

VERKKOPELIN PELAAMINEN JA PELAAJIEN
VUOROVAIKUTUS

Otto Hämäläinen

Puheviestinnän pro gradu -tutkielma

Syksy 2014

Viestintätieteiden laitos

Jyväskylän yliopisto

JYVÄSKYLÄN YLIOPISTO

Tiedekunta – Faculty HUMANISTINEN	Laitos – Department VIESTINTÄTIETEIDEN
Tekijä – Author Otto Hämäläinen	
Työn nimi – Title VERKKOPELIN PELAAMINEN JA PELAAJIEN VUOROVAIKUTUS	
Oppiaine – Subject Puheviestintä	Työn laji – Level Pro gradu -tutkielma
Aika – Month and year Syksy 2014	Sivumäärä – Number of pages 106+2
Tiivistelmä – Abstract <p>Tämän tutkielman tavoitteena oli tutkia ja analysoida verkkopelin pelaamista ja siihen liittyvää vuorovaikutusta. Tavoitteena oli selvittää, miten ja miksi lapset pelaavat verkkopeliä ja millaista vuorovaikutusta pelaamiseen liittyy. Lisäksi haluttiin selvittää, miten lapsille suunnattua verkkopeliä voitaisiin kehittää.</p> <p>Tutkimus toteutettiin laadullisin menetelmin. Aineisto kerättiin haastattelemalla ja havainnoimalla verkkopelin pelaajia yksilö-, pari- ja ryhmätilanteissa. Tutkimukseen osallistui yhdeksän 7–12-vuotiasta lasta. Tutkimustilanteissa lapset pelasivat verkkopeliä ja samalla heitä haastateltiin pelaamisesta. Tutkimustilanteissa pelattiin Ylen tuottamaa Boforia, joka on lapsille suunnattu monen pelaajan verkkopeli. Aineisto analysointiin käyttäen aineistolähtöistä sisällönanalyysiä.</p> <p>Tulokset osoittavat, että lapsilla on erilaisia tapoja pelata verkkopeliä. Lapset voivat pelata kokemuslähtöisesti tai suorituskeskeisesti. Kokemuslähtöinen pelaaminen keskittyy pelin maailmaan, hahmoihin ja tarinaan sekä videoihin. Suorituskeskeinen pelaaminen taas korostaa pelissä edistymistä, suorituksia ja kilpailua. Tutkimuksen tulokset osoittavat, että verkkopelin pelaamiseen liittyvä vuorovaikutus voi olla monimuotoista. Pelaajien vuorovaikutus voi tapahtua välittömästi pelissä tai pelaamistilanteessa tai se voi ilmetä pelaamisen synnyttämänä vuorovaikutuksena. Tulosten mukaan pelissä lapset kilpailevat muiden pelaajien kanssa ja kokevat myös olevansa osa omaa joukkuetta. Verkkopeliä voidaan myös pelata yhdessä kaverien tai sisarusten kanssa joko yhteistyössä tai kilpaillen. Lisäksi lapset voivat neuvoa toisiaan pelin pelaamisessa ja tehtävien suorittamisessa.</p> <p>Tutkielma lisää tietoa lasten pelaamisesta, pelaamisen motiiveista ja pelaajien vuorovaikutuksesta. Tulokset auttavat ymmärtämään lasten median käyttöä, ja niitä voidaan hyödyntää lapsille suunnattujen pelien tai sovellusten suunnittelussa ja kehittämisessä.</p>	
Asiasanat – Keywords puheviestintä, pelaaminen, pelaajat, vuorovaikutus, lapset, Yle, digitaalinen pelaaminen	
Säilytyspaikka – Depository Jyväskylän yliopisto / Jyväskylän yliopiston kirjasto	
Muita tietoja – Additional information	

SISÄLLYS

1	JOHDANTO	5
2	DIGITAALINEN PELAAMINEN	8
2.1	Digitaalinen pelaaminen ja pelitutkimus	8
2.2	Pelikokemus ja pelattavuus.....	11
2.3	Pelaamisen motiivi.....	12
2.4	Pelaajien vuorovaikutus.....	15
2.5	Lasten pelaaminen	18
3	TUTKIMUKSEN TOTEUTUS	23
3.1	Tutkimustehtävä	23
3.2	Tutkimusympäristö ja -kohde	24
3.3	Tutkimusmenetelmä	30
3.4	Tutkimustilanteet	33
3.5	Tutkimuksen toteutus.....	36
3.6	Aineiston käsittely ja analyysi	37
3.7	Lapset tutkittavina ja tutkimuseettiset ratkaisut.....	42
4	TULOKSET	46
4.1	Pelaaminen lasten elämässä.....	46
4.2	Pelimaailman kokeminen.....	54
4.3	Verkkopelin pelaamiseen liittyvä vuorovaikutus	63
4.4	Kehittämistarpeita.....	75
5	PÄÄTÄNTÖ	83
5.1	Johtopäätökset.....	83
5.2	Jatkotutkimus	91
6	TUTKIMUKSEN ARVIOINTI	94
	KIRJALLISUUS.....	99
	LIITTEET	107

1 JOHDANTO

Monia suosituimpia pelejä, kuten korttipelit, šakki ja monet urheilulajit, on pelattu jo vuosisatoja, jopa vuosituhansia (ks. Huizinga 1950). Voidaankin sanoa, että pelaaminen on eri muodoissaan aina ollut osa kulttuuriamme. Erilaisten pelien pelaaminen on ihmiselle luonnollista toimintaa ja siihen liittyy usein kilpailullisia ja vuorovaikutteisia elementtejä. Monien pelien pelaamiseen liittyy sosiaalinen vuorovaikutus kaverien, tuttujen ihmisten tai muiden tuntemattomien pelaajien kanssa. Tämä pätee niin perinteisiin kasvokkain pelattaviin lautapeleihin kuin suurimpaan osaan liikuntalajeista ja joukkuepeleistäkin. Monia pelejä pelataan yhdessä ja näihin peleihin liittyvä sosiaalisuus perustuukin juuri siihen, että pelaaminen on usean pelaajan, usein ryhmien tai joukkueiden, välistä (Siitonen 2007, 17). Pelaamisen on nähty edistävän esimerkiksi ryhmäyhtymistä ja yhteisöllisyyttä (Huizinga 1950, 13). Pelaamiseen on liitetty myös hauskuus ja leikkisyys (ks. esim. Caillois 1961). Puhekielessämmekin pelaamisella viitataan toisinaan leikkimiseen: esimerkiksi lapsia voidaan ohjata pihalle pelaamaan tai toisaalta voidaan kieltää pelaamasta jollain tarkoittaen asialla leikkimistä.

Tietoteknisen kehityksen myötä pelaaminen on siirtynyt luonnollisesti myös uusien teknologioiden pariin. Teknologinen kehitys on mullistanut pelaamisen tavat, kun tarjolla on useita erilaisia teknologisia välineitä ja ohjelmistoja, jotka mahdollistavat erilaisten digitaalisten pelien pelaamisen ajasta ja paikasta riippumatta. Pelien suosio onkin kasvanut viime vuosina ja yhä useammat ihmiset pelaavat säännöllisesti. Digitaalisten pelien pelaamiseen liittyy myös sosiaalista vuorovaikutusta. Sen lisäksi, että digitaalisia pelejä voidaan pelata yhdessä samaan aikaan samassa paikassa yhdellä tai usealla koneella, niitä voidaan pelata myös eriaikaisesti, eri paikoissa verkon välityksellä. Tämän lisäksi kokemuksia pelaamisesta voidaan jakaa pelin ulkopuolella.

Sosiaalinen vuorovaikutus on osa monien digitaalisten pelien pelaamista ja pelien mekaniikkaa. Pelattaessa digitaalisia pelejä voidaan olla vuorovaikutuksessa kahden kesken, tiimien tai joukkueiden välillä, lähettää viestejä yhteisön jäsenille ja keskustella pelistä muiden pelaajien kanssa. Lisäksi pelit sisältävät usein erilaisia

vuorovaikutteisia elementtejä: ne voivat esimerkiksi perustua pelaajien väliseen kilpailuun tai yhteistyöhön. (Siitonen 2007.)

Nykyisin yhä useampia pelejä pelataan verkossa yhdessä muiden pelaajien kanssa. Monen pelaajan verkkopeleissä tulee olla kaksi tai useampia pelaajia. Useimmiten tällaisissa peleissä on monta yksittäistä pelaajaa tai pelaajat on jaettu joukkueisiin. Vuorovaikutuksen on nähty olevan keskeisellä sijalla tällaisissa peleissä. (Siitonen 2007, 17–21.) Verkossa pelattavilla monen pelaajan verkkopeleillä voi olla satoja tai tuhansia ja massiivisilla monen pelaajan verkkopeleillä satojatuhansia, jopa miljoonia pelaajia ympäri maailmaa. Moninpelien pelaamiseen voi liittyä erilaisia sosiaalisia elementtejä: kilpailu, yhteistyö, viestintä, samanaikainen läsnäolo ja yhteisö. Nämä ovat riippuvaisia pelistä ja sen mekaniikasta. (Stenros, Paavilainen & Mäyrä, 2009.)

Digitaalinen pelaaminen on nykyisin osa lasten ja nuorten arkea ja yhä nuoremmat lapset pelaavat digitaalisia pelejä. Pelit ovat kokonaisvaltainen mediakokemus ja pelaamiseen on havaittu liittyvän monenlaisia sosiaalisen vuorovaikutuksen ominaisuuksia: lapset voivat pelata yksin tai yhdessä kaverien kanssa, oppia toisiltaan ja kilpailla toisiaan vastaan, jakaa kokemuksiaan peleistä käytävissä keskusteluissa tai leikkiä pelien innoittamia leikkejä. (Heliö, Ermi & Mäyrä 2004; Noppari 2014.)

Tämän tutkimuksen tavoitteena on selvittää, miten ja miksi lapset pelaavat verkkopeliä ja millaista vuorovaikutusta lasten verkkopelin pelaamiseen liittyy sekä miten lapsille suunnattua verkkopeliä voitaisiin kehittää. Vuorovaikutteisten ja yhteisöllisten ominaisuuksiensa vuoksi pelaaminen on mielenkiintoinen puheviestinnän tutkimusaihe. Puheviestinnän tutkimuskentässä pelaamisen tutkimus sijoittuu teknologiavälitteisen tutkimuksen alalle.

Tutkimuksessa tarkastellaan 7–12-vuotiaiden lasten pelaamista, koska he ovat mielenkiintoinen uusien teknologioiden käyttäjäryhmä. Jo ensimmäinen nettisukupolvi, 1977–1997 syntyneet, joita on kutsuttu sukupolvi Y:ksi, kasvoi teknologisen kehityksen parissa. ja heille tietokoneen käyttö oli ja on osa normaalia arkea (Tapscott 2010, 30). Vuoden 1998 jälkeen syntyneiden sukupolvi on syntynyt

teknologioiden maailmaan: heille internet ja joka puolella olevat uudet teknologiat ovat täysin normaali osa elinympäristöä jo pienestä pitäen.

Tutkimuksessa tarkastellaan Bofori-verkkopelin pelaamista. Pelillä on suhteellisen suuri vakiintunut pelaajajoukko ja lisäksi pelin kehittämisen tueksi on kaivattu pelaajien kokemuksia pelin pelaamisesta. Peli on osa Ylen lapsille tarjoamaa uudenlaista, alakouluikäisille lapsille suunnattua monimediaista sisältöä. Boforissa yhdistyvät tv-ohjelman studiokilpailu ja internetissä pelattava peli. Bofori mahdollistaa käyttäjien interaktiivisen osallistumisen televisio-ohjelman ja verkkopelin muodostamaan kokonaisuuteen: lapset pääsevät itse jatkamaan televisiossa esitettyjä viikkotehtäviä verkkopelissä. Verkkopelissä lapset ratkaisevat oman agenttihahmonsa avulla erilaisia pulmatehtäviä ja keräävät niistä saatavia pisteitä. Pelaajat voivat kehittää ja vertailla hahmojaan ja kilpailla toisten pelaajien kanssa sekä yksilöinä että kahtena isompana joukkueena. Bofori ei kuitenkaan tarjoa tavallisimpia välineitä, kuten tekstiä, ääntä tai videota, pelaajien väliseen vuorovaikutukseen, joten on mielenkiintoista tutkia, millaista pelin pelaaminen on ja millaista vuorovaikutus siihen liittyy.

Pelaamisen tutkimus on tärkeää, sillä pelit ovat yhä kasvava osa nuorten sukupolvien elämää ja osa populaarikulttuuria (ks. esim. Karvinen & Mäyrä 2011; Mäyrä & Ermi 2014; Noppari 2014). Pelien ja pelaamisen on nähty voivan vaikuttaa pelaajasukupolvien ajatteluun ja toimintaan, ja näin jopa siihen, mihin suuntaan yhteiskuntamme kehittyvät (Mäyrä 2008). On mielenkiintoista tutkia, millaista 2000-luvulla syntyneiden, koko elämänsä digitaalisten teknologioiden maailmassa eläneiden lasten median käyttö ja pelaaminen on sekä sitä, millaisia ilmiöitä pelaamiseen liittyy.

2 DIGITAALINEN PELAAMINEN

Tässä luvussa käsitellään tutkimuksen lähtökohtia ja pelitutkimuksen teoreettista taustaa. Luvussa tarkastellaan digitaalisen pelaamisen ominaisuuksia ja pelien tutkimusta, pelaamiseen vaikuttavia tekijöitä ja pelaamiseen liittyvää vuorovaikutusta sekä lasten pelaamista.

2.1 Digitaalinen pelaaminen ja pelitutkimus

Tietokoneilla on pelattu jo niiden varhaisesta historiasta lähtien. Ensimmäiset tietokonepelit kehitettiin 1950-luvulla havainnollistamaan koneiden laskentatehoa. Pelaaminen yleistyi 1980-luvulla kotitietokoneiden ja televisioon liitettävien konsolien myötä. (Kangas, Lundvall & Tossavainen 2009, 2.) Viimeisten vuosikymmenien aikana tietotekniikka on kehittynyt valtavasti suurista ja kallista laitteista yhä erilaisempiin, pienempiin, nopeampiin tietoteknisiin ratkaisuihin, jotka ovat helposti yhä laajenevan käyttäjäkunnan saatavilla. Tämän kehityksen myötä digitaalinen pelaaminen on kasvanut populaariksi ilmiöksi.

Digitaalisella pelaamisella tarkoitetaan pelien pelaamista jollakin teknologisella välineellä. Tällä tarkoitetaan kaikilla tietoteknisillä laitteilla, kuten tietokoneet, pelikonsolit, mobiililaitteet, tapahtuvaa pelaamista. Pelaamisen rinnakkaiskäsitteitä ovat tietokone-, konsoli-, mobiilipelaaminen. (Mäyrä 2008, 12.) Tässä tutkimuksessa käytetään termiä *digitaalinen pelaaminen* tai siihen viitataan lyhyemmin käsitteellä *pelaaminen*.

Nykyisin digitaalinen pelaaminen on merkittävä osa populaarikulttuuria etenkin teollistuneissa maissa eläville ihmisille (Mäyrä 2008, 4). Miljoonat ihmiset pelaavat ja pelit ovat nykyisin nopeimmin kasvava viihdeteollisuuden ala: Yhdysvaltain tietokone- videopelialan kauppajärjestön (Entertainment Software Association) teettämän tutkimuksen (ESA 2014) mukaan keskimäärin 59 % yhdysvaltalaisista pelaa videopelejä. Viimeisimmän eurooppalaisten pelaamista käsittelevän tutkimuksen (ISFE 2012, 5) vastaajista keskimäärin 25 % ilmoitti pelaavansa vähintään viikoittain. Uusien laitteiden ja ohjelmien kehittyessä jatkuvasti pelit pysyvät haasteellisimpina ja suosituimpina sovelluksina kehittyville teknologioille.

Peliala onkin nykyisin nopeimmin kehittyvä teollisuudenala ja pelaamisen suosiota kuvaa hyvin myös suomalaisten peliyritysten nopea nousu kansainvälisille pelimarkkinoille.

Suomessa digitaalinen pelaaminen on jatkuvasti yleisempi ilmiö. Vuosina 2011–2013 toteutetun Pelaajabarometri-tutkimuksen (Mäyrä & Ermi 2014, 15) kolmen vuoden tarkastelujakson keskiarvon perusteella 74 % suomalaisista pelaa ainakin satunnaisesti jotain digitaalista peliä. Aktiivisia, eli vähintään kerran kuukaudessa pelaavia, on 88,4% suomalaisista. Vaikka keski-ikäisten ja vanhempien ikäryhmien pelaaminen on yleistymässä, aktiivinen digitaalisten pelien pelaaminen on vielä yleisintä nuoremmille sukupolville. Suomalaisten lasten pelaamista käsittelevässä Lasten mediabarometri -tutkimuksessa (Hirvonen 2011, 22) 8–11-vuotiaista vastaajista 42 % ilmoitti pelaavansa tietokoneella, pelikonsolilla tai internetissä päivittäin ja 32 % vastaajista pelasi ainakin kerran viikossa. Nuorille sukupolville pelit ovat normaali osa arkea ja nuorimmille, 2000-luvulla syntyneille, pelaajille teknologia on aina ollut osa heidän elinympäristöään. Peleillä on siis jatkuvasti suurempi rooli nykynuorten elämässä. Onkin nähty, että pelit voivat vaikuttaa siihen, miten nuoret pelaajasukupolvet ajattelevat ja toimivat, ja jopa siihen, mihin suuntaan yhteiskuntamme kehittyä (Mäyrä 2008, 3).

Pelejä ja pelaamista on tutkittu vuosikymmeniä eri näkökulmista ja tieteenalojen lähtökohdista (ks. esim. Huizinga 1950; Caillois 1961; Granic, Lobel & Engels 2014). Monialaiset taustat ovat voineet vaikuttaa digitaalisten pelien tutkimisen lähtökohtiin ja näkökulmiin. Aiemmissä tutkimuksissa narrativistit (ks. esim. Murray 1997) ovat tarkastelleet pelejä kerronnan ja tarinoiden näkökulmasta, uudenaikaisina kertomuksina (narratives).

Pelit ja pelaaminen on esimerkiksi nähty osana transmediallista kerrontaa (ks. esim. Jenkins 2003; Scolari 2009), jossa useat mediateokset, kuten ohjelmat, lehdet, elokuvat, pelit luovat kerronnallisen kokonaisuuden. Jokainen käytetty media tuo kokonaisuuteen lisäsisältöä sille osa-alueelle, jolla se toimii parhaiten: elokuva esittelee tarinan, televisio-ohjelma, kirjat ja lehdet laajentavat maailmaa ja pelin kautta kokonaisuuden voi kokea itse. Pelien tarkoituksena on tuoda lisäsisältöä kokonaisuuteen, mutta toisaalta pelit voivat olla myös pääosa, joiden tarinaan tuodaan lisäsisältöä esimerkiksi lehtien ja tv-ohjelmien avulla. (Jenkins 2003.)

Ludologit (ludologists) (ks. esim. Aarseth 2001; Juul 2003; Eskelinen 2001; Järvinen 2008) taas ovat korostaneet pelillisyyttä ja pelien ominaisuuksia muinakin kuin kertomuksina eli tutkimuksen lähtökohtana on pelien tarkastelu itsenäisinä systeemeinä tai kokonaisuuksina. Ludologien näkökulmasta narratiiviset ominaisuudet eivät ole pelien ytimessä ja ne eivät ole välttämättömiä pelin luomiseksi, vaikka monet pelit ja pelaajien pelikokemukset voivatkin hyötyä niistä. (Järvinen 2008, 22.)

Tutkimuskenttä on yhä hajanainen ja erittäin monialainen huolimatta siitä, että monet alan tutkijat näkevät itsensä digitaalisten pelien tutkijoina (Mäyrä, Van Looy & Quandt 2013). Nykyaikaisen pelitutkimuksen ja akateemisen kiinnostuksen digitaalista pelaamista kohtaan on nähty alkaneen 2001. Game Studies -journalin päätoimittaja Aarseth (2001) on nimennyt vuoden 2001 ”pelitutkimuksen vuodeksi”. Esimerkiksi Game Studies on perustettu vuonna 2001 ja Sage on julkaissut Games and Culture -journalia vuodesta 2006. Suomalaista Pelitutkimuksen vuosikirjaa on julkaistu vuodesta 2009.

Pelitutkimuksen kenttää on pyritty jaottelemaan eri tavoin ja perustein. Pelit voidaan nähdä systeemeinä, joiden ytimessä on pelin säännöt ja rakenteet, joiden ympärillä on konteksti: pelaaminen ja pelaajat (Järvinen 2008, 22). Pelin tutkimus on nähty jakautuvan kolmeen alueeseen 1) pelin tutkimus, pelimekaniikka ja pelisysteemit, 2) pelin ja pelaajan välinen vuorovaikutus: pelikokemukseen vaikuttavat tekijät sekä 3) pelikulttuuri (Järvinen 2003, Siitosen 2007, 28 mukaan). Toisaalta tutkimus on jaettu myös pelitutkimuksen näkökulmien mukaan: pelien tutkimukseen, pelaajien tutkimukseen ja näiden kahden kontekstin, vuorovaikutuksen, tutkimukseen (Mäyrä 2008).

On huomionarvoista, että tutkimuksessa pelit ja tekninen toteutus on nähty vain yhtenä alueena ja pelien moninainen vuorovaikutus liittyy kattavaan osaan aiemmasta tutkimuksesta. Eri tutkimusalueisiin liittyy aina päällekkäisyyksiä; pelaamista ja pelikokemuksia ei voida tutkia ottamatta huomioon esimerkiksi pelimekaniikkaa tai pelikulttuuria. Vuorovaikutus ja pelaajien sosiaaliset verkostot taas ovat oleellinen osa pelien mekaniikkaa ja pelikokemusta. Tässä tutkimuksessa käsitellään pääasiassa Järvisen mainitseman toisen tutkimusalueen sekä Mäyrän toisen ja kolmannen näkökulman teemoja.

2.2 Pelikokemus ja pelattavuus

Tutkittaessa kokemuksia pelin pelaamisesta on huomioitava, mitkä tekijät siihen vaikuttavat. Pelin pelattavuus vaikuttaa siihen, millaiseksi pelaaja kokee pelin. Pelattavuus voi olla hankalasti määriteltävissä, mutta se on pelille tärkeä ominaisuus, jolla kuvataan pelin laatua ja pelillisyyttä (Ermi, Heliö & Mäyrä 2004).

Pelattavuus voidaan jakaa neljään osatekijään: toiminnallinen pelattavuus, rakenteellinen pelattavuus, audiovisuaalinen pelattavuus sekä sosiaalinen pelattavuus (Järvinen, Heliö & Mäyrä 2002. 28–42). Tämä malli ottaa huomioon pelin käytettävyyden, pelimekaniikan, audiovisuaalisen toteutuksen ja sosiaaliset ominaisuudet sekä näiden vaikutukset pelattavuuteen. Sosiaalisella pelattavuudella tarkoitetaan sitä, millaisia pelaajien välistä viestintää ja yhteisöllisyyttä tukevia ominaisuuksia peli tarjoaa.

Pelattavuudella tarkoitetaan sopivaa tasapainoa pelin haastavuuden ja pelaajan taitojen välillä. Haasteilla tarkoitetaan pelin tempoa tai nopeutta sekä kognitiivisia haasteita. Pelattavuus koetaan hyväksi, kun näitä haasteita on pelissä sopivassa suhteessa pelaajan taitoihin nähden. (Ermi & Mäyrä 2005, 2.) Eli siitä huolimatta, että pelattavuutta voidaan suunnitella, voidaan myös nähdä, että pelattavuuden hyvyys on pelaajan henkilökohtainen kokemus pelin pelattavuudesta ja se riippuu esimerkiksi pelaajan taidoista. Näin pelaajan pelikokemus on ratkaisevassa asemassa pelattavuuden määrittymisessä. Pelattavuus voidaan siis nähdä subjektiivisena, jokaisen pelaajan eri tavoin kokemana asiana (Perttula & Tuomi 2010).

Pelillisyydellä taas viitataan pelien pelinomaisiin ominaisuuksiin. Toisaalta mobiililaitteiden ja sosiaalisen median kehityksen myötä pelillisuus on tullut myös yhä useammin palveluiden ja sovellusten ominaisuudeksi. Niiden ensisijaisina pelillisinä ominaisuuksina on nähty esimerkiksi, että ne ovat vapaita käyttää eli pelaaminen on vapaata ajasta ja paikasta, ne edistävät luovuutta eli sisältävät yllättävää sisältöä ja epätavallisia yhdistelmiä ja ne ovat avoimia hauskanpidolle. (Mäyrä 2012.)

Tässä tutkimuksessa pelikokemuksella tarkoitetaan pelaajan subjektiivista kokemusta pelin toteutuksesta ja pelaamisesta. Tähän kokemukseen voi vaikuttaa niin pelin

pelattavuus, toteutus, äänet, grafiikat tai muut pelaajat kuin esimerkiksi pelissä kohdatut ongelmat: jos kontrollit tai hahmot eivät toimi, pelaajan kokemus pelistä ei luultavasti ole positiivinen. Pelikokemuksella tarkoitetaan siis sitä, millainen kokonaiskäsitelmä ja -kokemus pelaajalla on kyseisen pelin toteutuksesta ja pelaamisesta ja siihen vaikuttavista tekijöistä.

2.3 Pelaamisen motiivi

Miksi digitaalisia pelejä pelataan ja mikä peleissä viehättää niiden pelaajia? Digitaalisten pelien pelaamisen syitä ja motiiveja on tarkasteltu eri näkökulmista. Tässä luvussa käsitellään aiemman tutkimuksen pohjalta erilaisia tekijöitä, joiden on todettu selittävän pelien kiehtovuutta, pelaamista ja pelikokemusta ja siihen vaikuttavia tekijöitä. .

Pelaamisen tutkimuksessa on tarkasteltu melko paljon pelien pelaamisen syitä ja motiiveja (ks. esim. Koster 2004; Yee 2006; Olson 2010; Jin 2012) sekä pelitottumuksia, pelikokemuksia ja pelien vetovoimatekijöitä (ks. Ermi, Heliö & Mäyrä 2004; Ermi & Mäyrä 2005; Tanis & Jansz 2008; Kallio, Mäyrä & Kaipainen 2011). Aiemmat tutkimukset osoittavat, että sosiaalisuus ja vuorovaikutus liittyvät merkittävänä osana digitaalisten pelien pelaamiseen ja ne ovat yksi suosituimpia syitä pelata pelejä (Griffiths, Davies & Chappell 2004; Ermi, Heliö & Mäyrä 2004; Yee 2006; Tanis & Jansz 2008). Esimerkiksi yhdessä pelattaessa pelaaminen voi myös olla pelaajille sosiaalisen statuksen lähde: hyvin pelaava on parempi kuin kaverit, jotka pelaavat. Myös yksin pelattavan pelin pelaaminen porukalla voi olla näyttämistä muille paikalla oleville. (Stenros, Paavilainen & Mäyrä, 2009, 84.) Joillakin pelaajilla pelaamiseen liittyvä sosiaalinen vuorovaikutus muiden pelaajien kanssa voi olla jopa itse pelaamista tärkeämpää (Suoninen 2002, 111).

Pelaamiseen kiinnostavuuteen vaikuttavia tekijöitä on jaoteltu eri tavoin, mutta yleisesti pelaamiseen nähdään liittyvän pelin haastavuus, sosiaaliset ulottuvuudet ja pelimaailmaan liittyvät tekijät. Ermi ja Mäyrä (2005, 7–8) ovat kuvanneet pelikokemukseen vaikuttavia tekijöitä SCI-mallin avulla. SCI-malli esittää pelikokemukseen vaikuttavat tekijät jaettuna kolmeen immersion ulottuvuuteen: aistikokemukseen perustuva (sensory), haastepohjainen (challenge-based) ja mielikuvituksellinen (imaginative) immersio. Myöhemmin tätä mallia on

täydennetty pelaamisen sosiaalisella ulottuvuudella, jolla tarkoitetaan pelaamisen ympärille syntyvää sosiaalisen vuorovaikutuksen kontekstia esimerkiksi pelaamistilanteeseen liittyvää vuorovaikutusta (Mäyrä 2007). Pelikokemukseen vaikuttaa siis useita erilaisia pelistä ja pelaajasta riippuvia tekijöitä.

Pelaamisen motivaatiota on tutkittu myös pelin kehittämisen näkökulmasta ja niitä voidaan tarkastella pelin aiheuttaman mielihyvän kautta. Näitä tekijöitä on kuvattu esimerkiksi kahdeksan kategorian avulla. (Hunicke, LeBlanc & Zubeck 2004.) Pelaamisen synnyttämän miellyttävän kokemuksen voi tuottaa pelin tarjoama aistikokemus, kuvitteelliseen maailmaan eläytyminen, tarina, haasteet, yhteisöllisyys, uuden löytäminen, itseilmaisuu tai alistuminen pelin sääntöihin pelattaessa ajankulukuksi. Pelaaja voi kokea useita näistä tekijöistä eri tavoin riippuen pelin ominaisuuksista. Esimerkiksi pelaajia voidaan kannustaa yhteisöllisyyteen jakamalla pelissä tietoa tiettyjen pelaajien, joukkueen jäsenten, kesken tai kehittämällä pelin tavoitteita sellaisiksi, että ne ovat vaikeampia saavuttaa yksin.

Yee (2006, 4–6) määrittelee tutkimuksessaan verkossa pelattavien pelien pelaamiselle kymmenen motivoivaa tekijää, jotka voidaan jakaa kolmeen ryhmään: saavutukset, sosiaalisuus ja immersio. Sosiaalisuuden motivoivat tekijät voidaan jakaa alaluokkiin: seurustelu (socializing), suhteet (relationship) ja ryhmätyö (teamwork). Seurustelulla tarkoitetaan kiinnostusta auttaa ja jutella toisten pelaajien kanssa. Suhteilla tarkoitetaan halua luoda merkityksellisiä suhteita toisten kanssa. Ryhmätyöllä taas viitataan ryhmän työskentelyyn osallistumisesta saatavaan mielihyvään.

Pelikokemusta ja pelien kiehtovuutta selitettäessä on käytetty käsitettä *immersio*. Sitä on käytetty kuvaamaan voimakasta psykologista eläytymistä, uppoutumista ja tunnetta siitä, että käyttäjä sulautuu median sisään ja uppoaa mediamaisemaan. Näin on nähty tapahtuvan yleensä virtuaalitodellisuudessa, kun reaalityodellisuus teknologisia apuvälineitä käyttämällä ja eri aisteja stimuloimalla jää taka-alalle. (Mustonen & Pulkkinen 2003, 41.) Immersion on nähty olevan moniulotteinen ilmiö (Ermi & Mäyrä 2005, 7–8). Se on liitetty interaktiivisiin medioiden, kuten pelien, ominaisuuksiin ja käsitteellä *immersio* tarkoitetaan siis pelin itseensä imevää vaikutusta. Tähän ilmiöön on myös viitattu termillä ”astua pelin taikaympyrään”

(magic circle) (Salen & Zimmerman 1994, 94–98). Se myös liittyy läheisesti *flown* käsitteeseen.

Yleisesti voidaan todeta, että ollakseen kiinnostavaa pelaamisen tulee olla viihdyttävää. Pohjimmiltaan ihmisiä viehättää peleissä tehtävien ratkaiseminen: uuden oivaltaminen ja pelin hallitseminen. Pelien perusluonteeseen kuuluu, että kiinnostaakseen pelaajia niiden tulee haastaa heitä. (Koster 2004, 38.) Pelien kiinnostavuuteen ja haastavuuteen on aiemmassa pelien tutkimuksen traditiossa liitetty käsite flow-tilasta. Sillä tarkoitetaan optimaalista mielentilaa, joka voidaan saavuttaa suoritettaessa tehtävää, jossa haaste ja henkilön taidot ovat tasapainossa. Flow-tilaan liittyy muun muassa uppoutuminen, täydellinen syventyminen tehtävään ja jopa ajantajun katoaminen. (Csíkszentmihályi 1990.) Digitaalisten pelien on nähty voivan mahdollistaa flown kaltaisia kokemuksia, koska pelien tarjoamat haasteet ovat niin vaativia, että pelaajien taidot joutuvat niissä ääri rajoilleen (Ermi & Mäyrä 2005, 2).

Pelaajan taitojen ja pelin vaativuuden yhteensopivuudella on havaittu olevan selkeä vaikutus pelaamisen aiheuttamaan flowhun (Jin 2012). Tutkimuksessa taitavat pelaajat kokivat korkeamman flown, kun peli oli kyllin vaativa ja heikommat pelaajat kokivat flown olevan korkeampi, kun pelin vaativuustaso oli matalampi. Mikäli pelaaja ei koe uutta tai uuden oppimista, esimerkiksi pelin ollessa liian vaikea tai liian helppo, hän tylsistyy ja päätyy lopettamaan pelaamisen. Eli voidaan sanoa, että hyväksi koettu pelattavuus voi edesauttaa flow-kokemusta.

Pelaamisen syyt ja merkitykset voivat vaihdella paljon pelaajien välillä. Koettua flowta voidaan pitää pelaamisen kiehtovuutta osoittavana tekijänä, mutta sillä ei yksin voida selittää pelaamisen suosiota, sillä pelikokemukseen on todettu olevan useita vaikuttavia tekijöitä. Pelin kiinnostavuuteen voi vaikuttaa esimerkiksi kilpailu: mikäli pelaaja kokee hallitsevansa pelin täysin, aina voi olla joku, joka on häntä parempi. Toinen pelaajien arvostama ominaisuus pelaamisessa on siihen liittyvä vuorovaikutus, jota käsitellään seuraavassa luvussa.

2.4 Pelaajien vuorovaikutus

Kaiken median käytön voidaan nähdä sisältävän sosiaalisia ulottuvuuksia. Niin televisionohjelmiin kuin peleihinkin liittyvä vuorovaikutus voi tapahtua median käytön tilanteessa tai sen ulkopuolella. Median motivoima vuorovaikutus voi olla joko suoraa sen käyttöön liittyvää tai välillisesti sen synnyttämää. (Noppiari, Uusitalo, Kupiainen & Luostarinen. 2008, 57.) Vuorovaikutus voi siis olla välittömästi pelissä tai pelimaailmassa tapahtuvaa, pelaamistilanteeseen liittyvää tai välillisesti pelaamisen synnyttämää.

Sosiaalinen vuorovaikutus voi olla tärkeä motiivi pelata digitaalisia pelejä. Samaa peliä voidaan pelata yhdessä samassa paikassa samalla koneella tai eri koneilla tai eri paikoissa verkon yli samanaikaisesti tai eriaikaisesti. Tutkimusten perusteella yhdysvaltalaisista 62 % pelaa pelejä muiden kanssa, joko yhdessä tai verkossa. Näistä 77 % pelaa digitaalisia pelejä muiden kanssa viikoittain. (ESA 2014.)

Peleihin liittyy paljon vuorovaikutteisia ominaisuuksia ja sosiaalisia ilmiöitä. Pelaamisen onkin havaittu olevan usein sosiaalinen tapahtuma ja sillä voi olla pelaajille sosiaalinen merkitys. Pelin kautta voidaan olla yhteydessä muihin pelaajiin, niitä pelataan yhdessä, pelaamisesta keskustellaan muiden pelaajien kanssa ja sen ympärille syntyy pelaajayhteisöjä, joukkueita ja klaaneja. Yhdessä pelaaminen voi tapahtua samassa tilassa tai verkon välityksellä. (Siitonen 2007.) Samassa tilassa pelattaessa pelitoverit voivat toisaalta tehdä pelikokemusta rikkaammaksi, mutta toisaalta muiden kommentit, neuvottelu ja keskustelu pelin aikana voivat myös etäännyttää pelaajaa pelin maailmasta: muiden läsnäolon muistuttaessa kyseessä olevan vain peli. Monen pelaajan verkkopeleissä taas pelimaailman sisällä olevat kanssapelaajat ja vuorovaikutus toisten kanssa voivat edesauttaa peliin uppoutumista. (Ermi, Heliö & Mäyrä 2004, 78–100.) Näin ollen vuorovaikutuksen vaikutuksien pelikokemukseen voidaan nähdä olevan riippuvaisia pelistä, pelaajasta ja tilanteesta.

Kaikkien pelien pelaamiseen liittyy vähintään tieto siitä, että muutkin pelaavat samaa peliä. Yksin pelattavallakin pelillä on pääsääntöisesti vähintään se sosiaalinen ulottuvuus, että pelaaja tietää, että pelillä on muita pelaajia. Yhteisöpalvelujen kontekstissa pelattavissa peleissä tämän pelaamisen sosiaalisen ulottuvuuden voidaan nähdä laajenevan, sillä pelaajat voivat nähdä, kun kaverit pelaavat ja voivat seurata

toistensa tuloksia esimerkiksi high score -listoista. (Stenros, Paavilainen & Mäyrä, 2009, 84.)

Monet aiemmat tutkimukset on toteutettu massiivisten monen pelaajan verkkopelien (MMOG, Massive Multiplayer Online Game) kontekstissa (ks. esim. Yee 2006; Chen & Duh 2007; Siitonen 2007). Näiden pelien perustana on se, että peliä pelataan verkossa: yleensä se tapahtuu internetin tai paikallisen LAN-verkon (local area network) välityksellä. Massiivissa monen pelaajan verkkopeleissä (MMOG) samaa peliä voi pelata samaan aikaan jopa tuhansia pelaajia ja he voivat olla suorassa vaikutuksessa vain joihinkin pelaajiin (Stenros, Paavilainen & Mäyrä 2009, 85–86).

Monen pelaajan verkkopeleissä tulee olla kaksi tai useampia pelaajia. Monen pelaajan verkkopeleissä vuorovaikutuksen on nähty olevan keskeisellä sijalla. Useimmiten tällaisissa peleissä on monta yksittäistä pelaajaa tai pelaajat on jaettu joukkueisiin. (Siitonen 2007, 17–21.) Monen pelaajan verkkopeleissä pelaajat voivat suoraan vaikuttaa toisiinsa ja sosiaalisen vuorovaikutuksen määrän on sanottu riippuvan peliin osallistuvien pelaajien määrästä (Stenros, Paavilainen & Mäyrä 2009, 85–86). Tässä tutkimuksessa monen pelaajan verkkopeleihin viitataan yksinkertaisemmin ja lyhyemmin käsitteillä moninpeli ja verkkopeli. Myöhemmin verkkopelillä viitataan tutkimustilanteessa käytettyyn monen pelaajan verkkopeliin, Boforiin.

Verkkopeleissä, joissa sosiaalinen vuorovaikutus on keskeisessä roolissa, peli on usein suunniteltu niin, että kokonaisvaltaisen pelikokemuksen saavuttaminen vaatii pelaajien välistä yhteistyötä (Siitonen 2007, 21). Pelissä menestyminen tai tehtävän suorittaminen voivat vaatia yhteistyötä, jolloin pelimekaniikka vaatii pelaajilta vuorovaikutusta keskenään. Tällaisissa verkkopeleissä ryhmän menestys määrittyy ryhmän, ei yksilön, saavutusten mukaan (Eastin 2007, 453). Peleissä, jossa vuorovaikutus on keskeisessä osassa peliä, tulee erityisesti esiin myös vuorovaikutus tuntemattomien kanssa (Yee 2006). Peleissä vuorovaikutus voi tapahtua kahden pelaajan välillä, monen pelaajan välillä tai omalle tiimille lähetettyinä viesteinä tai pelaajayhteisön viestintänä esimerkiksi keskustelufoorumilla. Moninpelien pelaamiseen voi lisäksi liittyä erilaisia sosiaalisia elementtejä: kilpailu, yhteistyö, viestintä, samanaikainen läsnäolo ja yhteisö. Nämä ovat riippuvaisia pelistä ja sen mekaniikasta. (Stenros, Paavilainen & Mäyrä, 2009.)

On esitetty, että yhdessä pelaaminen voi synnyttää myös sosiaalisen läsnäolon tunteen, vaikka yhdessä oleminen tapahtuisikin virtuaalisesti pelimaailmassa. Itse asiassa asioiden tekeminen yhdessä yhteistyötä vaativan pelin välityksellä voi synnyttää jopa vahvemman läsnäolon tunteen kuin pelattaessa samassa huoneessa peliä, joka ei vaadi vuorovaikutusta tai jakamista. Esimerkiksi pelaajien välistä yhteistyötä vaativan verkkopelin pelaajat voivat kokea olevansa vahvemmin sosiaalisesti läsnä kuin samassa huoneessa omiin peleihinsä keskittyneet strategiapelin pelaajat. (Stenros, Paavilainen & Mäyrä 2009, 87). Sosiaalisella läsnäololla tarkoitetaan tässä toisen kanssa olemisen tunnetta. Toiset voivat olla joko teknologiavälitteisesti koettuja oikeita ihmisiä tai erilaisia toista ihmistä esittäviä tekoälyn muotoja, kuten tekstiä, kuvia, videoita tai virtuaalisia avattaria. (Biocca, Harms & Burgoon 2003, 456.) Yksilön kokemus muiden kanssa olemisesta on psykologinen ilmiö, jonka voidaan kokea vastaavan yhdessäoloa. Läsnäolon kokemuksen realistisuuden on nähty riippuvan teknologian tai virtuaalimaailman ominaisuuksista. (Zhao 2003, 450) Sosiaalisen läsnäolon kokeminen voi siis riippua niin pelin virtuaalimaailman ominaisuuksista, pelin sosiaalisuudesta kuin pelaamistilanteestakin.

Kaikki verkkopelit eivät kuitenkaan vaadi pelaajilta sosiaalista vuorovaikutusta keskenään. Pelaajien ei tarvitse keskustella, mutta pelaajien välistä vuorovaikutusta voi syntyä esimerkiksi siitä, miten toisten teot pelissä vaikuttavat toisten osallistumiseen. (Stenros, Paavilainen & Mäyrä, 2009.) Pelaaja voi esimerkiksi osallistua pokerikierrokselle pelaten juttelematta kanssapelaajien kanssa, mutta pelaajien välinen vuorovaikutus syntyy pelaajien valinnoista tai siirroista, jotka vaikuttavat siihen, miten muut pelaajat voivat osallistua peliin (Siitonen 2007, 21).

Digitaaliset pelit mahdollistavat myös erilaisia vuorovaikutusta tukevia sosiaalisen pelaamisen muotoja. Pelejä voidaan pelata esimerkiksi yhdessä samassa tilassa, samalla laitteella tai eri laitteilla paikallisverkossa. Pelaaminen perheen tai kaverien kanssa voi olla yhteinen harrastus tai ajanviete, kuten perinteiset lautapelit (Stenros, Paavilainen & Mäyrä 2009, 84). Sosiaalinen pelaaminen ja pelaamisen sosiaalisuus on hyvä kuitenkin pitää erillään. Yhdessä pelaaminen on selkeä esimerkki sosiaalisesta pelaamisesta, kun taas pelaamisen sosiaalisuus ilmenee vuorovaikutteisista ominaisuuksista hyödyntävässä pelissä. (Stenros, Paavilainen & Mäyrä 2009, 86.)

Peliin ja pelaamistilanteeseen liittyvän vuorovaikutuksen lisäksi pelaamiseen liittyy myös pelaamisen ulkopuolista, välillistä vuorovaikutusta (Noppari ym., 2008). Pelaaminen voi synnyttää välillistä vuorovaikutusta esimerkiksi, jos pelaajat laajentavat pelikokemustaan peliyhteisöjen avulla tai jakavat kokemuksiaan pelitovereilleen pelin ulkopuolella. (Siitonen 2007, 21.) Pelaamisesta voidaan puhua muiden pelaajien kanssa jakaen kokemuksia ja tietoa pelistä ja sen maailmasta. Lähtökohtaisesti jopa peli, jota pelin kehittäjä pelaa yksin, voi tuottaa pelaajalle sosiaalista pääomaa, koska pelaaja voi puhua kehittämästään pelistä muille (Stenros, Paavilainen & Mäyrä, 2009, 84). Pelien pelaaminen siis itsessään voi jo tuottaa sosiaalista vuorovaikutusta, sillä pelaaminen mahdollistaa pelikokemusten jakamisen.

Pelaamiseen liittyy myös vahva yhteisöllinen puoli. Esimerkiksi joidenkin pelien pelaamiseen liittyy omia pelien ympärille syntyneitä alakulttuureja. Pelin pelaajat voivat perustaa tiimejä, joukkueita tai kiltoja, joissa peliä pelataan yhdessä. Tällaiset verkkoyhteisöt ovat suhteellisen pysyviä ja tiiviitä sosiaalisia verkostoja, joissa yhteydenpito verkoston jäsenten välillä tapahtuu pääasiassa tietokonevälitteisesti ja joissa yhtenä yhdessä olemisen tavoitteena on nimenomaan pelaaminen (Siitonen 2007, 21). Lisäksi pelistä ja sen maailmasta voidaan keskustella sitä varten luodulla keskustelupalstalla tai peliä voidaan kokoontua pelaamaan lähiverkkoon jonkun kotiin tai erityiseen tapahtumaan. Esimerkiksi lanien eli pelitapahtumien, joissa kokoonnutaan pelaamaan samaan tilaan lähiverkkoon yhdistetyillä tietokoneilla, järjestäminen onkin osa aktiivista pelikulttuuria (Noppari 2014, 60). Tämä kaikki yhdessä pelejä käsittelevien lehtien, televisio-ohjelmien, verkkosivustojen ja tapahtumien kanssa liittyy pelaamisen osaksi laajempaa pelikulttuurista kokonaisuutta (Ermi, Heliö & Mäyrä 2004, 77).

2.5 Lasten pelaaminen

Digitaalisen pelaamisen on nähty olevan ensimmäinen laadullisesti muista eroava pelaamisen tai leikkimisen muoto vuosisatoihin: useimmat perinteiset pelit ja leikit perustuvat henkilön ja fyysisten välineiden, kuten mailat, lelut, maalit pallot, vuorovaikutukseen. Digitaalisissa peleissä taas laitteet ja ohjelmistot vain mahdollistavat peliin pääsyn ja itse peli perustuu pelaajan ja aineettoman kokemuksen vuorovaikutukseen. On nähty, että eroavaisuutensa vuoksi on tärkeää

tutkia sen roolia lasten ja nuorten elämässä. (Salonius-Pasternak & Gelfond 2005, 6.) Tutkimukset osoittavat, että digitaalisten pelien pelaaminen on nykyisin normaali osa lasten ja nuorten arkielämää (Ermi, Heliö & Mäyrä 2004; Olson 2010; Hirvonen 2011) ja lasten pelaamista onkin tutkittu monista eri näkökulmista.

Lasten pelaamista käsittelevässä tutkimuksessa on tutkittu paljon väkivaltaisten pelien pelaamista (ks. esim. von Salisch, Vogelgesang, Kristen & Oppl 2011; Jensen, Weaver, Ivic & Imboden 2011) ja sen vaikutuksia lapsiin (ks. Persky & Blascovich 2007; Maass, Lohaus & Wolf 2010). Lasten pelaamista käsittelevässä tutkimuksessa on käsitelty myös muun muassa vanhempien vaikutusta lasten pelaamiseen (ks. esim. Nikken & Jansz 2006; Shin & Huh 2011) ja oppimispelin pelaamista (Ronimus 2012). Lisäksi on tutkittu pelien vaikutuksia lapsiin: pelaamisen hyötyjä (Salonius-Pasternak & Gelfond, 2005), pelaamisen ja koulumenestyksen suhdetta (Skoric, Teo & Neo, 2009), peliriippuvuutta (ks. esim. Lemmens, Valkenburg & Peter 2009; Van Rooij ym. 2011) ja median käytön ja fyysisen liikunnan suhdetta (ks. esim. Rao 2007). Myös syitä erilaisten pelien (genret) pelaamiseen on tutkittu melko paljon (ks. esim. Bijvank, Konijn & Bushman 2007; Brandtzæg & Heim 2009).

Aiempien tutkimusten mukaan lasten pelaamisen motiivien ei ole havaittu eroavan merkittävästi yleisesti havaituista pelaamisen motiiveista. Pelit ovat osa lasten ja nuorten elämää; lapsuudestaan asti aktiivisina pelaajina olleet nuorten sukupolvet hyödyntävät pelejä monipuolisesti ystävien kanssa jaettavana viihteenä, tylsää päivää piristävänä ajanvietteenä tai vain hovin ja mielihyvän lähteenä (Jones 2003, Ermi, Heliön & Mäyrän 2004 mukaan; Olson 2010). Motiivit pelien pelaamiseen ja pelit, joita pelataan, vaihtelevat kuitenkin eri ikäisillä lapsilla ja nuorilla (Sherry, Souza, Greenberg & Lachlan 2003).

Lasten pelaamisen motiiveista on kuitenkin havaittavissa selkeänä piirteenä sosiaalisuus: pelit voivat olla viihdyttävää tekemistä niin yksin kuin yhdessä pelattuina. Digitaaliset pelit tarjoavat syyn yhteiseen ajanvietämiseen ja jäsentävät kaverien kanssa vietettyä aikaa (Olson 2010, 180). Lapset pelaavat tyypillisesti yksin tai kaverien kanssa, mutta yhdessä pelaamista pidetään monesti kiinnostavampana kuin yksin pelaamista. On havaittu, että suurin osa lapsista pelaa mieluiten jonkun kanssa. Vaikka lapset pitävät pelejä viihdyttävänä ajanvietteenä ja helppona tapana

kuluttaa aikaa yksinkin, pelaamisen sosiaaliset merkitykset koetaan yhdeksi pelien keskeisimmistä vetovoimatekijöistä: pelaaminen kaverin kanssa on hauskaa, pelaamisesta puhutaan ja sen ääreen kokoonnutaan. (Ermi, Heliö & Mäyrä 2004, 79.)

Olsonin (2010) mukaan 12–14-vuotiaiden pelaajien pelaamisen motiivina voi olla ajanvietto kaverien kanssa, kilpailu, toisten opettaminen, ystäväystyminen, mahdollisuus johtaa, tunteiden käsittely, haasteet, luovuuden ilmaisu, erilaisten henkilöllisyyksien kokeilu, oppiminen, mahdollomat asiat sekä väkivaltainen sisältö. Voidaan siis sanoa, että lasten pelaaminen on yhtä moninaista kuin tarjolla olevat pelit ja pelaajatkin.

On kuitenkin havaittu, että lapset kokevat pelaamisen olevan yksinkertaisesti mukavampaa yhdessä (Noppiari 2014, 65). Muut pelitilanteessa läsnä olevat henkilöt voivat osaltaan rakentaa pelikokemusta tulkitsemalla, kommentoimalla ja antamalla neuvoja pelaajalle. Lapsille on havaittu olevan ominaista, että peliä pelataan vuorotellen tai niin, että toinen ohjaa ja toinen osallistuu pelaamiseen, mutta ei suoraan ohjaa peliä. Pelaamisen katselu ja siihen vierestä osallistuminen voidaan nähdä yhtenä pelaamisen tapana (Ermi, Heliö & Mäyrä 2004, 99). Etenkin perheiden nuorempien sisarusten on havaittu osallistuvan peleihin ensin katselemalla isosiskon tai -veljen pelaamista. Isommat sisarukset voivat myös opettaa nuorempia pelaamaan (Noppiari 2014, 66.) Pelaaminen voi siis tarjota lapsille myös pelaamistilanteen vaatimien vuorovaikutustaitojen, kuten neuvottelun tai sopimisen, harjoittelua. (Ermi, Heliö & Mäyrä 2004).

Lapsien on sanottu kartuttavan pelaamisen avulla sosiaalista pääomaa ikätoveriensa keskuudessa ja pelien on havaittu olevan lapsille usein olennainen väline solmittaessa uusia ystävyys- ja tuttavuussuhteita. (Suoninen 2002). Lapsilla on pelaamiseen runsaasti sosiaalisia ja emotionaalisia syitä: pelejä ja pelaamisessa opittuja taitoja ja tietämystä voidaan hyödyntää sosiaalisena pääomana, osana identiteetin rakentamista ja muissa laajemmissa sosio-kulttuurissa yhteyksissä (Ermi, Heliö & Mäyrä 2004, 76–77).

Digitaalisten pelien pelaaminen voi synnyttää välillistä vuorovaikutusta, joka voi ilmetä esimerkiksi pelaamisesta puhumisena. Pelistä ja sen tapahtumista puhuminen kavereiden kanssa voi olla lapsille ja nuorille merkittävä osa pelaamista. Lisäksi

lisätiedon etsiminen muilta verkkosivuilta ja tuottaminen verkkoon sekä peleistä keskusteleminen kavereiden kanssa voi olla osa jaettua pelikokemusta. (Noppari 2014, 66.) Tutkimuksien mukaan pelit ovat usein esimerkiksi nuorten poikien välisten keskustelujen aiheena (Olson, Kutner, & Warner 2008, Olsonin 2010 mukaan). Kuvaavaa on, että tutkimuksen vastaajat eivät osanneet sanoa, mistä puhuisivat, jos eivät pelaisi.

Sen lisäksi, että mediasisältö voi synnyttää sitä koskevia keskusteluja, se voi synnyttää toimintaa myös välillisesti esimerkiksi medialeikkien muodossa. (Noppari ym. 2008, 57). Medialeikeillä tarkoitetaan mediasta kimmokkeen saanutta leikkiä. Medialeikin toimijana tai aiheena voi olla mediasta tuttu hahmo, tapahtuma, tv-ohjelma, elokuva tai digitaalinen peli. (Karimäki 2007, 41). Sen lisäksi, että pelistä puhutaan, voi peli tai pelin pelaaminen siis synnyttää leikin, jota lapset leikkivät yhdessä. Leikkiin voidaan esimerkiksi käyttää sen hahmoja tai teemoja. Esimerkiksi pienten tyttöjen ponipelien pelaamisen on havaittu siirtyvän peliympäristön ulkopuolelle sekä myös pelitilanteessa tapahtuviin heppaleikkeihin (Noppari 2014, 70).

Nopeat ja helposti saavutettavat laajakaistayhteydet mahdollistavat nykyisin sen, että eri maista tulevat, toisilleen ennalta tuntemattomat pelaajat voivat pelata yhdessä lukuisia erilaisia pelejä (Salonius-Pasternak & Gelfond 2005, 8). Lapset eivät kuitenkaan ole kokeneet pelaamista tuntemattomien kanssa internetissä erityisen houkuttelevana: esimerkiksi internetissä tuntemattomien kanssa pelaamista ei ole pidetty niin kiinnostavana kuin pelaamista yhdessä kaverien kanssa (Suoninen 2002; Ermi, Heliö & Mäyrä 2004). Lasten on havaittu pelaavan verkossakin mieluiten tuttujen kaverien kanssa (Noppari 2014, 65).

Tarjonta voi kuitenkin luoda kysyntää. Viime vuosien aikana tapahtuneen teknisen kehityksen myötä pelaaminen ja lapsille suunnatut palvelut ovat kehittyneet niin paljon, että pelitottumukset voivat muuttua nopeasti. Viimeisen Lasten mediabarometrin (Hirvonen 2011, 23) mukaan lasten suosikkisivustojen ja -pelien joukossa on nykyisin yhä enemmän tuntemattomien kanssa pelaamisen mahdollistavia palveluita, mutta toisaalta enemmän kuin joka toisella tutkimuksen vastaajista on kotona sovittu internetissä tuntemattomien kanssa juttelun kieltävä sääntö.

Verkossa pelattavien pelien kautta pelaajat voivat verkostoitua ja perustaa pelaajayhteisöjä (Uusitalo, Vehmas & Kupiainen. 2011, 78). Lapsilla tällaisten yhteisöjen syntymistä voi vaikeuttaa se, että nuoremmille pelaajille suunnatuissa peleissä ei usein turvallisuussyistä ole tarjolla keskustelumahdollisuuksia tai pelin ulkopuolisia yhteisöjä. Näin pelaajien välinen vuorovaikutus perustuu usein vain pelin tapahtumiin.

3 TUTKIMUKSEN TOTEUTUS

3.1 Tutkimustehtävä

Tämän tutkimuksen tehtävänä on tarkastella ja analysoida lasten verkkopelin pelaamista ja siihen liittyvää vuorovaikutusta. Tavoitteena on kuvata pelin pelaamista ja siihen liittyviä ilmiöitä pelaajien kokemusten sekä pelaamisesta tehtyjen havaintojen avulla sekä selvittää pelin kehittämistarpeita. Tutkimuksessa selvitetään, millaisia kokemuksia lapsilla on pelaamisesta, miten ja miksi he pelaavat peliä ja millaista on verkkopelin pelaajien vuorovaikutus. Viestinnän ja median tutkimuskentässä tutkimus asettuu teknologiavälitteiseen vuorovaikutuksen alueelle, joka on yksi Jyväskylän yliopiston puheviestinnän tutkimuksen painoalueista. Tutkimustehtävä jakautuu seuraaviin neljään tutkimuskysymykseen:

1. Millaista verkkopelin pelaaminen on?

Ensimmäisen tutkimuskysymyksen avulla selvitetään, miten peliä pelataan ja mitä pelaamiseen siihen liittyy. Kysymykseen haetaan vastausta haastattelun ja havainnoinnin keinoin. Pelaamisen tutkiminen on mielenkiintoista, koska sen avulla voidaan oppia, miten tv-ohjelman ja verkkopelin yhdistävää kokonaisuutta pelataan, millaista on lasten median käyttö sekä millaisia ominaispiirteitä ja ilmiöitä verkkopelin pelaamiseen liittyy.

2. Mitkä ovat lasten motiivit pelata verkkopeliä?

Toisella tutkimuskysymyksellä selvitetään pelaajien motiiveja pelata verkkopeliä. Pelaaminen on henkilökohtainen kokemus, johon voi vaikuttaa monia eri tekijöitä, joten pelaajien pelikokemusten avulla voidaan tutkia, miksi lapset pelaavat peliä ja mikä pelikokemuksiin vaikuttaa. Pelaajia motivoivia tekijöitä ja pelin pelaamisen syitä tutkitaan haastattelun avulla.

3. Millaista vuorovaikutusta pelaamiseen liittyy?

Kolmannella tutkimuskysymyksellä halutaan selvittää, millaista vuorovaikutusta pelaamiseen liittyy. Aiemman tutkimuksen mukaan sosiaalinen vuorovaikutus on merkittävä osa digitaalisten pelien pelaamista, joten voidaan olettaa, että lasten verkkopelin pelaamiseenkin liittyy vuorovaikutusta. Kysymyksellä selvitetään lisäksi, millaista vuorovaikutusta pelaaminen mahdollisesti synnyttää. Pelaajien

vuorovaikutusta tutkitaan haastattelemalla pelaajia ja havainnoimalla heidän pelaamistaan.

4. Miten Boforia tulisi pelaajien mukaan kehittää?

Neljännellä tutkimuskysymyksellä haetaan vastausta siihen, millaiset muutokset tekisivät pelaamisesta pelaajille mielenkiintoisempaa ja parempaa. Pelaajien kokemusten, kehitysideoiden ja tehtyjen havaintojen pohjalta voidaan kartoittaa verkkopelin kehitystarpeita. Tutkimuskysymykseen pyritään löytämään vastaus selvittämällä, miten toimivina lapset kokevat verkkopelin toteutuksen ja käyttöliittymän, miten pelaajat haluaisivat peliä ja sen pelattavuutta kehitettävän sekä, mitä ongelmia lasten pelaamisessa tai käyttöliittymän käyttämisessä mahdollisesti ilmenee.

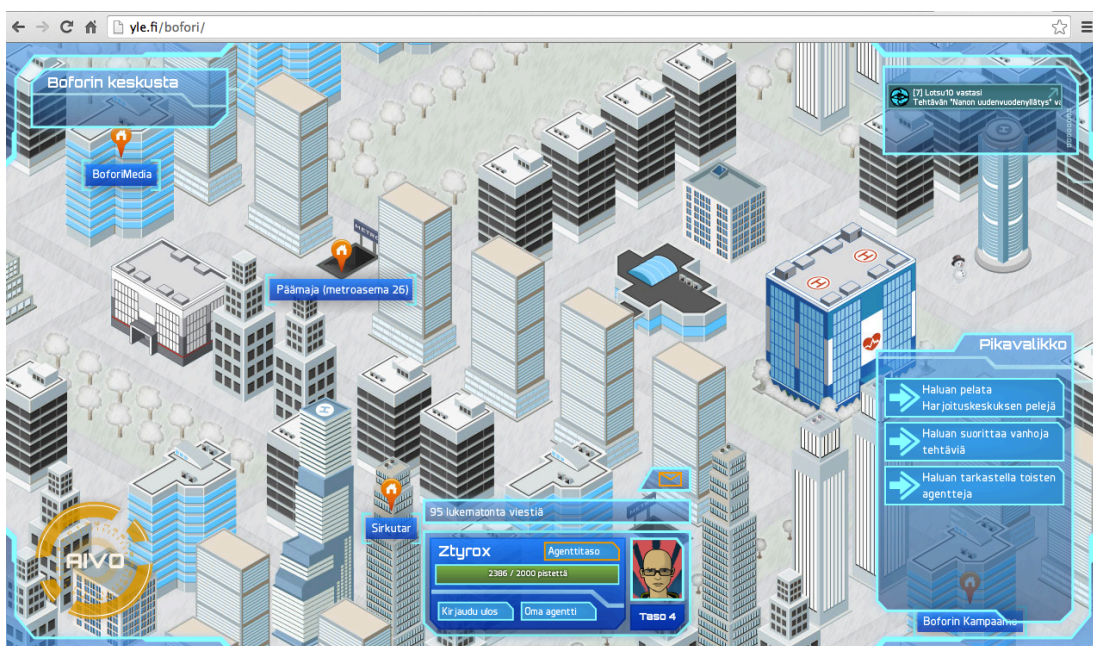
3.2 Tutkimusympäristö ja -kohde

Tämän tutkimuksen kohteena on lasten verkkopelin pelaaminen. Tutkimustilanteissa pelataan osallistujien kanssa verkkopeliä ja heitä haastatellaan pelin pelaamisesta. Tutkimustilanteessa käytettäväksi peliksi valittiin Bofori-verkkopeli, joka on Yleisradion (Yle) Bofori tv-ohjelman yhteyteen kehitetty peli. Tutkimus toteutettiin yhteistyössä Ylen kanssa niin, että Yle mahdollisti tutkimuksen aineiston keruun tarjoten tutkimusympäristön, pelaajien yhteystiedot sekä apua tutkimustilanteiden käytännön järjestelyissä.

Bofori nähtiin soveltuvan käytettäväksi tutkimustilanteissa sen lähestyttävyyden, kotimaisuuden ja toteutuksen takia. Peli on suunniteltu juuri 7–11-vuotiaille lapsille ja varhaisnuorille. Digitaalisia pelejä on joskus kritisoitu niiden sisältämästä lapsille sopimattomasta sisällöstä ja valvonnan puutteesta (Kankaanranta, Neittaanmäki & Häkkinen 2004, 5–6). Bofori on toteutettu niin, ettei siinä ole väkivaltaa eikä pelimaailmassa ole pelottavia elementtejä. Sen juoni on kehitetty lapsille sopivaksi eikä pelimekaniikkaan liity sellaisia elementtejä, jotka voisivat johtaa väärinkäyttöihin ja vaatia valvontaa. Pelin kehittäjien mukaan pelin on tarkoitus tarjota lapsille ja varhaisnuorille hyvää pelikokemusta ja tv-ohjelman tarkoituksena on olla viihdyttävä suuremmallekin joukolle seuraajia. (Yle Lapset 2011.)

Tutkimusympäristönä toimiva Bofori on Ylen tuottama pelillinen, monimediainen kokonaisuus, jossa yhdistyvät draama, kilpailu ja pelaaminen tv-ohjelman studiokilpailussa sekä verkkopelissä (Yle Lapset 2011). Peli ja tv-ohjelma perustuvat tarinaan kuvitteellisessa maailmassa toimivasta agenttijärjestöstä. Bofori pohjautuu vuosina 2006–2010 Ylen esittämään Operaatio Hurrikaani -televisiosarjaan. Boforia voi pelata jatkuvasti verkossa, ja verkkopelin uudet tehtävät julkaistaan sunnuntaiaamuisin esitettävän tv-ohjelman yhteydessä.

Bofori on selainpohjainen monen pelaajan verkkopeli. Pelaajat luovat pelin verkkosivulla henkilökohtaisen tunnuksensa ja oman hahmonsa (agentti), jolla he pelaavat peliä. Pelin käyttöliittymä on melko yksinkertainen ylhäältä päin kuvattu kaupungin kartta, jossa liikutaan hiirellä kohteita osoittamalla. Kuviossa 1 on esitettynä esimerkki pelaajan näkymästä ja pelimaailmasta.



KUVIO 1 Näkymä Boforin pelimaailmasta (yle.fi/bofori)

Pelissä pelaajat kuuluvat agenttijärjestöön, jonka tarkoituksena on huolehtia kaupungin turvallisuudesta. Pelissä pelaajat keräävät agenttipisteitä ratkaisten tehtäviä ja pienempiä pulmapelejä. Agenttipisteiden avulla pelaajat voivat nousta uusille tasoille kokemusta osoittavalla tasojärjestelmällä. Pisteiden lisäksi pelaaja voi saada erilaisia kunniamainintoja ja kokemusta osoittavia tasokilpiä sekä palkintoja ja esineitä hahmolleen ja päästä pelaamaan erilaisia lisäkokonaisuuksia.

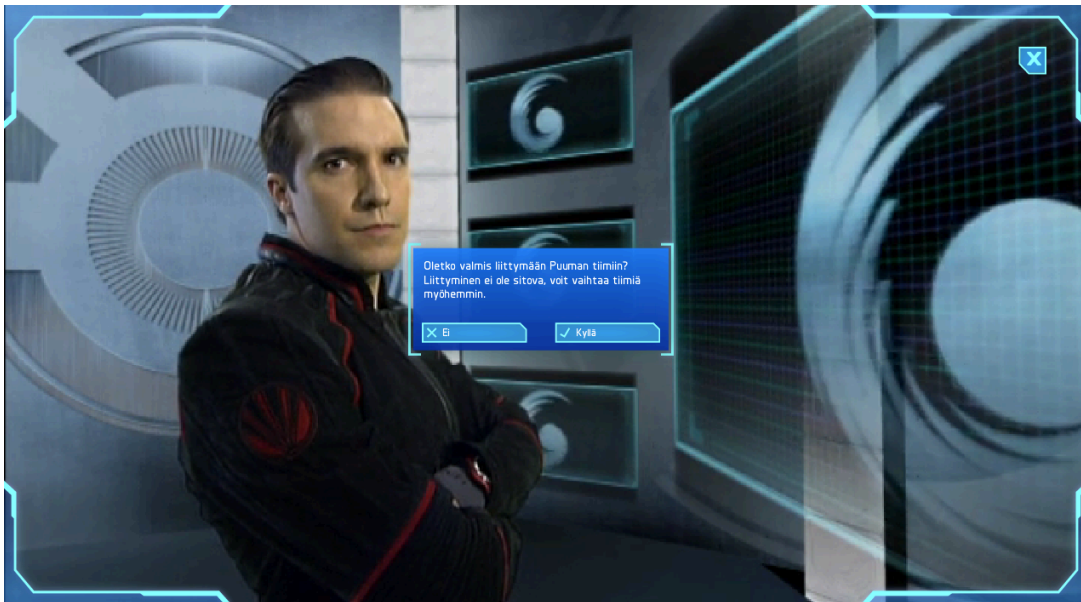
Viikoittaisen tv-kilpailun yhteydessä julkaistavat tehtävät ovat tarinallisia kokonaisuuksia, jotka koostuvat tiedon keräämisestä sekä erilaisten pulmien ja pienempien tehtävien suorittamisesta kaupungin eri kohteissa. Pelin juoni ja tehtävien toteutus perustuvat erilaisiin pelimaailmassa oleviin paikkoihin ja niistä löytyviin vinkkeihin, jotka esitetään välivideoiden (cut-scene), kuvien ja tekstin avulla. Pelin tehtävissä esitetyt välivideot on toteutettu niin, että pelin hahmoja näyttävät henkilöt puhuvat ikään kuin suoraan pelaajalle (ks. kuviota 2). Hahmojen kertomiin tarinoihin ja vinkkeihin liittyy toimintoja, jotka aukeavat videon jälkeen. Näin tehtävä etenee ja pelaaja lähestyy tehtävän ratkaisua vaihe vaiheelta.



KUVIO 2 Tehtävänantotilanne (yle.fi/bofori)

Viikkotehtävän lisäksi pelaajat voivat kehittää taitojaan erityisessä harjoituskeskuksessa. Harjoituskeskuksessa on pienempiä pelejä, joissa on erilaisia puzzle-tyyppisiä loogista päättelykykyä ja nopeutta vaativia kenttiä. Lisäksi pelissä on järjestetty muutamia kaikkia pelaajia koskevia yhteisöhaasteita. Pelin tehtävät ovat pääasiassa yksin suoritettavia, mutta esimerkiksi yhteisöhaasteissa kaikkien osallistujien suoritus vaikuttaa yhteiseen päämäärään.

Pelissä pelaaja kuuluu toiseen pelissä esiintyvien päähenkilöiden, Puuman tai Kleopatran, tiimeistä. Jokaisen pelaajan saamat pisteet kartuttavat myös hänen tiimensä kokonaispistemäärää. Kuvioissa 3 ja 4 on esitettynä pelitilanteet, joissa pelaaja voi valita tiimensä.



KUVIO 3 Puuman tiimin valitseminen (yle.fi/bofori)



KUVIO 4 Kleopatran tiimin valitseminen (yle.fi/bofori)

Myös tv-ohjelman studiokilpailun kilpailijat valitaan pelin pelaajien joukosta ja he edustavat studiokilpailussa omaa tiimiään. Studiokilpailussa kaksihenkkiset joukkueet kilpailevat ohjelmassa esitetyn rikosarvoituksen ratkaisemisessa. Joukkueiden menestyminen tv-ohjelmassa kartuttaa myös kaikkien samaan tiimiin kuuluvien

pisteitä pelissä. Katsoja voi miettiä tehtävää kotona ja samalla seurata oman joukkueensa menestystä.

Bofori on toteutettu niin, ettei pelissä ei näy pelihahmoja, eli pelimaailmassa pelaajat eivät näe toisiaan. Pelaaja saa kuitenkin tietoa muiden pelaajien suorittamista tehtävistä, muiden hahmoja voi tarkastella heidän profiileissaan ja pelaajat listataan päivittyvään high score -listaan agenttipisteiden ja tason perusteella. Jokaisen pelaajan pisteet kartuttavat lisäksi hänen tiiminsä kokonaispistemäärää. Pelin kilpailullinen elementti perustuu siis agenttipisteiden keräämiseen, tasojen suorittamiseen sekä tiimien väliseen kilpailuun.

Bofori voidaan käsittää massiiviseksi monen pelaajan verkkopeliksi, koska siinä on useita tuhansia pelaajia, jotka pelaavat samaa peliä verkon välityksellä. Peli ei kuitenkaan ole puhtaasti massiivinen monen pelaajan verkkopeli, koska siinä on vain kaksi joukkuetta, joiden jäsenet kilpailevat yhdessä toista joukkuetta vastaan (ks. esim. Stenros, Paavilainen ja Mäyrä 2009, 86).

Yleensä massiiviset monen pelaajan verkkopelit ovat kansainvälisten yritysten julkaisemia ja niitä pelataan useissa eri maissa ympärimaailmaa. Näin ollen pelaajat voivat myös olla eri kansallisuuksien ja kulttuurien edustajia (Siitonen 2007, 24). Bofori eroaa tavallisimmista tarjolla olevista monen pelaajan verkkopeleistä siinä, että peli on selkeästi suunnattu suomalaisille lapsille, sillä pelimekaniikka perustuu suomenkielisiin tehtäviin ja tv-ohjelmaan.

Ylen tuottamana Bofori on myös mainokseton toisin kuin monet kansainvälisten televisioyhtiöiden tarjoamat verkkopelit. Monien kansainvälisten kaupallisten kanavien lapsille tarjoamat verkkopelit ja niiden sisältö ovat usein olleet osa yritysten tuotemerkkien ja hahmojen ympärille rakennettua monimediaista mainostoimintaa (Grimes 2008).

Monet verkkopelit mahdollistavat pelaajien välisen keskustelun tekstin, videon tai äänen avulla. Boforin toteutus eroaa myös tavallisimmista verkossa pelattavista moninpeleistä siinä, ettei peli mahdollista pelaajien välistä keskustelua. Lapsille suunnatussa pelissä pelaajien välisen keskustelun toteuttamiseen liittyy luultavasti väärinkäytön riskejä, joita on haluttu välttää. Keskustelun mahdollistaminen vaatisi keskustelun jatkuvaa valvontaa, jonka toteuttaminen voi olla työlästä ja kallista.

Monen pelaajan verkkopelien nähdään sisältävän monenlaisen pelaajien luovuutta ja yhteistyötä edistäviä elementtejä, mutta monissa lapsille suunnatuissa verkkopeleissä nämä on jätetty vähemmälle huomiolle (Grimes 2008). Boforissa on joitain vuorovaikutteisia elementtejä, mutta pelissä ei ole kanavia pelaajien väliseen suoraan vuorovaikutukseen. Monet vuorovaikutteiset elementit eivät vielä ole osana peliä, mutta pelin kehittäjien mukaan erilaisia vaihtoehtoja on suunniteltu kehitettäväksi peliin.

On havaittavissa, että pelaajat kokevat tarvetta jakaa kokemuksiaan pelaamisesta toisten pelaajien kanssa ja saattaisivat kaivata Boforin ympärille virallista viestintäkanavaa: eräällä Boforia koskevan uutisen kommenttipalstalla on esitetty kymmeniä kysymyksiä, avunpyyntöjä ja neuvoja pelin pelaamiseen liittyen (Yle Juttuarkisto 2011). Pelaajat ovat myös yrittäneet itse perustaa Bofori-keskusteluja, esimerkiksi Aku Ankka -lehden foorumille, ja faniyhteisöjä, esimerkiksi fanisivulla ”Symppis Agent Club” (ks. Symppis), sekä luoneet oman Bofori-tietovisan Älypää.com -sivustolla. On nähty, että tällainen peliin liittyvän lisätiedon etsiminen ja lisätiedon tuottaminen ja peleistä keskustelu voi olla osa kavereiden kanssa jaettua pelikokemusta (Noppari 2014, 66).

Voidaan siis olettaa, että Boforin pelaajat ovat jonkinlainen yhteisö. Pelaajat näkevät pelatessaan toistensa suorituksia, pisteet ja hahmot sekä kilpailevat toisiaan vastaan joukkueissa. Pelaajat myös pyrkivät jakamaan kokemuksiaan toisilleen. Ilman pelaamisen ja pelaajien kokemusten tutkimista on kuitenkin vaikea selvittää, millaista vuorovaikutusta pelin pelaamiseen liittyy. Pelaajien vuorovaikutusta ei voida esimerkiksi tarkastella jälkikäteen, koska Boforiin tai sen ympärille ei ole toteutettu viestintäkanavia, joista voisi tarkastella peliin liittyvää viestintää. Pelaajien tuottamat sivut eivät ole yleisesti käytettyjä, eivätkä ne tarjoa kovinkaan paljon tietoa pelin pelaamisesta.

Pelin ylläpitäjien mukaan pelillä on yli 70 000 rekisteröitynyttä käyttäjää, joista tuhannet ovat aktiivisia pelaajia. Noin puolet peliin rekisteröityneistä pelaajista ei ole noussut yhtään tasoa. Aktiivisimmat pelaajat ovat tasoilla 15–24. Siitä huolimatta, että pelin pitäisi tarjota juuri lapsille sopivaa pelikokemusta, suuri osa pelin pelaajista ei ole innostunut aktiivisiksi pelaajiksi. Lasten pelaamisen tutkimisen lisäksi pelaajien kokemusten avulla voidaan selvittää, millainen verkkopelin tulisi olla ja

miten sitä pitäisi kehittää, jotta peleistä kiinnostuneet lapset saataisiin innostumaan pelin pelaamisesta.

3.3 Tutkimusmenetelmä

Tässä tutkimuksessa tarkastellaan ja analysoidaan lasten pelaamista. Pelaamiskokemus on jokaiselle pelaajalle henkilökohtainen, joten on luonnollista tutkia pelaamista pelaajien omien kokemusten avulla. Tutkimus on perusteltua toteuttaa laadullisena, koska siinä on tarkoitus kuvata tutkittavien kokemuksia ilmiöstä (Hirsjärvi, Remes & Sajavaara 2009, 181). Koska tässä tutkimuksessa pyritään kuvaamaan pelaamiskokemusten laatua, ominaisuuksia ja merkityksiä, tutkimustavoite voidaan saavuttaa parhaiten laadullisin menetelmin. Seuraavaksi vertaillaan mahdollisia tutkimusmenetelmiä ja kuvataan tutkimuksessa käytetyt menetelmät.

Pelaajien kokemuksia ja pelin pelaamista koskeva tutkimusaineisto kerättiin käyttäen kahta laadullista menetelmää: haastattelua ja havainnointia. Mahdollisina aineistonkeruutapoina olisi voitu käyttää myös esimerkiksi kirjoitusmenetelmää – tarinoita tai päiväkirjoja – tai kyselyä. Pelaamisesta ja pelaamistavoista olisi voitu kerätä tietoa esimerkiksi lasten kirjoittamien tarinoiden tai päiväkirjojen avulla, mutta lapset eivät välttämättä vielä osaa kirjoittaa omista tekemisistään kovin tarkasti. Lisäksi olisi voitu tarkastella esimerkiksi Boforin pelaajien keskusteluja, mutta sellaisia ei pelin toteutuksesta johtuen ollut saatavilla. Aineistonkeruutapana päätettiin käyttää haastattelu ja havainnointi, koska ne soveltuivat lasten pelaamisen tutkimiseen.

Käyttämällä haastattelua ja havainnointia yhdessä voidaan saada monipuolisempaa tietoa tutkittavasta ilmiöstä (Tuomi & Sarajärvi 2009, 81). Havainnot voivat täydentää haastattelun avulla saatuja tietoja ja toisinpäin. Havainnot voivat esimerkiksi tuoda esille ristiriidan kerrotun ja toiminnan välillä, ja haastattelun avulla voidaan selventää havaittua käyttäytymistä. Tutkimuksessa haastattelua ja havainnointia käytettiin siis toisiaan täydentävinä menetelminä. Tutkimustilanteessa osallistujat pelasivat peliä ja heitä haastateltiin pelaamisesta ja samalla havainnoitiin pelin pelaamista. Seuraavaksi kuvataan käytettyjä menetelmiä.

Haastattelu

Haastattelu soveltuu hyvin tiedonhankintaan, koska sen avulla päästään lähelle lapsen elämysmaailmaa – hänen käsityksiään ja mieltymyksiään (Hirsjärvi & Hurme 2001, 128). Haastattelu toteutettiin teemahaastatteluna, jolla selvitettiin lasten kokemuksia Boforin pelaamisesta. Teemahaastattelu soveltuu hyvin kokemusten selvittämiseen, sillä sen avulla voidaan tutkia henkilön kokemuksia, ajatuksia, uskomuksia ja tunteita (Hirsjärvi & Hurme 2001, 36; 41; 48). Pelaamiskokemukset perustuvat jokaisen pelaajan henkilökohtaiseen kokemukseen pelistä, joten teemahaastattelu soveltuu hyvin niiden tutkimukseen.

Haastattelu mahdollistaa vapaamman keskustelun sekä esille tulevien asioiden selventämisen välittömästi haastattelutilanteessa (Tuomi & Sarajärvi 2009, 73–74). Teemahaastattelussa haastattelu toteutetaan tiettyjen ennalta rajattujen teemojen ohjaamana, mutta menetelmä mahdollistaa myös sen, että haastateltavat pääsevät vapaammin kertomaan omia kokemuksiaan ja käsityksiään (Tuomi & Sarajärvi 2009, 73–74). Teemat pohjautuvat aiempaan tutkimukseen pelaamisesta ja pelaamiskokemuksista. Haastatteluissa käytettiin apuna teemojen pohjalta muodostettua haastattelurunkoa, mutta kysymysten ja teemojen järjestys saattoi vaihdella tutkimustilanteittain. Haastattelun teemat olivat seuraavat:

- Pelaamistavat ja pelaamisen luonne
- Tehtävät
- Pelimaailma
- Pelin toteutus ja pelimekaniikka
- Vuorovaikutus
- Pelaamisen merkitys

Haastatteluiden suunnittelussa sekä kysymysten asettelussa on kiinnitettävä erityistä huomiota ymmärrettävyyteen ja siihen, että haastateltavat ovat lapsia (Hirsjärvi & Hurme 2001, 129–130). Esimerkiksi pelaamiseen ja peleihin liittyvät käsitteet mietittiin niin, että lapset ymmärtävät, mitä niillä tarkoitetaan. Lasten haastattelut eroavat aikuisten haastatteluista siinä, että tietoa saadaan enemmän ei-kielellisin keinoin. Lasten haastattelemisessa onkin käytetty esimerkiksi piirtämistä asioista kertomisen apuna. (Hirsjärvi & Hurme 2001, 129–30.) Pelaamista koskevan haastattelun apuna oli luonnollista käyttää pelin pelaamista.

Teemahaastattelun lisäksi tutkimustilanteet toteutettiin ryhmissä. Aiempien tutkimusten (ks. esim. Suoninen 2002; Ermi, Heliö & Mäyrä 2004; Olson 2010; Noppari 2014) mukaan lapsille on ominaista pelata yhdessä. Ryhmähaastattelun on sanottu sopivan hyvin tietojen saamiseen haastateltavien sosiaalisesta ympäristöstä (Hirsjärvi ja Hurme 2001, 61). Pelistä puhuminen muiden pelaajien kanssa voi olla lapsille tuttua, joten oletuksena oli, että pelaamistilanne olisi haastateltaville luontevampi, jos paikalla on useampi henkilö. Ryhmähaastattelu voi helpottaa tutkimuksen toteutusta, sillä tutkimustilanteessa lapset saattavat arastella haastattelua tai vierastaa haastattelijaa (Hirsjärvi & Hurme 2001, 63). Lisäksi ryhmähaastattelun avulla voidaan saada tietoa samaan aikaan usealta henkilöltä. Tämä auttaa etenkin tilanteissa, joissa kokemukset ovat muistinvaraisia. (Hirsjärvi, Remes & Sajavaara 2009, 206.) Esimerkiksi kysyttäessä, miten haastateltava on aloittanut pelaamisen, toisten kertomat kokemukset voivat helpottaa osallistujia muistamaan asioita. Ryhmässä haastateltavat voivat keskusteltaessa kommentoida asioita ja tehdä huomioita melko spontaanisti.

Haastattelua tehtäessä on otettava huomioon, että toisilleen vieraiden lapsien ryhmässä jotkut haastateltavista voivat olla dominoivia (Hirsjärvi, Remes & Sajavaara 2009, 206). Ryhmähaastattelun etuna on mahdollisuus saada usealta vastaajalta nopeasti monipuolista tietoa tutkittavasta ilmiöstä, mutta tilanteessa on pyrittävä antamaan tilaa tasapuolisesti kaikille osallistujille. Esimerkiksi kysymysten osoittamisella yksittäisille ryhmäläisille haastattelija voi pitää huolen siitä, että kaikki voivat osallistua ja kommentoida (Hirsjärvi & Hurme 2001 61–63).

Havainnointi

Havainnoinnin eduksi taas on sanottu se, että sen avulla voidaan saada välitöntä tietoa toiminnasta (Hirsjärvi, Remes & Sajavaara 2009, 208). Havainnointi soveltuu hyvin käytettäväksi sen selvittämiseen, millaista verkkopelin pelaaminen on ja miten lapset pelaavat peliä. Boforin pelaamista tai sitä, miten lapset käyttävät verkkopelejä, ei ole tutkittu aiemmin. On perusteltua käyttää havainnointia ilmiön ominaisuuksien selvittämiseksi, jos sitä ei ole aiemmin tutkittu (Tuomi & Sarajärvi 2009, 81).

Havainnointi valittiin aineistonkeruutavaksi, koska sen avulla voidaan saada sellaista tietoa, mitä osallistujat eivät osaa tai halua kertoa. Havainnointi myös soveltuu tilanteisiin, joissa osallistujilla voi olla kielellisiä vaikeuksia kuvata toimintaansa

(Hirsjärvi & Hurme 2001, 38). Lapset eivät välttämättä osaa kertoa pelaamisestaan, joten pelin avulla he voivat näyttää asian.

Käyttäytymistä ja kielellisiä ilmaisuja tarkkailtiin osana tutkimustilannetta, jossa myös haastateltiin osallistujia. Tutkimustilanteessa käytettiin haastattelun yhteydessä tehtävää, melko informaalia, osittain osallistuvaa havainnointia (Hirsjärvi & Hurme 2001, 37; Hirsjärvi, Remes & Sajavaara 2009, 210). Tutkimustilanteen alussa osallistujille kerrottiin, että heidän pelaamisestaan tehdään havaintoja. Havainnointi oli siis reaktiivista (Hirsjärvi & Hurme 2001, 37) Havainnoinnin kohteet määriteltiin ennen tutkimustilanteita. Valmiiksi määritellyt havainnoinnin kohteet olivat seuraavat:

- Pelaamisen aloittaminen
- Pelin pelaaminen
- Käyttöliittymä ja kontrollit
- Pelimekaniikan/ohjeiden ymmärtäminen
- Suhtautuminen ohjeisiin
- Suhtautuminen tehtäviin
- Onnistumiset
- Epäonnistumiset

Lisäksi kaikki tutkimustilanteet nauhoitettiin. Haastattelut äänitettiin mp3-nauhurilla ja ensimmäisen tutkimustilanteen jälkeen tilanteet päätettiin myös videoida. Videointi tehtiin, jotta havaintoja voitaisiin tarkistaa ja täydentää jälkepäin, jos joihinkin asioihin olisi ollut tarvetta palata.

3.4 Tutkimustilanteet

Aineistonkeruu aloitettiin tutkimuspaikkojen suunnittelulla ja haastateltavien rekrytoinnilla. Lapset saattavat reagoida haastatteluympäristöön voimakkaammin kuin aikuiset (Hirsjärvi & Hurme 2001, 130). Tutkimuspaikaksi pyrittiin valitsemaan rauhallinen ja kaikille osapuolille mahdollisimman neutraali tila. Vaihtoehtona pohdittiin tutkimuksen toteuttamista osallistujien kotona, mutta ryhmätilanteessa tila olisi asettanut ryhmän jäsenet epätasa-arvoiseen asemaan.

Tutkimustilaisuudet järjestettiin Ylen toimitiloissa Helsingin Pasilassa ja Tampereen Tohlopissa sekä Jyväskylän yliopistolla sen mukaan, mistä osallistujat olivat. Ylen ja yliopiston tilojen käyttäminen tutkimuspaikkoina toi tutkimukselle myös luotettavuutta: lasten tuominen tutkimukseen tutun instituution tiloihin oli varmasti vanhemmille helpompaa.

Tohlopissa ja Pasilassa tutkimustilana toimi palaverihuone ja Jyväskylässä ryhmäseminaaritila. Jokainen tiloista oli rauhallinen huone, jossa oli tietokone pelin pelaamiseen ja iso näyttö pelaamisen seuraamiseen niin, että osallistujat voivat istua kaikki yhden tietokoneen ääressä.

Osallistujien valinnassa pohdittiin sitä, että toisilleen tuntemattomien lasten rekrytoiminen haastatteluun, lupien saaminen ja aikataulujen yhtensovittaminen voisi osoittautua työlääksi. Vaihtoehtona mietittiin reaali maailman kaverusten käyttöä, koska rekrytointi olisi ollut yksinkertaisempaa ja tutkimustilanne olisi voinut olla luontevampi. Tutun kaveriporukan pelaamistavat ja -kokemukset olisivat kuitenkin voineet olla niin samankaltaisia, että ryhmähaastattelun tekeminen ei olisi tuottanut juurikaan lisäarvoa. Lisäksi Boforin pelaamisesta ei ollut saatavissa niin paljon tietoa, että olisi voitu olettaa peliä pelattavan kaveriporukoissa. Lopulta päädyttiin siihen, että useampi toisilleen tuntematon pelaaja voisi tuoda esille erilaisia kokemuksia ja useampia tapoja pelata. Käytännön toteutuksen helpottamiseksi tutkimusryhmien koko rajattiin enintään kolmeen osallistujaan.

Pelaajien rekrytointi aloitettiin lisäämällä Boforin sivuille ilmoitus (Liite 1), jolla haettiin vapaaehtoisia osallistujia tutkimukseen. Koska tutkimukseen rekrytoitavat olivat alaikäisiä lapsia, heiltä pyydettiin huoltajien yhteystiedot ja pelaajista kerättiin mahdollisimman vähän tietoja ennen vanhempien lupaa. Viestissä kerrottiin lyhyesti, että pelin kehittämisessä kaivataan pelaajien apua ja että tutkimus on osa pro gradu - tutkielmaa. Viestin yhteydessä oli ilmoittautumislomake, jonka kautta kiinnostuneet pelaajat voivat ilmoittaa halukkuutensa osallistua tutkimukseen. Mahdollisilta osallistujilta kysyttiin tässä vaiheessa nimi, ikä, mahdollinen tutkimuspaikkakunta, huoltajan nimi ja huoltajan yhteystiedot. Kaikki ilmoittautuneet saivat pelissä pienen palkinnon ja pelaajille kerrottiin, että tutkimukseen valittujen huoltajiin otetaan yhteyttä erikseen.

Seuraavassa vaiheessa kaikki kiinnostuksen osoittaneet jaoteltiin iän, heidän ilmoittamansa tutkimuspaikkakunnan ja pelaajan tason mukaan. Tavoitteena oli saada mahdollisimman monipuolinen ja kattava otos pelin kohderyhmästä ja valita tutkimukseen vähintään 9–12 osallistujaa. Joukosta rajattiin iän mukaan pois kaikki yli 12-vuotiaat. Tutkimukseen pyrittiin saamaan eri-ikäisiä ja pelissä eritasoisia tyttöjä ja poikia, jotta saataisiin mahdollisimman monipuolisia kokemuksia pelin pelaamisesta.

Mahdolliset osallistujat jaettiin 7–8-, 9–10- ja 11–12-vuotiaiden ryhmiin paikkakunnittain. Heistä pyrittiin muodostamaan ryhmiä tavoitteena saada tutkimustilanteisiin pelaajia, jotka olisivat suunnilleen samanikäisiä ja samalla tasolla pelissä. Samanikäisten ja samantasoisten pelaajien ajateltiin olevan helpompi puhua pelaamisesta yhdessä. Ryhmiä muodostettaessa otettiin puhelimitse yhteyttä mahdollisten osallistujien huoltajiin. Puhelussa esiteltiin tutkimus lyhyesti ja kysyttiin vielä lapsen halukkuutta ja mahdollisuuksia osallistua tutkimukseen sekä huoltajien suostumusta osallistumiseen. Mahdollisia osallistujia oli 50 ja noin puolen huoltajiin saatiin yhteys. Näistä osa asui liian kaukana tutkimuskaupungeista ja osa ei ehtinyt tuoda lapsiaan tutkimukseen.

Lopulta vanhempien suostumuksen saaneista pelaajista muodostettiin neljä tutkimusryhmää tutkimuspaikan sekä osallistujien iän ja pelaamiskokemuksen mukaan. Puhelun jälkeen osallistujien huoltajille lähetettiin sähköpostiviesti (Liite 2), jossa selvennettiin vielä haastattelun tarkoitusta sekä käytännön toteutusta. Sähköpostiviesti sisälsi perustiedot tutkimuksesta sekä tutkijan ja ohjaajan yhteystiedot. Eri tutkimusryhmiin valituille ehdotettiin sähköpostiviestillä mahdollisia haastattelupäiviä. Samalla viestillä vahvistettiin vielä kirjallisesti huoltajien suostumus lasten osallistumiseen. Aikataulujen yhtensovittaminen osoittautui rekrytoinnin haasteellisimmaksi osaksi ja tässä vaiheessa tutkimustilanteet päätettiin toteuttaa yksilö-, pari- ja ryhmätilanteina.

TAULUKKO 1 Tutkimustilanteet

Tutkimus-tilanne	Osallistujat	Ikä	Pelikokemus	Pelaajien taso	Kesto	Paikka
Yksilö	1 tyttö	12	2 vuotta	24	70 min	Jyväskylä
Pari	2 poikaa	8, 9	1 vuosi	7, 15	80 min	Tampere
Ryhmä	3 poikaa	10, 11, 12	1–3 vuotta	10, 11, 16	100 min	Helsinki
Ryhmä	2 poikaa, 1 tyttö	9, 9, 8	1–3 vuotta	9, 11,	100 min	Helsinki

Tutkimustilanteet on esitetty taulukossa 1. Tutkimukseen osallistui yhdeksän 7–12-vuotiasta lasta, joista kaksi oli tyttöjä ja seitsemän poikaa. Toteutuneissa tutkimustilanteissa oli yhdestä kolmeen osallistujaa. Osallistujat edustivat laajasti kaikkia ikäryhmiä, molempia sukupuolia ja eritasoisia pelaajia. Osallistujat olivat pelanneet peliä muutamasta kuukaudesta pariin vuoteen ja heidän agenttinsa pelissä olivat tasoilla 3–24. Yksi tutkimustilanne toteutettiin yksilöhaastatteluna Jyväskylässä, yksi tehtiin parihaastatteluna Tampereella, ja kaksi kolmen pelaajan ryhmähaastattelua tehtiin Helsingissä.

3.5 Tutkimuksen toteutus

Aineisto kerättiin huhtikuussa 2013. Tutkimustilanteessa osallistujat pelasivat Boforia vuorotellen, heitä haastateltiin ja samalla pelaamista havainnoitiin. Jokaisen osallistujan pelattua vuorollaan jatkettiin keskustelua ilman peliä. Tässä vaiheessa lasten keskittyminen alkoi hieman herpaantua, joten pidettiin pieni mehu- ja keksitauko. Tämän jälkeen tilanteet saatiin yhtä lukuun ottamatta vietyä sujuvasti loppuun. Yhdessä tutkimustilanteessa osallistujat eivät lopussa enää jaksaneet keskittyä ja keskustelu siirtyi Boforin pelaamisesta muihin aiheisiin. Kaikki haastatteluteemat saatiin tässäkin tilanteessa kuitenkin käsiteltyä.

Tilanteissa pelaajat keskittyivät pelaamiseen ja keskusteluun eikä keskustelujen nauhoittaminen näyttänyt vaikuttavan heihin. Vaikka tallennin oli pöydällä pelaajien edessä, he eivät kiinnittäneet siihen huomiota ensimmäisten minuuttien jälkeen. Videointikaan ei vaikuttanut häiritsevän osallistujia tai aiheuttanut heissä suurempia reaktioita.

Ensimmäiseen tutkimustilanteeseen vaikutti selvästi se, että haastattelun toteutus ei ollut vielä rutinoitunut, mutta yhden pelaajan haastattelemisen ryhmän sijaan vaati myös enemmän aikaa ja osallistujan aktivoimista. Pari- ja ryhmätilanteissa useamman osallistujan läsnäolo vaikutti vähentävän osallistujien jännitystä ja he myös täydensivät toistensa sanomisia sekä kyselivät toisiltaan pelaamisesta, mikä nopeutti tilanteen etenemistä. Toisaalta pari- ja ryhmätilanteet vaativat hiljaisempien huomiointia ja aktivointia enemmän, koska kokeneimmat pelaajat olivat usein aktiivisimpia ja välillä toiset tyytyivät vain täydentämään ja myötäilemään muiden sanomisia.

Haastattelut etenivät sujuvasti, mutta eivät täysin kronologisesti haastattelurungon mukaisessa järjestyksessä. Haastattelut olivat keskustelunomaisia ja teemoja käsiteltiin sen mukaan, miten osallistujat toivat asioita esille. Haastattelurungon teemoihin palattiin, jos oli tarpeen. Haastattelut olivat osaksi suunnittelemattomia, sillä ennakkoon valmisteltujen teemojen lisäksi pelaajilta kysyttiin myös tilanteessa esiin tulleita asioita. Haastattelukysymyksillä voitiin esimerkiksi vahvistaa havaintoja. Kysymysten avulla voitiin myös ohjata ryhmän toimintaa tutkimustilanteessa, esimerkiksi palauttaa aiheesta eksynyt keskustelu takaisin peliin ja pelaamiseen.

Havainnoinnin kohteet oli määritelty aiemmin ja lisäksi osa havainnoista tuli esiin tutkimustilanteessa. Tutkimustilanteessa havainnoitavat asiat saattoivat tulla esiin osittain päällekkäin. Esimerkiksi pelimekaniikan ja ohjeiden ymmärtämättömyys saattoi ilmetä toistuvina virheinä, ongelmina tai epäonnistumisena. Lisäksi haastattelujen ja havaintojen erottaminen ei aina ollut ongelmaton. Ne menivät usein limittyneinä; havainnot olivat pääasiassa haastattelun kontekstia. Havainnot kirjattiin lyhyesti paperille ja muistiinpanoja täydennettiin tilanteen jälkeen.

3.6 Aineiston käsittely ja analyysi

Tutkimuksen aineisto muodostuu yhdeksän pelaajan haastattelusta sekä heidän pelaamisestaan tehdyistä havainnoista. Tutkimustilanteet tallennettiin ja haastatteluaineistona oli neljä 70–100 minuuttista haastattelua eli yhteensä 260 minuuttia tallennettua äänimateriaalia. Haastattelut litteroitiin haastatteludialogista asiatarkesti siten, että kysymykset ja vastaukset kirjoitettiin yhtenäiseksi

kokonaisuudeksi. Tarkkuus on riittävä kiinnostuksen kohdistuessa haastattelussa esiin tuleviin asiasisältöihin, jolloin yksityiskohtaisempi litterointi ei ole tarpeen (Ruusuvaori 2010, 425). Jo tässä vaiheessa aineistoa valikoitiin, sillä litteroitaessa haastatteluaineistosta jätettiin pois keskustelut, jotka eivät liittyneet aiheeseen, kuten keskustelut, jotka käsittelivät menneen koulupäivän tapahtumia.

Yksityisyyden suojaamiseksi osallistujat identifioitiin lisäämällä vastauksien eteen h-kirjain ja numero esimerkiksi ”H1”, ”H2” ja ”H3”. Haastattelukysymykset erotettiin vastauksista omalla merkillä ”O”. Litteroitu materiaali järjestettiin niin, että kukin uusi lausuma alkoi uudelta riviltä ja materiaaliin lisättiin juokseva rivinumerointi. Käyttäen kirjasinkokoa 12 ja riviväliä 1 litteroitua materiaalia oli 54 sivua.

Kaikista tutkimustilanteista oli puolesta sivusta kahteen sivuun käsin kirjoitettuja havaintoja. Havainnointiaineiston käsittely aloitettiin kirjoittamalla kaikkien tutkimustilanteiden havainnot puhtaaksi ja listaamalla ne tekstiedostoon. Kaikkiaan kirjattuja havaintoja oli 92 kappaletta.

Molemmat aineistot analysoitiin käyttäen laadullista aineistolähtöistä, eli induktiivista, sisällön analyysiä (Miles & Huberman 1994, 10–12). Ennen sisällönanalyysiä tulee määrittää analyysiyksikkö, joka voi aineistosta riippuen olla esimerkiksi yksittäinen sana, lause, lauseen osa tai ajatuskokonaisuus (Tuomi & Sarajärvi 2009, 110). Haastatteluaineiston analyysiyksikkönä käytettiin ilmausta. Havaintojen analyysiyksikkönä käytettiin havaintoa

Miles ja Huberman (1994, 10–12) määrittelevät laadullisen aineiston sisällönanalyysin toiminnaksi, joka voidaan jakaa karkeasti kolmeen osittain samanaikaiseen vaiheeseen: aineiston redusointi (data reduction), aineiston esittäminen (data display) ja johtopäätösten tekeminen (conclusion drawing). Työvaiheet seuraavat toisiaan, mutta ovat osittain päällekkäisiä ja toisiinsa nivoutuneita. Tässä tutkimuksessa aineiston analyysiin sovellettiin Tuomin ja Sarajärven (2009, 108–113) tulkintaa kyseisestä induktiivisesta aineistolähtöisestä sisällönanalyysistä.

Aineiston redusoinnilla (data reduction) viitataan aineiston tiivistämiseen, tärkeän informaation poimintaan ja aineiston muokkaamiseen. Aineiston redusointi on

analyysin muoto, jossa lajitellaan, valikoidaan, hylätään tietoa ja järjestetään aineisto niin, että siitä voidaan tehdä ja tarkistaa johtopäätöksiä. (Miles & Huberman 1994, 11.) Redusoinnilla tarkoitetaan aineiston pelkistämistä eli tutkimustehtävän kannalta olennaisten ilmausten poimimista alkuperäisestä aineistosta (Tuomi & Sarajärvi 2009, 109).

Aineiston esittäminen taas viittaa analyysin vaiheeseen, jossa aineistosta valittu informaatio järjestetään tiivistetyksi esitettävään muotoon (Miles & Huberman, 1994, 11). Pelkistetyt ilmaukset klusteroidaan eli ryhmitellään alaluokkiin etsimällä pelkistetyistä ilmauksista aineistossa esiintyviä samankaltaisuuksia ja eroavaisuuksia. Samaa asiaa käsittelevät ilmaukset ryhmitellään ja yhdistetään luokiksi (Tuomi & Sarajärvi 2009, 110–111). Lopuksi tiivistetystä aineistosta tehdään johtopäätöksiä. Pelkistetyistä ilmauksista tehdyt luokat ovat alaluokkia, joista johdetaan yläluokkia ja ne järjestellään edelleen pääluokkiin. Näin edeten aineistosta voidaan rakentaa teoreettisia käsitteitä. Tätä työvaihetta kutsutaan myös käsitteellistämiseksi eli abstrahoinniksi. (Tuomi & Sarajärvi 2009, 111–112.)

Kun haastattelumateriaali oli purettu tekstiksi, siihen tutustuttiin huolellisesti ja aineisto jaettiin pienempiin kokonaisuuksiin sen käsittelyn helpottamiseksi. Aineisto järjestettiin uudelleen haastatteluissa käytettyjen teemojen mukaisesti. Jos aineisto kerätään käyttäen teemahaastattelua, on haastattelurunko käyttökelpoinen apuväline aineiston järjestelyssä (Eskola & Suoranta 2008, 153). Puheenvuorot järjestettiin sen mukaan, mitä haastatteluteemaa niissä käsiteltiin, ja aineisto jaettiin teemoittain omiin tekstitiedostoihinsa.

Jokainen osallistujan puheenvuoro lause tai virke analysoitiin kontekstissaan. Jos ilmaus oli osallistujan yksittäinen esiin tuoma asia, se poimittiin sellaisenaan. Osa analysoitavista puheenvuoroista oli tiukasti yhteydessä edelliseen tai seuraavaan lausumaan, jolloin ne muodostivat kontekstissaan yhtenäisen ilmauksen. Asiakokonaisuuden säilyttämiseksi näitä lausumia käsiteltiin yhtenä yksikkönä.

Haastatteluaineistoa pelkistettiin lisäämällä jokaisen ilmauksen eteen sen sisältöä kuvaava koodi. Koodin alkuosa kuvaa toimintaa yleisesti ja loppuosa tarkoittaa toimintaa, esimerkiksi:

- PST Pelaamisen syy, toteutus
- PSH Pelaamisen syy, haastavuus
- PSI Pelaamisen syy, itsetekeminen
- PSE Pelaamisen syy, eläytyminen
- PSP Pelaamisen syy, pisteet
- PSKV Pelaamisen syy, kavereiden voittaminen
- PSS Pelaamisen syynä saavutukset
- PSO Pelaamisen syy, kehittyminen/oppiminen

Koodi lisättiin systemaattisesti ilmauksen aloittavan sanan eteen. Joissain tapauksissa ilmausta voitiin kuvata useammalla koodilla. Pelkistetyt ilmaukset listattiin omaan tiedostoonsa. Haastatteluaineisto käytiin läpi teemoittain, ja aineistosta valittiin kaikki tutkimustehtävän kannalta tärkeät ilmaukset.

Jo listattaessa pelkistettyjen ilmausten koodeja niitä järjesteltiin erilaisiin luokkiin. Seuraavaksi tätä luokittelua jatkettiin järjestämällä pelkistetyt ilmaukset alaluokiksi. Alaluokkien muodostamisen jälkeen alaluokista yhdisteltiin yläluokkia. Lopuksi yläluokista muodostettiin vielä pääluokat. Seuraavassa luettelossa on esiteltyinä yläluokista muodostetut pääluokat sekä itse yläluokat:

- Pelaamisen luonne
 - Pelaamisaika
 - Pelaamispaikka
- Pelaamistavat
 - Pelaamistyyli
 - Muistiinpanot
 - Videot, tarina ja juoni
 - Tekstit & ohjeet
 - Videot
 - Aivon käyttäminen
 - Tasojen kokeminen
 - Harjoituskeskus
- Pelaamisen motiivit
 - Pelin toteutus/ pelin tyyli
 - Eteneminen, kehittyminen, saavutukset
 - Kilpailu/Voittaminen
 - Itsetekeminen/vaikuttaminen
 - Ulkoiset syyt pelata
 - Pääsee televisioon
 - Pelaamattomuus

- Pelimaailman kokeminen
 - Videot
 - Tasot ja saavutukset
 - Eläytyminen
 - Identifioituminen

- Merkitys
 - Pelaaminen yksi harrastus
 - Saavutukset pelissä
 - Vapaa-ajanvietto
 - Sukupuolen edustaminen

- Pelaajien vuorovaikutus
 - Vuorovaikutus pelissä
 - Vuorovaikutus pelaamistilanteessa
 - Pelaamisen synnyttämä vuorovaikutus

- Pelin toteutus
 - Pelimaailman toteutus
 - Videot
 - Äänet
 - Ohjeet
 - Aloitukset
 - Ongelmat
 - Aivo
 - Chat
 - Varusteet
 - Hahmot
 - Tasot

- Kehitys
 - Lisää tietoa
 - Lisää sisältöä
 - Vuorovaikutus
 - Mobiiliversio
 - Realistisuus
 - Palkitsevuus

Havainnointiaineiston analysointi aloitettiin pelkistämällä havainnot tiiviimpään muotoon. Esimerkiksi kaikki havainnot, jotka kuvasivat pelaajan tehneen kynällä muistiinpanoja pelkistettiin muotoon ”Muistiinpanojen tekeminen”. Tämän jälkeen pelkistetyt ilmaukset järjesteltiin uudestaan etsimällä havainnoista yhtäläisyyksiä ja eroavaisuuksia. Pelkistetyt havainnot järjesteltiin havainnon kohteen mukaisesti alaluokkiin. Näin muodostetut alaluokat yhdistettiin yläluokkien alle. Taulukossa 2 on kuvattuna esimerkki havaintojen analyysistä (ks. taulukkoa 2 seuraavalla sivulla).

TAULUKKO 2 Havainnointiaineiston analyysi

Havainto	Pelkistys	Alaluokka	Yläluokka
H4 katselee kaverinsa hahmoa ja vertailee saavutuksia	Pelaaja vertailee toisen(hahmon) saavutuksia omiin	Saavutusten vertailu	Kilpailu
Haastateltavat pätevät toisilleen suorituksillaan	Pelaaja pätee suorituksilla	Rehvastelu/Päteminen	
Pelaaja osoittaa toisen epäonnistuessa, että tietää, miten tehtävä suoritetaan	Oman kokemuksen osoittaminen toiselle	Kokemuksen korostaminen	
Pelaaja liioittelee tai pelaamiskokemuksiaan	Pelaaja liioittelee kokemuksia	Rehvastelu/Päteminen	

Lopulta saaduista yläluokista johdettiin pääluokkia. Seuraavassa luettelossa on esitettyä havaintojen pääluokat ja niiden alle järjestetyt yläluokat:

Pelaamistaidot

- Pelaaminen sujuvaa
- Pelaamisen ongelmat

Pelin vaikutus

- Uppoutuminen
- Pelimaailmaan eläytyminen

Pelaajien vuorovaikutus

- Kilpailu
- Osaaminen ja saavutukset
- Toisten auttaminen

Pelaamistavat

- Pelaamistyyli
- Toimintojen ja elementtien käyttö
- Juoni tärkeää
- Muistiinpanojen käyttö
- Ohjeiden käyttö

3.7 Lapset tutkittavina ja tutkimuseettiset ratkaisut

Tutkimuksen kohdistuminen nuoriin pelaajiin asetti tutkimuksen jo lähtökohtaisesti eettisen pohdinnan alle. Tietoa haluttiin kuitenkin saada juuri lapsilta itseltään. Lapsinäkökulma edellyttää, että tietoa saadaan lapsilta itseltään eikä muiden välittämänä (Strandell 1992). Lisäksi lapselle pitää antaa oikeus tulla kuulluksi ja nähdyksi omilla ehdoillaan, koska muuten ihmiselämästä jäisi tutkimatta hyvin olennaisia puolia (Kuula 2006, 147). Pelaaminen nähtiin sellaisena vapaa-ajanviettotapana, jonka tutkiminen ei pitäisi aiheuttaa osallistujille haittaa. Lasten osallistuminen tutkimukseen vaatii kuitenkin aina vanhempien luvan. Tutkimusta suunniteltaessa pohdittiin, miten lapsia voitaisiin rekrytoida tutkimukseen niin, että

heitä voitaisiin lähestyä huoltajien kautta ja näin heidän suostumuksensa lasten osallistumiselle olisi taattu koko prosessin ajan.

Osallistujia haettiin pelin kautta pelaajille lähetettävällä viestillä, jolla kerrottiin lyhyesti pelin pelaamista koskevasta tutkimuksesta. Viestin ja sen sisältämän lomakkeen tekstit laadittiin tarkasti pyrkien välttämään ilmauksia, jotka olisivat voineet aiheuttaa väärinymmärryksiä tai mielipahaa.

Lasta ei voi velvoittaa osallistumaan tutkimukseen ja lopullisen suostumuksen antaa tai on antamatta lapsi itse (Kuula 2006, 148). Osa huoltajista varmisti lapseltaan halukkuuden osallistua tutkimukseen vielä ensimmäisen yhteydenoton aikana, osa vahvasti osallistumisen sähköpostilla keskusteltuaan lapsen kanssa. Tämä oli hyvä, koska lasten motivoitumisen ja haastatteluun suhtautumisen kannalta on olennaista, ovatko he saaneet itse päättää haastatteluun osallistumisesta vai ovatko esimerkiksi heidän vanhempansa tai opettajansa velvoittaneet heidät siihen (Ritala-Koskinen 2001).

Kaikkien osallistujien huoltajat toivat lapset tutkimustilaisuuteen. Näin huoltajat saattoivat saada vielä konkreettisen kuvan tutkimuksen toteutuksesta. Tuomalla lapset paikalle huoltajat osaltaan vielä vahvistivat luvan lapsen osallistumiselle.

Tutkimuksen toteutuksessa ja haastattelukysymysten laatimisessa pyrittiin huomioimaan se, että tutkimukseen osallistuvat olivat 7–12-vuotiaita lapsia. Alle 12-vuotiaiden ajattelu ja sanavarasto ovat melko konkreettisella tasolla, joten tutkittaville ilmiöille on löydettävä sellaisia kuvauksia ja sanoja, jotka lapsi tuntee ja ymmärtää (Lahikainen, Kraav, Kirmanen & Maijala 1995, 102). Tutkimuksen toteutus suunniteltiin niin, että tarpeen mukaan tilanteen rentouttamiseksi voitiin pitää tauko, joka myös pidettiin kaikissa tilaisuuksissa. Lisäksi käyttämällä tutkimustilanteessa peliä voitiin tilanteeseen tuoda jotain lapsille tuttua, mikä saattoi helpottaa tilanteen jännittämistä.

Vaikka lasten pelaamisen tutkiminen nähtiin tutkimusaiheen neutraalin luonteen vuoksi mahdollisena, tuli tutkimuksen toteutuksessa kuitenkin huomioida lasten tutkimiseen liittyviä erityispiirteitä. Tutkimustilanteessa pyrittiin seuraamaan lasten käyttäytymistä ja reagointia heille mahdollisesti uuteen tilanteeseen.

Tutkimustilaisuuden alussa lapsille kerrattiin vielä perustiedot tilaisuudesta: sen kesto ja kulku. Osallistujille myös selvitettiin, että tilaisuus on osa pro gradu - tutkielmaa ja tuloksia saatetaan käyttää pelin kehittämisessä. Vielä ennen varsinaista tutkimustilannetta lasten kanssa juteltiin vapaammin pelaamisesta ja päivän kuulumisista yleisesti, jotta osallistujat saivat tottua rauhasa tutkijaan ja tilanteeseen.

Lapsi, joka ei ole totunut, että hänen ajatuksiaan otetaan vakavasti, voi kokea haastattelutilanteen omituisena (Ritala-Koskinen 2001). Tutkimustilanteissa pyrittiin osoittamaan, että lasten ajatuksista todella ollaan kiinnostuneita lasten ja annettiin lapsille aikaa vastata ja kertoa mahdollisesti pelin ulkopuolisistakin asioista. Näin haastattelusta voitiin tehdä lapselle mahdollisimman miellyttävä kokemus. Kun lapsi kokee, että häntä kuunnellaan ja hänen ajatuksiaan arvostetaan, voi haastateltavana oleminen olla hänelle myönteinen kokemus (Turtiainen 2001).

Keskeisimpiä eettisiä kysymyksiä tutkimuksen toteuttamisessa on pohtia, miten turvataan tutkimushenkilöiden yksityisyys, varmistetaan tutkimuksen luottamuksellisuus ja miten ollaan johtamatta haastateltavia harhaan. Tutkittavien henkilöllisyys ei saa paljastua tutkielmasta muille henkilölle, vaikka tutkija tunnistaisikin haastateltavat. (Eskola & Suoranta 2008, 56.)

Tutkimukseen osallistuneille painotettiin sitä, että aineistoon ei tutustu muut kuin tutkija ja että tutkimusraportti laaditaan siten, ettei osallistujia voi siitä tunnistaa. Osallistujien yksityisyydensuoja taattiin nimeämällä aineistossa osallistujat koodein. Litteroitaessa vastauksista häivytettiin tekijät, jotka voitaisiin yhdistää osallistujien henkilöllisyyteen, kuten viittaukset lasten läheisiin, asuinpaikkakuntiin ja muihin osallistujiin nimeltä. Muuten tutkimusprosessi ja tutkimuksen tulokset pyrittiin kuvaamaan mahdollisimman tarkasti ja todenmukaisesti. Lisäksi pelissä annettu palkinto annettiin kaikille mukaan ilmoittautuneille, joten palkinnon perusteella ei voi tunnistaa tutkimukseen osallistuneita. Näin kukaan muu kuin tutkija ei voi tunnistaa tutkimustilanteissa olleita tai yhdistää osallistujia tutkimukseen.

Aineistoa käsiteltiin luottamuksellisesti eikä sitä näytetty tai luovutettu muille. Tutkimusaineisto säilytettiin salasanalla suojatuissa tiedostoissa. Myös ensimmäisellä ilmoittautumislomakkeella kerätyt yhteystiedot tallennettiin salasanalla suojattuun tiedostoon. Yhteystietoluettelo säilytettiin alkuperäisessä

muodossaan niin, että pelaajien tietoja tai huoltajien yhteystietoja ei voi yhdistää tutkimukseen osallistuneisiin lapsiin. Tiedosto poistettiin tutkimuksen valmistuttua.

4 TULOKSET

Seuraavassa luvussa esitellään tutkimuksen tulokset. Tuloksissa esitetään haastatteluista ja havainnoista ilmenneet pelaamisen motiivit, pelaamisen ominaisuudet ja pelaamistavat sekä pelaamiseen liittyvä vuorovaikutus. Lopuksi esitetään ideat pelin kehittämiseksi.

4.1 Pelaaminen lasten elämässä

Pelaamisen motiivit

Haastattelujen mukaan erilaiset tekijät motivoivat lapsia pelaamaan Boforia ja sitä pelataan erilaisista syistä. Pelaamisen motiivina voi olla se, että pidetään pelin toteutuksesta ja tyylistä. Lapset pelaavat peliä kilpailun ja voittamisen sekä itsetekemisen, vaikuttamisen, pelissä etenemisen ja kehittymisen vuoksi. Motiivina voi olla myös muiden, kavereiden tai sisarusten, pelaaminen tai mahdollisuus päästä televisioon.

Haastattelujen mukaan yksi selkeä motiivi pelin pelaamiselle on se, että pelaajat pitävät pelin aiheesta ja toteutuksesta. Seuraavassa esimerkissä kaksi pelaajaa kuvaavat, että Boforissa on kivaa sen toteutus:

O: Mikä esimerkiksi tämän Boforin pelaamisessa on se, mikä on kivaa?

H2: Mää tykkään paljo tuollaisista agenttipeleistä

H3: Mä tykkään sellaisista missä tuota on jotain, että ansaitsee jotain experiencee niinku eli kokemuspisteitä vaa niinku ku pelaa siellä

O: Niinku tuossa

H3: Niin

O: Onko se sitten se, että saa niitä kokemuspisteitä, minkä takia on kiva pelata?

H3: Joo

Haastatteluista ja havainnoista kävi ilmi, että kilpailu toisten pelaajien kanssa toimii selkeänä motiivina verkkopelin pelaamiselle. Boforin pelimekaniikassa on selkeä kilpailullinen elementti, joka on toteutettu pisteiden, tasojen ja ranking-listojen avulla. Haastattelujen mukaan esimerkiksi harjoituskeskuksen pelejä voidaan pelata juuri kilpailun vuoksi. Niissä on kussakin pelissä oma ranking-listansa. Pelaamalla peliä paljon ja hallitsemalla sen hyvin voi nousta kyseisen pelin ranking-listalla. Esimerkiksi eräs osallistujista kertoi pelaavansa harjoituskeskuksen pelejä paljon ja hän olikin yhdessä pelissä ranking-listalla ensimmäisenä.

Havaintojen perusteella kilpailu ilmenee pelaamistilanteessa monella tapaa: lapset korostavat toiminnallaan sekä puheessaan omaa osaamistaan sekä paremmuuttaan, vertailevat saavutuksiaan toisten saavutuksiin ja jopa liioittelevat omia kokemuksiaan osoittaakseen olevansa parempia kuin toiset pelaajat. Haastattelujen mukaan pelaamisen motiivina voi olla kilpailu ja halu voittaa. Pelaajat haluavat voittaa muut pelaajat, olla parhaita jossain, kuten seuraava esimerkki osoittaa:

O: Haluatteko te kehittää tuota hahmoa vai kehittyä paremmaksi pelaajaksi itse?
 H7: Mä haluan tulla ykköseksi
 H9: Mä haluan olla paras

Haastattelujen mukaan pelaajia motivoi kehittyminen ja pelissä menestyminen. Pisteiden ja erilaisten tasomerkkien ja oman agentin edistyminen tasoilla voi olla tärkein motiivi pelata peliä. Pelaajat voivat tavoitella tiettyä agenttitasoa tai tiettyä pistemäärää tai tavoitteena voi olla mahdollisimman korkean sijoitus pelin ranking-listalla:

O: Onko teillä jotain tavoitteita tässä pelissä esimerkiksi noiden tasojen tai listojen kanssa?
 H3: Taso kahteenkymmeneen
 H2: Että olisi mahdollisimman korkealla, sitä ykkössijaa ranking-listalla
 O: Ai tavoittelet?
 H2: Joo tavoittelen
 H3: Se on melkein kaikkien tavoite
 H4: Mä yritän tähdätä siihen, että mä pääsisin topviis listalle

Vaikka pisteet liittyvät kilpailuun muiden kanssa, niin onnistuminen ja saavutukset pelissä voidaan kokea muutenkin tärkeäksi. Haastattelujen mukaan pelaajia motivoi pelaamaan se, että pelissä saa pisteitä, joilla pääsee pelissä eteenpäin. Esimerkiksi harjoituskeskuksen pelejä voidaan pelata oppimisen ja kehittymisen sekä omien pisteiden kartuttamiseksi sijoituksesta välittämättä. Haastattelujen mukaan pelaajat haluavat pelatessaan kehittyä ja edetä pelissä. Tähän ei välttämättä liity kilpailu toisten kanssa, vaan enemmän paremmaksi pelaajaksi tuleminen ja oman hahmon kehittäminen. Seuraavassa esimerkissä pelaaja kuvaa omaa suhdettaan hahmoon ja pelissä kehittymiseen:

O: Koetko sä, että sä kehität sitä hahmoa vai haluatko oppia enemmän niinku itse?
 H1: Mä niinku itsekin haluan oppia ja kehittyä, mutta on se kiva, että mun hahmostakin tulee sillain vähä niinku osaavampi, vaikka mä niinku osaisin siinä sen.

Pelaamisen motiivina voi olla, myös itsetekeminen ja vaikuttaminen. Haastattelujen perusteella lapsille on tärkeää, että he voivat liikkua pelin maailmassa, tutkia sitä ja suorittaa tehtäviä sekä ilmaista itseään vaikuttamalla omaan agenttiinsa. Pelaaminen koetaan mieluisaksi tekemiseksi, koska peliin voi itse vaikuttaa. Seuraava esimerkki

kuvaa, kuinka vaikuttamismahdollisuuksien takia pelaaja pelaa mieluummin Boforia kuin katsoo tv-ohjelmaa:

O: No katsotko mieluummin telkkaria kun pelaat, esim. tässä Boforissa niin katotko sä mieluummin sitä ohjelmaa vai pelaat itse?

H1: Kyllä mä mieluummin pelaan, koska sitten siinä saa itse vaikuttaa siihen, kun siinä [ohjelmassa] se on vähä silleen, että ei voi, nyt kun sekään ei tule suorana lähetyksenä niin ei, ja ei muutenkaan vaikka tulisikin suorana lähetyksenä niin ei siihen oikein voisi vaikuttaa, että, mitä ne siellä tekee, mutta tähän voi vaikuttaa ja tätä voi itse niinkun pelata. Sitten siellä telkkarissa ne tekee sen itse ja mä en voi täällä muuttaa sitä, mikä on jo kuvattu ja tehtyä. Kumminkin mä ehkä pelaan tätä.

Toisaalta pelin pelaamisen motiivit voivat tulla pelin ulkopuoleltakin. Haastatteluista ilmenee, että selkeä syy pelin pelaamiselle on myös lasten halua päästä televisioon. Osallistujat studiokilpailuun valitaan Boforin pelaajista, joten peliä pelataan, koska sen avulla voi päästä ohjelmaan. Seuraava esimerkki kuvaa äärimmillään sitä, että peliä pelataan vain televisioon pääsemisen toivossa:

O: Jos peli on helppo ja sinun mielestä tarinatkin on tylsiä niin, minkä takia tämä peli sitten on kuitenkin kiinnostava?

H7: Kiinnostaa, kiinnostaa se vaan, että pääsee telkkuun

H8: Mä haluan vaa telkkuun myös

Pelaamisen motiivi voi olla myös se, että muut pelaavat kyseistä peliä. Haastattelujen mukaa Boforia voidaan pelata sen takia, että esimerkiksi kaverit tai sisarukset pelaavat. Haastatteluista ilmenee, että pienemmät sisarukset pelaavat tai ovat halunneet aloittaa pelaamisen isomman sisaruksen pelaamisen myötä. Seuraavassa esimerkissä isovelji ei osaa kertoa, mikä Boforista tekee kiinnostavan, mutta pikkuveli esittää suoraan, että pelaa Boforia, koska isovelikin pelaa:

O: Mikä tässä sitten teidän mielestä oli kiinnostavaa?

H4: En mä tiedä

H5: No mä menen yleensä kaikkeen mihin toi mun velikin menee.

Motivaatio pelin pelaamiseen voi syntyä siitä, että isompi sisko tai veli pelaa, mutta jos pienempi sisarus on pelissä parempi, voi motivaatio pelin pelaamiseen vähentyä ja johtaa jopa pelaamisen lopettamiseen, kuten seuraavassa esimerkissä:

O: Pelaatteko te veljen kanssa tuota?

H6: Joskus, joskus, koska mun isovelji ei enää pelaa tuota-- kun se ei ymmärrä niistä et, kun pitää tehdä niitä päättelytehtäviä, että esim. mitkä numerot ja nämä niin sitten se menee niissä sekaisin ja sitten se rupeaa raivostumaan. Yhdenkin kerran se yritti varmaa kolme tuntia ja sitten se ei osannut yhtään niin heti, kun mä tulin koulusta kotiin ja heti, kun mä pääsin koneelle niin mä tein sen niin sitten sitä rupesi kyllästyttää ja sitten se lopetti ton

Haastatteluista kävi ilmi myös syitä siihen, miksi lapset eivät pelaa Boforia tai pelaavat vähemmän. Haastateltavat kertoivat pelaavansa peliä pääasiassa kotona.

Yksi syy pelin pelaamattomuuteen on se, etteivät lapset ole kotona. Toinen syy pelaamattomuuteen voi olla se, ettei peliä ehditä pelata muilta harrastuksilta. Haastatteluista ilmeni myös, että jotkut haluaisivat pelata peliä enemmänkin, mutta eivät pelaa, koska pelissä ei ole tarpeeksi tekemistä. Osallistujien mukaan pelillä ei ole enempää pelaajia, koska toiset lapset eivät koe peliä kiinnostavaksi.

Pelaamisen piirteitä

Pelaajat kertoivat haastatteluissa tutustuneensa peliin joko kaverien kautta, katsottuaan ohjelmaa tai löydettyään pelin sattumalta internetistä. Haastattelujen mukaan pelin pelaamisen aloittaminen oli lapsille helppoa ja rekisteröityminen oli ainoa asia, jonka pelaajat saattavat kokea hankalaksi salasanojen keksimisen ja muistamisen sekä vaaditun sähköposti osoitteen takia. Kaikilla osallistujilla ei ollut omaa sähköpostiosoitetta ja lapset kertoivat usein tarvinneensa apua vanhemmiltaan juuri rekisteröitymisvaiheessa.

Haastattelujen mukaan sen lisäksi, että Boforia pelataan yksin, sitä voidaan pelata kaverien tai sisarusten ja apua tarvittaessa vanhempien kanssa. Pääasiassa pelaaminen tapahtuu kuitenkin yksin tai parina kaverin tai sisaruksen kanssa. Haastatteluista kävi ilmi, että lapset pelaavat kuitenkin paljon yksin. Lapsille pelaamisessa voi olla motivoivaa juuri tekeminen itse. Yksin pelaaminen näyttää olevan joillekin lapsille tärkeä osa pelaamista: sen avulla voidaan osoittaa, että osaa ja selviää ilman muiden apua. Haastatteluissa lapset kertoivat ylpeinä, kuinka olivat tehneet tehtävän aivan itse tai etteivät olleet tarvinneet kenenkään apua vaikeankaan pulman ratkaisemiseen.

Haastattelujen mukaan lapset pelaavat Boforia pääasiassa kotona. Peliä pelataan satunnaisesti kaverien luona tai kaverien ollessa kylässä. Peliä pelataan myös muissa paikoissa, kuten mummolassa tai joskus koulussa, jos siihen saadaan lupa. Uudet viikkotehtävät julkaistaan aina sunnuntaisin esitettävän ohjelman jälkeen ja haastattelujen mukaan peliä pelataankin pääasiassa viikonloppuisin. Haastattelujen perusteella voidaankin sanoa, että pelin pelaaminen liittyy selkeästi muista velvollisuuksista ja menoista poikkeavaan vapaa-ajan viettoon. Seuraavissa esimerkeissä pelaajat kuvaavat pelaamisen ajankohtaa:

O: Milloin sitten pelaatte tätä peliä?

H1: No yleensä viikonloppuna. Silloin on eniten aikaa, eikä ole läksyjäkään.

O: Kuinka usein te pelaatte tätä peliä?

H2: Mä pelaan pelipäivinä eli lauantaina ja sunnuntaina

--

H9: Mä katon niinku yleensä tossa kerran viikossa sunnuntaiamuna.

O: Kun se uusi tulee?

H9: Nii. Mä katon sen tvstä ja sitten katon tuleeko joku tehtävä ja sitten menen

Haastatteluista ilmeni, että lasten elämässä pelaaminen vertautuu muihin harrastuksiin ja tekemiseen. Mahdolliset harrastukset ja esimerkiksi ulkona leikkiminen voivat kuitenkin mennä lasten ajankäytössä pelaamisen edelle. Esimerkiksi harjoituksissa käynti voi rytmittää arkea ja aikaa pelaamiselle on viikonloppuna:

H6: Heti, kun nyt mulla tulee harkkoja, niin mä aion mennä joka ikiseen harkkaan, ku mä pystyn. Niin periaatteessa se on hyvä, kun mun äiti on sitten neljältä kotona, niin meiän pitää heti lähtee, mutta nyt, kun mulla on se turnaus niin sen jälkeen kun mä meen yökylää yhdelle kaverille niin sitten sunnuntain mä saan pelaa enemmän, kun vaa kaks tai tunnin niin stten mä aion tehdä ne kaikki tehtävät.

Haastatteluissa lapset vertasivat pelaamiseen käyttämäänsä aikaa myös esimerkiksi läksyihin tai kouluaineeseen käyttämäänsä aikaan. Yleensä Boforia pelataan noin tunti kerrallaan. Yhdellä pelikerralla saatetaan tehdä vain yksi tehtävä tai useita tehtäviä riippuen tehtävän vaikeudesta ja pelaajan taidoista. Pelaajalla voi olla myös tapana tehdä vain yksi, uusin tehtävä, per pelaamiskerta. Haastattelujen mukaa pelaajat käyttävät tehtävään yleensä 10–15 minuuttia. Hankalampiin tehtäviin saatetaan käyttää puolikin tuntia.

Haastattelujen mukaan peliin käytettävä aika vaihtelee muiden harrastusten ja perheen käytäntöjen mukaan. Lasten tietokoneen käyttöä säädellään monissa perheissä. Pelaamiseen käytettävään aikaan vaikuttaa jonkin verran lasten vapaa-ajan ja pelaamisen kontrolloiminen. Jotkut vanhemmat asettavat lapsille selkeät pelipäivät, peliajat ja tietokonevuorot, mutta lapset voivat myös saada pelata vapaasti ilman rajoja.

Haastatteluista ilmeni, että pelaaminen usein vain yksi monista tietokonevuoroilla tehtävistä asioista. Lasten tietokoneella käyttämä aika jakautuu erilaisten kiinnostuksen kohteiden kesken. Seuraava esimerkki kuvaa pelaajan tyypillistä pelaamiskertaa ja tietokonevuoroa:

H4: Aina sunnuntaisin, kun se viikkotehtävä tulee niin mä teen sen, et aina sunnuntaisin pelaan

O: Kuinka kauan te sitten pelaatte?

H4: No mä niinku sen viikkotehtävän pelaan ja sitten katon, että onko siellä mitään kilpailuita, niinku yleisöhaasteita niin mä ilmoittaudun niihin, sitten mä meen johonkin youtubeen tai jonnekin -- sitten seuraavana sunnuntaina uudelleen

Tutkimuksen osallistajat olivat pelanneet peliä puolesta vuodesta kahteen vuoteen. Tämä näkyi jonkun verran pelaajien pelaamistaidoissa. Havaintojen mukaan kokeneempien pelaajien pelaaminen oli hyvin luontevaa. Pelin käyttäminen oli sujuvaa ja ongelmatonta. Haastattelujen mukaan pelin aloittaminen vaatiikin hieman harjoittelua. Hieman vähemmän pelanneilla oli havaittavissa pelin käyttämisessä joitain ongelmia. Havaintojen mukaan keskeisimmän ongelmat ilmenivät toimintojen käytössä ja kirjoittamisessa. Toimintojen käyttö oli joillekin pelaajille hieman kankeaa, eivätkä he pyydetessä meinanneet löytää joitain toimintoja. Tottumattomuus peliin ilmeni etenkin pelaamisen ja kirjoittamisen hitautena. Toisaalta pidempään pelanneilla lapsilla pelin käyttö oli hyvinkin rutinoitunutta ja haastatteluista ilmeni, että osa paljon pelanneista voi kokea, että peli ei ole kyllin haastava. Seuraava esimerkki kuvaa, kuinka pelaaja on pelannut samoja pelejä niin paljon, että osaa ne jo ulkoa:

H1: T Tämänkin kohdan mä muistan hyvin. Sitten, kun näitä pelaa nimittäin paljon, niin alkaa muistaa ulkoa, että, mitä pitää tehdä missäkin. – Tätä mä en oo pelannut vähään aikaa niin mä en muista. -- Mutta näinhän se meni.

Haastatteluista ja havainnoista kävi ilmi, että osallistajat tekevät muistiinpanoja suorittaessaan tehtäviä. Haastatteluiden mukaan muistiinpanojen tekemiseen ja tärkeiden asioiden tallentamiseen voidaan käyttää perinteistä kynää ja paperia tai esimerkiksi kännykkäkameraa. Lapset kirjoittavat tarvittavia tietoja paperille, jotta muistavat ne ja voivat seuraavassa kohdassa esimerkiksi valita numerot oikeassa järjestyksessä. Pelaajat saattavat pitää asioiden muistiin merkitsemistä tehtävän suorittamisen kannalta tärkeänä ja ilmiselvänä pelaamiseen kuuluvana toimintana, kuten seuraava esimerkki kuvaa:

H3: Se pitää hei merkitä sitä paperii se messagen toi tuloksista.

O: Teetkö sä sillee vai? Mihin sä

H3: Se pitää tehä sillee.

O: Nii mihin sä ne merkitset?

H3: #PMM Hei annatko paperii, tuolta pitää merkitä ne messagen tulokset ja ne pitää syöttää ”Pelikauppa Pikselitaivaassa”

O: Onko sulla tapana merkata aina paperille jotain mitä tuolta tulee?

H3: Jep!

Kirjoittamisen sijaan pelistä voidaan myös ottaa kännykkäkameralla kuva, josta muistettavat asiat voidaan tarkistaa myöhemmin. Haastattelujen mukaan pelaajat käyttävät kännykkää myös yhteyden pitämiseen toisiin pelaajiin, koska Boforissa pelaajat eivät voi olla yhteydessä toisiin. Puhelimen käyttämisestä käsitellään tarkemmin pelaamisen vuorovaikutusta käsittelevässä luvussa 4.3.

Pelaamistavat ja -tyylit

Haastattelujen mukaan lapsilla on useita tapoja pelata Boforia. Pelaajat voivat käyttää tehtävien suorittamiseen erilaisia taktiikoita: niitä voidaan suorittaa kohta kohdalta seuraten tarkasti ohjeita tai tehtävä voidaan tehdä päättelemällä ja kokeilemalla ohittaen videot ja ohjeet tai jopa onnistuen sattumalta. Haastattelun mukaan tehtävä voidaan tehdä myös esimerkiksi sisaruksia matkien ja näiltä mallia ottaen.

Haastatteluista ja havainnoista kävi ilmi, että Boforia voidaan pelata joko *kokemuslähtöisesti* tai *suorituskeskeisesti*. Haastatteluista kävi ilmi, että erilaiset kiinnostuksen kohteet johtavat erilaisiin tyyliin pelata peliä. Havaintojen mukaan pelaajat voivat seurata juonta tarkasti ja olla kiinnostuneita pelimaailmasta ja sen tapahtumista. Toisaalta pelistä voidaan poimia vain tehtävien suorittamisen ja pulmien selvittämisen kannalta tärkeimmät tiedot ja keskittyä viikkotehtävien suorittamiseen. Haastatteluista kävi ilmi, että erilaiset tavat pelata Boforia voivat vaihdella kuitenkin jonkin verran tilanteen ja pelaajan mielialan mukaan. Toisinaan pelaaja voi haluta vain tehdä nopeasti tehtävät pois, mutta toisinaan syventyä pelimaailman tutkimiseen tarkemmin.

Erilaisia pelaamistapoja kuvaa hyvin se, miten haastatteluaineiston mukaan pelaajat suhtautuvat pelissä näytettäviin välivideoihin. Kokemuslähtöisesti pelaavat haluavat katsoa videot ja kokevat ne tarpeelliseksi tiedoksi sekä tärkeiksi pelin tarinan kannalta. Pelaajat ovat kiinnostuneita pelimaailmasta ja voivat eläytyä vahvasti sen hahmoihin ja tapahtumiin. Tällaiset pelaajat haluavat saada kaiken tarjolla olevan tiedon pelimaailmasta ja seuraavat videoita ja lukevat tekstit ja ohjeet. Tarina koetaan tärkeäksi osaksi peliä ja videot, äänitykset ja tekstit koetaan osaksi tarinaa.

Suorituskeskeisesti pelaavat voivat kokea videot turhiksi ja tylsiksi. Pelaajat saattavat laittaa videot aina pois tai eivät käytä pelatessaan edes ääniä ja tarkistavat tärkeimmät asiat tehtävän tiivistävästä tekstistä. Peliä voidaan myös pelata lukematta tekstejä, vähätellen ohjeita ja pelaten vain viikkotehtävää tai pienempiä pelejä. Kokemuslähtöisesti pelaavat voisivat nähdä, että esimerkiksi tarina menee ohi ilman videoiden katsomista. Heidän näkökulmasta suorituskeskeisesti pelaavat lapset pelaavat peliä seuraamatta tarinaa.

Videoiden katselu on yhteydessä siihen, miten eritavoin pelaavat kokevat tarinat ja niiden seuraamiseen. Haastatteluista kävi ilmi, että tarinat voidaan kokea tärkeäksi osaksi pelikokemusta. Tarinaan voidaan kokea liittyvän kaikki pelistä saatava tieto: ohjelma, videot, äänet, esittelyt ja muut tekstit. Näitä kaikkia seuraavat pelaajat näkevät pelin tarinan kokonaisvaltaisena viihdekokemuksena, jossa he ovat pelaajana mukana. Videot rakentavat kontekstia tehtävien ympärille avaten pelaajalle tarinoita, tapahtumia ja asioita tehtävien sekä tarinoiden taustalta. Toisenlaista näkemystä kuvaa se, että pelaajat voivat myös kokea voivansa seurata pelin tarinaa katsomatta videoita ja seuraamatta ohjelmaa. Oma tekeminen, pelissä eteneminen ja tehtävien suorittaminen koetaan tällöin tarinaa tärkeämmäksi.

Pelaajilla voi myös olla erilaisia tyyliä pelata Boforia. Haastattelun perusteella erilaisia tyyliä kuvaavat *harhailu*, *seikkailu* ja *tutkiminen*, *etsiminen* sekä *kokeilu*. Erilaiset tyylit pelata Boforia liittyvät myös eri pelaamistapoihin.

Haastattelujen mukaan lapset pitävät pelimaailmassa harhailusta. Harhailun tarkoituksena ei välttämättä ole tehtävän suorittaminen ja tehokas eteneminen pelissä, vaan enemmän pelimaailman havainnointi ja yllätyksellisten ja mielenkiintoisten asioiden tarkastelu.

Seikkaileminen ja tutkiminen ovat myös samankaltaisia vapaampia pelimaailmaan ja sen sisältöön tutustumisen keinoja. Haastattelujen mukaan näiden molempien avulla pelaajat toivovat löytävänsä uusia kohteita pelissä ja lisätietoja pelaamisen tueksi.

Etsiminen kuvaa myös tavallista tyyliä pelata Boforia. Pelin maailmasta voi löytää piilotettuja esineitä, salaisia viestejä tai aivokoodeja, joiden avulla voi saada uusia asioita pelissä. Näiden asioiden löytämiseksi niitä voi joutua etsimään pelimaailmasta. Esimerkiksi pelin kartalla ja kohteissa saatetaan vain liikkua painellen mahdollisia asioita, joista voisi löytyä jotain uutta tai piilotettua.

Tehtäviä voi myös suorittaa hieman samalla tyylillä kokeillen erilaisia keinoja tai vaihtoehtoja tehtävän tai pienemmän pulman ratkaisemiseksi. Kokeilemiseen liittyy myös se, että pelaajat eivät tarkkaan tiedä, mitä tehtävässä tulisi tehdä tai, mikä on tehtävän tavoite, mutta haluavat vain ratkaista sen ja päästä eteenpäin. Tähän liittyy

myös se, että tehtävää pelataan paljon intuitiivisesti. Pelaajat voivat esimerkiksi kokeilla eri vaihtoehtoja niin kauan, että jokin ratkaisu tuottaa tulosta tehtävässä etenemiseksi.

Haastatteluista ilmeni selkeä eroavuus pelaamistapojen välillä tarkasteltaessa suhtautumista ohjeisiin. Ohjeet koetaan selkeiksi, mutta kaikki eivät niitä käytä. Toisille pelaajille tekstit ja ohjeet ovat tärkeitä, ja he kokevat tarvitsevansa apua ja lisätietoa tehtävien suorittamiseen. Lapset voivat kuunnella ohjeet tarkasti ja lukea tekstit ennen tehtävien tai pienempien pelien pelaamista. Peliä voidaan myös pelata kokeilemalla ja päättelämällä oikeat toimintatavat ja tavoitteet pelin tapahtumista. Tällaisessa pelaamistyyliä ohjeisiin tutustutaan tarpeen tullen vasta, jos pelissä epäonnistutaan. Haastattelujen ja havaintojen perusteella pelaajat, jotka eivät lue ohjeita, eivät aina ymmärrä pelimekaniikkaa tai pelin toteutusta. Havaintojen mukaan pelaaja saattaa vastoinkäymisiä kohdatessaan luulla pelissä olevan virheitä, vaikka syy väärään tulkintaan johtuu pelaajan tietämättömyydestä. Seuraava esimerkiksi kuvaa, kuinka harjoituskeskuksen peliä pelatessaan pelaaja ei ymmärrä, miksi hän ei saa pelissä saavuttamiaan pisteitä:

H3: Tässä on muuten bugi! Mä olen kokeillut, että mä en saa ikinä näitä agenttipisteitä, mitä mun pitäisi saada näissä peleissä.

[Pelaa harjoituskeskuksen peliä]

H3: Mää en edes pelannut. Mä sain siitä satanelkytsemän agenttipistettä, vaikka mä luovutin heti. - Mitä mä en saanut niitä pisteitä!

Esimerkin tapauksessa pelaajan harjoituskeskuksen pelissä saavuttamat pisteet kasvattavat hänen kokonaispisteitään vain, jos hän saavuttaa kyseisellä yrityksellä enemmän pisteitä kuin hänen edellinen ennätyksensä kyseisessä harjoituskeskuksen pelissä on ollut. Jos pelaaja olisi tutustunut ohjeisiin, hän saattaisi tietää, mitä pelissä pitäisi tehdä ja miten pisteitä voi ansaita.

4.2 Pelimaailman kokeminen

Pelin toteutus

Haastattelujen ja havaintojen mukaan lapset kokevat pelimaailman yleisesti kiinnostavaksi ja melko hyvin toteutetuksi. Pelimaailma on toteutettu niin, että se sopii pelin tarinaan. Seuraava esimerkki kuvaa sitä, miten pelimaailman kaupunki sopii pelaajan mielestä pelin tarinaan agenttiseikkailusta tulevaisuuden kaupungissa:

O: Mites toi pelimaailman tyyli, vaikuttaako se siihen, että se maailma on kiinnostava?

H1: Ehkä minua eniten viehätti se, että tämä kaupunki on tällainen hieno, tai sellainen nykyaikainen, sellainen vähä tulevaisuuden kaupunki silleen just, että kaikki on silleen siistiä ja rakennuksetkin on sisältäpäin vaikka kuinka siistejä.

Toisaalta haastattelujen mukaan pelimaailman toteutus on melko yksinkertainen ja eloton. Pelimaailman kaupungissa ei liiku autoja, ihmisiä eikä siellä ole kaupungille normaaliksi koettua liikettä ja elämää. Pelaajat voivatkin kokea pelimaailman kuolleen näköiseksi:

O: Mitä mieltä te olette yleensä tästä maailmasta tuossa?

H4: On tämä ihan hyvä, mutta se tarvis niinkun jotain, kun kirjautuu niin siinä näkyy vähä niinku kuolleen näköinen maailma

Pelimaailma voidaan kokea liian yksitoikkoisena samanvärisine taloineen ja katuineen. Pelimaailman yksinkertaista toteutusta kuvaa hyvin se, että eräs osallistuja kuvaa pelin kaupunkia sellaiseksi, että sen voisi helposti rakentaa esimerkiksi Lego-palikoista:

H3: No sehän näyttää ihan siltä, että laittaa vaan muutaman Legopalikan, sellaista, mitä toi on, ihan sellainen tyhjä palikka, missä ei ole mitään päällä ja laittaa siihen pari tuota, parituhatta valkosinistä ja mustaa rakennusta. Sitten se on siinä.

Pelimaailman toteutukseen kaivattaisiinkin lisää eloa ja liikettä. Pelimaailman toteutukseen kaivataan parannuksia, joita käsitellään enemmän pelin kehittämistä käsittelevässä luvussa 4.5

Pelimaailma on toteutettu niin, että vuoden ajat näkyvät pelin kartalla. Haastattelujen mukaan tämä koetaan kivaksi lisäksi ja tämän koetaan lisäävän tunnetta pelin realismista. Pelaajat voivat kokea kivaksi sen, että vuodenaikojen vaihtuminen samaan tahtiin lisää pelimaailmaan yhteyttä reaali maailmaan:

O: Kuinka paljon olet huomannut, että tuo pelimaailma vaihtelee?

H1: Joo kesällä toi [kartta] on ihan vihree ja talvisin siellä on just lunta

O: Lisääkö se sitte sitä tunnetta siihen?

H1: Joo koska esim no nyt kun on ollu luntaki [viittaa ulos], ni sitte täälläki oli lunta. Ni on se vähä sillei kumminki kiva että se on sille, et ois se vähä sellasta hassua että se [kartta] ois ihan vihree ja siellä kukkis kaikki kuka. Et on se kiva, että on sillai talvella on valkonen kaupunki.

O: Tuleeko siitä sitten sellainen, se on yhteydessä tähän oikeaan maailmaan?

H1: Joo, se on hauskaa, koska siitä tulee sitten sellainen tunne et tämä ois niinku enemmänkin totta.

Pelin äänet ja videot tukevat pelimaailman kokemista. Haastattelujen mukaan pelin äänien koetaan sopivan peliin ja luovan agenttipeliin sopivaa salaperäisyyttä. Hahmot on esitetty sellaisina, kuin ne kuvitellaan. Myös ääninäyttelyn koetaan sopivan peliin hyvin. Pelaajien mukaan videotkin sopivat pelimaailmaan huolimatta

siitä, että peliä saatetaan pelata täysin huomioimatta videoita. Haastatteluista kävi ilmi, että videoiden koetaan kuitenkin olevan mielenkiintoisia ja sisältävän tarpeellista tietoa sekä tehtävästä että pelimaailmasta. Toisaalta teksteissä kerrotaan tiivistetysti tehtävästä samat asiat kuin videoissa, joten videot voidaan myös kokea turhiksi.

Tehtävien toteutus

Haastatteluista ilmenee, että lapset pitävät pelin tehtäviä kiinnostavina. Riippuen pelaajan kokemuksesta jotkut tehtävät voidaan kuitenkin kokea hieman liian helpoiksi tai vaikeiksi. Vaikeustasoa kuvataan yleisesti aineistossa sopivaksi tai helpoksi. Etenkin peliä enemmän pelanneet voivat kokea tehtävät jopa liian helpoiksi.

Haastatteluista kävi ilmi, että vain yksittäisiä tehtäviä pidetään todella haastavina. Jotkut haastateltavat mainitsivat yksittäisiä tehtäviä, joihin ovat joutuneet pyytämään vanhemmiltaan apua, mutta muuten tehtävät suoritetaan itse. Esimerkiksi nopeutta tai reaktioita vaativat tehtävät koetaan vaikeimmiksi. Etenkin näihin tehtäviin liittyvät aikarajoitukset tekevät niistä vaikeita, kuten seuraava esimerkistä käy ilmi:

- O: Mitä mieltä olet noin yleensä juonista ja tarinoista näissä [tehtävissä] Miltä toi kuulosti?
 H1: No jännittävältä, ja sellaiselta salaperäiseltä ja se kuulostaa mun mielestä hyvältä, jos se kuulostaa tuolta niin se on silleen, että tekee mieli heti pelata se. Et ne on ihan hyvin tehty.
 O: Onko ne tehtävät vaikeita?
 H2: Ei ole
 H3: Paitsi ne, missä pitää nopea
 H2: Niin Messagen niin kaikki lukituspelit
 H2: Siellä pitää avata koodilla lukkoja, siihen tarvitaan älyä ja nopeat refleksit
 O: Et ei ole mitään avainta?
 H2: Ei, koodilla
 O: Ja te ette ole tiennyt sitä koodia?
 H2: No se pitää niin kun selvittää
 H3: Ja sitten siellä on vielä nopeus, et pitää tiettyssä järjestyksessä painaa niitä
 O: Onko ne sitten vaikeita?
 H3: No joo, siinä on varmaa 30 sekuntia aikaa

Haastattelujen mukaan tehtävien toteutuksessa on mielenkiintoista niiden yllätyksellisyys. Lapset pitävät siitä, että he eivät tiedä, mitä pelissä tapahtuu:

- H4: Mun mielestä tähän pitäisi niinku, on nämä tehtävät tai no nuo pelit, että ei koskaan tiedä mitä pelejä sieltä tulee tai sellai. Ei koskaan tiedä, et se on siinä jännää. Tai jos pääsee uusiin paikkoihin, ei koskaan tiedä mitä sieltä löytyy.

Haastatteluista kävi ilmi, että pelaajat kokevat, että tehtävien suorittaminen vaatii älyä. Tehtävät on toteutettu usein moniosaisina pulmatehtävinä, joissa pelaajan pitää

erilaisia pienempiä pelejä suorittaen kerätä johtolankoja päätehtävän ratkaisun päättämiseksi. Haastatteluista kävi ilmi, että sellaiset tehtävät, joita ei ymmärretä, koetaan vaikeiksi tai ne ovat aiheuttaneet vaikeuksia. Jos tehtävän tavoite tai suoritustapa on vaikea ymmärtää, ”tajuta”, vaikeuttaa se luonnollisesti tehtävän tekemistä:

H1: Just ne tiirikointitehtävät, silloin vähä aikaa sitten, tai silloin kun niitä nyt tuli. Niin silloin niissä oli vähä vaikeuksia ja sitten jotain tiirikoinnin tyyppisiä niin niitä mä en oikein meinannut tajuta ja sitten se oli vähä vaikeata.

Tehtävien suorittaminen vaatii muun muassa erilaisten vihjeiden yhdistelyä ja päättelykykyä, ”älyä”, jota voidaan harjoitella harjoituskeskuksen peleissä, kuten pelaaja seuraavassa esimerkissä kuvaa:

H2: Näistä kehittyy vähä, niin saa vähä enemmän kunnon älyä noihin kunnon tehtäviin. –
Näissä tarvii ratkaista, näissä tarvii älyä ja samoin niissä itse tehtävissä tarvii vähä älyä

Tehtävien voidaan myös kokea kehittävän pelin ulkopuolisia taitoja. Esimerkiksi nopeita refleksejä vaativa tehtävä voi kehittää lapsen silmä-käsi -koordinaatiota. Haastattelujen mukaan lapset kokevat, että tehtävistä voi oppia niiden ratkaisemissa tarvittavia kykyjä ja taitoja. Tehtävät voivat kehittää esimerkiksi pelaajan päättelykykyä, matemaattisia taitoja tai muistia:

O: Oletteko huomanneet, että noista pelin tai tehtävien tekemisestä olisi oppinut jotain?

H4: On siinä salettii jotain oppinut - en nyt osaa sanoo

H6: Mä oon joskus kun olen tehnyt niitä Aivojuttuja, et pitää muistaa ne numerot, niin sitten mä enemmän muistan ne numerot ulkoa

Mahdollisia oppimiskokemuksia sekä tehtävien vaativuutta kuvaa myös se, että pelaaminen voidaan kokea kognitiivisesti rasittavaksi. Tätä kuvaa esimerkiksi haastatteluissa tehtävien tekemisen vertaaminen koulutehtäviin tai läksyjen tekoon, kuten seuraavassa esimerkiksissä:

O: Mites nuo, mitä näissä tehtävissä pitää tehdä, niin, onko ne teidän mielestä, kuinka vaikeita?

H8: Ehkä vähä, koska mä en millää jaksaa enää miettiä, ku mä oon tehny läksyt

Harjoituskeskuksen pelaaminen

Haastatteluista kävi ilmi, että harjoituskeskus koetaan hieman erilliseksi muusta pelimaailmasta, mutta sen nähdään liittyvän pelimaailmaan ja tukevan pelissä vaadittavien taitojen oppimista. Harjoituskeskuksen pelejä enemmän pelanneet saattavat pitää niitä helppoina, mutta muuten ne koetaan sopivan haastaviksi. Pelien koetaan olevan hauskoja, koska pulmien ratkaisu vaatii älyä. Harjoituskeskus on toteutettu niin, että pelaaja saa sinne uusia pelejä palkintona pelissä saavutetuista

tasoista. Jos pelissä etenee hitaasti, samojen harjoituskeskuksen pelien pelaaminen voi alkaa kyllästyttää pelaajaa. Harjoituskeskuksen toteutus ylipäättään jakaa pelaajien mielipiteitä: pelejä ei pelata ollenkaan, koska niitä voidaan pitää tylsinä. Harjoituskeskuksen pelejä saatetaan pelata pelikokemuksen täydentämiseksi, esimerkiksi, jotta saataisiin kylliksi pisteitä uuden tason saavuttamiseksi:

H1: Niin. Ja sitten, jos siinä on kestänyt kauhean vähän aikaa tai jos se on helppo, niin sitten mä saatan mennä ihan vaa, jos mä haluisin vaikka päästä seuraavalle tasolle, niin saatan pelata harjoituskeskuksen pelejä, kun niistä saa pisteitä.

Haastatteluista kävi ilmi, että harjoituskeskuksen pelejä pelataan oppimisen ja pelien hallitsemisen takia. Haastattelujen mukaan pelaajat haluavat kehittyä paremmiksi pelaajiksi ja harjoituskeskuksen koetaan tarjoavan älyllisiä haasteita, joissa kehittyminen voi auttaa myös tehtävissä. Toisaalta haastattelujen mukaan harjoituskeskuksen pelit voidaan kokea myös tylsiksi, yksitoikkoisiksi ja tyhmiksi. Seuraava esimerkki kuvaa, kuinka pelaaja on pelannut harjoituskeskusta, niin paljon, että hän voi pelata jopa hieman leikitellen:

O: Pelaatteko te paljon näitä harjoituskeskuksen tehtäviä?

H7: Kyllä mä pelaan tätä, kun mä osaan jo kaikki ihan, että mä oon saanut montakin kertaa iha tällei, "iha yhel kädel" – että ei tipu yhtää. Mä laitoin joskus tällei, että tossa on tasasta [vaikeuttaa tehtävän suorittamista]

O: Ihan tahallaa?

H7: Nii, sitten laitan joskus näin, niinku tällä tavalla suoristan [kasattavat palikat alkavat kaatua, joka ei ole tavoitteena]

Saavutukset pelissä

Pelimaailman kokemiseen liittyy myös vahvasti saavutukset pelissä. Boforissa pelaajat voivat nousta tasoja saadessaan kyllin paljon pisteitä. Tasojärjestelmä osoittaa pelaajan saavutuksia ja kehittymistä pelissä. Haastattelujen ja havaintojen mukaan saavutukset ovat monesti tärkeitä, mutta kaikki pelaajat eivät kuitenkaan suhtaudu niihin yhtä intohimoisesti. Haastatteluissa kävi ilmi, että pelaajat suhtautuvat tasoihin vaihtelevasti. Voi olla, että tasoilla ei ole mitään merkitystä tai pelaajat haluavat edetä pelissä juuri mahdollisimman korkealle tasolle. Pelistä tietyille tasoille pääsemisestä pelaaja palkitaan tasomitaleilla ja harjoituskeskukseen avautuvilla uusilla peleillä, mutta peliä voi silti pelata nostamatta tasoa.

Boforissa on ilmoitettu korkeimmaksi tasoksi 35. Tämä voidaan tulkita niin, että ilmoitetun korkeimman tason saavutettuaan pelissä ei voi edetä. Haastattelujen mukaan pelaajat saattavat pitää saavutuksia pelissä jopa niin tärkeinä, että

lopettaisivat, jos eivät enää voisi saavuttaa pelissä uusia asioita, kuten seuraava esimerkki osoittaa:

O: Mitäs sitten tapahtuu?

H4: No sitten jos on päässyt korkeimmalle tasolle, niin osa saattaa lopettaa. Sitten, jos on pääsy niinku sen läpi. Tasoja lisää

Haastatteluista ja havainnoista ilmeni, että saavutusten ja kokemusten tuominen esiin on lapsille tärkeää. Havaintojen mukaan lapset korostavat omia kokemuksiaan ja tutkimustilanteessa he toivat esille omia saavutuksiaan ja esittelivät pelissä saamiaan palkintoja ja ranking-sijoituksia. Vaikuttaa, että pelaajilla on tarve tuoda esille omat saavutuksensa pelissä ja korostaa niitä toisille pelaajille, esimerkiksi luettelemalla erilaisia suorituksiaan:

H3: Mä en ole just tätä tehtävää tehnyt – mä olen tehnyt tämän, tämän, tämän, tämän, tämän ja sitten tämän. Toi oli muuten tosi vaikea!

Haastattelujen mukaan saavutuksiin voidaan suhtautua melko välinpitämättömästi. Esimerkiksi pelissä saavutettavat tasot voivat olla pelaajalle melko yhdentekeviä. Koska Boforia voi pelata nostamatta tasoa tehden viikkotehtäviä ja keräten vain pisteitä, pelaaja voi kokea, että tasoilla ei ole pelaamisen kannalta mitään merkitystä.

Eläytyminen pelimaailmaan

Haastattelujen ja havaintojen mukaan pelimaailman kokeminen yhdistyy siihen, miten pelaajat eläytyvät tarinaan ja pelimaailmaan sekä samaistuvat pelissä esiintyviin näyteltyihin hahmoihin ja omiin agenteihinsa. Haastatteluista ilmeni, että lapset saattavat puhua pelimaailman tapahtumista ja näytellyistä hahmoista kuin viitaten todellisiin asioihin. Näytellyt hahmot koetaan osaksi tarinaa ja pelimaailmaa ja pelaajilla on tv-ohjelman ja pelin aiempien tapahtumien perusteella syntynyt tietty käsitys siitä, millaisia pelissä esiintyvät näytellyt hahmot ovat. Tv-ohjelman tapahtumat luovat pelin ympärille oman tarinan ja todellisuuden, jota peli toistaa.

Havaintojen mukaan pelaajat voivat uppoutua peliin etenkin suorittaessaan tehtäviä. Lasten pelatessa peliä tutkimustilanteessa he keskittyivät tehtäviin tarkasti, mikä ilmeni esimerkiksi niin, että pelaava lapsi ei reagoinut kysymyksiin tai kuullut kysymystä ollenkaan. Tehtävää suorittanut osallistuja oli hiljaisempi ja osallistui keskusteluun paljon vähemmän kuin muut. Havaintojen mukaan muu toiminta

samanaikaisesti keskittymistä vaativan pelaamisen kanssa voi olla pelaajalle haastavaa. Erityisesti tilanteet, jotka vaativat kuuntelua ilman mahdollisuutta lukea asiaa tekstinä, kiinnittivät osallistujien huomion tiukasti peliin. Toisissa rauhallisemmissa tilanteissa taas pelaajat saattoivat keskustella vapaasti tekemisistään, selostaa pelin tapahtumia ja reagoida tapahtumiin esimerkiksi kommentoimalla niitä ääneen.

Havaintojen mukaan lapset voivat peliin uppoutumisen lisäksi eläytyä pelimaailman tapahtumiin reagoiden niihin esimerkiksi ihmetellen, yllättyen tai iloiten. Pelin tapahtumiin eläytyminen voi ilmetä esimerkiksi tehtävistä innostumisena. Havaintojen mukaan yhdessä pelatessaan pelaajat voivat kannustaa toisiaan tehtävän suorittamisessa ja odottaa innokkaina tehtävän oikeaa vastausta.

Pelimaailman todellisuuteen eläytyminen ilmeni hyvin haastatteluissa lasten kertoessa pelin tapahtumista, siinä esiintyvistä hahmoista tai aiempien tehtävien tai ohjelman tarinoista. Seuraava esimerkki kuvaa, kuinka pelaajat päivittelevät sitä, että eräs pelissä esiintyvä hahmo esiintyy yllättäen heidän suorittamassaan tehtävässä:

H3: Täällä on muutama ihminen täällä aulassa -
 H2: Höh Bambi, mitä Tattari..
 H3: Mitä se tuolla tekee, mitä tatarintoimittaja tekee –
 Mitäs se Boforin median toimittaja oikein tuolla yliopistossa tekee? Ehkä rupes opiskelee taas...
 H2: Nii!
 H3: Heh, joo ”Tulin haastattelemaan Kultalaa, mutta ei tainnut tulla mitään. Noh onpahan aikaa huoltaa nämä kynsiparat” Heh
 H2 ja H3: [naurua]
 H3: Heh ”Kyllä minä tästä jutun repäisen -- illan Bambi-show’hun”
 O: Onko Bambi tässä pysyvä hahmo?
 H2: Joo on se melkein joka kerta tässä
 H3: Joo paitsi sellaisissa mikä ei yhtään liity Bofori mediaan

Eläytymiseen kuuluu myös se, että pelaajat voivat jatkaa ja täydentää mielikuvituksellaan pelimaailmaa pelin ulkopuolelle. Pelimaailmaan ja sinne kuviteltuihin tilanteisiin voidaan eläytyä oman hahmon avulla. Hahmojen ulkonäköön voi itse vaikuttaa, joten hahmot voidaan luoda agentin näköisiksi, sellaisiksi, että ne sopivat pelin maailmaan. Pelimaailmassa ei näy muita ihmisiä ja omaa hahmoakaan ei näe pelissä muuten kuin profiilin kuvassa. Oman hahmon ulkonäkö voidaan silti suunnitella tarkkaan esimerkiksi niin, että hahmo ei erottuisi kuviteltujen tavallisten ihmisten joukosta:

H1: Mä vaihdoin tämän nyt vasta, silleen et mulla oli täältä nämä aika tavalliset housut – nämä. Et mulla oli tollaset vähä tavallisemmat et se vaikuttaisi enemmän tavalliselta, koska no agentti niin sehän on vähä silleen et se ei saa paljastua silleen. Niin mä ajattelin sen kannalta.

O: Minkä takia te olette sitten tehnyt noista tuon näköiset?

H4: Mä olen niinku katsonut silleen et kyllä sen agentin pitää sulautua niinkun väkijoukkoon, että sen pitää olla silleen style sen tyyppin. Mullakin on sellaiset aurinkolasit, ettei sitä henkilöllisyyttä tiedä

H5: Mulla taisi olla, olikohan mulla kanssa aurinkolasit.

O: Miten sä olet valinnut tuon hahmon?

H9: Se näyttää hienolta musta. Normaali puku, siviilipukuiselta.

O: Oletko sä tehnyt niin, että se EI näytä agentille?

H9: No niinku

Lapset voivat eläytyä oman hahmonsensa avulla pelimaailmaan kuvittelemiinsa tilanteisiin. Haastattelujen mukaan oman hahmon ulkonäköä mietitään tarkasti sopimaan jopa tilanteisiin, joita pelissä ei edes ole. Tällainen eläytyminen kuvaa hyvin pelaamisen leikillisyyttä, joka tukee pelaajien luovuutta. Pelaajat voivat miettiä esimerkiksi, millainen hahmon tulee olla pärjätäkseen erilaisissa tilanteissa, joihin agentti voisi joutua. Seuraava esimerkki kuvaa, miten pelaaja on suunnitellut oman hahmonsensa sellaiseksi, että se soluttautuisi roistojen joukkoon:

O: Miten sä olet valinnut tuon hahmon?

H7: Ja mä tykkään laittaa semmoisen kovis-

H9: Joku prätkä varmaa herättäisi liikaa huomiota silleen kadulla

H7: Niinku seka-asu. Mulla on siksi sellainen kovis niinku, et ihan mielikuvituksessa jos olisi semmoinen tehtävä jossa olisi pahiksia paljo niin mä näyttäisin itse pahikselta.

Peliin luodut omat hahmot voidaan kokea myös roolihahmoina, joiden kautta pelaaja näkee ja kokee pelimaailman. Pelaaja voi samaistua hahmoon niin, että kokee näkevänsä pelin tapahtumat ikään kuin hahmonsensa silmin, kuten seuraavassa esimerkissä:

O: Pelissähän ei ole muita hahmoja. Pitäisikö sinun mielestäsi ne hahmot tai sun oma hahmo näkyä tuolla?

H1: Ei sitä tarvii, koska tämä on vähä niinku, mä olen tottunut siihen, että tämä on vähä niinkun se agentti näkisi niinku [omilla] silmillä tuon, että siinä ei niinku näy sitä agenttia, että ei se niinku haittaa vaikka se on sille. Koska no eihän itseäkään nämä, jos vaikka seisoo tuossa oven edessä, niin ei sitä sitten silleen nää tuosta sivusta itseä. Silleen, et se on näin ihan hyvä.

Pelaajat voivat myös samaistua omaan hahmoonsa luomalla siitä haluamansa näköisen. Haastattelusta kävi ilmi, että oman hahmon avulla pelaajat voivat ilmaista itseään, itseensä liittyviä haaveita tai toiveita tai omia mieltymyksiään. Pelaajalla voi olla ihailunkohteita, esikuvia tai roolimalleja, joihin samaistumista voidaan ilmaista lainaamalla heiltä piirteitä omalle hahmolle. Tällaisia voivat olla esimerkiksi fiktiiviset hahmot, kuten piirrossarjan hahmo, josta pelaaja pitää:

O: Millä perusteella sä sitten olet tehnyt sun hahmon?

H8: No kaikilla sellaisilla kivoilla, mä vähä yritin näyttää yhdeltä Yumilta yhdessä ohjelmassa.

H8: Mä tykkään Yumista, koska kun mä ajattelin et kun mä leikkaan tukan niin mä leikkaan sen just Yumin tukan kokoiseksi.

Oman hahmon ulkonäön avulla voidaan myös samaistua todellisiin ihmisiin. Seuraava esimerkki kuvaa, miten omien mieltymystensä lisäksi pelaaja käyttää hahmossaan motoristi-lentäjäisästään lainaamiaan piirteitä:

- O: No näytätkö tuota sun omaa hahmoa
 H7: Kovis jätkä
 O: Millä perusteella sä olet tehnyt tuollaisen hahmon?
 H7: Mä tykkään niiku tällaisesta nahkatakista ja mä tykkään
 H9: Ai toi saa prätämäisen vaikutelman
 H7: Niin niinku prätkä niin, mä olen itse ajanut prätkällä, mun iskän, ja lentänyt itse lentokonetta. Mun iskällä on.
 H9: Niin semmoista kauko-ohjattavaa
 O: Vai sellaista mihin itse voi mennä sisään?
 H7: Niin mun iskä on ostanut, se on lentäjä itse. Se [lentää] - pienellä koneella.
 O: Oletko sä sitten valinnut tuon hahmon silleen, että mistä sä tykkäät?
 H7: Niin, joskus mä haluan, että tatuoinnit näkyy, mutta sitten mä taas vaihdan taas nahkatakia

Haastattelujen mukaan lapset voivat samaistua myös pelin päähenkilöinä esiintyviin agentteihin Puumaan ja Kleopatraan. Pelaajien on pelissä liityttävä toiseen kyseisten agenttien tiimeistä, ja samaistuessaan näihin agentteihin pelaajat samaistuvat myös tiimiinsä. Oman joukkueen agenttiin voidaan samaistua esimerkiksi Puuman tai Kleopatran sukupuolen, ulkonäön, käyttäytymisen tai muiden ominaisuuksien vuoksi. Seuraava esimerkki kuvaa, miten edellisessä esimerkissä hahmoaan esitellyt pelaaja identifioituu joukkueeseensa, omaan hahmoonsa ja tiimiinsä agenttiin, Puuma, yhdistämiensä samojen ominaisuuksien kautta:

- O: Katsotaanko ne videot sieltä Päämajasta?
 H9: Mene Puumaa ensin, klikkaa Puumaa, Puuma on parempi
 H8: Ei kun Kleopatraan
 H9: Ai surkeaan Kleopatraan
 O: Onko teidän mielestä toi Kleopatra-
 H7: Toi on näköinen, tämmöinen ilkeä!
 H9: Se näyttää noita-akalta toisin, kun Puuma
 O: Onko se Puuma sitten jollain tapaa kovempi tyyppi?
 H9: On se on sellainen prätkä-äijä, joka on hyvätapainen

Pelaajat voivat myös ilmaista kokemustaan tai osaamistaan oman hahmonsa avulla. Haastattelujen mukaan pelaaja voi pyrkiä ilmaisemaan hahmonsa ulkonäön avulla esimerkiksi kehittymistään pelissä. Seuraava esimerkki kuvaa, miten pelaaja on halunnut ilmaista etenemistään pelissä ja kehittymistään agenttina hahmonsa ulkonäön muuttamisen avulla:

- O: Onko sinulla joku syy, millä perusteella sinä lähdit sitä vaihtamaan tuollaiseksi, että se ei enää ollutkaan tavallisen näköinen?
 H1: No ehkä mä niinkun halusin vähä jo silleen, kun mä olen nyt tuolla tasolla 21kin, ja sitä mä halusin vain ehkä näyttää tai mä halusin et mun tyyppi näyttää ehkä kumminkin vähän enemmän agentilta tai silleen ja sitten mä halusin vähä just silleen vaihtelua. Se on ollut pitkään samoissa vaatteissa.
 O: Ai et tulisi vähä esille siinä myös se, kun olet noussut ylös noilla tasoilla?
 H1: Joo.

Pelissä omille hahmoille voi valita erilaisia varusteita. Haastattelujen mukaan varusteet voivat auttaa pelaajia eläytymään pelimaailmaan. Vaikka varusteita ei voi hyödyntää pelissä, pelaajat voivat miettiä mahdollisuuksia käyttää niitä ja valitsevat varusteita sen mukaan. Seuraava esimerkki kuvaa, miten pelaaja on valinnut varusteet kuvitellen mahdollisia tilanteita, joissa niitä voisi käyttää:

O: Onko sulla ollut jokin ajatus, että, mitä sä haluat näyttää sillä, että sulla on nuo varusteet?
 H1: No ei oikeastaan, paitsi, että niin tietty et vähä niinku ne sopisi tälle tai silleen et ne olisi kumminkin sellaisia siistin näköisiä ja että niistä olisi hyötyäkin, jos niitä sitten joskus tulisi sellainen juttu, että niitä voisi käyttää. Esim. just kellokamerasta, niin siitä voisi olla hyötyä, jos haluisi ottaa salaa vaikka jonkun kuvan tai silli. Mutta tästäkin voisi olla tästä maalispraystä hyötyä, mutta ei ole ehkä tullut sellaisia tilanteita, missä sitä ehkä tarvis.

Haastattelujen mukaan varusteiden toteutus voidaan kuitenkin kokea myös pelimaailmaan eläytymistä vaikeuttavana asiana. Varusteet voidaan kokea irrallisina pelaamiseen liittymättöminä asioina juuri sen takia, ettei niitä voi käyttää. Seuraava esimerkki kuvaa, kuinka pelaajat kokevat tämän takia varusteet merkityksettömäksi osaksi peliä:

O: Onko teillä noita varusteita?
 H7: Mä en vaa tiedä mitä järkee niissä on?
 O: Meinasin just kysyä, et mitä niitä te olette valinneet?
 H7: Ei ku mitä järkee niis on?
 H9: Niin ei ne edistä mitää
 O: Onko ne sitten-
 H7: Ne on niinku tavallisia varusteita
 H9: Nii ne on hyödyttömiä

4.3 Verkkopelin pelaamiseen liittyvä vuorovaikutus

Tässä luvussa käsitellään Boforin pelaajien vuorovaikutusta. Pelin pelaamiseen näyttäisi liittyvän sekä vuorovaikutusta pelissä, vuorovaikutusta pelaamistilanteessa että pelaamisen synnyttämää vuorovaikutusta. Vuorovaikutus pelissä viittaa peliin ja pelimaailmaan välittömästi liittyvään vuorovaikutukseen. Pelaamistilanteen vuorovaikutuksella taas tarkoitetaan yhdessä pelaamiseen liittyvää vuorovaikutusta. Nämä molemmat liittyvän välittömästi pelaamiseen. Pelaamisen synnyttämällä vuorovaikutuksella viitataan pelin ja pelaamisen välillisesti synnyttämään, pelaamisen ulkopuoliseen vuorovaikutukseen.

Vuorovaikutus pelissä

Haastattelujen ja havaintojen mukaan pelaajat voivat olla pelissä vuorovaikutuksessa muiden pelaajien kanssa. Vuorovaikutus pelin sisällä voi liittyä toisten tiedostamiseen, tuttujen ja tuntemattomien hahmojen vertailuun ja kilpailuun

saavutuksilla. Vuorovaikutus voi liittyä myös oman joukkueen tai sukupuolen edustamiseen.

Muiden pelaajien tunteminen ja tarkastelu näyttäisi liittyvän selkeästi Boforin pelaamiseen. Haastatteluista kävi ilmi, että vuorovaikutus pelissä liittyy selkeästi läsnäoloon pelimaailmassa. Vaikka peliä pelataan usein yksin, samalla kuitenkin tiedostetaan muiden pelaajien läsnäolo pelimaailmassa. Haastattelujen mukaan pelistä tiedetään yleensä niiden kaverien hahmoja, joiden kanssa peliä pelataan yhdessä. Osallistujat tiesivät pelistä esimerkiksi joidenkin koulukaveriensa hahmoja. Haastattelujen mukaan pelissä tiedettyjen kaverien hahmojen määrä vaihtelee jonkun verran. Vaikuttaisi olevan ominaista, että joko pelaaja ei tiedä muita Boforia pelaavia tai useat pelaajan kaverit pelaavat. Esimerkiksi pelaaja saattaa tietää pelistä vain yhden kaverin hahmon tai ”kaikki” lapsen kaverit pelaavat peliä:

O: Oliko sinulla ketään koulussa tai luokalla, joka pelaa tätä?

H5: Ei

H4: Meidänkään koulussa ei ole ketään, joka pelaa Boforia, paitsi H5

H6: -- Sitten mun kaveri, kun mä olen ennen asunut [toisessa kaupungissa], niin kaikki mun ystävät melkein pelasi

H6: Joo ja sitten täälläkin [uudessa kotikaupungissa] on kavereita, jotka pelaa.

Haastattelujen mukaan kavereiden hahmoja voidaan katsella, niiden kehitystä seurata sekä vertailla kaverin pisteitä ja varusteita omiin. Toisen hahmosta voidaan myös saada ideoita ja inspiraatiota oman hahmon muokkaamiseen. Näin toisten pelaajien tiedostaminen ja heidän hahmonsensa voivat vaikuttaa omaan pelikokemukseen ja sen sisältöön.

Tämän lisäksi haastattelujen ja havaintojen mukaan lapset voivat kilpailla pelaamisessa kaveriensa kanssa suorituksillaan. Hahmojen vertailu on osa kilpailua, mikä voi motivoida lasta pelaamaan lisää. Toisten suorituksia tarkkaillaan ja pyritään tulemaan kavereita paremmaksi.

O: Mikä sulla on syynä siihen, että suoritat niitä tehtäviä?

H7: No kun joskus mä olen silleen, et joskus mä olin jo saanut nämä bittipedot, ja mietin, että miten mä voin päästä 20 tasolle sitten mä katoin tämä on uusi ja avasin sen ja sitten mää pääsin heti 20 levelille ja sitten taas heti 21 levulle. Niin silleen niinku. Ja mä pelaan yleensä siksi -- kun mulla on vähä semmoinen, että kun mun kaverit pääsee jo kohta 22 levelille niin sitten samalla mä haluan olla kaikkia edellä, siksi mä haluan joskus pelata että mä olen ekana.

Hahmojen vertailu voi myös motivoida saavuttamaan uusia ominaisuuksia tai etsimään esineitä, joita toisella on ja itseltä vielä puuttuu. Seuraavassa esimerkissä pelaaja katselee pelissä kaverinsa hahmon profiilia:

O: Mitä te sitten katsotte noista muista pelaajista yleensä?

H4: Mä katson yleensä ne tasot -- aa se on 21 tasolla, hitsi täytyy vielä ohittaa se

H4: Hähää sillä on saman verran mitaleita, kun mulla, mutta mulla on Kehitysmitali ja sillä on Syöjätär. Mä haluan syöjätärmitalin, mutta mä en voi saada

Pelaajat vertailevat kaveriensa suorituksia hahmojen profiileista, mutta he voivat tarkastella myös tuntemattomien pelaajien hahmoja ja vertailla niitä omaansa. Haastattelujen mukaan pelaajat tarkastelevat mieluiten ranking-listalla menestyneiden hahmoja tai poimivat satunnaisia pelaajia suorituksista kertovasta ikkunasta. Tarkasteltavat hahmot poimitaan yleensä sen mukaan, että pelaajalla on mielenkiintoinen nimi, pelaaja on korkealla tasolla tai pelaaja on saavuttanut jonkin mitalin, joita itsellä ei ole:

O: Katsotko sinä sitten, kun löydät tuolta noita pelaajia, niin sitä niiden hahmoa, kuvaa tai?

H1: Kyllä mä joskus, jos sillä on joku kiinnostava nimi silloin yleensä tai jos sillä on paljon pisteitä tai sillei.

O: Käyttekö te usein katsomassa noita muita pelaajia, jotka pyörii tuolta ruudun yläkulmassa?

H3: Joo mä katon välillä, et mitä mitaleita niillä on

H2: Sama

Lapset voivat myös tarkastella pelissä toisia pelaajia täysin sattumanvaraisesti. Haastatteluissa kävi ilmi, että lapset voivat myös esimerkiksi etsiä pelin hakutoiminnolla toisten pelaajien hahmoja keksimillään nimillä:

O: Katsotko sä kuinka usein sitten tuolta niitä [pelaajia]?

H1: No yleensä silloin, jos mä olen saanut just tehtävän suoritettua niin silloin mä saatan vähä katsoa sillai. Ja silloin joskus mä just menen tänne [AIVO haku -toimintoon] kattomaan näitä agentteja. Yritän keksiä jonkun hassun nimen ja katon onko tuolla yhtäkään sen nimistä.

H1: Joo mä vaa kirjoitan sinne jonkun, mikä vain päähän tulee.

O: Tiedätkö sä ketään, tiedätkö sellaisia nimiä, jotka on tuolla. Oletko seurannut ketään siellä?

H1: En mä oikeastaan, mutta kyllä mä tiedän, että jotkut on esim. jotain hahmoja jostain elokuvasta tai kirjasta tai sillai, että en mä sillei.

Sen lisäksi, että lapset tietävät muita pelaajia ja tiedostavat muiden pelaajien läsnäolon pelissä, pelaajat kuuluvat pelissä joukkueeseen. Aloittaessaan pelaajan tulee valita joko Kleopatran tai Puuman joukkue. Joukkue ei kuitenkaan ole pelkkä väri tai puolen valinta, vaan joukkueissa on myös kyse yhteenkuulumisesta, yhteisestä kokemuksesta ja kilpailusta.

Haastatteluista kävi ilmi, että pelaajat kokevat olevansa osa yhteistä joukkuetta. Lapset kokevat olevansa joukkueetovereita oman joukkueensa muiden jäsenten

kanssa. Omaan joukkueeseen viitataan joukkueen nimellä tai lempinimellä, kuten ”Kleo” ,tai siitä puhutaan ”omana joukkueena” tai ”meidän tiiminä”. Kuuluminen omaan joukkueeseen on tärkeää ja omalle joukkueelle ollaan uskollisia. Haastattelujen mukaan joukkuetta ei haluta vaihtaa, vaikka se onkin mahdollista. Seuraava esimerkki kuvaa hyvin, miten tärkeänä pelaajat voivat kokea omaan joukkueeseen, tässä tapauksessa juuri Puuma-joukkueeseen, kuulumisen:

H3: Olisi aika tyhmää jos menee vahingossa Kleopatran tiimiin eikä voisi vaihtaa
 H2: Se olisi tylsää
 H3: Niin mä kyllä poistaisin koko profiilin, vaikka olisin millä tasolla, vaikka olisin tasolla 70milj. niin silti poistaisin

Joukkueeseen kuuluminen liittyy myös kaverien kanssa pelaamiseen. Samaan joukkueeseen kuuluminen on osa yhteistä pelikokemusta. Haastatteluista kävi ilmi, että pelaajat voivat valita tiimin sen mukaan, mihin kaverit tai sisarukset kuuluvat.

Haastatteluiden mukaan pelaajat kilpailevat toisiaan vastaan joukkueina. Henkilökohtaisen kilpailun lisäksi lapset pelaavat oman tiimin puolella. Pisteitä kerätessään pelaajat kerryttävät samalla joukkueensa pisteitä. Joukkueiden kilpailuun kuuluu oman joukkueen kannattaminen ja joukkueiden vertailu agenttimäärissä sekä pisteissä. Pelaajat esimerkiksi seuraavat joukkueiden kilpailua ranking-sijoituksissa:

O: Katsotteko noita high score -listoja tai toplistoja sitten?
 H4: Joo. -- Tiedätkö mikä on hyvä juttu - Puuman tiimiläinen on menestynein , hihih

Joukkueiden kilpailuun kuuluu myös vahva me-henki. Seuraavat esimerkit Puuman joukkueeseen kuuluvien pelaajien keskusteluista kuvaavat hyvin oman joukkueen kannattamista:

H3: Ootko sä Puuman vai Kleopatran?
 H2: Puuman
 H3: Mäki olen
 H2: Puuma on paras!
 H3: Nii!
 H3: Kato ykkössija, Puuman tiimi on ykkössijalla
 H2: Jee: Kleo on vasta vitosena
 H3: Ja seiska
 O: Onko se hyvä juttu
 H2&H3: OON!
 H2: Puuma on best!

O: Oletteko te sitten Puumassa?
 H7: Ollaan
 H9: Ollaan! Se on paras
 H7: Puuma on paras!

Oman joukkueen kannattaminen kuuluu myös tv-ohjelman seuraamiseen. Ohjelman studiokilpailussa osallistujat pelaavat myös omissa joukkueissaan ja haastattelujen mukaan kotona ohjelmaa katsottaessa pelaajat ovat ”tietenkin aina oman tiimin” puolella. Pelin toteutus myös ylläpitää tätä oman joukkueen kannattamista, vaikka pelaaja ei muuten kokisi joukkueita niin tärkeiksi, koska pelissä saa pisteitä oman joukkueen voittaessa studiokilpailun:

O: Niin onko sillä jotain merkitystä, että on nuo Kleopatran ja Puuman tiimit?

H1: Ei oikeastaan, mutta kyllä mä silleen olen, jos esim. tulee se Bofori ohjelma, ja siitä niinku tulee just et ”olit voittajatiimissä” niin siinä tietty mä olen heti et Kleo, ”kyl sää voitat ja et sun täytyy voittaa” ja silleen et olen mä kumminkin ehkä vähä puolueellinen silleen.

O: Niin, että onko se sun joukkue?

H1: Joo

Haastattelujen mukaan joukkueisiin liittyy myös sukupuolten välinen kilpailu. Pelaajat voivat valita joukkueen siihen yhdistyvän sukupuolen mukaan: pelissä Puuman agenttia esittää mies ja agenttia Kleopatra nainen. Joukkueita edustavien agenttien sukupuoli tukee joukkueiden sukupuolijakoa: tutkimukseen osallistuneet pojat olivat kaikki Puuman joukkueessa ja Kleopatran joukkueeseen kuului vain tyttöjä. Haastattelujen mukaan joukkueen agentin sukupuoli vaikuttaa joukkueen valintaan:

O: Millä perusteella te sitten olette valinnut tuon tiimin?

H6: No mä vaa tykkäsin siit Puumasta, mä otin sen Puuman vaa siks ku se tykkäs sellasia, tai se piilotteli kerran niitä salasia juttuja siltä Sirkulta. Ja muutenki ku se on mies, ni sen perusteel otin sen

Haastatteluista kävi ilmi, että joukkueeseen kuulumisen voi merkitä pelaajille myös oman sukupuolen edustamista pelissä. Pelaajat haluavat kuulua omaa sukupuoltaan edustavaan joukkueeseen. Haastateltavat toivat esille, että ”kaikki tytöt menee Kleoon” ja Puuma on ”poikien tiimi”. Tämä on pelaajien itse luoma mielikuva, koska kukaan pelaajista ei tiedä toistensa oikeaa sukupuolta. Pelissä pelaajia edustavan hahmon sukupuolen voi itse valita. Haastattelun mukaan lapsilla on kuitenkin syntynyt käsitys kumpaan joukkueeseen kuuluu enemmän tyttöjä tai poikia:

O: Millä perusteella te olette valinnut sen oletteko Puuman vai Kleopatran tiimissä?

H9: Puuma on paras, siksi mä olen siinä

H8: Poikien vuoksi, Kleopatra

H7: Kyllä joitakin poikia on Kleopatrassa.

H8: Mä tiedän, mutta siellä ei ole niin paljon

H7: Ja joitain tyttöjä on myös Puumassa

Haastatteluista ilmenee, että tiettyyn joukkueeseen kuulumisen ja joukkueiden kilpailu edustavat myös poikien ja tyttöjen välistä kilpailua. Yleisesti joukkueen valintaan voi vaikuttaa myös lasten käsitykset toisistaan. Seuraava esimerkki kuvaa, miten tyttöpelaaajan joukkueen valintaan on vaikuttanut hänen mielipiteensä pojista:

H9: Missä tiimissä sä olet?
 H8: Kleopatrasa
 H9: Kaikki tytöt menee Kleoho - paitsi ei ihan kaikki
 H8: Mä en tykkää pojista
 H8: Koska, mä näin, että sinne alkoi tulee poikia, niin mä en halunnut sinne enää
 H9: Puuma on paras!

Kilpailemalla pelissä oman joukkueen puolella pojat ja tytöt voivat osoittaa oman sukupuolen paremmuutta. Sukupuolten välisen kilpailun yhdistäminen pelin joukkueisiin voi liittyä tyttöjen ja poikien tosielämän vastakkainasetteluun. Seuraava esimerkki kuvaa hyvin tyttöjen ja poikien kilpailua tosielämässä sekä pelin joukkueissa:

O: Millä perusteella H9 Puuma on paras
 H9: Se on parempi kun, kun siinä on niinku pelkkiä poikia ja pojat on parempia kun tytöt
 H8: Eikä ole
 H9: Onpa
 H7: Ei tytöt uskalla hyppää edes, tuosta niinku alas
 H8: Uskallanpa
 O: Kilpaileeko nuo joukkueet teidän mielestä jotenkin vastakkain?
 H7: Jep!
 O: Kilpailletteko te sitten kanssa sitä Kleopatraa vastaa vai?
 H7: jep
 H9: Jooh
 H8: Mä kyllä kilpailen mieluusti poikia vastaa aina

Pelaamistilanteen vuorovaikutus

Pelin pelaamistilanteeseen liittyy myös vuorovaikutusta. Haastattelujen ja havaintojen mukaan pelaamistilanteen vuorovaikutus voi liittyä pelaajien väliseen yhteistyöhön ja yhteenkuuluvuuteen tai keskittyä pelaajien väliseen kilpailuun ja hahmojen vertailuun. Esimerkiksi kaverien tai sisarusten kanssa pelaaminen vaikuttaisi olevan joko kilpailua toista pelaajaa vastaan tai pelaajien välistä yhteistyötä. Pelaamistilanteen vuorovaikutus on osittain riippuvaista pelaamisseurasta. Peli ei suoranaisesti tarjoa yhdessä pelaamisen mahdollisuuksia, mutta haastatteluista ilmeni, että pelaajat ovat kehittäneet tapoja pelata yhdessä.

Haastattelujen mukaan lapset voivat pohtia ja ratkaista pelin tehtäviä yhteistyössä pelatessaan samassa paikassa esimerkiksi kaverin luona kyläiltäessä. Yhdessä

pelatessaan lapset voivat esimerkiksi suorittaa tehtäviä yhdessä ja auttaa toisiaan tehtävien ratkaisemisessa:

- H7: Ei, kun silloin mä olin mun kaverin luona, niin silloin me pelattiin vähä sitten Boforia
 O: Oliko teillä sitten vähä joku kilpailu?
 H7: Ei ollut, kun me vaan tehtiin niitä vanhoja tehtäviä
 O: Pelaatteko te sitten niin että teette yhteistyötä?
 H7: Joo jos me ollaan kylässä niin me autetaan toisiamme

Yhteistyössä pelaamiseen liittyy yhtäläillä toisen neuvominen kuin avun pyytäminenkin. Koska pelimekaniikka perustuu siihen, että vain yksi pelaaja voi kerrallaan ohjata peliä, yhdessä pelattaessa toinen pelaaja ohjaa ja toinen seuraa vierestä. Toinen pelaaja osallistuu pelaamiseen auttamalla ja neuvomalla tehtävän ratkaisemisessa. Toisaalta havaintojen mukaan yhdessä pelaaminen on toki vastavuoroista ja ohjausvuorossa oleva voi myös aktiivisesti kysyä toiselta neuvoja. Havaintojen mukaan pelaajat voivat pohtia pulmia yhdessä ja keskustella siitä, mitä pitäisi tehdä pelissä etenemiseksi. Ratkaisuja voidaan etsiä yrityksen ja erehdyksen kautta kokeilemalla vuorotellen erilaisia vaihtoehtoja. Seuraavan esimerkin dialogi on tilanteesta, jossa pelaajat yrittävät yhdessä ratkaista tehtävää, jossa pitää hiirellä osoittaen merkata ”pahat signaalit”:

- H3: Mikäs nyt tämä on? Aloita –
 H2: Keltanen, vihreä
 [peli epäonnistuu]
 H3: Ei, kun pahat signaalit pois
 H2: Niin eli punaiset
 [Pelaajat osoittelevat punaisia merkkejä vihreiden, oranssien ja keltaisten seasta]
 O: Millä perusteella punaiset?
 H2: No punainen on pahin väri?
 O: Oliko siinä joku ohje vai päättelitkö vain?
 H2: Päättelin
 H3: Tämä on vaikea
 H2: Kokeilenko mä
 H2: Tämähän on vaikea. Katsotaanko ensin ohjeet?
 O: Missähän ne on?
 H2: Aina ennen pelin alkua?
 H2: No nyt mä sain sen
 H3: Joo mulla meni vain yks ohi

Haastatteluista kävi ilmi, että sisarukset voivat pelata Boforia yhdessä. Yhteistyö ja toisen auttaminen näyttäisivät olevan ominaisia myös sisarusten pelaamisessa. Sisarukset voivat pelata tehtäviä yhteistyönä. Etenkin niin, että pienempi sisarus katsoo tai kysyy neuvoja isommalta ja tämä voi auttaa pienempää tehtävien ratkaisemisessa. Seuraavassa esimerkissä veljekset kuvaavat pelaamistaan yhdessä:

- O: Onko teillä niin, että enemmän kilpailette vai onko pelaaminen enemmän yhteistyötä?
 H4: No yleensä mä kilpailen, sitten H5 kysyy, miten sä teit sen, sitten mä sanon "en mä paljasta, saat itse keksiä".
 O: Mutta, kun H5 pelaa niin autatko häntä sitten?

H4: Välillä jos se pyytää apua.

Edellisen esimerkin isoveljen, H4, mukaan hän ei kerro veljelleen suoraan, miten tehtävät tehdään, ja hän auttaa välillä pikkuveljeään. Havaintojen mukaan kyseisten tutkimukseen osallistuneiden veljesten pelaamiseen kuitenkin liittyi selkeästi se, että isompi veli neuvoi jatkuvasti pienempää tämän ollessa pelivuorossa. Hän myös aktiivisesti tarjosi apua ja näytti uusia löydettäviä tavaroita tai paikkoja pelissä.

Haastattelujen mukaan lapset pelaavat satunnaisesti myös vanhempien kanssa. Vanhempien kanssa pelaaminen liittyy haastattelujen mukaan pelissä kohdattuihin ongelmiin: vanhemmilta voidaan pyytää apua vaikeaan tehtävään tai yksittäisen kohdan ratkaisemiseen. Muuten vanhempien osallistuminen pelaamiseen on kuitenkin vähäistä.

Myös yksin pelaamiseen voi liittyä pelaajien yhteistyötä pelaamistilanteessa, vaikka peli ei mahdollistakaan pelaajien välisiä keskusteluja eikä viestien lähettämistä toisille. Haastattelujen mukaan lapset voivat olla toisiinsa yhteydessä pelin ulkopuolisen viestintäteknologian avulla. Pelaaja voivat myös esimerkiksi soittaa kaverille ja neuvoa tehtävän tekemisessä:

O: Puhutteko te sitten kavereiden kanssa tästä pelistä? Esimerkiksi uusista tehtävistä?

H7: Ei kun mä vaa soittelen, että onko se tehnyt, silleen niin mä autan vähä, mä annan pikkusen vinkkiä niille, mikä voisi olla vastaus.

O: Niin, että pitääkö pitää sitten itse kuitenkin tehdä se?

2117 H7: Niin mä annan vain ”pikkunen vinkki”

Toisaalta kaverille voidaan myös soitella, jos tältä tarvitaan neuvoja itseltä puuttuvan ja kaverilta löytyvän saavutuksen löytämiseksi. Peliä voidaan pelata yksin kotona ja seurata kaverin edistymistä pelissä ja tarpeen tullen esimerkiksi soittaa kysyen neuvoja tai kuulumisia pelistä:

O: Oletko sinä seurannut sitä [kaveria] tai katsellut häntä tuolla pelissä?

H4: No, jos mä sinne hakuun sen laitan, niin mä katon, että onko se saanut mitään uusi merkkejä tai sellaisia mitaleita. Sitten mä välillä soitan sille et mistä se on sanonut sen, ja sitten mä itekin hommaan sen samalla tavalla.

Haastattelujen mukaan lasten pelaamiseen liittyy myös pelatessaan *kilpailu* toisia vastaan. Pelaajat voivat kisailla tehtävän tekemisessä tai erilaisten saavutusten saamisessa pelissä. Bofori ei tarjoa pelimuotoja, jotka mahdollistaisivat useamman pelaajan välisen kilpailemisen samaan aikaan samalla koneella, mutta tästä huolimatta haastatteluista ilmeni, että pelaajat ovat keksineet, että peliä voi pelata

kahdella eri koneella yhtä aikaa samassa paikassa. Seuraava esimerkki kuvaa, kuinka pelaaja kilpailee kaverinsa kanssa tehtävien suorittamisessa pelaamalla kahdella koneella samassa paikassa:

H6: Joo puhuttiin, sitten aina kun se tuli meille yöksi niin se otti sen oman läppärinsä ja sitten me molemmat painettiin just samaa aikaa se tehtävä ja katsottiin kumpi tehdään sen tehtävän nopeammin samaa aikaa, et pitää katsoa kaikki viestit, et pitää lukee alusta loppu ja katsoa ne videot et ei saa huijaa et painaa pois, niin mä yleensä aina voitin sen.

O: Niin te ratkaisitte vähä niin kuin kisaa?

H6: Jep

Pelaajien väliseen kilpailuun liittyy myös vahva oman osaamisen ja kokemuksen korostaminen. Haastattelujen mukaan pelaajille on ominaista tuoda esille omaa osaamistaan pelatessaan yhdessä ja puhuessaan pelaamisesta. Omat saavutukset ovat tärkeitä ja saavutuksia vertailemalla voidaan tuoda esiin, että pelaaja on suorittanut samat tehtävät kuin toinen tai löytänyt esineen, minkä toinen löytää. Haastatteluissa kävi ilmi, että pelaajat pyrkivät jatkuvasti osoittamaan, että ovat vähintään yhtä hyviä pelaamaan kuin toisetkin:

H3: Mulla on tosi hyvä muisti, mä voin yrittää tämän

H2: Mullakin on.

H2: Mullahin on hyvä muisti, mutta -- mulla joskus menee väärin

Saavutuksia voidaan myös liioitella, kuten seuraavassa esimerkissä, jossa toinen pelaaja löytää koodin, jolla saa uuden ominaisuuden hahmolleen ja toinen pelaaja väittää heti, että hänelläkin on se. Myöhemmin käy kuitenkin ilmi, että hän ei ole vielä saanut sitä:

H3: Hei kato tänne pääsee sisään

H2: Niin mä olen käynyt siellä, kampaamossa.

H3: Lappu

856 H2: Mä, mä olen tutkinut sen

H3: Afrokamppis – aa toi on toi, mulla oli toi jo

H2: Mullakin on se

Pelistä tai tehtävistä puhuttaessa voidaan päteä omalla kokemuksella. Haastattelujen ja havaintojen mukaan pelaajat saattavat rehvastella saavutuksilla toisilleen ja nokitella osaamisella sekä tiedolla pelistä. Äärimmäisissä tapauksissa kisailu voi ilmetä lapsille ominaisena naurettavuuksiin menevänä nokitteluna, kuten seuraava esimerkki esittää:

H7: Mene Messageen

H8: Mä olen käynyt 100 kertaa Messagessa.

H7: Mää olen tuhat

H9: Mää olen 1001

H7: Mä olen ääretön. Mä olen aina yks enemmän teitä

H8: Mä olen miljoona kertaa

Omat saavutukset ovat pelaajille tärkeitä, ja niiden korostaminen voi olla sekä omien saavutusten tuomista esille ohi menen keskustelussa että muiden suorituksien vähättelyä ”helppoina”. Haastattelujen mukaan omaa osaamista halutaan näyttää muille ja kokemusta voidaan korostaa pienillä asioilla puhuttaessa pelin tehtävistä, kuten seuraavassa esimerkissä:

H3: Ootko sä löytänyt yhtään virusolentoa tai niitä

H2: Mä olen kyllä selvittänyt yhden niistä kreivin mekaanisista eläimistä, tuon korikotkat – vaikeimmat. Se meni näin

Haastatteluista kävi ilmi, että keskusteltaessa pelaamisesta oman osaamisen korostaminen ei keskity vain tietyn pelin hallitsemiseen, vaan voi liittyä ylipäätään osaamiseen tai taitoihin. Oman osaamisen korostamisella voidaan viestiä omaa paremmuutta yleensä. Seuraava esimerkki kuvaa, miten pelaaja perustelee muille pelaamistapaansa: hänen ei tarvitse katsoa videoita, koska lukee nopeasti:

H7: Ei mua kiinnosta kun siinä tulee siinä tauluu sitten lukee, että [mitä pitää tehdä] - mä luen tosi nopeasti

Haastatteluista ilmeni myös, että lapset saattavat osoittaa omaa osaamistaan muille liioittelemalla saavutuksistaan tai siitä, kuinka helppoina he kokevat tehtävät. Tämä on kuitenkin melko harmitonta ja helposti havaittavissa. Liioittelemalla tai osoittamalla osaamista tai tietoa, jota toisella ei ole, lapset voivat myös pyrkiä korostamaan omaa paremmuuttaan.

Haastatteluista kävi ilmi, että pelaajat saattavat vähäisen liioittelun lisäksi jopa keksiä pelikavereita, -kokemuksia tai tietoja pelistä. Haastatteluissa ilmeni, että yksi osallistuja huijasi keksien joitain pelissä tekemiään asioita. Pelaaja saattoi pyrkiä pätemään toiselle osallistujalle tiedoillaan pelistä ja keksiä asioita, joita pelissä ei oikeasti ole. Tällaista oman keksityn paremmuuden esille tuomista kuvaa hyvin seuraavan esimerkin tilanne, jossa pelaaja keksi peliin toimintoja, joita toinen pelaaja ei tiennyt olevan, koska niitä ei ole olemassakaan:

O: Pitäisikö noita olla tässä enemmän, tai voisiko niillä tehdä jotain?

H2: Joo noissa tehtävissä voisi käyttää niitä varusteita apuna, niissä voisi purkaa koodeja

H3: Ai mitä purkaa koodeja

H2: No niitä, tuolla koodipurkajalla voisi purkaa niitä avainkoodeja

H3: Sellainen on, mutta se vaatii – on sellain siinä

O: Pystyykö sitä käyttämään siinä?

H3: On sellain siinä.

O: Pystyykö sitä käyttämään?

H3: No se vaa vaatii aika korkean agenttitason, sellaisen ansaitsee kun pääsee tasoja eteenpäin

Sama osallistuja myös kertoi haastattelussa pelaavansa peliä kaverinsa kanssa eri paikoissa niin, että he katsovat pelistä toisen olevan paikalla. Tämäkään ei ole pelissä mahdollista.

O: Pelaatteko te yhdessä vai katotko sä sieltä pelistä, että se pelaa samaan aikaan kotona ja sä pelaat samaa aikaa?

H3: -- Jep

O: Kumpi?

H3: No vika

O: Katsotteko sitten, että olette yhtä aikaa siellä?

H3: -- Jep

Kyseinen pelaaja myös väitti haastattelussa, että pelissä voisi lähettää viestejä toisille pelaajille, vaikka tämä ei ole pelissä mahdollista. Tarkemmin asioista tiedusteltaessa pelaaja vaihtoi tai vaihtoi puheenaihetta:

H3: Olisit heti sanonut – Kyllä nuo muut tyypit pystyy lähettää viestejä, menet vaa jonkun tyyppiin juttuun ja sitten vaa klikkaat lähetä viesti, hei muuten tiedät sä Galaksin?

Pelaajien välisen yhteistyön ja kilpailun lisäksi yhdessä pelaaminen voi synnyttää keskustelua pelin tapahtumista sekä yleisesti pelaamisesta. Haastattelujen mukaan pelaamistilanteen vuorovaikutus liittyy pääasiassa pelaajien väliseen yhteistyöhön tai kilpailuun, mutta tutkimustilanteissa lapset saattoivat innostua juttelemaan keskenään pelin tai tv-ohjelman menneistä tapahtumista tai yksittäisten tehtävien juonista. Tällainen kokemusten vaihtaminen pelattaessa voi myös olla ominaista pelin pelaamiselle yhdessä.

Pelaamisen synnyttämä vuorovaikutus

Pelaamisen synnyttämä vuorovaikutus näyttäisi keskittyvän neuvomiseen. Haastatteluista kävi ilmi, että pelistä tai tehtävistä puhutaan esimerkiksi kaverien tai vanhempien kanssa. Kaverien kanssa pelistä puhuminen näyttäisi liittyvän pääasiassa toisten neuvomiseen tehtävissä. Samoin, kun sisarusten neuvomiseen, kaverien neuvomiseen vaikuttaisi liittyvän se, että neuvojat ovat pelissä kokeneempia kuin ne, joita he neuvovat. Tällä voidaan mahdollisesti saavuttaa jonkinlaista sosiaalista statusta parempana pelin pelaajana:

H6: Joskus niin on semmoinen, pikkunen se on kakkosella, niin sekin pelaa tätä. Sitten se yleensä kysyy multa apua - et mä tunnen sen, mutta mä en tiedä mikä sen hahmon nimi on. Sitten mun kaverit, kun mä olen ennen asunut eri kaupungissa, niin kaikki mun ystävät melkein pelasi [Boforia]

H6: Joo ja sitten täälläkin on kavereita, jotka pelaa. Yleensä siellä, missä ennen asuin, niin aina koulussa, kun mä olin niitä pidemmällä niin sitten kaikki tuli kysyy multa apua että, miten tuon voi tehdä ja sitten kun mä sain niitä mitaleita niin sitten nekin tuli kattomaa niitä.

O: Oliko teillä sitten niin, että teitte enemmän yhteistyötä, että kaikki kysyy apua?

H6: Joo

O: Oliko teillä sitten kilpailua niiden hahmojen välillä?

H6: Ei ollut, joskus oli ja joskus ei, et jos oli joku helppo tehtävä niin sitten me katsottiin se.

Haastattelujen mukaan lapset myös puhuvat vanhemmille pelistä tai pelin tehtävistä.

Pelin tapahtumista saatetaan jutella myös isovanhemmille.

O: Jutteletko jollekin tästä pelistä?

H1: En oikeastaan, muuta kun sitten äitin kanssa joskus juttelen että tämä on niinku hauska, ja et minkäläinen peli [tehtävä] tässä oli, mutta en mä silleen. Ja isilleki välillä kerron.

Toisaalta haastatteluista kävi ilmi, että vanhemmat voivat suhtautua varautuneesti lasten pelaamiseen internetissä ja etenkin rekisteröitymiseen sekä salasanoihin, mikä voi vaikuttaa pelaamisesta puhumiseen:

O: Puhutteko te H8 niistä tehtävistä äitin kanssa vai ihan yleensä?

H8: Noo mä kerron, millainen se tehtävä on ollut aina äidin kanssa, me puhutaan siitä sitten.

Mutta äiti ei kyllä tykkää, kun siitä tulee puheenaiheita, et sinne on laitettu salasana ja kaikkea

Haastattelujen mukaan pelaaminen voi synnyttää vuorovaikutusta myös pelin innoittamien leikkien muodossa. Pelaajat voivat esimerkiksi ottaa pelin kaupungista ja hahmoista mallia omiin Lego-leikkeihinsä:

O: Leikittekö noita pelejä sitte vaikka pihalla tai koulussa?

H3: Vähä, pikkusen

H2: Mä en oo yhtää

O: Miten te ootte sen tehny

H3: En oikee muista

H2: Tai kyllä mä vähäsen oon leikkiny Boforia – rakentanu legoista Boforikaupungin ja sillä tavalla

H2: Sitte mä rakentelen noista mun legoukkeleista eri hahmoja

O: Ai noita agentteja?

H2: Joo, ja myös noita kaupunkilaisia

H3: Mä oon tehny ainakin legoista sen toi mun tyyppini

H3: Se oli vähä jännän näkönen, sit mä laitoin sen jonku talon katolle, ja irrotin jotai osia iha pikkuse ja sit mä tönäsin sen siitä alas, kräks se hajos palasiks – ei ollu hyvä agentti

--

O: Oletteko sitten leikkinyt niitä tehtäviä niillä legoukkeleilla?

H2: Joo, nyt mä voisın rakentaa legoukkeleista Herra Huomion. Jos sais muuttaa niitä

hahmoja, tai maalata lisää nii mää kyllä maalaisin legoukkelin paitaan huutomerkin punasella

H3: Maalaisit, ota sille valkonen sellanen legopaita

H2: Joo mulla onki yks taiteilija, jolla on valkonen paita

Verkkopelin pelaamiseen liittyvä vuorovaikutus voi olla monimuotoista, tapahtua eri tasoilla ja liittyä eri tilanteisiin. Pelaajat voivat olla vuorovaikutuksessa pelin välityksellä tai pelaamistilanteessa, mutta pelaaminen voi myös synnyttää vuorovaikutusta pelaamisen ulkopuolella. Vaikuttaisi siltä, että pelaajien vuorovaikutus liittyy vahvasti peliin liittyvään kilpailuun, mutta peli tukee myös yhteistyötä ja yhteenkuuluvuutta.

4.4 Kehittämistarpeita

Tässä luvussa esitellään pelaajien kokemuksia siitä, miten Boforia voitaisiin kehittää mielenkiintoisemmaksi. Haastattelujen mukaan peliin toivottaisiin lisää tietoa, pelattavaa sisältöä ja palkitsevuutta. Haastatteluista kävi ilmi, että pelaajat kaipaivat peliin lisää sisältöä: lisätietoa pelin maailmasta ja hahmoista, lisää pelejä sekä pelattavia alueita ja kohteita.

Tiedon ja pelattavan sisällön lisääminen

Haastattelujen mukaan pelistä ja pelimaailmasta kaivattaisiin lisää tietoa. Pelissä on eräänlainen pelin sisäinen tietokanta ”AIVO”, josta voi hakea tietoa peliin liittyvistä asioista. Sen toteutus koetaan kivaksi ja toimivaksi, mutta haastattelujen mukaan sitä käytetään pääasiassa vain, jos tehtävässä sitä vaaditaan, koska pelaajat kokevat, että sieltä ei löydy kylliksi tietoa:

O: Käyttekö te tuota Aivoa muuten?

H5: Ei me muuten käytetä, mutta niissä jos tarvii laittaa niitä Aivokoodeja

H6: En mä tiää

O: Miks te sitte ette käytä sitä?

H4: No ku sieltä ei yleensä löydy, tai ei löydy muuta ku niihin tehtäviin liittyen

Haastatteluissa kävi ilmi, että pelaajat kaipaavat lisää tietoa niin eri hahmoista ja uusista henkilöistä, pelin kaupungissa sijaitsevista yrityksistä ja paikoista kuin tehtävien taustoista ja tarinoista. Aivosta saatava lisätieto voisi luoda monipuolisempaa kuvaa pelimaailmasta ja pelaajat kokevat, että tietoa voisi hyödyntää enemmän myös esimerkiksi tehtävissä:

H1: Niin, tai sillee niin sitte noissa peleissä, kun niissäkin on usein sellasia tuntemattomampia hahmoja tai henkilöitä niin sit niistäkin olis kiva löytää tietoa niin sit vois sen avulla vähän mieltä tai siitä sais vähän apua, tietoa siitä henkilöstä ja sen kaikista jutuista niin siitä saattas olla hyötyä tehtävissäkin ja se olis ehkä helpompaa, jos on jokin vaikeempi [tehtävä]

Haastatteluista ilmeni myös, että peliin pitäisi lisätä tutkittavia paikkoja, rakennuksia ja asuntoja sekä uusia kokonaisia pelattavia alueita. Haastatteluissa mainittiin pelissä olevia kohteita, joita pelimaailmassa on, mutta niitä ei pääse tutkimaan tai niissä haluttaisiin päästä seikkailemaan laajemmin. Esimerkiksi joidenkin tehtävien aikana on mahdollista päästä tarkastelemaan tiettyjä asuntoja sisältä, mutta tämä ei ole mahdollista muuten pelin aikana. Haastatteluista nousikin esille, että pelissä pitäisi päästä tutkimaan vapaammin alueita sekä rakennuksia myös sisältä:

H4: Puistoon ei pääse, muuta ku tehtävissä. Puistossa on vaa se neiti Marpela esittelee sen puiston ei muuta. Suurin osa on sellasia esittelyitä, sinne sisään ei pääse.

O: Sinne Kampaamoohan pääsi.

H4: Joo sinne pääsee - osaa pääsee vaa. Ois hyvä jos tääl niinku pääsis lisää, ois hyvä et kyl tää niinku niitä pelaajia lisäis aika paljo, jos pääsis niihi

H4: Nii tehtävis pääsee, mut se ois kiva jos muutenki pääsis joittenkin kämppii

H5: Tai sitte jos tulis enemmän noita, asuntojen noita nimii. Tuol on vaa tietyt samat ni sinne vois tulla vähän enemmän.

--

H1: Et se ois hauska ku pääsis kattoo kaikkii niitä paikkoja, ja kiertelee siellä ja sitte

O: Saisko siitä sitten jotain tietoja vähä niin kuin valmiiksi?

H1: No ehkä se ois iha kiva, jos sieltä löytyis just jotai tietoo sillee.

Suurin osa pelimaailman kohteista on toteutettu niin, että ne näkyvät vain silloin, kun pelaajat tekevät kohteeseen liittyvää tehtävää. Paikkoihin ja alueisiin toivottu lisäys on, että niitä pitäisi voida tutkia myös tehtävien ulkopuolella. Esimerkiksi pelin kartalla oleva maaseutu pitäisi pelaajien mukaan toteuttaa niin, että siellä voisi vieraila aina ja alueen kohteita voisi tutkia tarkemmin:

O: Mikä tämä paikka nyt oli?

H4: Tää on maaseudulla. Se ois muute hyvä jos sinne maaseudulle muutenki pääsis, ku nyt pystyy ilman tehtävii vaa seikkailee kaupungissa ja kättelee Aivoo ni mun mielestä ku niinku Sirkutar ja Poliisi ja Message Oy ni se näyttää, että esittely ja Aivo, niin mun mielestä sinne sisälle pitäs päästä niihin taloihin ja sit päästä esim. sinne maaseudulle. Kattoo niinku tullii, venesatamaa

H5: Rauniokaupunki, rautatieasema

H4: Niin niihin ei pääse. Tai sit se Farmipuisto

H5: Joo se farmipuisto

H4: Niin niihin pystyisi niinku päästä seikkailee, et sellast pitäs niinku päivittää tähä lisää

Toisaalta se, että pelissä pääsee vain tehtävän kannalta tärkeisiin kohteisiin, toimii hyvin pelaajaa ohjaavana ja helpottavana elementtinä. Pelaajat voivat kokea hyödylliseksi sen, että tehtävässä esitetään vain kohteet, jotka ovat tarpeellisia:

O: Onks se sitte iha hyvä juttu, että niihin kaikkiin paikkoihin ei pääse, kun on se tehtävä päällä?

H1: Joo se menee sillee, että vaa niitä jotka on ilmestyny sinne kartalle sen pelin [tehtävän] takia niin niitä tarvitaan siinä pelissä, ja niihin pääsee, mutta ei sit muualle. -- Se on ihan hyvä, koska sitte sillo ei saattas mennä ehkä vähä sekasin, koska sit ois kaikki paikat siellä ja sit vois mennä kaikkii ja sit vois unohtaa että on niinku peli [tehtävä] ja sitten niin. --

Haastatteluista kävi ilmi, että pelaajat kaipaavat Boforiin lisää suoritettavia tehtäviä ja pelejä. Esimerkiksi harjoituskeskusta olisi pelaajien mukaan hyvä kehittää niin, että siellä olisi enemmän pelejä. Lisäksi muihinkin kohteisiin voisi pelaajien mukaan tulla pelihuoneita tai pienempiä pelillisiä kokonaisuuksia. Pelaajat voivat kokea samojen harjoituskeskuksen pelien pelaamisen tylsäksi ja toisaalta nykyinen harjoituskeskuksen pelitarjonta voi olla niin suppea, että pelaaja voi hallita pelit niin hyvin, etteivät ne enää tarjoa haasteita. Joka tapauksessa haastattelujen perusteella harjoituskeskuksen pelitarjontaa pitäisi lisätä:

H1: Ni mun mielestä on kiva, et näitä [harjoituskeskuksen pelejä] just voi pelata niinku kaikilla tasoilla, näitä, mitkä on jo saanu. Mutta ois tietty kiva, että näitä pelejä ois sitte vielä enemmänki.

--

O: Mitä mieltä te sitte ootte noista harjoituskeskuksen peleistä?

H4: Kyl ne on niinku hyvii, mut mun mielestä sinne pitäs tulla jotain uusiaki pelejä

H4: Ois kiva, jos tähä tulis ainaki 4 näitä pelejä enemmän

H6: Kyl niit tulee, mut ku mä oon kattonu ni pitää olla joku tietty taso ni sit sä saat niitä tehtävii

H5: Enemmän niit ainaki tarviis

Realistisuuden ja uskottavuuden kehittäminen

Haastattelujen mukaan pelaajat kokeva pelimaailman olevan hyvin ja melko realistisesti toteutettu, mutta muutamat epäloogiset asiat olivat kiinnittäneet pelaajien huomion. Realistista pelikokemusta häiritsevä asia voi olla esimerkiksi se, että lentokentän sijoittaminen keskelle kaupunkia:

H4: Tässä on oudointa täs pelis on se, et tää lentokenttä mis nää nyt on, ni se on keskellä keskustaa yhes pömpelissä, vierellä hirveesti rakennuksii. Ni se lentokenttä pitäs mun mielestä sijoittaa johonkin maaseudulle, johonki omalle alueelle.

H4: Siitä pitäs tulla niinku realistinen, ku kaupungissa niin talojen keskellä ei voi olla lentokenttää.

Toinen haastatteluissa esiin tullut kehityskohde pelin realistisuuden lisäämiseksi on pelimaailman elottomuus. Haastattelujen mukaan pelin kaupunkiin kaivataan näkyviin liikettä, jotta se olisi todenmukainen: eläväinen, kuten suurkaupungin voisi olettaa olevan:

O: Mitä mieltä te ootte yleensä tästä maailmasta?

H4: On tää niiku iha hyvä, mut se tarvis niinku jotai, ku kirjautuu ni siin näkyy vähä niinku kuolleen näkönen maailma sit siin mun mielestä pitäs olla jotai et siinä liikkus jotai ihmisiä tai autoja. Et se ois vähä elävämmän näkönen. Kun tässähän sanotaan, että Bofori on suurkaupunki. niin suurkaupunki ilman asukkaita näyttää kummalliselta.

Pelimaailmasta voitaisiin tehdä elävämpi myös kehittämällä videoita. Haastattelujen mukaan videoiden toteutus voisi olla elävämpi ja tähän pelin osaan voisi sisältyä vuorovaikutteisia elementtejä, sillä videot ovat pelaajien mukaan hieman tylsiä. Haastattelujen mukaan videoihin pitäisi lisätä ”uskottavuutta” ja niissä pitäisi olla enemmän toimintaa, koska nyt videoissa ”--vain selitetään, mitä on tapahtunut ja mitä pitää tehdä”. Toteuttamalla videot vaihtelevammin peliin voitaisiin saada lisää jännitystä:

H4: Ku mun mielest, oota ku tulee video, nii tällain esim video, ni se ois jännää jos tulis sellain juttu, et sä pääset niinku suoraa kävelee eteepäin ja kattoo sielt paikast, ni se ois jännää jos se rikollinen yhtäkkiä tulis siihe eteen, kaatas sut ja lähtis pois. Ni sit ei koskaa tietäs. Varmaa tulis lisää jännitystä ja sit pitäs lähtee aina takaa-ajamaan

O: Nii et tuli sellasia yllättävämpiä noihii videoihin

H4: Et mun mielestä tähä pitäs listä sellasta realistista kyllä

Boforissa pelaaja voi muuttaa hahmonsa ulkonäköä sekä valita tälle erilaisia varusteita, mutta haastattelujen mukaan hahmon varusteita pitäisi voida myös käyttää. Pelaajat kokevat varusteilla olevan yhteys peliin: niille oli mietitty erilaisia käyttötapoja ja varusteita oli myös valittu kuviteltujen tilanteiden varalle. Varusteiden valinnasta voisi kuitenkin olla jotain hyötyä esimerkiksi tehtävissä ja mahdollisuus käyttää varusteita voisi lisätä niiden merkitystä:

H1: Niinno sitte täällä on nää varusteet. Jos mä oikein muistan silloin alkuun, ku mä alotin, ni silloin ei tainnu olla vielä näitä. Mutta kumminki mä laitoin näihi sellaset, mitä ehkä saattas tarvita, mutta ku ei oo oikeestaa siis mun mielestä noita varusteita ei voi mitenkää niinku käyttää missääm esim just näissä tehtävissä nii en oo ainakaan jotenkin sitte löytäny sellasta juttua et niitä vois käyttää. Ni ois kiva et niitä vois käyttää et sit vois niinku just laittaa tollaset tarvittavat ja sit niistä esim tiirikoinnissa ois apua tollasesta tiirikasta tai sellasesta. Esim. tästä ”digiiriikasta” saattas olla hyötyä jonkinlaisessa, sellasessa [tehtävässä].

Haastatteluista kävi ilmi, että Boforia voidaan pelata myös täysin välittämättä varusteista tai kiinnittämättä niihin huomiota. Koska varusteita ei voi käyttää, pelaajat saattavat kokea kyseisen pelin osan toteutuksen epäloogisena ja kyseenalaistaa niiden koko olemassaolon. Seuraava esimerkki kuvaa, kuinka pelaajat ihmettelevät varusteiden toteutusta ja merkitystä:

O: Onko sulla noita varusteita?
 H7: Mä en vaa tiedä mitä järkee niissä on?
 O: Aioin just kysyä, et mitä niitä te olette valinneet?
 H7: Ei ku mitä järkee niis on?
 H9: Nii ei ne edistä mitää
 O: Onks ne sit -
 H7: Ne on niinku tavallisia varusteita
 H9: Nii ne on hyödyttömiä

Palkitsevuuden lisääminen

Haastatteluista ilmeni, että pelaajat kaipaisivat lisää palkitsevuutta peliin. Pelaajat kokivat, että olisi mielekästä, jos pelissä ansaittavilla pisteillä voisi avata uusia pelejä tai hankkia omalle hahmolleen esimerkiksi varusteita, vaatteita – jopa asunnon. Pisteet saatetaan kokea hieman abstrakteina ja pisteiden käyttämisellä, tehtävien suorittamisesta saatava hyöty voitaisiin kokea mahdollisesti konkreettisemmaksi. Pelaajat kokisivat viihdyttävänä jos pisteitä voisi käyttää hankintoihin pelissä:

H1: Ei mun mielestä oo se olis kiva jos ois niinku ja sit ois hauskaa, jos niinku kumminki vois vaikka jos ois tarpeeks pisteitä, ni vois agentille hankkii jotain, vaikka välineitä, niillä pisteillä, ja sitten niitä vois käyttää. Tai sitte vois hankki vaikka esimerkiksi just jotain pelejä, vois pisteillä hankkia.

Pelaajat toivat myös esille, että pisteitä voitaisiin kehittää: tarpeeksi pisteitä saavutettuaan pelaaja voisi esimerkiksi hankkia kaupunkiin oman asunnon. Pisteillä

hankittavat asunnot voisivat olla toteutettuna niin, että vain pelaaja itse näkisi sen kartalla ja muut voisivat tarkastella sitä pelaajan profiilin kautta. Pelaajan hahmo voisi esimerkiksi asua asunnossa, ja asuntojen lisääminen toisi myös peliin paljon lisäelementtejä, joihin pisteitä voisi käyttää:

H1: Sit ois hauska et vois vaikka, ku ois tarpeeksi pisteitä, ni vois vaikka et tosta kaupungista tulis isompi, ja siellä olis sellasia vaihtoehtoja, mitä vois pisteillä hankkii, sellasia vaikka asuntoja, joissa vois niinku asua siellä. Ei silleen, että löytäisi sieltä niitten muittenkin asuntoja vaan että se oli vähä niinku oma juttu, tai sillee --

--

H6: Sitten jos pystyis mennä esim. asumaa johonkin, et esim. aina, kun sä aloitat niin sitten se tulee sieltä omasta asunnosta silleen ulos, ja sitten sinne pystyisi ostamaan kaikkea tavaraa ja itselle uusii vaatteita ja tällöisiä

Lisäksi haastattelujen mukaan palkitsevuutta voitaisiin kehittää niin, että tehtävistä ansaitsisi konkreettisempia palkintoja. Haastatteluissa pelaajat toivat esille, että pisteiden lisäksi suorituksista voisi palkita enemmän esimerkiksi varusteilla tai muilla esineillä. Tehtävistä voisi saada esimerkiksi lisää erilaisia varusteita ja varustelaukkuja:

H6: Ja joskus niinku vois saada uusia juttuja esim tarvikkeita, joissain tehtävissä

H4: Joo se ois kans kiva.

O: Mitäs niillä sitte tekis?

H4: No ne vois sinne varustelaukkuu sitte laittaa

H6: Nii ja et mahtuis myös enemmän

H4: Niinku tos on toi metallilaukku, ni niit on vaa toi yksi, jos tulisi erilaisia laukkuja ja näit välineitä et vaikka jos tulis sykloni/joku pallokamera - lentävä pallokamera tai jotai sellasia

Haastatteluista kävi ilmi, että tasojen nostosta ei olla täysin tietoisia ja pelaajat kaipaavat selkeämpiä ohjeita tai merkkejä tasojen nostamisesta. Pelin taso-järjestelmää voisi myös kehittää selkeämmin palkitsevaksi ja loogisemmaksi. Esimerkiksi pelaaja voi olla pelannut Boforia pitkään tietämättä taso-järjestelmästä mitään:

H3: Ja mul oli varmaa jotai 10 000 agenttipistettä, ja mä huomasin, mä ihmettelin et miks mä en oo pysty nostaa tasoo, sillo ei viel ollu tollast agenttitaso nappii sitte, mä klikkasin sitä omaa agenttii, sitte mä katoin et siin on joku sellain nosta tasoa sen jälkee mä pääsin siihe.

Sit mä tajusin siit lähtien et mistä [saa nostettua]

O: Oliko siinä sitte vähä huonot ohjeet vai?

H3: Nii siit ei mitää kerrottu et siit saa agenttitasoo nostettua sieltä

Pelaaja voi myös kokea, että tasoilla ei ole merkitystä ja peliä voi pelata ilman tasojen nostoakin. Taso-järjestelmän käyttämisen lisäämiseksi esimerkiksi korkeammille tasoille nousemisesta voitaisiin tarjota lisää palkintoja:

H4: Nii jos ois korkeita tasoja sit pääsis vaik jos ois taso 30, ku 20-24 on joku luottoagentti tai toi hyvä agentti, nii jos ois 24-30 ni sillä tasolla ois joku sellanen et pääsis niinku erityisee harjoituskeskukseen et tulis sellanen harjoituskeskus mihin pääsee vaa ne korkeampitasoiset agentit -- Et tulis sellanen et sinne pääsee vaa ne 24-30 tasoset. Pääsis sellaseen niinku omaan

harjoituskeskukseensa, ois sellanen erillinen niille, et ne pääsee normaalisti siihen toiseen ja sit ois niillä niinku lisäharjoituksia/sellasia - enemmän tehtävää

Vuorovaikutuksen lisääminen

Haastattelujen mukaan peliin voisi kehittää lisää yhteisöllisyyttä ja pelaajien välistä vuorovaikutusta tukevia elementtejä. Pelaajat toivat esille, että jonkinlaisten viestien lähettäminen pelissä voisi olla hyvä lisä pelin toteutukseen. Vuorovaikutusta voisi lisätä esimerkiksi niin, että tuntemalleen kaverille voisi lähettää viestejä. Haastattelujen mukaan jo pelissä saataviin viesteihin vastaaminenkin voisi lisätä tunnetta pelissä viestimisestä:

H2: Joo kyllä mulle on ainaki tullu sellanen mieleen, että tonne viestikeskukseen voisi tehdä sellaisen toiminnon, että pystyis jopa vastaa ja kirjoittaa viestejä

O: Niin kenelle?

H2: Niille jotka lähettää itelle viestejä [päämajasta], ni ois semmonen et pystys vastaa niille viestejä

O: Ai niinku kuittaa?

H2: Nii

Boforissa pelaajien välinen keskustelu ei ole mahdollista. Haastattelujen mukaan pelaajat eivät kuitenkaan kaipaa peliin keskustelu- tai chat-toimintoa:

H7: Ei mitää, ei tarvi. Mä voin kyl täl kännykälki sanoo niille. Moviestaris oli ainaki chatti

H9: Musta se on huono

Lapset voivat kokea, että peli tai sen tyyli voisi muuttua, jos siihen tulisi keskustelumahdollisuus. Haastattelujen mukaan peli myös koetaan hyväksi ja turvallisemmaksi nykyisellä toteutuksella. Pelaajat näkevät chatin riskit siinä, että keskustelut mahdollistaisivat erilaisia väärinkäytöksiä:

O: Haittaako se ton pelin pelaamista, ku tässä ei ole tota chattia?

H4: Ei, ku yleensä mun mielestä jos tähän tulis niinku liikaa sellasia chattijuttuja ni sitte tää muuttus vähä sellaseks oudommaks

O: Mitä sä tarkoitat?

H4: Niiku tää muuttus sellaseks, vähä sellaseks ei sellaseks jännäks jutuks -- tää muuttuu yleensä liiaks sellaseks niinku keskustelupaikaks. Sit tänne tulis kaikkii maailman, sit tänne tulis vaaraks et joku pedofiili tulis tänne chättäilee jonku kaa

Pelaajat toivat esille myös muita kehitysehdotuksia pelaajien välisen vuorovaikutuksen lisäämiseksi. Haastattelujen mukaan peliin voisi lisätä esimerkiksi jonkinlaisia pienempiä tiimejä tai kaverien liittoutumia tai kaverien auttamista pelimaailmassa. Nämä liitot tai tiimit voisivat mahdollistaa yhteispelin pelimaailmassa:

O: Mitä mieltä te ootte, ku tossa näkee noita muita pelaajia, ni pitäskö niihin voida jotenkin olla yhteydessä?

H2: Joo kyllä muihinkin pelaajiin kannattas saafa yhteyttä

H3: Nii ja sit siin vois olla joku sellain et vois liittoutua ystävän kans

H3: Sillai et se vois auttaa

O: Ai et vois yhdessä tehdä niitä tehtäviä

H3: Nii, tai et siin näkyy sitte et ton vieree tähä tulis toho vieree sen toisen tyyppi, mut siin ei näy mitää niinku toi oma agentti, et kirjaudu ulos tai mitää sellasta niiku sitte siin ois sen ruutu et missä se on, sit ne pystys keskustelee siitä, samassa

Peliin kaivattaisiin myös mahdollisuutta moninpeliin. Haastattelujen mukaan peliin voitaisiin kehittää toiminto, joka mahdollistaisi monen pelaajan yhteispelin samalla koneella, esimerkiksi jaetun kuvaruudun avulla:

H3: No ei ku sillai et kaksi molempiin paikkoihin, sillei et neljä vois jakautuu siihe ruutuun, tästä sillai et oma ruutu näkyis sit jossai tässä [osoittaa kuvaruutuun jakaen sen neljään yhtä isoon osaan]

O: Ai, että voi pelata niin ku jaetulla ruudulla?

H3: Nii et siinä vois näkyy niitten kaikkien -

O: Voisko siinä sitte pelata niin, et sä olisit kotona ja ne joukkuelaiset olis kotona?

H3: Nii just niin. Niin et näkis missä toiset on

O: Niinku siellä ei näy niitä hahmoja

1154 H3: Nii i siin näkyis vaa se ruutu

Haastatteluissa tuli myös esiin, että pelaajien omat hahmot voisivat näkyä pelissä. Hahmojen näkyminen pelimaailmassa voidaan nähdä liittyvän pelin laajempaan kehittämiseen esimerkiksi niin, että hahmolla voisi liikkua kaupungin kaduilla ja näin toisilta voisi mennä pyytämään apua:

H4: Se vois aina näkyy sellai, et vois se juttu, et voi pyytää apuu, et jos niiku pysty mennä ite, et klikkaa vaikka jotai katua, sit sä voit kävellä siel kadulla, sitte näkee aina tästä kartalta, et mikä agentti on missäki kadulla, sit kesken tehtävän vois mennä sinne kadulle ja pyytää siilt apuu siit tehtävästä esim

--

H6: Tai joskus esim. jos tuol on paljo väkee, noita agenteja, ja kaikki ois eri, ni pystys liikkuu ja esim pyytää ystäväks niitä

H6: Ja sit sais joskus apuu niilt

H4: Nii tehtävis pyytää et voiks se auttaa

H4: Se vois aina näkyy sellai, et vois se juttu näkyy, et voi pyytää apuu, et jos niiku pysty mennä ite, et klikkaa vaikka jotai katua, sit sä voit kävellä siel kadulla

Toisaalta haastattelujen mukaan sen ei koeta mitenkään haittaavan, että hahmot eivät näy pelissä. Pelaajat voivat kokea asian myös niin, että omien hahmojen ei tarvitse näkyä, koska he voivat olla tottuneita siihen, että näkevät pelimaailman hahmonsä näkökulmasta:

O: Pelissähan ei ole muita hahmo. Pitäiskö sun mielestä ne hahmot tai sun oma hahmo näkyä tuollta?

H1: Ei sitä tarvi koska tää on vähä niinku, mä oon tottunu siihe et tää on vähä niinku se agentti näkis niinku silmillä ton, että siinä ei niinku näy sitä agenttia, että ei se niinku haittaa vaikka se on sille. Koska no eihän itteäkään nää, jos vaikka seisoo sillee tossa oven edessä, niin ei sitä sitte sille enää tosta sivust itteä. Sillee et se on näin iha hyvä.

Mobiiliversion kehittäminen

Haastatteluista kävi ilmi, että lapset pelaavat Boforia pääasiassa kotona. Toisaalta lapset eivät pelaa tai eivät voi pelata, koska eivät ole kotona. Haastatteluissa pelaajat toivatkin esiin toiveen, että pelistä kehitettäisiin mobiililaitteilla toimiva versio. Mobiiliversion kehittäminen mahdollistaisi myös uusia yhdessä pelaamisen muotoja: peliä voitaisiin esimerkiksi pelata yhdessä monella laitteella. Haastatteluista kävi ilmi, että Boforin pelaajat pelaavat muita suosittuja mobiilipelejä muun muassa perheen tabletilla tai älypuhelimillaan. Mobiiliversion saaminen myös Boforista olisi pelaajista ”ihanaa”:

O: Sulla oli joku juttu jostain Androidi-ideasta?

H3: No siitä, kun että se olisi ihanaa, kun se Bofori olisi androidimuodossa, mutta enintään järjestelmällä mikä on mulle sopiva. Mahdollisimman hyvä ja mahdollisimman pienelle [järjestelmälle]

Haastattelujen mukaan pelaajat kaipaisivat peliltä lisää sisältöä sekä palkitsevia ja pelaamisen jakamista ja yhdessä pelaamista tukevia elementtejä. Haastatteluista ilmenneet kehitysideat osoittavat, että pelin pelaajilla on melko selkeä näkemys pelin kaipaamista parannuksista ja pelin mahdollisuuksista sekä kehityskelpoisia ideoita pelin kehittämiseen.

5 PÄÄTÄNTÖ

5.1 Johtopäätökset

Tämän tutkielman tarkoituksena oli selvittää, millaista lasten verkkopelin pelaaminen on, miksi lapset pelaavat ja millaista vuorovaikutusta pelaamiseen liittyy. Lisäksi tutkimuksen tavoitteena oli selvittää, miten peliä pitäisi pelaajien kokemusten mukaan kehittää. Tutkielman lähtökohtana oli se, että aiemman tutkimuksen mukaan sosiaalisuus ja vuorovaikutus ovat merkittävä osa lasten ja nuorten digitaalisten pelien pelaamista (Heliö & Mäyrä 2004; Yee 2006; Tanis & Jansz 2008; Olson 2010; Noppari 2014). Voitiin siis olettaa, että Boforia pelaavien lasten pelaamiseenkin liittyy vuorovaikutusta.

Lasten pelaamista tarkasteltiin neljän tutkimuskysymyksen avulla. Tässä luvussa esitellään kootusti tutkimuksen päätulokset ja tarkastellaan tutkimuksen tuloksia, lasten kokemuksia pelaamisesta sekä pelaamisesta tehtyjä havaintoja, suhteessa aiempiin tutkimustuloksiin lasten pelaamisesta. Luku jäsenyy tutkimuskysymysten mukaisessa järjestyksessä: ensin käsitellään pelin pelaamista ja sen motiiveja, pelaajien vuorovaikutusta ja lopuksi pohditaan pelin kehittämistä.

Ensimmäisellä tutkimuskysymyksellä haluttiin selvittää, millaista lasten verkkopelin pelaaminen on. Tulosten perusteella voidaan sanoa, että pelaaminen on lapsille vapaa-ajan viihdettä. Se liittyy selkeästi koulun ja harrastusten ulkopuolelle jäävän ajan ja viikonloppujen aktiviteetteihin. Lapset pelaavat yksin tai kaverien kanssa kotona tai vieraillessaan kaverien kotona.

Tulokset osoittavat, että lapset voivat pelata Boforia joko kokemuslähtöisesti tai suorituskeskeisesti. Kokemuslähtöiselle pelaamiselle on tärkeää pelin juoni, videot sekä vapaa oleminen, kuljeskelu ja pelimaailman tarkastelu. Suorituskeskeiselle pelaamiselle taas on tärkeää tehtävien suorittaminen, kehittyminen pelissä ja kilpailu toisten kanssa peliin kehitettyjen tarinoiden ja juonen jäädessä vähemmälle huomiolle. Erilaisiin tapoihin pelata verkkopeliä liittyy myös erilaisia tyyliä pelata peliä ja suorittaa tehtäviä. Lisäksi tuloksista selviää, että lapset voivat eläytyä vahvasti Boforin maailmaan.

Tutkimuksen tulos siitä, että pelaaminen on lapsille vapaa-ajan viihdettä, on yhteneväinen aiempien tutkimusten tulosten kanssa (Ermi, Heliö & Mäyrä 2004; Stephen, McPake, Plowman & Berch-Heyman 2008). Pelaajat voivat pelata Boforia kokemuslähtöisesti tai suorituskeskeisesti. Monet kokemuslähtöisen pelaamisen piirteet voivat tukea aiempien tutkimusten tuloksia (ks. esim. Fuller & Jenkins 1995; Ermi, Heliö & Mäyrä 2004; Hunicke ym. 2004; Olson 2010). Tulokset kokemuslähtöisestä pelaamisesta voidaan esimerkiksi yhdistää siihen, että lapsien on havaittu pitävän tärkeänä pelin mielikuvitusmaailmaa, jossa voi liikkua vapaasti ja löytää uusia asioita (Ermi, Heliö & Mäyrä 2004, 83). On havaittu, että tilassa kulkeminen on keskeistä digitaalisten pelien pelaamisessa ja siitä johtuen peleissä on nähty painottuvan muun muassa tutkiminen, löytäminen, asioiden ja esineiden hankkiminen ja hyödyntäminen. (Fuller & Jenkins 1995).

Myös tulokset suorituskeskeisestä pelaamisesta voivat tukea aiempia tutkimustuloksia (Ermi, Heliö, Mäyrä 2004; Hunicke ym. ,2004; Olson 2010). Lasten on havaittu pitävän esimerkiksi edistymistä ja voittamista erityisen tärkeänä osana pelaamista (Ermi, Heliö & Mäyrä 2004). Toisaalta kokemuslähtöisen pelaamisen ominaisuudet osoittavat myös, ettei peliä tarvitse pelata kilpaillen muiden pelaajien kanssa.

Kokemuslähtöisen ja suorituskeskeisen pelaamisen ominaisuuksista voidaan myös löytää yhtäläisyyksiä aiempiin tutkimustuloksiin tyttöjen ja poikien pelaamisesta. Tyttöjen on havaittu keskittyvän pelin hahmoihin ja juoneen sekä sosiaaliseen pelaamiseen enemmän kuin poikien. Poikien taas on nähty suosivan kilpailullista pelaamista. (Salonius-Pasternak & Gelfond 2005, 12; Noppari 2014, 59.) Tämän tutkimuksen tulokset voivat tukea ainakin osittain havaintoja tyttöjen ja poikien erilaisista tavoista pelata, mutta vaihtelu näyttäisi kuitenkin olevan tapauskohtaisempaa. Pojat saattavat joskus vain tutkia pelimaailmaa ja hahmoja ja tytöt voivat puolestaan välillä pelata tavoitteellisemmin pyrkien kehittymään ja menestymään.

Pelin pelaamiseen näyttäisi liittyvän vahvasti myös kilpailu tyttöjen ja poikien välillä. Aiemmissa tutkimuksissa (ks. esim. Salonius-Pasternak & Gelfond 2005) poikien on havaittu pelaavan tyttöjä kilpailullisemmin. Havainto tyttöjen ja poikien välisestä kilpailusta osoittaa, että tyttöjen pelaaminenkin voi olla aiemmin havaittua

kilpailullisempaa. Voidaan pohtia, kuinka paljon pelin toteutus vaikuttaa näiden pelaamistapojen muotoutumiseen.

Aiempien tutkimusten mukaan myös eläytyminen pelimaailmaan on ominaista lasten pelaamiselle. Eläytyvän kokemisen on sanottu tarjoavan mahdollisuuden omien käsitysten ja tunteiden käsittelyyn pelin avulla (Ermi, Heliö & Mäyrä 2004, 98). Tämän tutkimuksen tulokset voivat tukea havaintoa siltä osin, että lasten havaittiin voivan ilmaista esimerkiksi omia haaveitaan pelihahmon avulla. Myös pelin maailmaan eläytymistä ja uppoutumista on kuvattu esimerkiksi aistikokemukseen perustuvilla, haastepohjaisilla ja mielikuvituksellisilla immersion tekijöillä (Ermi & Mäyrä 2005, 7–8). Tämän tutkimuksen tulokset pelaamisen immersoivista vaikutuksista ovat samansuuntaisia: lapset saattoivat uppoutua vahvasti peliin, etenkin tehtävien ja videoiden aikana.

Toisella tutkimuskysymyksellä selvitettiin lasten verkkopelin pelaamisen motiiveja. Tulosten pohjalta voidaan yleisesti sanoa, että lapsia voi motivoida pelaamaan kilpailu ja voittaminen, peli ja pelimaailma yleensä, pelaamiseen liittyvä vuorovaikutus sekä oppiminen ja kehittyminen pelissä. Lisäksi pelaamisen motiivi voi syntyä ulkoisista tekijöistä, kuten peliseurasta, tai pelaamisen motiivina voi olla televisio ohjelmaan pääseminen.

Tulokset motivoivista tekijöistä ovat monelta osin yhteneviä aiempien tutkimustulosten kanssa. Tulokset voivat tukea aiempia ajatuksia ja tuloksia motivoivista tekijöistä, esimerkiksi pelaamisen sosiaalisuus ja vuorovaikutus (ks. esim. Yee 2006; Ermi, Heliö & Mäyrä 2004), saavutukset ja kehittyminen (Yee 2006), immersio esimerkiksi roolihahmoon eläytymisenä (Yee 2006). Lasten pelaamiseen on aiemmin havaittu liittyvän selkeästi myös esimerkiksi ajanvietto yhdessä kaverien kanssa ja yhdessä pelaaminen, kilpailu, toisten opettaminen, pelimaailmaan uppoutuminen, mahdolloman kokeminen ja medialeikit (ks. esim. Ermi, Heliö & Mäyrä 2004; Olson 2010; Noppari 2014).

Tuloksista on havaittavissa, että Boforin pelaamiseen liittyy monia motivoivia tekijöitä, jotka ovat tyypillisiä lasten pelaamiselle. On mielenkiintoista, että vuorovaikutukselliset tekijät olivat melko suuri osa pelaamisen motivaatiota, siitä huolimatta, ettei peli tarjoa suoria vuorovaikutuskanavia pelaajien väliseen

viestintään. Tämä osoittaa myös, kuinka monimuotoiseksi pelaamiseen liittyvä vuorovaikutus voidaan kokea. Vaikka lapset kuitenkin toivoivat peliin lisää esimerkiksi vuorovaikutusmahdollisuuksia, koettavaa ja haasteita, peli voi selkeästi tarjota hyvinkin monipuoliseen ja hyvän pelikokemuksen.

Kolmannella tutkimuskysymyksellä haluttiin selvittää, millaista vuorovaikutusta pelin pelaamiseen liittyy. Tämän tutkimuksen tulokset tukevat aikaisempia ajatuksia ja tutkimustuloksia siitä, että pelaamiseen liittyvä vuorovaikutus on monimuotoista (ks. esim. Stenros, Paavilainen & Mäyrä, 2009). Tutkimuksen tulokset osoittavat pelin pelaamiseen liittyvän monitasoista vuorovaikutusta, joka voi olla pelissä, pelitilanteessa tapahtuvaa tai pelaamisen synnyttämää. Vuorovaikutus pelissä voi liittyä kilpailuun ja joukkueisiin kuulumiseen. Pelaamistilanteeseen liittyvä vuorovaikutus ilmeni pelaajien välisenä yhteistyönä tai kilpailuna. Pelaamisen synnyttämä vuorovaikutus taas voi liittyä peliä pelaavien kaverien tai sisarusten neuvomiseen.

Tulokset osoittavat, että pelin vuorovaikutus perustuu läsnäoloon pelimaailmassa, kilpailuun ja joukkueisiin kuulumiseen. Tuloksista on havaittavissa, että pelaajien vuorovaikutus pelissä syntyy heidän toimistaan pelissä. Tämä tukee myös aiempia havaintoja pelien, joita voidaan pelata keskustelematta toisille, pelaamisesta (ks. esim. Siitonen 2007; Stenros, Paavilainen & Mäyrä, 2009). Keskeisinä havaintoina pelissä tapahtuvasta vuorovaikutuksesta nousi esiin myös pelaajien samaistuminen joukkueisiinsa sekä joukkueiden vahva sukupuolittuneisuus.

Pelaamisen synnyttämä vuorovaikutus näyttäisi olevan pitkälti tehtäväkeskeistä neuvomista. Neuvomiseen liittyy kuitenkin se, että paremmat pelaajat tai enemmän pelanneet sisarukset opettavat ja neuvovat joko heikompia tai nuorempia pelaajia. Tutkimuksen tulokset ovat siis yhteneviä aiempien tutkimustulosten kanssa siltä osin, että pelaajat voivat opettaa toisiaan ja pelaaminen voi olla sosiaalisen statuksen lähde (Suoninen 2002; Stenros, Paavilainen & Mäyrä, 2009, 84; Noppari 2014). Esimerkiksi tulos pelaajien välisestä neuvomisesta voi tukea aiempia tuloksia siitä, että pelaamista, niin kuin muutakin leikkimistä ja mediankäyttöä, opitaan vertaisoppimisena lasten kesken (Noppari 2014 66). Myös tulos siitä, että pelaajat ovat yhteydessä toisiinsa pelin ulkopuolisten välineiden kautta, puhelimitse, voi

tukea aiempia havaintoja pelaajien yhteydenpidosta pelin ulkopuolella (ks. esim. Siitonen 2007).

Nopparin (2014) mukaan pelaaminen on usein lasten keskustelujen aiheena, ja aiempien tutkimusten mukaan pelaaminen on usein keskeinen osa etenkin poikien keskusteluja. Tämän tutkimuksen tulosten perusteella tämä ei päde Boforin pelaamiseen. Vaikuttaisi siltä, että pelin tai tv-ohjelman tapahtumat eivät herätä pelaajien keskuudessa neuvomista laajempaa keskustelua.

Neljännellä tutkimuskysymyksellä selvitettiin, miten peliä pitäisi kehittää. Tulosten perusteella voidaan sanoa, että tärkeimmät pelin kehityskohteet liittyvät pelin sisällön lisäämiseen. Peli koetaan liian suppeaksi ja peliä voitaisiin kehittää niin, että pelaajille tarjottaisiin lisää sisältöä: tietoa, tutkittavia kohteita ja pelattavia pelejä. Lisäksi peliä voitaisiin kehittää kiinnostavammaksi lisäämällä pelaajien välistä vuorovaikutusta, palkitsemalla pelaajaa enemmän ja kehittämällä pelimaailmaa eläväisemmäksi.

Tuloksista esiin noussutta sisällön lisäämisen tarvetta voidaan perustella myös aiempien tutkimusten tuloksien avulla: lasten on nähty pitävän pelimaailmaa sitä parempana, mitä enemmän mahdollisuuksia se tarjoaa (Ermi, Heliö & Mäyrä 2004, 83). Tuloksista voidaan päätellä, että lapset arvostavat monipuolista ja laajaa pelimaailmaa, joten sisällön lisääminen voisi lisätä pelin kiinnostavuutta. Tämä myös korostaa tarvetta kehittää mahdollisuuksia hyödyntää löydettyjä tai saatuja esineitä pelissä. Pelien, kuten ”*Sims*”, on havaittu olevan lasten ja nuorten suosiossa juuri siksi, että pelissä on paljon erilaista sisältöä, johon pelaaja voi vaikuttaa (Noppari 2014). Tätä tukee myös tutkimuksen tulos, jossa pelimaailmaan kaivataan esimerkiksi omia asuntoja ja asioita, joita pelaaja voi hallita.

Toisaalta lasten toiveista huolimatta pelin kehityksessä voitaisiin myös keskittyä jo olemassa olevaan ja painottaa pelin nykyisiä vahvuuksia. Näyttäisi siltä, että pelaajat pitävät kuvitelluista tilanteista ja heillä on tapana täydentää pelikokemusta peliin kuvittelemillaan asioilla. Tutkimuksen tulosten perusteella voidaan sanoa, että pelin yksinkertainen toteutus voi osaltaan toimia juuri pelaajien mielikuvitusta ruokkivana elementtinä. Monimuotoisen ja ylitsepuursuavan peliympäristön tarjoaminen voisi

vähentää pelaajien omia tulkintoja ja mielikuvituksen käyttöä. Tulosten pohjalta voidaankin pohtia, kuinka valmista pelimaailmaa pelaajat todella kaipaavat.

Myös tehtävien sisältöä voisi kehittää kiinnostavammaksi. Siitä huolimatta, että peli esimerkiksi sijoittuu futuristisen oloiseen maailmaan, joka mahdollistaisi monia todellisuudesta poikkeavia toimintoja, tehtävät keskittyvät kovin tavallisiin aiheisiin ja arkipäiväisiin teemoihin. Aiempien tutkimustulosten mukaan (ks. esim. Ermi, Heliö & Mäyrä 2004, 82) lapset pitävät siitä, että pelissä voi nähdä ja tehdä asioita, jotka ovat todellisessa maailmassa mahdottomia. Pelin tehtävissä voitaisiinkin leikitellä ja hyödyntää jopa hieman yliampuvasti luodun pelimaailman tarjoamia mahdollisuuksia.

Tulosten mukaan peliin pitäisi kehittää lisää vuorovaikutusta ja pelaajien yhteisöllisyyttä lisääviä elementtejä. Tulosten perusteella pelaajilla vaikuttaa olevan tarve kertoa pelaamisestaan muille pelaajille. Tätä tulosta tukee myös se, että pelaajat ovat jo nyt yrittäneet saada apua ongelmiinsa uutisten kommenttipalstalla ja yrittäneet perustaa faniyhteisöjä ja omia Bofori-keskusteluja keskustelupalstoille. Myös havainto siitä, ettei peli herätä keskustelua, voi johtua myös siitä, ettei keskustelulle ole sopivaa paikkaa. Voidaan pohtia, syntyisikö keskustelua, jos tarjottaisiin kaikille pelaajille yhteinen keskustelufoorumi.

Tulosten mukaan pelaajat kaipaavat peliin mahdollisuutta lähettää viestejä kavereilleen. Lapsille suunnatussa pelissä pelaajien väliseen viestittelyyn liittyy erilaisia riskejä sekä jatkuvan valvonnan tarve. Vuorovaikutus ja pelikokemusten jakaminen vaikuttaisi olevan tärkeää pelaajille, joten olisi hyvä pohtia uusia keinoja keskustelun toteuttamiseen siten, että se olisi mahdollista ja turvallista. Pelin pelaajille voisi olla tarpeen perustaa vähintään jonkinlainen keskustelupalsta, jossa voitaisiin jakaa kokemuksia pelistä ja antaa vinkkejä tehtävien suorittamiseen. Virallisesti organisoidun yhteisön luominen voisi olla toimivampi, turvallisempi ja helpommin valvottava vaihto-ehto kuin pelaajien itse luomat yhteisöt omilla fanisivuilla tai yleisillä foorumeilla.

Pelaajien välistä vuorovaikutusta voitaisiin lisätä myös esimerkiksi kehittämällä peliä mobiilipelien suuntaan. Viimeisimpien tutkimusten mukaan (Mäyrä 2012; Mäyrä & Ermi 2014; Noppari 2014) pelinomaisten sovellusten käyttö ja mobiilipelaaminen

kehittyvät jatkuvasti yhä suosituimmiksi pelaamisen muodoiksi. Tämän tutkielman tuloksista ilmenee, että Boforin mobiiliversiolle olisi tarvetta. Mobiilisovellusten käyttöön on havaittu liittyvän vahvasti tiedon jakaminen ja yhteisölliset palvelut (Mäyrä 2012). Tuloksien mukaan pelaajat käyttävät jo nyt puhelimiaan pelatessaan, koska pelissä ei voi olla suoraan yhteydessä toisiin pelaajiin. Mobiiliversio voisi lisätä pelaajien välistä vuorovaikutusta. Omalla mobiililaitteella pelaaminen voisi mahdollistaa myös erilaisia moninpelin ja yhdessä pelaamisen muotoja.

Tuloksista käy ilmi, että lapset pelaavat muita pelejä perheen mobiililaitteilla, ja tämä tukee myös viimeisimpiä tuloksia lasten median käytöstä (Noppari 2014). Tutkimuksessa nousi esiin, että Boforin pelaaminen on osa kotona vietettävään vapaa-aikaa ja on näin alisteista muille menoille. Pelaajat eivät esimerkiksi pelaa, koska eivät ole kotona. Voidaankin päätellä, että pelin pelaaminen kotona johtuu sen toteutuksesta. Mobiiliversioon myötä Boforin pelaaminen ei olisi sidottu tiettyyn paikkaan tai aikaan ja pelaajat voisivat pelata peliä huolimatta perheen menoista.

Tulosten perusteella peliin pitäisi lisätä erilaisia pelaamalla saavutettavia palkintoja ja lisäsisältöä. Aiempien tutkimusten (ks. esim. Saloniemi-Pasternak & Gelfond 2005) mukaan pelien houkuttelevuutta lisää se, että pelin ja pelaajan edetessä myös pelin ominaisuudet laajenevat ja vaatimustaso kasvaa. Pelin viikkotehtävät on toteutettu niin, että tehtävä on kaikille sama, joten tehtävien pulmat eivät välttämättä ole tarpeeksi vaativia kokeneemmille pelaajille, jolloin ne voivat toimia vain pisteiden saamiseksi tehtävinä pakollisina suorituksina.

Pelin palkitsevuuteen liittyy myös se, miten pelin tasot toimivat ja miten ne koetaan. On havaittu, että peli aletaan kokea tylsäksi, kun se ei tarjoa enää uutta opittavaa (Ermi, Heliö & Mäyrä 2004). Tulosten mukaan peliin kaivataan lisää haasteita, jotka tarjoavat uutta pelattavaa. Esimerkiksi Boforin tasot voisivat toimia niin, että tasoilla nouseminen toisi lisää sisältöä peliin ja tarjoaisi pelaajalle lisää haasteita. Lisäksi, jotta taso-järjestelmä koettaisiin järkeväksi, pelissä etenemistä voitaisiin kehittää niin, että pelaajan olisi nostettava hahmonsa tasoa.

Pelin kehityksessä voisi ottaa myös huomioon, että pelin päättymättömyys voi vaikuttaa pelaajasta turhauttavalla. On havaittu, että lapset kokevat pelin voittamisen ja loppuratkaisun tärkeäksi osaksi peliä. Lopputuloksen epävarmuus koetaan

jännittäväksi ja pelaajat motivoituvat jatkamaan pelaamista nähdäkseen pelin loppuratkaisun. (Ermi, Heliö & Mäyrä 2004, 81.) Sen tiedostaminen, että peli voi jatkua loputtomasti ilman selkeää loppuratkaisua tai loppuvastustajaa, voi vaikuttaa pelaajan innostukseen jatkaa pelin pelaamista

Tulokset osoittavat, että pelaajat suhtautuvat pelissä esitettäviin videoihin vaihtelevasti. Pelin elävöittämisessä videoissa voitaisiin hyödyntää vahvemmin visuaalisuutta, sillä nyt videoiden toteutus on hieman puhuva pää -tyylisiä. Videoilla voitaisiin näyttää paikkoja ja tapahtumia, mikä voisi lisätä pelin realismia, ja pelaaja voisi kokea olevansa aktiivisemmassa roolissa videon katselijana.

Pelimaailman elävöittämiseen liittyy myös realismin kehittäminen. Tutkimuksen tuloksista selviää, että jotkut asiat häiritsevät pelaajia, koska ne koetaan epärealistisina. On hyvä huomata, että realismilla ei tarkoiteta sen todennäköisyyttä, vaan sitä, kuinka todelliselta peli tuntuu ja kuinka elävästi ja todellisesti se on kuvattu ja toteutettu (Salonius-Pasternak & Gelfond 2005, 7). Realistisen kokemuksen kannalta olisi siis tärkeää, että pelimaailma ja pelissä olevat asiat on toteutettu loogisesti ja todennäköisesti. Tulos, että lasten mielestä pelin realismi ja uskottavuus ovat tärkeitä osia pelin toteutuksessa, tukee myös aikaisempia tutkimustuloksia (ks. esim. Ermi, Heliö & Mäyrä 2004, 82–84). Peliä olisikin hyvä kehittää siten, että pelimaailmassa ei olisi epätodellisilta tai huonosti selitettyjä asioita. Lisäksi alueet tai paikat tai tavarat, jotka näkyvät pelaajalle, mutta joita ei voi käyttää, saattavat vaikuttaa pelaajien kokemukseen pelin toteutuksesta.

Tämän tutkielman tulokset laajentavat käsitystä siitä, millaista lasten pelaaminen ja mediankäyttö on ja millaista on lasten pelaamiseen liittyvä vuorovaikutus. Tulokset verkkopelin pelaamistavoista kuvaavat hyvin lasten pelaamista ja siihen liittyviä piirteitä. Tulokset pelaamisen motiiveista laajentavat näkemystä, miksi lapset pelaavat verkkopelejä. Lisäksi tutkimus osoittaa jäsennetyksi, millaista verkkopeliä pelaavien pelaajien vuorovaikutus voi olla. Tutkimuksesta voisi olla hyötyä esimerkiksi lasten pelien kehittämisessä ja suunniteltaessa erilaisia virtuaalisia ympäristöjä ja yhteisöllisiä palveluita lapsille ja nuorille.

Sen lisäksi, että tutkimuksen tuloksia voitaisiin käyttää pelien kehittämisessä, tutkimus osoittaa, että lasten kokemusten käyttäminen voisi olla hyödyllistä heille

suunniteltujen pelien suunnittelussa ja toteuttamisessa. Pelaajien pelikokemusten pohjalta voitaisiin saada kehitettyä parempia ja monipuolisempi pelejä. Tutkimuksen perusteella voidaan todeta, että lapsilla ja nuorilla on paljon ideoita ja ajatuksia, miten heidän käyttämää mediaa ja digitaalisia pelejä voitaisiin kehittää.

Tutkimuksen kehitysideoita voitaisiin soveltuvilta osin käyttää Boforin kehittämisessä. Ne voivat olla korkealentoisia, mutta niiden soveltaminen käytäntöön voisi johtaa mielenkiintoisiin, erilaisiin lopputuloksiin. Jatkossa pelin kehittämiseksi voitaisiin esimerkiksi pyytää yksittäisiä pelaajia mukaan kehittämistä tukevaan testiryhmään. Kehittämistyöhön voitaisiin esimerkiksi ensin pyytää joitain yksittäisiä tähän tutkimukseen osallistuneita ja myöhemmin laajentaa pelaajien mahdollisuuksia vaikuttaa pelin toteutukseen.

5.2 Jatkotutkimus

Tämän tutkimuksen tulokset tukevat aiempien lasten pelaamista käsitelleiden tutkimusten tuloksia, joiden mukaan pelaaminen on lapsille usein sosiaalista toimintaa, johon liittyy moninaista vuorovaikutusta. Lapsille on havaittu olevan ominaista pelata vuorotellen niin, että toinen katselee vierestä (Ermi, Heliö & Mäyrä 2004; Noppari 2014). Tämän tutkimuksen tutkimustilanne oli järjestetty kyseisen asetelman mukaisesti ja yhdessä pelaamiseen näytti liittyvän ainakin erilaisia yhteistyöhön ja kilpailuun liittyviä vuorovaikutuksen muotoja. Tutkimuksen tulokset osoittavat, että Boforia myös pelataan kaverien kanssa samassa paikassa. Jo tätä tutkimusta suunniteltaessa mietittiin pelaavien kaveriporukoiden tai parien pelaamisen tutkimista. Tämän tutkimuksen tulosten perusteella olisikin mielenkiintoista tutkia laajemmin yhdessä pelaavien lasten vuorovaikutusta. Esimerkiksi havainnoimalla toisilleen tuttuja pelaajien pelaamistilannetta voitaisiin saada autenttisia tuloksia pelaamistilanteen vuorovaikutuksesta.

Olisi myös mielenkiintoista tutkia lasten pelaamista sukupuolten näkökulmasta. Oman sukupuolen edustamisella ja sukupuolten välisellä kilpailulla vaikuttaisi olevan selkeä rooli lasten pelaamisessa. Tutkimuksen tulokset osoittavat, että Boforin pelaamiseen liittyy tyttöjen ja poikien välinen jännite. Voitaisiinkin pohtia, kuinka paljon pelin toteutus ja pelin päähenkilöt sekä joukkueet vaikuttavat syntyneeseen vastakkainasetteluun. Toisaalta monet pelit on suunnattu selkeästi vain tytöille tai

pojille. Jatkotutkimuksen avulla voitaisiin tutkia yleisemmin esimerkiksi tyttöjen ja poikien kilpailua ja vastakkainasettelua peleissä ja virtuaaliympäristöissä.

Tutkimuksesta ilmeni, että vanhempien osallistuminen lasten pelaamiseen on melko vähäistä. Jatkotutkimuksessa voitaisiin tarkastella myös sitä, miksi lapset ja vanhemmat eivät pelaa yhdessä. Pelaavien lasten vanhemmilta voitaisiin selvittää, millaisin mekanismein vanhemmatkin saataisiin kiinnostumaan peleistä ja lasten kanssa pelaamisesta. Yhdessä pelaaminen voisi tarjota vanhemmille ja lapsille yhteistä tekemistä. Osallistuminen pelaamiseen voisi lisätä vanhempien tietoa peleistä ja pelaamisesta ja vähentää mahdollisia ennakkoluuloja pelejä kohtaan.

Tähän tutkimukseen osallistuneiden veljesten pelaaminen on hyvä esimerkki siitä, kuinka lapset pelaavat usein jotain, koska muutkin pelaavat. Lapset voivat valita pelaamansa pelin usein sen mukaan, mitä ystävät tai sisarukset pelaavat. Olisikin mielenkiintoista tutkia pelattavien pelien suosion syntyä ja sitä, miksi lapset valitsevat juuri tietyn pelin tiettyä aikana. Pelien kehittämisen kannalta tällaisen tiedon avulla voitaisiin mahdollisesti ennakoida tiettyjä trendejä ja kehittää pelejä, joita lapset haluavat pelata, sekä kehittää pelejä niin, että ne säilyttäisivät suosionsa.

Tuloksista ilmenee myös, että yksi Boforin pelaamisen motiivi on selkeästi mahdollisuus päästä tv-ohjelmaan. Haastatteluista kävi ilmi, että pelaajilla on sellainen käsitys, että tv-ohjelmaan valittavat arvotaan pelin pelaajien joukosta ja tuloksista voidaan päätellä, että pelaajat pitävät televisioon pääsemistä tavoiteltavana. Tämä kehitys voi olla osa laajempaa viihteellistymistä ja julkkiskulttuuria, jonka syntymistä olisi mielenkiintoista tarkastella näinkin pienten lasten ja nuorten maailmassa. Voitaisiin toki pohtia, onko 7–12-vuotiaille lapsille ja nuorille ylipäätään tarpeellista luoda tällaista kulttuuria käyttämällä tv-ohjelmaan pääsemistä houkuttimena pelin pelaamiseen.

Tulokset osoittavat, että pelaajat myös eläytyvät pelimaailmaan ja pelin hahmoihin. Olisi mielenkiintoista tutkia tarkemmin pelaajien suhdetta omaan hahmoonsa. Voitaisiin tutkia, miten lapset identifioituvat pelihahmoihin tai millainen merkitys pelihahmolla on pelaajan identiteettiin: miten pelaajat rakentavat omakuvaa ja esittävät itseään hahmojensa kautta.

Tuloksista ilmeni, että lapset saattoivat verrata pelaamista ja siihen käyttämäänsä aikaa läksyjen tekoon tai kouluaineisiin. Tulosten mukaan lapset myös tiedostavat oppivansa peliä pelaamalla. Pelaamisen koetaan voivan kehittää muun muassa matemaattisia taitoja, muistia ja päättelykykyä. Voidaankin päätellä Boforin tehtävien toteutuksessa olevan jotain yhtäläisyyksiä, minkä lapset kokevat samankaltaiseksi koulutehtävien kanssa. Olisi mielenkiintoista tutkia, miten oppiminen koetaan peleissä ja millaista pelin sisällön tulee olla, jotta peli opetuksellisista tarkoituksistaan huolimatta koetaan viihdyttäväksi. Voitaisiin selvittää esimerkiksi, miten voitaisiin kehittää oppimista edistäviä tekijöitä peleihin niin, että lapset ja nuoret haluaisivat pelata peliä.

6 TUTKIMUKSEN ARVIOINTI

Kvalitatiivista tutkimusta tehdessä joudutaan jatkuvasti pohtimaan tehtyjä ratkaisuja ja tarkastelemaan analyysin kattavuutta sekä työn luotettavuutta. Määrällisen tutkimuksen arvioinnissa luotettavuutta osoitetaan pääasiassa mittauksen luotettavuutena, kun laadullisessa tutkimuksen luotettavuuden arviointi koskee koko tutkimusprosessia. Laadullisessa tutkimuksessa luotettavuuden kriteeri ja keskeinen tutkimusväline on tutkimuksen tekijä itse. Koska erilaisten tutkimusten luotettavuutta määritellään erilaisten tekijöiden avulla, ei niiden arvioinnissa voida käyttää samaa käsitteistöä. Siksi perinteisesti tutkimuksen arvioinnissa käytettyjen käsitteiden validiteetti ja reliabiliteetti ei nähdä suoraan soveltuvan laadullisen tutkimuksen arviointiin. Tutkijoiden käsitykset tästä kuitenkin vaihtelevat, ja jotkut soveltavat näitä käsitteitä myös laadulliseen tutkimuksen arviointiin; toiset ovat kehittäneet niille uusia sisältöjä, ja toiset luoneet arviointiin kokonaan uusia termejä. (Eskola & Suoranta 2008, 210–211.)

Tässä tutkimuksessa käytetään luotettavuuden arvioinnissa neljää laadullisen tutkimuksen arviointikriteeriä: uskottavuus, siirrettävyys, varmuus ja vahvistettavuus (Lincoln & Guba 1985). Laadullisen tutkimuksen arviointikriteerien täyttymisen lisäksi myös tutkimuksen eettisyyden arviointi on osa tutkimuksen arviointia. Eettisiä kysymyksiä on käsitelty luvussa 3.7.

Uskottavuus

Uskottavuudella tarkoitetaan laadullisen tutkimuksen luotettavuuden kriteerinä sitä, miten hyvin tutkija on onnistunut tulkitsemaan tutkittavien kuvaamaa todellisuutta (Lincoln & Guba 1985, 296). Uskottavuuden arvioinnissa tarkastellaan siis sitä, miten hyvin tutkijan käsitteellistykset ja tulkinnat vastaavat tutkittavien käsityksiä (Eskola & Suoranta, 1998, 211). Lähtökohtaisesti tutkijalla ei ole ennakkoon voinut olla totuudenmukaista kuvaa tutkittavien käsityksistä tutkittavasta asiasta, koska muuten tutkimusta ei olisi ollut tarpeen toteuttaa (Lincoln & Guba 1985, 295). Sen takia tutkijan on tulkittava ja kuvattava tutkittavien todellisuutta mahdollisimman tarkasti.

Uskottavuutta voidaan lisätä esittämällä riittävän hyvin se, että tutkimuksen tulokset ja tutkimuksesta tehdyt tulkinnat ovat yhteneväisiä (Lincoln & Guba 1985, 296). Tämän tutkimuksen tulokset on pyritty raportoimaan käyttäen suoria sitaatteja haastatteluista, esittäen havainnot mahdollisimman tarkasti sekä esittäen tehdyt tulkinnat ja johtopäätökset mahdollisimman läpinäkyvästi ja selvästi. Tutkimuksen uskottavuutta lisää se, että tutkimustilanteessa voitiin kysyä tutkittavilta tehdyistä havainnoista. Näin tulkintojen todenmukaisuuteen voitiin vaikuttaa jo tutkimustilanteessa esittämällä tarkentavia kysymyksiä havaintoihin liittyen. Haastattelut tukivat havaintoja ja saattoivat vahvistaa havaittujen asioiden tarkoituksen sekä vähentää virhetulkintoja.

Siirrettävyys

Siirrettävyydellä tarkoitetaan sitä, miten hyvin tutkimuksen tuloksia voitaisiin siirtää toiseen tutkimukseen (Lincoln & Guba 1985, 297). Koska kyseisen pelin pelaamista ei ole tutkittu aiemmin, osa tutkimuksen tuloksista on täysin uusia. Tulokset perustuvat lasten yksilöllisiin kokemuksiin ja tapaan pelata Boforia, joten ne eivät ole sellaisenaan yleistettäviä, mutta niitä voidaan varmasti siirtää toiseen tutkimukseen tai tutkimuskontekstiin.

Tutkimuksen osallistujat valittiin pelin pelaajien joukosta ja tutkimus käsitti vain Boforin pelaamisen, mutta tulokset tukivat monia aikaisempia tutkimustuloksia ja ajatuksia lasten pelaamisesta. Tutkimuksen tuloksia voitaisiin varmasti ainakin osittain soveltaa muiden pelien pelaamiseen ja tehdä niistä johtopäätöksiä lasten pelaamisesta.

Sen, miten tarkasti tutkija kuvaa tutkimusprosessia, on sanottu liittyvän keskeisesti laadullisen tutkimuksen arviointiin (Hirsjärvi, Remes, Sajavaara 2009, 232). Tässä tutkimuksessa tutkimusprosessi on kuvattu mahdollisimman tarkasti, joten toinen tutkija voisi samaa tutkimustehtävää ja -menetelmää käyttäen saavuttaa samansuuntaisia tuloksia tämän tutkimuksen kanssa. Toisaalta tutkimuksen tulokset perustuvat tämän tutkimuksen osallistujien yksilöllisiin kokemuksiin ja tapoihin, jotka voivat vaihdella suuresti eri pelaajien kesken. On mahdollista, että tutkimukseen osallistuvien yksilölliset tavat pelata peliä voisivat tuottaa jopa täysin erilaisia tuloksia, vaikka tutkimusprosessi voitaisiinkin toistaa tarkasti.

Varmuus

Tutkimuksen varmuuden arvioinnissa tarkastellaan tutkielman tekemiseen mahdollisesti liittyviä virhetekijöitä (Lincoln & Guba 1985, 298–299). Tutkimuksen toteutuksessa virhetekijöiden voitiin odottaa liittyvän lasten tutkimiseen. Vaikka, tutkiminen nähtiin tutkimusaiheen neutraalin luonteen vuoksi mahdollisena, tuli tutkimuksen toteutuksessa huomioida lapsien tutkimiseen liittyviä erityispiirteitä. Näihin pyrittiin kiinnittämään tarkasti huomiota sekä tutkimuksen suunnittelussa että toteutuksessa. Tutkimustilanteessa tarkkailtiin lasten käyttäytymistä ja reagointia heille mahdollisesti uuteen tilanteeseen. Lapsi, joka ei ole tottunut, että hänen ajatuksiaan otetaan vakavasti, voi kokea haastattelutilanteen omituisena (Ritala-Koskinen 2001). Siksi tutkimustilanteissa pyrittiin osoittamaan, että lasten ajatuksista todella ollaan kiinnostuneita ja annettiin lapsille aikaa vastata ja kertoa mahdollisesti pelin ulkopuolisistakin asioista. Näin haastattelusta voitiin tehdä lapselle mahdollisimman miellyttävä kokemus. Kun lapsi kokee, että häntä kuunnellaan ja hänen ajatuksiaan arvostetaan, voi haastateltavana oleminen olla hänelle myönteinen kokemus (Turtiainen 2001).

Lapsitutkimukseen on perinteisesti liittynyt epäily lapsilta saadun tiedon luotettavuudesta. On epäilty pystyvätkö lapset erottamaan, mikä on totta ja mikä mielikuvituksen tuotetta tai mikä on heidän oma kantansa asioihin suhteessa vanhempien tai muun auktoriteetin kantaan. (Alasuutari 2005, 145.) Eräiden osallistujien kohdalla olikin havaittavissa, että lapset saattoivat liioitella kertoessaan pelaamisestaan tai jopa valehdella haastatteluissa. Yleensä liioittelu oli kuitenkin helposti havaittavissa ja se voidaan myös tulkita eräänlaiseksi lasten pelaamiseen liittyväksi ominaispiirteeksi. Liioittelu on huomioitu tutkimuksen tuloksissa. Voidaan pohtia, johtuiko liioittelu pari- ja ryhmätilanteista eli oliko liioittelu osa pelaajien välistä kisailua vai halusivatko osallistujat osoittaa esimerkiksi osaamistaan ja kokemustaan pelaamisesta kiinnostuneelle aikuiselle, tutkijalle.

Yhden haastateltavan kohdalla huijaaminen kiinnitti tutkijan huomion jo tutkimustilanteessa. Osa tämän osallistujan selkeästi pelin todellisuuden vastaisista tai valheellisista ilmauksista jätettiin huomioimatta tutkimuksen tuloksissa. Koko haastattelua ei kuitenkaan päätetty hylätä, koska huijaamista esiintyi vain tietyissä kohdissa haastattelua ja se liittyi lähinnä pelaajan tapaan korostaa omaa osaamistaan. Kyseessä oli myös paritilanne, joten koko haastattelun hylkääminen yksittäisten

puheenvuorojen valheellisuuden takia, olisi pienentänyt aineistoa merkittävästi. Voidaan kuitenkin pohtia johtuiko huijaaminen esimerkiksi toisen pelaajan läsnäolosta paritilanteessa ja olisiko kyseinen osallistuja toiminut toisin yksilötilanteessa.

Haastatteluissa saatuihin vastauksiin saattoi vaikuttaa tutkijan kokemattomuus haastattelijana. Haastattelun eduksi on mainittu sen joustavuus etenkin siinä, että haastattelijalla on mahdollisuus tarkentaa kysymyksiään, oikaista väärinkäsityksiä ja käydä keskustelua haastateltavan kanssa (Tuomi & Sarajärvi 2006, 75). Tämä on tärkeää, jotta molemminpuolinen ymmärrys asiasta saavutetaan, mutta haastateltaessa lapsia keskustelulla ja kysymysten asettelulla voi olla myös johdatteleva vaikutus. Haastatteluja tehtäessä pyrittiinkin kiinnittämään tähän huomiota ja välttämään johdattelua parhaan mukaan. Tarkentavilla kysymyksillä saatettiin silti antaa lapselle mielikuva, että jokin tietty vastaus halutaan vahvistaa.

Tutkimusaineistosta haastattelijan vaikutus oli huomattavissa esimerkiksi vastauksissa, joissa lapset toistivat kysymyksessä käytettyjä, selkeästi heidän tavanomaisesta kielestään poikkeavia sanoja ja ilmaisuja. Voidaan pohtia, kuinka paljon lapset vain lainasivat kysymyksessä käytettyä sanaa laiskuuttaan ja kuinka paljon käytetty ilmaus erosi siitä, miten lapset olisivat muuten asian ilmaisseet.

Haastateltaessa aikuinen on valta-asemassa lapsen nähden (Hirsjärvi & Hurme 2001, 128). Lapsia haastateltaessa tilanteeseen liittyy aina lapsen ja aikuisen välinen epätasa-arvo, joka voi vaikuttaa luottamuksen ja keskustelun syntymiseen. Haastateltavan lapsen lukuisien en tiedä -vastausten on nähty indikoivan sitä, että lapsi pohtii, mitkä olisivat haastattelevan aikuisen haluamia oikeita vastauksia. (Alasuutari 2005, 145.) Muutamissa tapauksissa osallistuja saattoi vastata tarkentaviin kysymyksiin toistuvasti lyhyesti ”jep”. Usein vaikutti, että lyhyillä myöntelyillä pyrittiin vain eroon kyseisestä aiheesta. On vaikea arvioida, johtuivatko toistuvat myöntävät vastaukset siitä, että osallistuja halusi miellyttää haastattelijaa antamalla oikeita vastauksia eli olettamiaan aikuisen toivomista vastauksista vai siitä, että lapsi ei itse halunnut miettiä tai kyennyt pohtimaan asiaa enempää.

Havainnoinnin ongelmana taas on nähty se, että havainnointi voi vaikuttaa tutkittavaan tilanteeseen. Havainnointia on arvosteltu siitä, että havainnoija saattaa

toiminnallaan häiritä tilannetta tai muuttaa sen kulkua (Hirsjärvi, Remes & Sajavaara 2009). Tutkimustilanteissa havainnoinnin vaikutuksia pyrittiin vähentämään osallistamalla tilanteeseen haastattelemalla pelaajia ja kyselemällä pelaamisesta. Näin tutkittavat saatiin kertomaan toiminnastaan ja havainnointi saattoi jäädä takalalle.

Aineistoa kerätessä oli huomattavissa, että ensimmäisistä tutkimustilanteista tehdyt havainnot olivat yksinkertaisempia ja yleisemmällä tasolla ja keskittyivät vain suunniteltuihin havainnoin kohteisiin. Työskentelyn rutinoituessa havainnoinnin kohteet olivat selkeytyneet, jolloin havainnointi oli tarkempaa ja vapaampaa. Valmiiksi mietittyjä havainnoinnin kohteita olisi voinut olla enemmän. Aiemmissa tutkimustilanteissa tehdyt havainnot vaikuttivat myöhemmissä tilanteissa tehtyihin havaintoihin, koska tutkimustilanteissa oli vaikea olla kiinnittämättä huomiota yhtäläisyyksiin, ja näin aiemmat havainnot ohjasivat tilanteen havainnointia.

Vahvistettavuus

Tutkimuksen vahvistettavuuden arvioimisella tarkoitetaan sitä, että arvioidaan sen subjektiivisuutta (Lincoln & Guba 1985, 300). Laadullisen tutkimuksen lähtökohdaksi on mainittu se, että tutkija on tutkimuksen keskeinen tutkimusväline. Tutkimuksen luotettavuuden arvioinnissa on tunnistettava ja tunnustettava tutkijan subjektiivisuus. (Eskola & Suoranta, 2008, 210). Tutkimuksessa tehdyt tulokset ovat aina tutkijan subjektiivisia päätelmiä. Tässä tutkimuksessa tutkijan omien käsitysten ja kokemusten vaikutukset tutkimuksen tuloksiin pyrittiin minimoimaan aineistolähtöisyydellä.

Tutkijalla ei ollut juurikaan aiempaa kokemusta kyseisen pelin pelaamisesta, joten ennako-odotukset Boforia ja lasten pelaamista kohtaan olivat pienet. Toisaalta yleisemmän pelaamiskokemuksen perusteella tutkijalla oli kokemusta siitä, millaista lasten pelaaminen voi olla, ja siitä, että pelaamiseen voi liittyä vuorovaikutusta. Näiden ennakkokäsitysten voidaan nähdä vaikuttaneen tutkimuksen lähtökohtiin ja tutkimustehtävään: ajatukseen siitä, että Boforin pelaamiseen liittyy vuorovaikutusta. Aikaisempi tutkimus kuitenkin vahvistaa sen, että sosiaalinen vuorovaikutus liittyy usein vahvasti pelaamiseen.

Tutkijan subjektiivisuutta voidaan myös arvioida vertaamalla muiden tutkimusten tuloksia tutkimuksen tuloksiin. Vahvistuvuutta arvioidaan sillä, tukevatko tutkimuksen tulokset muiden vastaavaa ilmiötä tarkastelleiden tutkimusten tuloksia (Eskola & Suoranta 2008, 212). Aiemmistä tutkimuksista ei löydy poikkeavia tuloksia, vaan tutkimuksen tulokset ovat melko yhteneviä aiempien lasten pelaamisesta esitettyjen ajatusten ja tehtyjen tutkimustulosten kanssa.

KIRJALLISUUS

- Aarseth, E. 2001. Computer Game Studies, Year One. *Game Studies* 1 (1).
Saataavissa: <http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>. Viitattu: 1.8.2014.
- Alasuutari, M. 2005. Mikä rakentaa vuorovaikutusta lapsen haastattelussa?
Teoksessa J. Ruusuvuori & L. Tiittula (toim.) *Haastattelu: tutkimus, tilanteet ja vuorovaikutus*. Tampere: Vastapaino. 145–162.
- Biocca, F., Harms, C., & Burgoon, J. 2003. Toward a more robust theory and measure of social presence: Review and suggested criteria. *Presence* 12, 456–480.
- Brandtzæg, P. B. & Heim, J. 2009. Children's Electronic Gaming Content Preferences and Psychosocial Factors. *NORDICOM Review* 30 (2), 69–86.
- Caillois, R. 1961 *Man, Play and Games*. New York: Free Press of Glencoe.
- Chen, V. H., & Duh, H. B. 2007. Understanding Social Interaction in World of Warcraft. Conference papers, ACE'07, July 13–15, Salzburg, Austria.
- Csikszentmihályi, M. 1990. *Flow: The psychology of optimal experience*. New York: Harper Perennial.
- Eastin, M. 2007. The Influence of Competitive and Cooperative Group Game Play on State Hostility. *Human Communication Research*, 33(4), 450–466.
- Entertainment Software Association, ESA. 2014. Essential facts about the computer and video game industry. Saataavissa:
http://www.theesa.com/facts/pdfs/esa_ef_2014.pdf. Viitattu: 1.8.2014.
- Ermi, L., Heliö, S. & Mäyrä, F. 2004. Pelien voima ja pelaamisen hallinta. Lapset ja nuoret pelikulttuurien toimijoina. Tampereen yliopisto. Hybermedialaboratorion verkkojulkaisuja 6.
- Ermi, L. & Mäyrä, F. 2005. Fundamental Components of the Gameplay Experience – Analyzing Immersion. *Proceedings of Changing Views – Worlds in Play*. Vancouver: DiGRA & Simon Fraser University. Saataavissa:
<http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/06276.41516.pdf>. Viitattu: 1.9.2013.
- Eskelinen, M. 2001. The Gaming situation. *Game studies* 1 (1). Saataavissa:
<http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>. Viitattu: 1.8.2014.
- Eskola, J. & Suoranta, J. 2008. *Johdatus laadulliseen tutkimukseen*. 8.p. Tampere: Vastapaino.

- Fuller, M. & Jenkins, H. 1995. Nintendo and New World Travel Writing. A Dialogue. Teoksessa: S. G. Jones. (toim.) *Cybersociety: Computer Mediated Communication and Community*. Thousand Oaks: Sage, 57–72. Saatavissa: http://web.stanford.edu/class/history34q/readings/Cyberspace/FullerJenkins_Nintendo.html. Viitattu: 1.8.2014.
- Granic, I., Lobel, A. & Engels, R. 2014. The Benefits of Playing Video Games. *American Psychologist*, 69 (1), 66-78.
- Griffiths, M. D., Davies, M. N. O., & Chappell, D. 2004. Online computer gaming: a comparison of adolescent and adult gamers. *Journal of Adolescence*, 27 (1), 87–96.
- Grimes, S. M. 2008. Saturday Morning Cartoons Go MMOG. *Media International Australia* 126 (12), 120–131.
- Hirsijärvi, S. & Hurme, H. 2001. *Tutkimushaastattelu: Teemahaastattelun teoria ja käytäntö*. Helsinki: Gaudeamus.
- Hirsjärvi S., Remes P. & Sajavaara P. 2009. *Tutki ja kirjoita*. Helsinki: Tammi.
- Hirvonen, R. 2011. Lasten mediakäytöt ja kotien mediakasvatus lasten kertomina. Teoksessa: S. Pääjärvi. 2011. *Lasten mediabarometri 2011: 7–11-vuotiaiden lasten mediankäyttö ja kokemukset mediakasvatuksesta*. Helsinki. Mediakasvatusseuran julkaisuja 1/2012, s. 17–53.
- Huizinga, J. 1950. *Homo Ludens: a Study of the play element in Culture*. Boston: The Beacon. Saatavissa: http://art.yale.edu/file_columns/0000/1474/homo_ludens_johan_huizinga_routledge_1949_.pdf.
- Hunicke, R. LeBlanc, M. & Zubeck, R. 2004. MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research. *Proceedings of the Challenges in Game AI Workshop, 19th National Conference on Artificial Intelligence, July 25-29, San Jose*. Saatavissa: www.cs.northwestern.edu/~hunicke/MDA.pdf. Viitattu: 3.1.2013.
- Interactive Software Federation of Europe, ISFE. 2012. *Videogames in Europe: Consumer study. European Summary report*. Saatavissa: http://www.isfe.eu/sites/isfe.eu/files/attachments/euro_summary_-_isfe_consumer_study.pdf.
- Jenkins, H. 2003. *Transmedia Storytelling. Moving characters from books to films to video games can make them stronger and more compelling*. MIT Technology Review. Saatavissa: <http://www.technologyreview.com/news/401760/transmedia-storytelling/>. Viitattu: 1.5.2014.
- Jensen, J. D., Weaver, A. J., Ivic, R. & Imboden, K. 2011. Developing a Brief Sensation Seeking Scale for Children: Establishing Concurrent Validity With Video Game Use and Rule-Breaking Behavior. *Media Psychology* 14 (1), 71–95.

- Jin, S. A. 2012. Toward Integrative Models of Flow: Effects of Performance, Skill, Challenge, Playfulness, and Presence on Flow in Video Games. *Journal of Broadcasting & Electronic Media* 56 (2), 169–186.
- Jones, S. 2003. Let the Games Begin. Gaming Technology and Entertainment among College Students. Pew Internet & American Life Project Report. Saatavilla: http://www.pewinternet.org/files/old-media/Files/Reports/2003/PIP_College_Gaming_Reporta.pdf.pdf. Viitattu: 1.5.2014.
- Juul, J. 2005. *Half-Real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge: MIT.
- Järvinen, A. 2003. Verkkopelien ABC – Doomista MMORPGiin, Quakesta roolipeleihin. *Mediumi*, 2(2).
- Järvinen, A. 2008. *Games without frontiers. Theories and methods for game studies and design*. Tampere: Tampereen yliopisto.
- Järvinen, A. Heliö, S. & Mäyrä, F. 2002. *Communication and Community in Digital Entertainment Services*. Prestudy Report. Tampereen yliopisto. Hypermedialaboratorion verkkojulkaisuja 2. Saatavissa: http://www.hass.rpi.edu/public_html/ruiz/EGDFall09/readings/Creating%20communityUniv.of%20Tampere.pdf.
- Kallio, K. P., Mäyrä, F. & Kaipainen, K. 2011. At Least Nine Ways to Play: Approaching Gamer Mentalities. *Games and Culture* 6 (4), 327–353.
- Kangas, S., Lundvall, A. & Tossavainen, T. 2009. Lasten ja nuorten mediafoorumi. Digitaaliset pelit pähkinänkuoressa. Liikenne- ja viestintäministeriö. Saatavissa: <http://www.nettiguru.fi/pelit.pdf>. Viitattu 15.5.2014.
- Kankaanranta, M., Neittaanmäki, P. & Häkkinen, P. (toim.) 2004. *Digitaalisten pelien maailmoja*. Koulutuksen tutkimuslaitos ja Agora Center, Game Lab. Jyväskylän yliopisto.
- Karimäki, R. 2007. Media leikkiin innoittajana. Media leikkiin innoittajana. Teoksessa L. Pentikäinen, A. Ruhala & H. Niinistö. *Mediametkaa osa 2 - Kasvattajan matkaopas lasten mediamailmaan*. Helsinki: Mediakasvatuskeskus Metka, 40–47.
- Karvinen, J. & Mäyrä, F. 2011. *Pelaajabarometri 2011: Pelaamisen muutos*. Tampere: Tampereen yliopisto.
- Koster, R. 2004. *Theory of fun for game design*. Scottsdale: Paraglyph.
- Kuula, A. 2006. *Tutkimusetiikka. Aineistojen hankinta, käyttö ja säilytys*. Tampere: Vastapaino.
- Lahikainen, A. R., Kraav, I., Kirmanen, T. & Maijala, L. 1995. Lasten turvattomuus Suomessa ja Virossa. 5–12-vuotiaiden lasten huolten ja pelkojen vertaileva tutkimus. Kuopion yliopisto. *E, Yhteiskuntatieteet* 25.

- Lemmens, J., Valkenburg, P. & Peter, J. 2009. Psychosocial Antecedents of Online Game Addiction Among Adolescents. Conference Papers -- International Communication Association , 1–21.
- Maass, A., Lohaus, A. & Wolf, O. T. 2010. Media and Stress in Adolescent Boys in Germany. *Journal of Children & Media* 4 (1), 18–38.
- Miles, M. B. & Huberman, A. M. 1994. *Qualitative data analysis. An expanded sourcebook*. 2nd edition. London: Sage.
- Murray, J. 1997. *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. New York: Free Press.
- Mustonen, A. & Pulkkinen, L. 2003. Teknologian arviointeja 14. Sosiaalinen alkupääoma ja tietotekniikka. Loppuraportti. Helsinki: Tulevaisuusvaliokunta. Eduskunnan kanslian julkaisu 1/2003.
- Mäyrä, F. 2007. The Contextual Game Experience: On the Socio-Cultural Contexts for Meaning in Digital Play. DiGRA 2007 Situated Play Conference Proceedings. Tokyo: DiGRA & University of Tokyo.
- Mäyrä, F. 2008. *An introduction to game studies: Games in culture*. London: Sage.
- Mäyrä, F. 2012. Playful Mobile Communication – Services Supporting the Culture of Play. *Interactions: Studies in Communication & Culture* 3 (1), 55–70.
Saatavissa:
http://people.uta.fi/~tlilma/Mayra_Playful_Mobile_Communication.pdf.
- Mäyrä, F. & Ermi, L. 2014. *Pelaajabarometri 2013 - Mobiilipelaamisen nousu*. Tampereen yliopisto. TRIM Research Reports 11.
- Mäyrä, F., Van Looy, J. & Quandt, T. 2013. *Disciplinary Identity of Game Scholars: An Outline*. DiGRA 2013 - DeFragging Game Studies. Atlanta: Georgia Tech.
- Nije Bijvank, M., Konijn, E. & Bushman, B. 2007. Bridging the Video Game Gap: Relating Games, Players, and Their Motivations. *International Communication Association*, 1–28.
- Nikken, P. & Jansz, J. 2006. Parental mediation of children's videogame playing: a comparison of the reports by parents and children. *Learning, Media & Technology* 31 (2), 181–202.
- Noppari, E. 2014. *Mobiilimuksut. Lasten ja nuorten mediaympäristöjen muutos, osa 3* Tampere: PK-Paino.
- Noppari, E., Uusitalo, N., Kupiainen, R. & Luostarinen, H. 2008. "Mä oon nyt online!" Lasten mediaympäristö muutoksessa. Tampereen yliopisto. A, Tiedotusopin laitos 104.
- Olson, C. K. 2010. Children's Motivations for Video Game Play in the Context of Normal Development. *Review of General Psychology* 14 (2), 180–187.

- Olson, C. K., Kutner, L. A. & Warner, D. E. 2008. The role of violent video game content in adolescent development: Boys' perspectives. *Journal of Adolescent Research* 23, 55–75.
- Persky, S. & Blascovich, J. 2007. Immersive Virtual Environments Versus Traditional Platforms: Effects of Violent and Nonviolent Video Game Play. *Media Psychology* 10 (1), 135–156.
- Perttula, A. & Tuomi, P. 2010. "Tää on oikeesti jännä!" Mobiilia moninpeliä julkisella näytöllä. Teoksessa: J. Suominen (toim.) *Pelitutkimuksen vuosikirja 2010*. Tampere: Tampereen yliopisto, 69–82. Saatavissa: <http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2010/ptvk2010-07.pdf>.
- Ritala-Koskinen, A. 2001. Lasten haastattelu tutkijan haasteena. Teoksessa Kangassalo, M. & Suoranta, J. (toim.) *Lasten tietoyhteiskunta*. Tampere: Tampereen yliopisto, 145–169.
- Ronimus, M. 2012. Digitaalisen oppimispelin motivoivuus: havaintoja Ekapeliä pelanneista lapsista. Jyväskylän yliopisto. *Jyväskylä studies in education, psychology and social research* 437.
- Ruusuvuori, J. 2010. Litteroijan muistilista. Teoksessa: Ruusuvuori, J., Nikander, P. & Hyvärinen, M. (toim.) *Haastattelun analyysi*. Tampere: Vastapaino, 424–431.
- Salen, K. & Zimmerman, E. 2004. *Rules of Play. Game Design Fundamentals*. Cambridge: MIT Press.
- Salonius-Pasternak, D. E. & Gelfond, H. S. 2005. The next level of research on electronic play : potential benefits and contextual influences for children and adolescents. *Human technology: an interdisciplinary journal on humans in ICT environments* 1 (1), 5–22.
- Scolari, C. 2009. Transmedia Storytelling: Implicit Consumers, Narrative Worlds, and Branding in Contemporary Media Production. *International Journal of Communication* 3, 586–606. Saatavissa: <http://ijoc.org./index.php/ijoc/article/view/477/336>. Viitattu: 1.5.2014.
- Sherry, J., Desouza, R., Greenberg, B. & Lachlan, K. 2003. Relationship between Developmental Stages and Video Game Uses and Gratifications, Game Preference and Amount of Time spent in Play. Conference papers. San Diego: International Communication Association.
- Shin, W. & Huh, J. 2011. Parental mediation of teenagers' video game playing: Antecedents and consequences. *New Media & Society* 13 (6), 945-962.
- Siitonen, M. 2007. Social interaction in online multiplayer communities. Jyväskylän yliopisto. *Jyväskylä studies in humanities* 74.
- Skoric, M., Teo, L. & Neo, R. 2009. Children and Video Games: Addiction, Engagement, and Scholastic Achievement. Conference Papers. San Francisco: International Communication Association , 1–28.

- Stenros, J., Paavilainen, J. & Mäyrä, F. 2009. The many faces of sociability and social play in games. Proceedings of the 13th International MindTrek Conference: Everyday Life in the Ubiquitous Era (MindTrek '09), 82–89. New York: ACM.
- Stephen, C., McPake, J., Plowman, L. & Berch-Heyman, S. 2008. Learning from the Children: Exploring Preschool Children's Encounters with ICT at Home. *Journal of Early Childhood Research* 6(2), 99–117.
- Strandell, H. 1992. Uusi lapsi on syntynyt? Uuden lapsitutkimuksen arviointia. *Nuorisotutkimus* 10(4), 19–27.
- Suoninen, A. 2002. Lasten pelikulttuuri. Teoksessa E. Huhtamo & S. Kangas. (toim.). *Mariosofia. Elektronisten pelien kulttuuri*. Helsinki:Gaudeamus, 95–130.
- Symppis. Symppis Agent Club -sivusto. Saatavissa: www.webbisivu.com/Symppis/Etusivu. Viitattu: 1.5.2014.
- Tanis, M. & Jansz, J. 2008. Gaming for Different Reasons: What Motivates People to Play a Specific Video Game. Conference Papers. Montreal: International Communication Association 1–26.
- Tapscott, D. 2010. Syntynyt digiaikaan. Sosiaalisen median kasvatit. Grown up digital. Suom. T. Hautala. Jyväskylä: WSOY. (Alkuperäisteos 2008.)
- Tuomi, J. & Sarajärvi, A. 2009. Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi. Helsinki: Tammi.
- Turtiainen, P. 2001. Lapsen kuulemisen mahdollisuudet ja rajoitukset haastattelututkimuksen näkökulmasta. Teoksessa M.Kangassalo & J. Suoranta. (toim.). *Lasten tietoyhteiskunta*. Tampere: Tampereen yliopisto, 170–180.
- Uusitalo, N., Vehmas, S. & Kupiainen, R. 2011. Naamatusten verkossa. Lasten ja nuorten mediaympäristön muutos, osa 2. Tampere: Tampereen yliopisto, Viestinnän, teatterin ja median yksikkö.
- Van Rooij, A. J., Schoenmakers, T. M., Vermulst, A. A., Van, D. E. & Mheen, V. D. 2011. Online video game addiction: identification of addicted adolescent gamers. *Addiction* 106 (1), 205–212.
- von Salisch, M., Vogelgesang, J., Kristen, A. & Oppl, C. 2011. Preference for Violent Electronic Games and Aggressive Behavior among Children: The Beginning of the Downward Spiral? *Media Psychology* 14 (3), 233–258.
- Yee, N. 2006. Motivations for Play in Online Games. *Cyber Psychology and Behavior*, 9 (6), 772–775. Saatavissa: [http://www.nickyee.com/pubs/Yee%20-%20Motivations%20\(2006\).pdf](http://www.nickyee.com/pubs/Yee%20-%20Motivations%20(2006).pdf). Viitattu: 1.9.2013.
- Yle Juttuarkisto. 2011. Boforin maailma syntyy virtuaalitudiossa. Yle 16.05.2011. Saatavissa: <http://archive.today/1rE2O>. Viitattu: 1.8.2014.

Yle Lapset. 2011. Ylen nettitarjonta koululaisille - infoa vanhemmille. Yle 17.10.2011. Saatavissa: <http://yle.fi/aihe/artikkeli/2011/10/17/ylen-nettitarjonta-koululaisille-infoa-vanhemmille>. Viitattu: 1.8.2014.

Zhao, S. 2003. Towards a taxonomy of copresence. *Presence* 12 (5), 445–455. Saatavissa: http://astro.temple.edu/~bzhao001/Taxonomy_Copresence.pdf. Viitattu: 1.5.2014.

LIITTEET

Liite 1: Ilmoitus

Hei,
kaipaamme apuasi Boforin kehittämisessä!

Voit olla aloitteleva Boforin pelaaja tai jo kokeneempi agentti. Osallistu nyt tutkimukseeni. Tutkimustilaisuudessa pelataan Boforia ja jutellaan sinun pelaamiskokemuksistasi. Tilaisuudet järjestetään 1.–14.4.2013 Helsingissä, Tampereella ja Jyväskylässä. Varsinaiseen tutkimukseen valitut saavat kehittämisspalkinnon! Kaikkien halukkaiden agentit saavat itselleen Kehittäjämitalin!

Jos haluat mukaan, klikkaa lomakkeeseen ja täytä se.

Tutkimus on osa pro gradu -tutkielmaani Jyväskylän yliopiston viestinnän laitokselle. Tarvittaessa voit kysyä lisätietoja sähköpostilla: otto.ko.hamalainen@student.jyu.fi.

Ystävällisin terveisin,

Otto Hämäläinen
Puheviestintä
Jyväskylän yliopisto

Liite 2: Sähköpostiviesti vanhemmille

Hei!

Soitin tänään lapsenne osallistumisesta Boforiin liittyvään tutkimukseen. Lähestyn asiassa teitä, koska alaikäisten lasten osallistumiseen tulee olla huoltajan lupa.

Opiskelen Jyväskylän yliopistossa puheviestintää. Haastattelut ovat osa pro gradu -työtäni, jota teen Boforin pelaamisesta. Lapsenne on ilmoittanut Boforin sivuilla kiinnostuksensa osallistua tutkimukseen ja minulle olisi suureksi avuksi, jos hän voisi osallistua.

Tutkimustilaisuudessa pelataan Boforia ja keskustellaan lasten kokemuksista pelin pelaamisesta kolmen pelaajan ryhmissä. Haastattelu on kertaluontoinen, eikä vaadi pidempää sitoutumista. Kokonaisuudessaan tilaisuus kestää n. 2 tuntia.

Tutkimusaineisto säilytetään luottamuksellisesti ja minun lisäksi muut eivät tutustu aineistoon. Tulokset raportoidaan niin, että haastateltavia ei voida tunnistaa.

Tutkimus järjestetään [osoite poistettu]
[päivämäärä ja aika poistettu]

Tulen teitä vastaan.

Vahvistattehan osallistumisenne tutkimukseen tämän viikon aikana.

Ilmoitatteko samalla tuotteko lapsenne vai tuleeeko hän omatoimisesti paikalle.

Terveisin,
Otto Hämäläinen

Yhteystiedot ja tarvittaessa lisätietoja tutkimuksesta:
Otto Hämäläinen
otto.ko.hamalainen@student.jyu.fi

Pro gradu -työn ohjaaja
Maarit Valo, puheviestinnän professori
maarit.valo@jyu.fi