa virtuaalista ympäristöä, johon voi yhdistäytyä tuhansia käyttäjiä internetin kautta. Game-määritelmä erottaa MMOG:t yksinkertaisista virtuaalisista maailmista, jotka toimivat vuorovaikutuksen rajapintana kolmiulotteisessa tilassa. Sen sijaan MMOG-genren pelejä lähtökohtaisesti pelataan suorittamalla peleille tyypillisiä haasteita (Ratan ym. 2010). MMOG-roolipelit (Massively Multiplayer Online Role Playing Game; MMORPG) ovat nykypäivänä tämän genren yleisin esiintymä, ja enemmistö tutkielmassa käytetystä tutkimuksesta perustuu laajoihin ja menestyneisiin MMORPG-peleihin. Roolipelipohjaista tutkimusta voi kuitenkin soveltaa muihin MMOG-peleihin, sillä MMOG:n toimintamalli ei muutu sen monien alagenrejen välillä.

MMOG-pelit mahdollistavat käyttäjilleen lukuisia eri pelityylejä. Monet pelaajat asettavat tavoitteekseen oman hahmon edistämisen, kun taas toiset pysyvät aloitusalueilla ja verkostoituvat muiden käyttäjien avulla. Jokainen pelaamistapa kuitenkin johtaa vuorovaikutuksen kokemiseen. MMOG-peleissä tapahtuva vuorovaikutus on laajalti tutkittu ilmiö, jonka on todettu vaikuttavan positiivisesti pelaajien kokemaan nautintoon MMOG-peleissä. (Cole ja Griffiths (2007); Nardi ja Harris (2006); Ratan ym. (2010); Yee (2006); Williams (2006); Chen ja Duh (2007)). Tässä tutkielmassa pyritään selvittämään pelaajien vuorovaikutuspohjaisia tavoitteita sekä motivaation ja nautinnon lähteitä. Ymmärrettyä yhteyden pelaajien tavoitteiden ja vuorovaikutuksesta saadun mielihyvän välillä, voidaan löydöksiä siten hyödyntää pelisuunnittelussa.

Tutkielma tehtiin kirjallisuuskatsuksena. Luotettavien lähteiden löytämiseksi käytettiin Google Scholaria ja Jyväskylän yliopiston tietokantoja. Tutkimuskysymyksenä on “*Miten MMOG-pelaajien vuorovaikutusta voi aktivoida pelisuunnittelun avulla?*“ Kysymyksen vastaamiseksi tutkielman toisessa ja kolmannessa kappaleessa käydään läpi historiaa ja taustatietoa. Neljännessä kappaleessa pyritään ymmärtämään pelaajia ja peleissä tapahtuvan vuorovaikutuksen muotoja, jonka pohjalta tutkimuskysymykseen vastataan tarkemmin viidennessä kappaleessa.

2 Massiivisten monen pelaajan verkkopelien historia

Tässä luvussa käydään läpi oleellisia käsitteitä ja tehdään yleistasoinen katsaus massiivisista monen pelaajan verkkopeleistä, eli MMOG-peleistä. MMOG-maailmat eroavat muista online-peleistä niiden pysyvyydellään; virtuaalimaailma on olemassa pelaajien läsnäolosta riippumatta. Vaatimuksista termin “massiivinen“ käyttöön ei ole tarkkaa yhteisesti hyväksyttyä määritelmää, mutta esimerkiksi Achterbosch, Pierce ja Simmons (2008) kertovat 200 pelaajan suuruisten maailmojen olevan liian pienikokoisia ansaitakseen Massively Multiplayer -kutsumanimeä.

2000-luvun vaihteessa julkaistuissa tutkimuksissa alettiin käyttää termejä MMO tai MMOG, mitkä ovat pysyneet tähän päivään asti vakiotermeinä massiivisille monen pelaajan verkkopeleille sekä englannin- että suomenkielisessä tutkimuksessa. Vaikka MMOG-käsite on itsessään kohtuullisen uusi, genren juuret ulottuvat paljon syvemmälle. Achterbosch, Pierce ja Simmons (2008) kertovat MMOG-pelien kehittyneen kahdesta määritellystä alueesta: Multi-User Dungeon (MUD) -peleistä sekä Dungeons & Dragons -nimisestä pelistä.

2.1 Dungeons and Dragons

Vuonna 1974 julkaistua kynällä ja paperilla pelattavaa Dungeons & Dragonsia pidetään ensimmäisenä roolipelin muodossa olevana lautapelinä ja alkuna kaikille MUD- ja MMOG-peleille (Achterbosch, Pierce ja Simmons 2008). Vaikka peliä ei pelata tietokoneella, kuten valtaosaa MMOG:istä, Dungeons & Dragons ja sen pelaamisesta seuraava positiivinen vuorovaikutus (Adams 2013) on lähes suoraan verrattavissa MMOG-peleihin. Dungeons & Dragons on nykyäänkin huomiota saava lautapeli, joka sai vuosina 2008 ja 2014 neljännen ja viidennen version vastaavasti.

2.2 Multi-User Dungeon -pelit

Vuonna 1978, neljä vuotta Dungeons & Dragonsin jälkeen, ilmestyi ensimmäinen Multi-User Dungeon (MUD) -peli. Kuten MMOG-pelit, MUD-pelit myös mahdollistavat joko pe-

laajien yhteistyön vihollisia vastaan, tai pelaajien keskeisen taistelun. Samankaltaisten tyylien takia MUD:ta pidetäänkin MMOG:ta edeltävänä genrenä (Mortensen 2006). MMOG-pelien kaltaisesti MUD-pelit myös perustuvat pysyvään tilaan, johon pelaajat voivat vapaasti yhdistäytyä. Virtuaalista 3D-maailmaa ei kuitenkaan ole olemassa, vaan pelaajien vuorovaikeus perustuu tekstipohjaiseen rajapintaan, jossa syöte ja tuloste ovat molemmat tekstiä.

2.3 1990-luvun MMOG-pelit

MMOG-termin käytön alkua on vaikea jäljittää. On kuitenkin tiedossa, että termi Massively Multiplayer Online Role Playing Game (MMORPG) määriteltiin Richard Garriotin toimesta kuvailemaan hänen luomaansa MMOG-roolipeliä Ultima Onlinea, joka julkaistiin vuonna 1997 (Jøn 2010). Garriotin peli toi tuttujen tekstipohjaisten pelien sijaan uuden 3D-maailman. Uuden teknologian myötä pelaajat alkoivat siirtyä MUD-genrestä MMOG-peleihin, mikä avasi pelinkehittäjille uusia mahdollisuuksia.

Vuonna 1999 julkaistu EverQuest oli ensimmäinen aito kilpailija Ultimate Onlinelle. EverQuestissa oli uudenlaiset grafiikat ja uusia mekaniikkoja, jotka mahdollistivat pelaajien yhteistyön vanhojen Pelaaja-vastaan-Pelaaja -mallien vastaisesti (Achterbosch, Pierce ja Simmons 2008). Pelin mekaniikat muistuttivat moderneja pelejä, ja uusien mahdollisuuksien myötä EverQuest nousi pelatuimmaksi MMOG-peliksi vuoden 1999 loppuun mennessä. Nykyään EverQuestia pidetäänkin pelinä, joka toimii pohjapiirrustuksena tuleville MMOG:ille (Achterbosch, Pierce ja Simmons 2008).

2.4 2000-luvun modernit MMOG-pelit

Vuosituhanen vaihteessa MMOG-genre lähti suureen nousuun. Monet pitävät tänä aikana julkaistuja pelejä toisen sukupolven MMOG:ina (esim. Achterbosch, Pierce ja Simmons (2008)). Erityisesti EverQuestin suosio jatkui vielä 2000-luvulla. Ohitettuaan Ultima Onlinen 1999-luvun lopulla, EverQuest piti asemansa MMOG-pelien huipulla vuoteen 2004 asti, jolloin peli oli kerännyt 400,000 aktiivista käyttäjää (Chappell ym. 2006).

Amerikkalaisyhtiön Blizzard Entertainmentin tekemän World of Warcraftin (WoW) julkai-

sua vuonna 2004 pidetään ensimmäisenä läpimurtona MMO-genrelle, myyden enemmän kopioita kuin mikään aikaisempi tietokonepeli (Ducheneaut ym. 2006). EverQuestin käyttäjämäärä oli tähän mennessä pudonnut 300 000 pelaajaan, mikä oli silti suurimpien joukossa MMO-peleille. Marraskuun 23. päivän julkaisuyönä WoW kuitenkin myi 240 000 kopiota, ja aktiivisten pelaajien määrä vain kasvoi seuraavien vuosien aikana 11 miljoonaan asti vuonna 2008 (Downey 2014). Vuosina 2010-2011 pelaajamäärä kasvoi 12 miljoonaan (Lee ym. 2011), jolloin peli oli suosituimmillaan. Vaikka WoW ei ole seuraavina 11 vuotena päässyt samalle tasolle pelaajamäärissä, pysyy pelin suosio tänäkin päivänä MMOG:iden joukossa yhtenä korkeimmista.

3 MMOG-pelinkehittäjien tavoitteet

MMOG on yksi tutkituimmista genreistä pelialalla, vaikka muunkinlaisia pelejä pelaavat miljoonat käyttäjät. Tutkimusten saatavuus voi mahdollisesti johtua MMOG:iden riippuvuutta aiheuttavasta mallista (Elliott ym. 2012) tai internet-käyttäjien tutkimiseen. Myös pelien omalaatuinen suosio voi toimia tekijänä, sillä MMOG-pelaajat viettävät huomattavasti enemmän aikaa pelaamiseen kuin muiden genrejen pelaajat (keskimäärin 22-25 tuntia viikossa, Pisan (2007); Elliott ym. (2012); Cole ja Griffiths (2007)), lisäen tärkeyttä pitää pelaajien mielenkiintoa jatkuvasti yllä vuosien kuluessa.

Huomattavasta kysynnästä huolimatta uuden MMOG:n kehittäminen ei osoittaudu helpoksi. Achterbosch, Pierce ja Simmons (2008) kirjoittavat, kuinka monet pelit helposti unohdetaan heti julkaisun jälkeen, mikäli projektia edes jatketaan siihen hetkeen asti. Yksin pelattavien pelien osto ja lataus on usein pelintekijöiden pääasiallinen tavoite (Alves ja Roque 2007), mutta verkon kautta toimivien MMOG:iden bisnesmalli on harvoin niin yksinkertainen. MMOG-pelien menestystä mitataan kuukausittaisten maksajien määrällä ja palvelimien eliniällä (Alves ja Roque 2007), mikä tekee jatkuvasta pelaamisesta tarpeellisen. MMOG-pelien menestystä mitataan kuukausittaisten maksajien määrällä ja palvelimien eliniällä (Alves ja Roque 2007), mikä tekee jatkuvasta pelaamisesta tarpeellisen. Menestystä MMOG-peleille sen sijaan saadaan ennaltaolevia malleja käyttäen (Achterbosch, Pierce ja Simmons 2008), joiden puute voi olla yksi selittävistä tekijöistä monien MMOG:iden epäonnistumiselle.

Pitkäaikaisen pelattavuuden lisäksi Alves ja Roque (2007) kertoo seuraavasti MMOG-kehityksen oleellisista asioista:

- Yrityksellä on oltava toimiva infrastruktuuri; palvelimien on kestävä tuhansia yhtäaikaista pelaajia kerrallaan.
- Vankka taloudellinen kestävyys on välttämätöntä, etenkin MMOG:iden kuukausittaiseen jäsenmaksuun perustuvassa bisnesmallissa. Kustannukset jakautuvat seuraaviin aihepiireihin:
 - Uuden sisällön luominen peliin ylläpitovaiheessa.

- Pelinsisäisten ylläpitäjien ja asiakaspalvelun palkkaaminen. Erityisesti asiakaspalvelu on MMO-peleille tärkeää.
- Kustannukset markkinointiin ja pelin esilletuontiin.
- MMO:iden päämääräinen tavoite tulee olla mittava pelaajakanta. Pelin on vastattava erityyppisten pelaajien erilaisiin tarpeisiin, jotta jokaisella voi olla hauskaa pelatessa.

Löydösten perusteella MMOG-kehityksen pitää kohdistua pitkäaikaisen pelaamisen tavoittelemiseen, olettaen, että pelin tekijöillä on riittävästi resursseja projektin ylläpitoon.

4 Pelaajien tavoitteiden ymmärtäminen

Tässä luvussa pyritään ymmärtämään pelaajia tutkimalla niiden motivaatioita ja tapoja saada nautintoa pelaamisesta. Ihmiset kokevat nautintoa eri tekijöistä, minkä seuraksena kaikkia ei voi miellyttää yhdellä tuotteella. Tästä huolimatta pelaajien välisen vuorovaikutuksen on todettu olevan nautinnon lähde suurimmalle osalle MMOG-pelaajista. Tutkiessaan tarkemmin pelaajavuorovaikutuksen merkitystä, Nardi ja Harris (2006) haastattelivat pelaajia ja huomasivat sosiaalisen aspektin olevan jopa välttämätöntä hauskuuden pitämiseksi. Pelaajavuorovaikutus koostuu kuitenkin monesta eri osa-alueesta, joista tässä kappaleessa etsitään oleellimmat.

4.1 Yhteisöllisyyden tunne

Vuonna 1997 julkaistun Ultima Onlinen suunnittelija Raph Koster kuvailee MMOG:ita pelien sijaan yhteisöinä (Pisan 2007). Kosterin ajatustapa oli aikaansa edellä oleva, ja vuosia myöhemmin julkaistuissa teksteissä alettiinkin painottamaan yhteisön merkitystä. Uudemmissa MMOG-aiheisissa tutkimuksissa usein ilmenee psykologiassa käytetty käsite yhteisöllisyydestä (engl. Sense of Community), josta voi löytää useita tapauksia pelien sisällä. Esimerkiksi Pisan (2007) kertoo seuraavaasti pelaajien käyttäytymisestä uusien palvelimien auettua World of Warcraftille: vaikka uudella infrastruktuurilla toimiva pelimaailma oli täysin identtinen vanhoilla palvelimilla pyöriviin maailmoihin, eivät pelaajat halunneet jättää kavereitaan ja siirtyä uudelle palvelimelle, vaikka se olisikin tarjonnut tehokkaampaa suorituskykyä alhaisemman pelaajamäärän johdosta. Tämä vuoden 2006 tapaus selittää pelaajien kokemaa yhteisöllisyyden tunnetta, jota ei edellisen vuosituhannen peleissä päässyt kokemaan samalla tavalla. MMO-genre ei tuonut pelimarkkinoille muuta, kuin moninpeluuaspektin vanhalle alustalle (Ducheneaut ym. 2006), mutta se oli varsin riittävä lisäys mullistamaan videopeliteollisuuden. MMO-aiheisissa haastatteluissa pelaajat usein painottavatkin yhteisöä itse pelin sijaan (esim. Ducheneaut ym. (2006); Pisan (2007); Linderoth ja Benners-tedt (2007)), mikä selittää haluttomuutta valita pelin omaisuudet peliyhteisön yli.

Yksittäisiä yhteisöjä yhden pelin sisällä voi olla lukuisia, mutta uusi pelaaja ei kuulu mi-

hinkään niistä. Tavanomaisen MMOG-pelin alkuvaiheessa kanssakäynti muiden pelaajien on lyhytkestoista ja tehtävät tehdään yksin, mutta pelaamisen edetessä pidemmälle yhteistyö on keskeisessä asemassa ja viestintä kestää useita tunteja kerrallaan (Pisan 2007). Tässä vaiheessa pelaajan voi olettaa jo kuuluvan johonkin yhteisöön, vaikka yhteisöllisyyden tunnetta ei välttämättä esiinny vielä. Kuitenkin O'Connor ym. (2015) suorittamissa laadullisissa haastatteluissa jokainen vastaaja mainitsi heidän pelaaman MMOG:n sisältävän jonkinlaista yhteisöllisyyttä. Vastaajat puhuivat yhteisöllisyydestä kuulumisen tunteena ja pitivät heidän yhteisöjään paikkoina, johon voi aina palata (O'Connor ym. 2015). Nardi ja Harris (2006) toisaalta tuo esiin erilaisen näkökulman, sanoen yhteisöllisyyden näkyvän usein kilpailun muodossa; pelaajat eivät kykene kilpailemaan yksinään, vaan tarvitsevat rinnakkaistukea ja kilpailijoita.

4.2 Ihmissuhteet

Vanhaan luuloon videopelien aiheuttamista negatiivisista sosiaalisista vaikutuksista aletaan uskomaan vähemmän ja vähemmän tämän vuosituhannen puolella tehdyn tutkimuksen myötä. Ratan ym. (2010) kirjoittaa, kuinka vuosina 2004-2008 ilmestyneet tieteelliset julkaisut toivat MMOG-pelaajat uuteen valoon vanhojen uskomuksien vastaisesti: pelaajat eivät pakenakaan vuorovaikutusta videopelien maailmaan, vaan vastaavasti luovat uusia ihmissuhteita. MMOG-genreä edeltävä Dungeons & Dragons koki vastaavan elinkaaren, jossa pelaajia luultiin yksinäisiksi ja eristyneiksi, kunnes uudempi tutkimus toi esiin pelin positiiviset vaikutukset ihmissuhteiden luontiin ja ylläpitoon (Adams 2013).

MMOG-pelien sisäiset suhteet pystyvät etenemään pidemmälle yksinkertaisesta verkostoitumisesta. Valtaosan pelaajista on huomattu saavan "hyviä ystäviä" pelien sisällä, ja monet näistä suhteista etenevät myös todelliseen elämään (Cole ja Griffiths 2007). Uusien ihmisten tapaamisen lisäksi yli neljäsosa käyttäjistä pelaa yhdessä perheen tai kavereiden kanssa, mikä vahvistaa ennaltaolevia suhteita näiden henkilöiden kanssa (Cole ja Griffiths 2007). Pelin sisällä on myös mahdollista tavata ihmisiä eri kulttuureista ja taustoista maantieteellisten rajojen puuttumisen ansiosta, luoden mahdollisuuksia uusille monipuolisille suhteille (O'Connor ym. 2015).

Taulukko 1. Chenin pelaamisesta koetun nautinnon malli

Nautintoa edistävät elementit	Nautintoa häiritsevät elementit
Hyvä pelisuunnittelu	Tekemisen puute tai sen liiallisuus
Flow	Tekniset viat, oikean elämän ongelmat
Positiivinen vuorovaikutus	Negatiivinen vuorovaikutus

4.3 Chenin malli

Chen ym. (2006) painottaa pääasiallisen syyn jatkuvaan MMO-pelaamiseen olevan pelaamisesta koettu nautinto, jonka hän jakaa nautintoa estäviin ja sitä fasilitoiviin tekijöihin (taulukko 1). Varsinkin sosiaalisen interaktion vaikutuksia pelaamisesta koettuun nautintoon on korostettu, olettaen, että peli antaa monipuolisia mahdollisuuksia miellyttäviin interaktioihin, jotka johtavat sosiaalisen verkoston syntyyn (Chen ym. 2006).

Chen ym. (2006) jakaa MMOG-pelaajakannan vakiopelaajiin ja satunnaisesti pelaaviin käyttäjiin. Koska MMOG-bisensmallin todettiin riippuvan pitkäaikaisesta pelaamisesta, vakiopelaajien voi ajatella olevan välttämättömiä. Sekä positiivinen sosiaalisen interaktion että koetun flow'n on todettu toimivan siltana satunnaisesti pelaavien käyttäjien ja vakiopelaajien välillä (Chen ym. 2006).

Konseptia flow'sta on alettu käyttämään pelitutkimuksessa viimeisten vuosien aikana, vaikka käsite itsessään on paljon vanhempi. Nakamura ja Csikszentmihalyi (2014) luettelee "flow-tilassa" olevan henkilön kokevan seuraavia:

- Äärimmäisen tarkka keskittyminen
- Tietoisuuden yhdistyminen tekoihin
- Minuuden menetys
- Itsevarmuus siitä, että kykenee keskittymäänsä asiaan
- Ajankäsityksen menetys
- Mielihyvän saanti nykyisestä hetkestä; alkuperäisen tavoitteen sivuutus

MMOG-kontekstissa flow'ta kokee useimmiten vakiopelaajat, jotka ovat jo ennalta osana sosiaalisissa piirissä (Chen ym. 2006). Nautinnon maksimoinniksi on pelaajien kuitenkin vältettävä tietynlaista vuorovaikutusta; MMOG-peleissä koettuun haitalliseen vuorovaiku-

tukseen kuuluu muun muassa pelin sisäisen tavaran anominen, peliyhteisöjen sisäisen politiikka, anastus ja muiden hyväksikäyttö, kun taas positiiviset kokemukset syntyvät lähinnä yhteistyöstä (Chen ym. 2006). Pelinkehittäjien tavoitteet huomioiden, pelaajaa, joka kokee jatkuvaa myötämielistä vuorovaikutusta ja sen rinnalla koettua flow'ta, voidaan pitää ideaalisena käyttäjänä.

4.4 Pelaajien motiivit

Peleistä koetun nautinnon saamisen subjektiivisen luonteen vuoksi Richard Bartle jaottelee MMOG-pelaajat neljään eri kategoriaan huomioidakseen pelaajien erilaisuudet (R. Bartle (2003); R. A. Bartle (2008)). Ryhmitys jakautuu tappajiin, kanssakävijöihin, tutkijoihin ja saavuttajiin (taulukko 2), reflektoiden pelaajien neljää eri mahdollista pelityyliä. Neljänlaiset pelaajat jaetaan sekä pelaajavuorovaikutukseen perustuviin tyypeihin että pelimaailma-keskeisiin tyypeihin, luokitellen puolet pelaajista vuorovaikutusriippuvaisiksi.

Taulukko 2. Bartlen pelaajatyypit

Pelaajavuorovaikutus	Pelimaailma
Tappajat (Killers)	Tutkijat (Explorers)
Kanssakävijät (Socializers)	Saavuttajat (Achievers)

Tappajat saavat nautintoa taistellessaan muita pelaajia vastaan sekä sen antamasta huomiosta ja pahamaineisuudesta (R. A. Bartle 2008). Monet nykyaikaiset MMOG-pelit mahdollistavat kahden tai useamman pelaajan välisiä taisteluita, joihin tappajat omistautuvat. Koska tämän ympäristön malli on Pelaaja-vastaan-Pelaaja (engl. Player versus Player; PvP), tappajat jaotellaan pelaajavuorovaikutuksen luokkaan (R. Bartle 2003). Kanssakävijät taas nimensä mukaisesti ovat täysin keskittyneitä sosiaaliseen interaktioon; heidän tavoitteenaan on keskustella ja kommunikoida, vaikka se ei johtaisi suurempiin saavutuksiin (R. A. Bartle 2008).

Tutkijat tykkäävät pelimaailmasta ja uuden löytämisestä, kun taas saavuttajat pyrkivät suorittamaan pelin sisäisiä tavoitteita ja edistämään heidän pelihahmojaan (R. Bartle 2003). Nardi ja Harris (2006) kuitenkin kuvailevat saavuttajille tyypillisen tavoitesuuntaisen lähestymistavan perustuvan kilpailullisuuteen. Pelaajat saavat nautintoa pelin sisäisten tavoitteiden saavuttamisesta siksi, että he pystyvät vertailemaan itseään muihin käyttäjiin ja kilpailemaan kes-

kenään (Nardi ja Harris 2006), mikä siirtäisi saavuttajat pelaajavuorovaikutuksen luokkaan. Ottaen huomioon Nardin tarkastelumallin, voidaan suurinta osaa pelaajatyypeistä pitää pelaajavuorovaikutusta vaativina.

Käyttäen Bartlen pelaajatyyppejä malleina, Yee (2006) laajensi pelaajien motiiveja empiirisen tutkimuksen nojalla, ja huomasi pelaajien tavoittelevan lähinnä saavutuksia, vuorovaikutusta ja immersiota. Yee (2006) myös mainitsee pelaajien omaavan monenlaisia motiiveja näiden kolmen ulkopuolelta ja kritisoi Bartlea, kertoen, kuinka pelaajia ei voi helposti kategorisoida eikä niiden motiivit ole keskenään poissulkevia. Suznjevic ja Matijasevic (2010) laajensivat käsitystä pelaajista käyttäen Yeen tutkimusta pohjana ja päätyivät seuraaviin lopputuloksiin:

- Monet pelaajat ovat motivoituneet saavutuksen tunteesta
- Saavutuksen tunne syntyy usein vuorovaikutuspohjaisista aktiviteeteista
- Pelaajat tykkäävät puhua keskenään internetin välityksellä pelaamisen aikana
- Aktiviteetit, jotka eivät vaadi pelaajavuorovaikutusta, ovat vähemmän tärkeitä pelaajan motivoinnissa.

Tutkimuksessa mainitut pelaajaa motivoivat tekijät ovat kilpailu, kanssakäynti, suhteet, yhteistyö, roolipelaaminen, edistyminen, löytö, mekaniikat, muokattavuus ja eskapismi. Valtaosa pelaajista saa motivaatiota monista vuorovaikutuspohjaisista aktiviteeteista (kilpailu, kanssakäynti, suhteet, yhteistyö) sekä edistymisestä ja mekaniikoista, kun taas löytö, roolipelaaminen, muokattavuus ja eskapismi todettiin vähemmän tärkeäksi (Suznjevic ja Matijasevic 2010). Tutkimuksen pohjalta voidaan olettaa kilpailun, kanssakäynnin, yhteistyön sekä suhteiden luonnin ja ylläpidon olevan kriittisiä pelaajavuorovaikutuksen osa-alueita, joihin tulee keskittyä MMOG-pelin suunnitteluvaiheessa.

5 Vuorovaikutusta aktivoiva pelisuunnittelu

Nostaakseen käyttäjien välistä vuorovaikutusta, pitää pelissä tapahtuvan vuorovaikutuksen perustua toimiviksi todettujen motivaation lähteiden ympärille. Edellisessä kappaleessa todettiin yhteisöllisyys, kilpailu, kanssakäynti, suhteet ja yhteistyö pelaajien tärkeimmiksi vuorovaikutuspohjaisiksi motivaatioiksi. Tässä kappaleessa tutkitaan tapoja implementoida pelaajavuorovaikutusta korottavia ominaisuuksia MMOG-peliin löydettyjen motiivien avulla.

5.1 Killat

Killat ovat pelin sisäisiä järjestelmiä, joiden pääasiallisena tarkoituksena on yhdistää samanmielisiä pelaajia yhteisöiksi (Pisan 2007). Lähes jokaisen menestyneen MMOG:n pelisuunnitteluun kuuluu kiltajärjestelmä tai vastaava yhteisöjen luontiin ja ylläpitoon tarkoitettu työkalu. Ylivoimaisen suosion vuoksi killoista on suuria määriä tutkimusta, mitkä ovat löytäneet huomattavia positiivisia puolia kiltojen jäsenyydestä. Killat mahdollistavat pelaajien kaikki tärkeimmät vuorovaikutuspohjaiset motiivit: kilpailun, kanssakäynnin, yhteistyön, suhteet ja yhteisöllisyyden tunteen.

Liittyessä kiltaan, pelaaja liittyy myös ison pelaajajoukon yhteisöön, mahdollistaen uusien suhteiden synnyn. Killan jatkuvien aktiviteettien johdosta suhteita on myös helppo ylläpitää (Nardi ja Harris 2006). Koska monet käyttäjät kokevat heidän kiltansa paikaksi, johon he kuuluvat (Pisan 2007), voidaan kiltojen olettaa olevan toimiva implementaatio yhteisöllisyyden tunteen mahdollistamiseksi. Kilpailusta nauttivien pelaajien on myös syytä liittyä kiltoihin, sillä oman yhteisön jäseniin on helppo verrata itseään ja kiltojen välinen kilpailu ei ole harvinaista MMOG-peleissä (Steinkuehler 2007). Kanssakäyntiä kaipaavat jäsenet voivat puolestaan keskustella vain killan jäsenille tarkoitettussa chatissa (Odrowska ja Massar 2014) tai viettää enemmän aikaa muiden pelaajien kanssa; kiltojen jäsenten on todettu viettävän lähes puolet enemmän aikaa ryhmissä suhteessa killattomiin pelaajiin (Ducheneaut ym. 2006).

Kiltojen monien tutkittujen hyötyjen mukana tulee kuitenkin myös huonoja puolia. Monet korkeatasoiset pelaajat tuntevat pakkoa olla killassa, jotta oman hahmon edistäminen on rea-

listista (Linderoth ja Bennerstedt 2007). Vaikka valtaosa pelaajista saa nautintoa vuorovaikutuspohjaisista aktiviteeteista, monet silti haluavat olla killattomia. Jos pelisuunnittelu käytännössä pakottaa pelaajan liittymään kiltaan pärjätäkseen pelin myöhäisvaiheessa, tuo tämä ongelmia käyttäjille, jotka haluavat välttää kiltoja. Vaihtoehtoisesti kiltojen totisuutta voi yrittää pienentää. Jäsenet usein tuntevat sosiaalista painetta liittyä killan sisäisiin tilaisuuksiin (Linderoth ja Bennerstedt 2007), millä on positiiviset ja negatiiviset puolensa. Sosiaalinen paine johtaa korkeampaan pelaamismäärään (Ducheneaut ym. 2006), mutta jos pelaaminen on liiallista, haittapuolia alkaa esiintymään pelin ulkopuolella. Monien kiltojen johtajat pitävät tiettyihin aktiviteetteihin osallistumista jopa pakollisena, mikä myös heikentää pelin ulkopuolisia suhteita (Linderoth ja Bennerstedt 2007). Pelaajien toiveita pysyä killattomina pitäisi täten kunnoittaa, vaikka pelaajien kuuluminen yhteisöön onkin tavoiteltavaa pelisuunnittelun näkökulmasta.

5.2 Raidit

Raidit ovat yhteistyötä vaativia yhteenottoja ison pelaajaryhmän ja pelin vihollisten välillä (Achterbosch, Pierce ja Simmons 2008). Pelaajat usein keräävät joukkojaan raidia varten kiltojen avulla. Raideissa pääsee kokemaan tiimityötä muiden pelaajien kanssa, minkä on todettu antavan nautintoa monelle pelaajalle. Raidien organisointi vaatii työtä killalta ja on iso tekijä kiltojen aiheuttaman sosiaaliseen paineen luonnissa (Ducheneaut ym. 2006), jolla todettiin olevan sekä hyöty- että haittapuolia. Raidiperäisen paineen alla pelaajan ja killan välinen positiivinen vuorovaikutus kuitenkin lisääntyy huomattavasti (Ducheneaut ym. 2006), tehden raideista ja killoista toimivan yhdistelmän MMOG-peleihin.

Raidien luonteen vuoksi internetin välinen puhe on erityisen tärkeää instansseissa¹ (Suznjevic ja Matijasevic 2010). Pelaaminen on usein liian nopeatempoista, jotta kirjoittaminen olisi toimiva ratkaisu kommunikoimiseen. Koska vuorovaikutus ja vaikea, keskittymistä vaativa tekeminen mahdollistavat flow-tilan MMOG-peleissä (Chen ym. 2006), voidaan haastavien raidien olettaa olevan tärkeä osa pelisuunnittelua. Tämä kuitenkin luo ongelman killattomille pelaajille, jotka haluavat pelata yksin tai pienessä kaveriporukassa; monen pelaajan raidit eivät olisi kovin haastavia, jos niistä selviää yksin. Yksi mahdollisuus tämän ongelman eh-

1. instanssi - paikka, johon raidi sijoittuu

käisyyn on luoda ohjelmistokoodiin algoritmi, joka skaalauttaa raidin vaikeustason pelaajamäärän perusteella.

5.3 Kommunikointityökalut

Suurimmasta osasta MMOG-pelejä löytyy kaverilista, johon on helppo lisätä vastaan tulevia pelaajia. Monet pelaajat liittyvät kiltoihin vasta pelin myöhäisvaiheessa (Pisan 2007), jättäen uudet käyttäjät killattomiksi pelin alussa. Näille pelaajille ainut tapa olla jatkuvassa yhteydessä muiden kanssa on kaverilista. Kaverilistaa pidetään myös askeleena kiltaan liittymiseen tai sen perustamiseen listan kavereiden kanssa (Nardi ja Harris 2006), joten kaverilistaa voi pitää tarpeellisena osana MMOG-peliä ja sen käyttöä tulisi opastaa pelin alkuvaiheessa. Jokaista vastaan tulijaa ei kuitenkaan usein halua lisätä kaverilistalle; monet pelaajat saavat mielihyvää muiden häiritsemisestä (R. Bartle 2003). Huomoiden negatiivisen pelaajavuorovaikutuksen vaikutukset (Chen ym. 2006), pelaajilla pitää olla tapa estää muita käyttäjiä, johtaen esimerkiksi estettyjen pelaajien viestien piilottamiseen.

Pelin sisäistä chattia pidetään usein jopa tärkeimpänä työkaluna sosiaalista interaktiota varten (Nardi ja Harris 2006). Chattia käytetään sekä yksin pelatessa että muiden käyttäjien kanssa pelatessa, käsityötaitoja tehdessä (engl. Crafting), pakkaantuneissa alueissa tai matkustamisen yhteydessä (Nardi ja Harris 2006). Taistellessaan vihollisia vastaan isoissa pelaajajoukoissa, chatin käyttö vähenee (Nardi ja Harris 2006) ja internetin välisen puheen (engl. Voice over Internet Protocol; VoIP) tärkeys nousee (Suznjevic ja Matijasevic 2010). VoIP-järjestelmää ei kuitenkaan välttämättä tarvitse suunnitella pelin sisälle, sillä olemassa olevilla VoIP-alustoilla, kuten Discordilla, on jo satoja miljoonia käyttäjiä ja pelaajat ovat tottuneet niiden käyttöön (Greenberg 2019).

6 Yhteenveto

Tutkielmassa käytiin läpi vuorovaikutusta aktivoivia pelisuunnittelun käytänteitä, joita perusteltiin MMOG-pelinkehittäjien tavoitteita ja pelaajien motiiveja tutkimalla. Tutkimuskysymyksenä oli *“Miten MMOG-pelaajien vuorovaikutusta voi aktivoida pelisuunnittelun avulla?”* Historiaosuuden jälkeen tutkittiin pelinkehittäjien tavoitteita, joiden tulee keskittyä pelaajien pitkäaikaisen pelaamisen mahdollistamiseen. Kirjallisuuskatsauksen perusteella peliin sitoutumisella ja vuorovaikutuksella on kausatiivinen suhde, minkä seurauksena tutkittiin vuorovaikutusta aktivoivaa pelisuunnittelua. Ensin oli kuitenkin tärkeää jakaa MMOG-peleissä esiintyvä vuorovaikutus pienempiin ja käytännöllisimpiin paloihin, ja tutkia mistä osa-alueista pelaajat kokevat nautintoa.

Pelaajien huomattiin kokevan nautintoa kilpailusta, kanssakäynnistä, yhteistyöstä, suhteista ja yhteisöllisyydestä. Kanssakäynti tässä kontekstissa viittaa rentoon keskusteluun ja kommunikointiin, mikä eroaa MMOG-pelien perinteisistä tavoitteista. Vuorovaikutuksen pitää kuitenkin olla positiivista, jotta tutkitut hyödyt vaikuttavat käyttäjään. Chenin (2006) mainitsemaa negatiivista vuorovaikutusta, kuten pelaajien häiritsemistä, löytyy lähes kaikista MMOG-peleistä. Vaikka kyseistä käytöstä on vaikea estää, pitäisi sen silti olla pelinkehittäjien tavoitteena. Chenin lisäksi suuri osa löydöksistä perustui Bartlen (2003), Yeen (2006) sekä Suznjevic ja Matijasevicin (2010) tutkimuksiin, jotka rakentuivat toistensa päälle pelaajien tavoitteita tutkiessa. Jokainen vuorovaikutusta vaativa aktiviteetti ei kuitenkaan osoittautunut yleisesti toimivaksi hauskuuden lähteeksi. Esimerkiksi roolipelaamisen, eli pelin sisäisen hahmon näyttelemisen, todettiin olevan heikossa suosiossa. Tämä löydös erosi oletuksesta, sillä monissa menestyneissä MMOG-peleissä on pelkkään roolipelaamiseen tarkoitettuja maailmoja.

Pelaajien vuorovaikutusta aktivoivia pelisuunnittelun käytänteitä lähdettiin siten esittämään todettujen nautinnon lähteiden kautta. Yhteisöjen luontiin ja ylläpitoon tarkoitettu työkalu (killat) todettiin helpoimmaksi ja toimivaksi toteutukseksi jokaisen kategorian implemennoiksi. Pelaajia ei kuitenkaan tule pakottaa liittymään yhteisöihin, vaan pienessä ryhmässä tai yksin pelaamista on tuettava sekä pelin alku- että myöhäisvaiheessa. Kiltujen tavalla myös raidien todettiin olevan tärkeä vuorovaikutusta aktivoiva ajanviete. Monet MMOG-pelien

killoista on usein luotu raidien vuoksi, ja raidien sekä kiltojen todettiin olevan pelaajaa sitouttava yhdistelmä. Uusi käyttäjä kuitenkin aloittaa pelaamisen yksin, minkä serauksena killat ja raidit voivat tuntua intensiivisiltä. Mukauttaakseen uutta pelaajaa sosiaaliseen pelimaailmaan, kaverilista ja pelin sisäinen chati todettiin tehokkaaksi. Kaverilistan avulla uusi käyttäjä voi pysyä yhteydessä tapaamiensa pelaajien kanssa, mikä johtaa sosiaalisen verkoston syntyyn ja lopulta kiltoihin liittymiseen.

Valtaosa asiaankuuluvasta tutkimuksesta perustuu MMORPG-pelin World of Warcraftin suosion ympärille vuosille 2006-2009. Vaikka MMORPG-tutkimus laajalti pätee muille MMOG-genren peleille, tutkielmassa käytetyt lähteet ovat jo vanhoja. Tämä tutkielma suoritettiin kirjallisuuskatsauksena, mutta empiirinen tutkimus samasta aiheesta saattaa johtaa erilaisiin tuloksiin. Tulevassa tutkimuksessa pitäisi ottaa huomioon modernit MMOG-pelit ja verrata tuloksia 2010-lukua edeltäviin löydöksiin.

Lähteet

- Achterbosch, Leigh, Robyn Pierce ja Gregory Simmons. 2008. "Massively multiplayer online role-playing games: the past, present, and future". *Computers in Entertainment (CIE)* 5 (4): 1–33.
- Adams, Aubrie S. 2013. "Needs met through role-playing games: A fantasy theme analysis of Dungeons & Dragons". *Kaleidoscope: A Graduate Journal of Qualitative Communication Research* 12 (6): 69–86.
- Alves, Reis Tiago, ja Licinio Roque. 2007. "Because players pay: The business model influence on mmog design". Teoksessa *Situated Play: Proc. of the 2007 Digital Games Research Association Conference*, 658–663. The University of Tokyo Tokyo.
- Bartle, Richard. 2003. "A self of sense". *SELFWARE* 2003 9:2005.
- Bartle, Richard A. 2008. "Player types". *Jeannie Novak : Game Development Essentials 2nd ed.*, 39–40.
- Chappell, Darren, Virginia Eatough, Mark NO Davies ja Mark Griffiths. 2006. "EverQuest—It's just a computer game right? An interpretative phenomenological analysis of online gaming addiction". *International Journal of Mental Health and Addiction* 4 (3): 205–216.
- Chen, Vivian Hsueh-hua, ja Henry Been-Lirn Duh. 2007. "Understanding social interaction in world of warcraft". Teoksessa *Proceedings of the international conference on Advances in computer entertainment technology*, 21–24.
- Chen, Vivian Hsueh-Hua, Henry Been-Lirn Duh, Priscilla Siew Koon Phuah ja Diana Zi Yan Lam. 2006. "Enjoyment or engagement? Role of social interaction in playing massively multiplayer online role-playing games (MMORPGS)". Teoksessa *International Conference on Entertainment Computing*, 262–267. Springer.
- Cole, Helena, ja Mark D Griffiths. 2007. "Social interactions in massively multiplayer online role-playing gamers". *Cyberpsychology & behavior* 10 (4): 575–583.

- Downey, Steve. 2014. "History of the (virtual) worlds". *The Journal of Technology Studies*, 54–66.
- Ducheneaut, Nicolas, Nicholas Yee, Eric Nickell ja Robert J Moore. 2006. "'Alone together'"Exploring the social dynamics of massively multiplayer online games". Teoksessa *Proceedings of the SIGCHI conference on Human Factors in computing systems*, 407–416.
- Elliott, Luther, Geoffrey Ream, Elizabeth McGinsky ja Eloise Dunlap. 2012. "The contribution of game genre and other use patterns to problem video game play among adult video gamers". *International journal of mental health and addiction* 10 (6): 948–969.
- Greenberg, Miriam. 2019. "A Study of Community Engagement on Discord for Game Marketing-Case TJR Games Oy". *International business*.
- Jøn, A Asbjørn. 2010. "The development of MMORPG culture and the guild". *Australian Folklore* 25.
- Lee, Yeng-Ting, Kuan-Ta Chen, Yun-Maw Cheng ja Chin-Laung Lei. 2011. "World of Warcraft avatar history dataset". Teoksessa *Proceedings of the second annual ACM conference on Multimedia systems*, 123–128.
- Linderoth, Jonas, ja Ulrika Bennerstedt. 2007. "Living in World of Warcraft". *The thoughts and experiences of ten young people, Gothenburg, online im WWW unter: http://www.medieradet.se/upload/Rapporter_pdf/World_of_Warcraft_eng.pdf {Stand 25.04. 2008}*.
- Mortensen, Torill Elvira. 2006. "WoW is the new MUD: Social gaming from text to video". *Games and Culture* 1 (4): 397–413.
- Nakamura, Jeanne, ja Mihaly Csikszentmihalyi. 2014. "The concept of flow". Teoksessa *Flow and the foundations of positive psychology*, 239–263. Springer.
- Nardi, Bonnie, ja Justin Harris. 2006. "Strangers and friends: Collaborative play in World of Warcraft". Teoksessa *Proceedings of the 2006 20th anniversary conference on Computer supported cooperative work*, 149–158.

- O'Connor, Erin L, Huon Longman, Katherine M White ja Patricia L Obst. 2015. "Sense of community, social identity and social support among players of massively multiplayer online games (MMOGs): A qualitative analysis". *Journal of Community & Applied Social Psychology* 25 (6): 459–473.
- Odrowska, Aleksandra M, ja Karlijn Massar. 2014. "Predicting guild commitment in World of Warcraft with the investment model of commitment". *Computers in Human Behavior* 34:235–240.
- Pisan, Yusuf. 2007. "My guild, my people: Role of guilds in massively multiplayer online games". Teoksessa *Proceedings of the 4th Australasian conference on Interactive entertainment*, 1–5.
- Ratan, Rabindra A, Jae Eun Chung, Cuihua Shen, Dmitri Williams ja Marshall Scott Poole. 2010. "Schmoozing and smiting: Trust, social institutions, and communication patterns in an MMOG". *Journal of Computer-Mediated Communication* 16 (1): 93–114.
- Steinkuehler, Constance. 2007. "Massively multiplayer online gaming as a constellation of literacy practices". Teoksessa *The design and use of simulation computer games in education*, 187–215. Brill Sense.
- Suznjivic, Mirko, ja Maja Matijasevic. 2010. "Why MMORPG players do what they do: relating motivations to action categories". *International Journal of Advanced Media and Communication* 4 (4): 405–424.
- Williams, Dmitri. 2006. "Groups and goblins: The social and civic impact of an online game". *Journal of Broadcasting & Electronic Media* 50 (4): 651–670.
- Yee, Nick. 2006. "Motivations for play in online games". *CyberPsychology & behavior* 9 (6): 772–775.