

Julia Venla Alexandra Helander

**Parannusjuomista parempiin varusteisiin -systemaattinen
kirjallisuuskatsaus viihdepelien palkintotyypeistä ja
-mekaniikoista.**

Tietotekniikan pro gradu -tutkielma

4. kesäkuuta 2024

Jyväskylän yliopisto

Informaatioteknologian tiedekunta

Tekijä: Julia Venla Alexandra Helander

Yhteystiedot: juliahelander1@gmail.com

Ohjaajat: Paavo Nieminen ja Jukka Varsaluoma

Työn nimi: Parannusjuomista parempiin varusteisiin -systemaattinen kirjallisuuskatsaus viihdepelien palkintotyypeistä ja -mekaniikoista.

Title in English: From potions to better gear - a systematic literature review of games for entertainment reward types and -mechanics

Työ: Pro gradu -tutkielma

Opintosuunta: Tietotekniikka

Sivumäärä: 84+16

Tiivistelmä: Tässä tutkielmassa esitellään ja arvioidaan erilaisia videopelien palkintotyyppittelyjä systemaattisen kirjallisuuskatsauksen avulla. Niitä verrataan toisiinsa pyrkien löytämään yhtäläisyyksiä, eroja ja muita mielenkiintoisia suhteita. Niitä myös arvioidaan erilaisien tärkeiden videopelien arvioivien mittarien avulla, kuten vertaamalla pelaajatyyppeihin. Tutkielma löysi monia erilaisia palkintotyyppittelyjä sekä palkintomekaniikkoja, jotka toimivat omana tyyppinään ja joista osa sisälsi omat tyyppittelynsä. Määritelmät perustuivat eri suhteissa mekaniikkaan ja pelikokemukseen. Tutkielman tärkein löydös on malli, johon sisällytetään keskeisimmät palkintotyyppit samalla esittäen niiden suhteet toisiinsa. Mallista voidaan havaita erilaisten palkintotyyppien keskeiset hierarkiat sekä eri tyyppien keskeisimmät yhtäläisyydet. Näin luoden kattavan yhteenvedon löydetyistä palkintotyypeistä. Yksikään palkintotyyppittely ei ole kaikenkattava ja niiden erilaiset näkemykset tarjoavat erilaisia mahdollisuuksia niiden sovellukseen pelisunnittelussa ja -tutkimuksessa.

Avainsanat: Palkinnot, videopelit, palkintotyyppit, motivaatio

Abstract: In this study several different reward typologies and mechanics are presented and appraised using a systematic literature review. They will be compared to each other, through which their key resemblances, differences and other interesting relationships are found. Seve-

ral important video game research metrics will also be used, such as comparison with player types. The study found several different reward typologies and mechanics some of which had their own typologies. The definitions found were based either on mechanics, game experience or both. The most important finding was a model that shows the different reward types and their relations to each other. From the model the different hierarchies and the most important resemblances can be seen. Thus creating a comprehensive conclusion from all found reward types. No singular reward typology is all-encompassing and their different viewpoints propose different possibilities on using them in both game design and research.

Keywords: Rewards, video games, reward types, motivation

Kuviot

Kuvio 1. K/D Rainbow Six Siege -pelin viralliselta pelaajakohtaiselta tilastosivustolta (Ubisoft 2024).....	29
Kuvio 2. Who needs relics? -saavutus (Steam 2024a)	42
Kuvio 3. Steam -profiilin saavutusesittely (Steam 2024b)	44
Kuvio 4. Eri palkintotyyppit perustuivat eri suhteissa mekaniikkoihin ja pelikokemukseen.	61
Kuvio 5. Eri palkintotyyppien suhteet.....	63
Kuvio 6. Rappin palkintotyyppien suhteet	67

Taulukot

Taulukko 1. Scopus haut	79
Taulukko 2. Scholar haut.....	81
Taulukko 3. IEEE haut	83
Taulukko 4. Vastaavien tutkimuksien haut	85
Taulukko 5. Valitut artikkelit.....	87
Taulukko 6. Hylätyt artikkelit.....	91

Sisällys

1	JOHDANTO	1
2	TERMIT JA TAUSTAT	3
	2.1 Palkinnot	4
	2.2 Pelikokemus ja GameFlow	6
	2.3 Pelaajatyytit	8
	2.4 Motivaatio	10
3	MENETELMÄ	13
	3.1 Menetelmän valinta	13
	3.2 Protokolla	13
	3.2.1 Tutkimuskysymykset	14
	3.2.2 Rajaus	15
	3.2.3 Valinta- ja hylkäyskriteerit	15
	3.2.4 Hakukoneet/kirjastot	16
	3.3 Haut ja valitut sekä hylätyt artikkelit	17
	3.3.1 Vastaavien tutkimusten haku	19
	3.3.2 Valitut ja hylätyt artikkelit	20
4	TULOKSET	22
	4.1 Pelimekaniikkoihin perustuvat palkintotyyppittelyt	23
	4.1.1 Hallfordin ja Hallfordin tyyppittely ja sen uudelleenmäärittely	23
	4.1.2 Pelinulkoiset seuraukset, illuusiomaiset, valheelliset, ajalliset ja avaruudelliset palkinnot	30
	4.1.3 Wangin ja Sunin palkintokategoriat	33
	4.2 Subjektiiiset palkintotyytit	36
	4.3 Muut palkintotyytit	41
	4.3.1 Saavutuksien yleiskuva	42
	4.3.2 Erilaisia saavutustyyppittelyjä	45
	4.3.3 Saavutusten suunnittelu ja hyödyntäminen	50
	4.3.4 Satunnaiset palkintomekaniikat	53
	4.3.5 Sitoumuspalkinnot	54
	4.3.6 Voimalisäykset	57
	4.3.7 Palkintotyytit, joista ei ollut juurikaan tutkimusta	60
5	POHDINTA	61
6	YHTEENVETO	70
	LÄHTEET	72
	LIITTEET	79
	A Hakulausekkeet	79
	B Vastaavien tutkimusten haku	85

C	Taulukko valituista artikkeleista	87
D	Hylätyt artikkelit, joita harkittiin tutkimukseen	91

1 Johdanto

Tässä tutkielmassa etsitään ja arvioidaan erilaisia videopelien palkintokategorisaatioita. Tärkein arviointimenetelmä on niiden vertaaminen keskenään. Sen lisäksi niitä arvioidaan vertaamalla pelaajatyyppeihin, sekä player experience of needs satisfaction (PENS) eli pelikokemuksen tarpeiden täyttö -mallia käyttämällä. PENS valittiin, sillä se on yleisesti käytetty mittari, jota määrittää motivaatio. Motivaatiokytkös on tärkeä, sillä palkintojen ja motivaation yhteys on keskeinen. Pelaajatyypit niin ikään sisältävät vahvan motivaationäkökulman. Pelaajatyypit ovat myös enemmän tutkittu aihealue, josta löytyy hyvää kattavaa ja vertailevaa tutkimusta (esimerkiksi Hamari ja Tuunanen (2014)) Sen lisäksi kirjallisuudessa esiin nousevia pelikokemuksen (myös pelaajakokemus) osa-alueita, kuten Sweetserin ja Wyethin (2005) esittelemää GameFlow:ta tullaan soveltamaan.

Palkintoja on tutkittu paljon etenkin psykologian taholta, mutta ludologistakin (pelitutkimuksellista) tutkimusta löytyy varsin kattavasti. Kuitenkaan nimenomaan pelien näkökannasta systemaattista katsaustutkimusta ei ole tehty. Palkintotyypitutkimuksella kyetään korostamaan aliedustettuja palkintotyyppisiä sekä korostamaan erilaisten palkintojen anteja erilaiseen pelitutkimukseen (Phillips ym. 2015). Laaja-alainen palkintotyypitutkimus luo tutkijoille mahdollisuuden valita paras mahdollinen palkintotyypittely ja parhaat mahdolliset palkintotyypit, kuhunkin palkintoja käsittelevään tutkimukseen (Phillips ym. 2015). Esimerkiksi pelaajien peliinsitoutumista parantavia palkintotyyppisiä voitaisiin soveltaa, muita enemmän oppimisen ja pelien välisiin tutkimuksiin (Phillips ym. 2015). Palkintotyypitutkimuksen avulla tutkijat voivat saavuttaa uusia käsityksiä palkintojen suhteesta pelaajien motivaatioon ja pelikokemukseen (Phillips, Johnson ja Wyeth 2013). Systemaattinen katsaus kykenee mahdollistamaan paitsi oikeanlaisten palkintotyyppien myös oikeanlaisten tyypittelyjen valitsemiseen palkintoja koskevassa tutkimuksessa. Toisin sanoen palkintotyypit yhteenkoova tutkimus mahdollistaa tutkijoille oikean työkalun valitsemisen oikeaan tilanteeseen. Niinpä tämä tutkielma pyrkii systemaattisen kirjallisuuskatsauksen avulla selvittämään, mitä erilaisia palkitsemisluokitelmia on määritelty viihdepelien yhteydessä ja millä perusteella.

Erilaisia palkintotyyppisiä ja -tyypittelyjä tullaan vertaamaan toisiinsa ja niiden hyötyjä sekä käyttötapoja arvioimaan. Kaikkiaan tutkielma pyrkii tarjoamaan hyödyllisen niputuksen eri

palkintotutkimuksista pelintekijöille sekä aiheen tutkimuksesta kiinnostuneille. Tutkimuskysymykset täten ovat:

- Kysymys 1 (K1): Millaisia eri luokitelmiä viihdepelien palkinnoille on kehitetty aiemmin?
- Kysymys 2 (K2): Mitä yhtäläisyyksiä ja eroja näillä luokitelmilla on?
- Kysymys 3 (K3): Mitä hyötyjä ja käyttötapoja eri luokitelmille on esitetty?

Palkintojen tutkiminen on tärkeää ja aihealue on ollut esimerkiksi psykologian alalla tutkimuskohteena jo vuosikymmeniä. Tällaisia tutkimuksia ovat esimerkiksi yleisesti tunnetut behavioristiset Skinnerin rottakokeet. Näissä tutkimuksissa kuitenkin tutkittiin pääosin ehdollistumista ja oppimista (Iversen 1992). Tämän johdosta ne eivät ole kovin hyviä viihdenäkökannan tutkimiseen. Viihdenäkökanta valittiin tähän tutkielmaan, sillä oppimisnäkökanta soveltuu paremmin pedagogiikkaa käsitteleviin tutkimuksiin. Tällä ei kuitenkaan tarkoiteta, että viihdepelit ja oppiminen ovat toisensa poissulkevia. Kosterin (2004, s.40) mukaan oppiminen tekee peleistä hauskaa. Tällä tarkoitetaan esimerkiksi pelin taituroinnin oppimista; kun pelaajan taidot nousevat hän tuntee mielihyvää. Tämä korostuu myös joissain palkintotyypeissä ja esimerkiksi saavutuksista löydettiin taituruuteen perustuvia tyyppejä. Tämän lisäksi oppimisnäkökanta on enemmän tutkittu ja sen kokoaminen erityisesti viihdepelien kanssa olisi liian laaja aihealue opinnäytteen puitteisiin. Tämän tutkielman kirjoittajalla ei myöskään ole riittävää pedagogista taustaa (tai kiinnostusta) kyseisen näkökulman käsitteelyyn.

Johdantoa seuraavassa luvussa esitellään tutkielman kannalta tärkeimmät termit, kuten palkinnot, joitain keskeisiä pelikokemukseen liittyviä käsitteitä, pelaajatyypit sekä motivaatioon liittyviä käsitteitä, kuten itseohjautuvuusteoria ja PENS. Kolmannessa tutkielman luvussa esitellään kirjallisuuskatsauksen menetelmä. Neljännessä luvussa esitellään kirjallisuuskatsauksen tulokset. Viides puolestaan sisältää pohdinnat. Viimeisessä luvussa on koko tutkielman yhteenveto.

2 Termit ja taustat

Tässä luvussa käydään läpi kirjallisuuskatsauksen kannalta tärkeitä termejä ja käsitteitä. Aluksi käydään läpi, mitä tarkoitetaan palkinnoilla erityisesti videopelien yhteydessä. Tämän jälkeen esitellään muutamia tärkeitä pelikokemukseen liittyviä käsitteitä, jotka toistuvat kirjallisuudessa. Kolmanneksi käsitellään pelaajatyyppijä, sillä niiden soveltaminen löytyneisiin tuloksiin on hedelmällistä ja niistä on havaittavissa yhteyksiä palkintotyyppeihin. Viimeisenä käsitellään motivaatiota, sekä siihen liittyviä termejä ja sitä kuinka ne liittyvät nimenomaan pelipalkintojen kontekstiin.

Palkintojen määrittelemine on tärkeää tutkimuksen kannalta, sillä ilman määritelmää palkinnon ja ei-palkinnon raja hämärtyy (Phillips, Johnson ja Wyeth 2013). Pelikokemus on tärkeä termi tutkimuksen kannalta, sillä palkintojen vaikutus pelikokemukseen on merkittävää (Phillips ym. 2015) ja osa palkintotyyppittelyistä analysoi pelikokemusta (kuten Rapp (2017)).

GameFlowta käytetään, sillä se on mittari, jolla kyetään arvioimaan nautintoa (Sweetser ym. 2017). Kuitenkin sopii huomioda, että Flow ja nautinto eivät tarkoita täysin samaa asiaa, vaikka pelitutkimusta koskevassa kirjallisuudessa niitä saatetaankin niin kohdella (Sweetser ym. 2017). Nautintoa on mahdollista kokea myös Flow-tilan ulkopuolella, mutta Flow-tila on aina nautinnollinen (Sweetser ym. 2017).

Pelaajatyyppien vertailu palkintotyyppeihin puolestaan kykenee tuottamaan mielenkiintoista tutkimusta (Phillips ym. 2018). Sen lisäksi niillä pyritään analysoimaan kuinka erilaiset palkinnot kykenevät toteuttamaan erilaisten pelaajien tarpeita. Näin luoden palaajalähtöisen kokemuksen arviointityökalun.

Flow-tilalle keskeistä on sen vaatimus ja kyky täyttää sisäisen motivaation tarve (Sweetser ja Wyeth 2005) (Deci ja Ryan 2000). Motivaation pohjalta on kehitetty self-determination theory (SDT)-teoria (Deci ja Ryan 2008). Tätä teoriaa voidaan käyttää mittaamaan erilaisten palkintojen vaikutusta motivaatioon ja tarpeiden täyttymisen kokemukseen (Phillips ym. 2018). SDT:n pohjalta on kehitetty PENS-malli, joka soveltaa SDT:n piirteet nimenomaan videopelien kontekstiin (Ryan, Rigby ja Przybylski 2006). Täten motivaatio ja jatketusti SDT sekä

PENS soveltuvat hyvin palkintojen analysoimiseen.

2.1 Palkinnot

Tässä tutkielmassa keskitytään tarkastelemaan palkintoja motivaation ja ludologian eli pelitutkimuksen näkökulmasta. Videopeleissä palkitseminen toimii motivaationa edistystä pelissä. Se vahvistaa oikeanlaista toimintaa ja saa pelaajassa aikaan positiivisia tunteita (Phillips ym. 2018). Salen ja Zimmerman (2004, s.344) kuvaavat palkintoja peleissä positiivisena seurauksena niissä tehdyille asioille. Salen ja Zimmerman (2004, s. 345) mukaan palkinnot toimivat vahvana toteutuksena pelisuunnittelun tuplaviettelykselle (Double seduction). Tuplaviettelyksellä tarkoitetaan pelaajan houkuttelua pelin taikapiiriin (the Magic circle) pariin sekä heidän pitämistään siinä (Salen ja Zimmerman 2004, s. 333). Taikapiirillä tarkoitetaan rajaa, joka erottaa pelaamisen muista aktiviteeteistä (Salen ja Zimmerman 2004, s. 95).

Myös Björk ja Holopainen (2005, s. 184) esittävät samankaltaisen määritelmän, jonka mukaan palkinnot ovat jotain positiiviseksi koettua tai jonkin negatiivisen efektin poistoa pelaajan saavuttaessa jonkin tavoitteen. He myös kuvaavat palkintojen vaikutusta; ne muuttavat pelin tilaa tai muita peliin liittyviä seurauksia, jotka helpottavat toisten tavoitteiden saavuttamista (pelin sisäiset palkinnot) tai ne voivat vaikuttaa pelin ulkopuolella (pelinulkoiset seuraukset, extra game consequences).

Phillips, Johnson ja Wyeth (2013) määrittävät videopelipalkinnon samaan tapaan positiivisena palautteena, joka vahvistaa pelaajan käytöstä pelissä. Tämän määritelmän keskeisin ero Salenin ja Zimmermanin määritelmään on sen korostus, että pelien palkintojen on oltava pelin sisällä. He rajaavat varta vasten pois palkinnot joita saa pelin ulkopuolella, kuten esimerkiksi e-urheilun turnauspalkinnot tai palkinnot joita pelaamisesta ansaitaan toisiin peleihin, kuten jatko-osiin.

Tämä rajaus on kuitenkin hieman ongelmallinen, sillä se rajaa pelien ulkopuoliset saavutukset, kuten PlayStation -trophyt pois. Toisaalta saavutukset myös sisällytetään heidän palkintoanalyysissään. Saavutukset ovat kuitenkin myös pelien sisällä käytetty palkinto ja sen ainoa ero, esimerkiksi konsolin saavutuksiin on nimenomaan pelin ulkopuolisuus. Niiden rajaaminen esimerkiksi Björkin ja Holopaisen tapaan olisi selkeämpää. Tämän lisäksi Wangin

ja Sunin (2011) tutkimus esittelee saavutukset omaksi palkintotyyppikseen. Niinpä saavutukset sisällytetään tähän tutkielmaan. Tämän lisäksi Phillips ym. (2015) itsekin käyttävät niitä esimerkkinä kunniatyyppin palkinnosta. Heidän määritelmäänsä voisikin tarkentaa sen verran että se sisältää saavutukset, vaikka ne ovatkin metapelillisiä palkintoja. Kaikkia metapelillisiä palkintoja se ei kuitenkaan sisällä, sillä peli voisi sisältää esimerkiksi sen virallisen nettisivun keskustelufoorumi avatareja, jotka rajautuisivat toisessa pelissä käytettävien esineiden tavoin pois.

Heidän tyypittelynsä huomioi kuitenkin tällekin tutkielmalle tärkeän eron sekä pelin toiminnallisuuden että arkipäiväisestä positiivisten kokemusten ja palkintojen välillä. Ensimmäinen näistä tarkoittaa sitä, että pelissä saatu miekka on palkinto vain kun se saadaan. Tämän jälkeen siitä tulee vain yksi pelimekaniikka muiden joukossa. Jälkimmäinen erotus taas huomioi, että esimerkiksi pelin voittaminen ei itsessään ole palkinto, sen sijaan esimerkiksi voitosta avattava uusi taso on (Phillips, Johnson ja Wyeth 2013).

Rapp (2017) määrittelee palkinnot ensisijaisesti sen kautta, että pelaajien itsensä mielestä niillä on arvoa. Hänen mukaansa koettu arvo muuttaa pelimekaniikan palkinnoksi. Sen lisäksi palkinto tarjoaa syyn jatkaa pelaamista. Rapp kuvaa palkinnon ja pelimekaniikan eroa esimerkillä World of Warcraft (WoW):in ratsuista. Oikealla rahalla ostettu ratsu ei ole enää ansaittu palkinto vaan ostettu esine. Sillä ei ole arvoa, se ei tarjoa tyydytystä, eikä toimi syyntä jatkaa pelaamista. Rappin määritelmä on muita huomattavasti subjektiivisempi ja sopii täten myös subjektiivisempaan ja pelaajalähtöisempään palkintojen arviointiin.

Tämän tutkielman tavoitteiden saavuttamiseksi pitää palkinnon määritelmän olla laaja. Liian suppea määritelmä luo riskin, että osa palkintotyyppittelyistä jää huomiotta. Tutkielman tarkoituksena on luoda mahdollisimman kattava katsaus erilaisiin palkintotyyppisiin ja -tyypittelyihin. Täten huolimaton palkintojen poisrajaaminen ei ole oikea vaihtoehto palkinnon määrittelyyn. Toisaalta esimerkiksi pelinulkoisten palkintojen poisrajaamista on perusteltu Phillipsin, Johnsonin ja Wyethin (2013) toimesta. Niinpä niiden erityishuomioiminen omalla kategoriallaan Björkin ja Holopaisen (2005, s.184) tapaan on perustellusti tarpeellista. Rappin (2016) määritelmä ei ole soveltuva tutkielmaan, sillä sen subjektiivisuus vähentäisi toistettavuutta huomattavasti. Palkinnot jouduttaisiin määrittelemään, joko yksinomaan tutkijan oman kokemuksen tai tutkijan arvioiman yleisen subjektiivisen kokemuksen kautta.

Tutkielmassa käytetään Björkin ja Holopaisen (2005, s.184) määritelmää, eli palkinnot ovat jotain positiiviseksi koettua tai jonkin negatiivisen efektin poistoa, joka ansaitaan kun pelaaja saavuttaa jonkin tavoitteen. Tutkielmassa huomioidaan Phillipsin, Johnsonin ja Wyethin (2013) esittämää huomiota, joka erottaa arkisesti nautittavan tekemisen palkinnosta. Pelinulkoiset seuraukset sisällytetään, sillä niillä on keskeinen suhde eri palkintoihin (Björk ja Holopainen 2005). Täten ne huomioidaan omassa kategoriassaan; pelinulkoiset seuraukset. Kunkin sisällytetyn tutkimuksen omaa palkintomääritelmää tullaan huomioimaan, sillä tutkimusten sisäinen määrittely (tai määrittelemättä jättämättömyys) on itsessään tärkeä tarkastelun aihe ja luo eroja palkintotyypittelyjen välille. Esimerkiksi Rappin (2016) määritelmän subjektiivisuus luo uniikin eron hänen ja muiden määritelmien välille ja täten jatkettua myös tyypittely on erilainen. Eri määritelmien vertaaminen kykenee myös korostamaan määritelmien ja jatkettua palkintotyyppien eroja (erilaiset määrittelyt palkinnolle luovat erilaisia palkintotyyppisiä, esimerkiksi poisrajauksien ansiosta).

2.2 Pelikokemus ja GameFlow

Pelikokemus (myös pelaajakokemus) on jokseenkin vaikeasti kuvailtava termi sen silkan laajuuden ansiosta. Niinpä tässä luvussa selitetään sen keskeisimmät osatekijät tämän tutkielman osalta. Lyhyesti pelikokemuksella tarkoitetaan kaikkia tuntemuksia, joita pelaaminen yksilössä herättää.

Tämä voidaan havainnollistaa jo huomioimalla kokemuksen merkitys. Salen ja Zimmerman (2004, s.314) kuvaa kokemusta osallistumiseksi. Niinpä pelikokemus on mahdollista tulkita tarkoittamaan peliin osallistumista. Täten jokainen peli luo oman kokemuksensa, joka kattaa kaiken pelatessa koetun (Salen ja Zimmerman 2004, s.314). Niinpä pelikokemuksen määrittämiseksi pitää soveltaa jotkin erilaisia pelejä yhdistävät osuudet. On hyvä huomioida, että Salen ja Zimmerman (2004) eivät suoraan käytä termiä pelikokemus vaan käsittelevät pelejä pelaamisen kokemuksena. Kuitenkin tämä on käytännössä sama asia, esitettyä eri tavalla. Tämä korostuu esimerkiksi jos Salenin ja Zimmermannin tekstiä verrataan Calvillo-Gámez, Cairns ja Cox (2010) arvioon pelikokemuksesta. Molemmat tekstit kuvaavat kokemuksen pitkälti samalla tavalla

Tässä tutkielmassa ei suoraan arvoida pelikokemusta vaan siihen liittyviä tekijöitä. Palkinnoilla on tietenkin keskeinen vaikutus pelikokemukseen, sillä ne ovat keskeinen piirre peleissä itsessään (Phillips ym. 2015). Niitä tarvitaan pelaajan kehittämiseen, pelin voittamiseen tai ylipäätään pelin pelaamiseen (esimerkiksi lisäammusten löytäminen) (Phillips ym. 2015). Niitä ei kuitenkaan analysoida yleisesti pelikokemuksen näkökulmasta. Tämä johtuu pelikokemuksen laajuudesta. Kuitenkin joitain pelikokemukseen liittyviä malleja tullaan soveltamaan. Tällainen malli on osassa tutkielmassa löydettyissä artikkeleissakin läsnäoleva GameFlow.

GameFlow on Sweetserin ja Wyethin (2005) kehittämä adaptaatio Csíkszentmihályin Flow-teoriasta (katso Csíkszentmihályi (1990)). Flow on syvä keskittymisen tila, joka saavutetaan jotain askareta tehtäessä (Csíkszentmihályi 1990). Flown kokija uppoutuu tekemiseensä, jolloin hän kokee: valppautta ja taidokkuutta, jonka lisäksi itsetietoisuus, ajankulu sekä tietoisuus Flown kokijan henkilökohtaisista ongelmista vaikuttavat häviävän. (Csíkszentmihályi 1990). Jokin tekijälle mielenkiintoinen ja haastava askare on tarpeellinen Flown saavuttamiseen. Videopelit toimivat tällaisena askareena täydellisesti, sillä niitä pelataan pelin itsensä ja sisäisten palkintojen vuoksi (Sweetser ja Wyeth 2005). Niinpä niiden arviointi Flown kautta on luonnollista.

Sweetser ja Wyeth (2005) kartoittavat erilaisesta kirjallisuudesta videopelien ominaisuudet, jotka saavat aikaan Flow-tilan. Heidän mukaansa nämä ominaisuudet ovat

- Keskittyminen (concentration)
- Haaste (challenge)
- Pelaajan taidot (player skills)
- Päätösvalta (control)
- Selkeät päämäärät (clear goals)
- Palaute (feedback)
- Immersio
- Sosiaalinen vuorovaikutus (social interaction)

Keskittymisellä tarkoitetaan, että pelit vaativat keskittymistä ja että pelaajan pitäisi kyetä keskittymään peliin. Palkinnot voivat toteuttaa tätä esimerkiksi luomalla pelaajalle tavoit-

teen, jonka suorittamiseen keskittyä. Haaste vaatii peleiltä sopivaa haasteellisuuden tasoa verrattuna pelaajien taitotasoon.

Pelaajan taidot taas tarkoittaa, että pelien pitää tukea pelaajan taitojen kehitystä. Palkinnot voivat toteuttaa tätä esimerkiksi antamalla pelaajalle uusia kykyjä hänen opittuaan olemassa olevat. Päätösvalta vaatii, että pelaajat voivat tuntea olevansa vaikutusvaltaisia peleissä tekemiinsä toimiin. Palkinnot voisivat toteuttaa tämän esimerkiksi antamalla pelaajalle erilaisia hänen pelissä tekemiinsä toimiin perusutuvia palkintoja, kuten vaihtoehtoisia tarinaosuuksia.

Selkeät päämäärät tarkoittavat, että pelit tarjoavat pelaajalle selkeitä tavoitteita sopiviin aikoihin. Tässäkin tapauksessa palkinnot voivat toimia tällaisena päämääränä, kuten avaa seuraava taso. Palaute vaatii, että pelaajat saavat sopivaa palautetta sopivaan aikaan. Palkinnot voivat olla palautetta ja täten toteuttaa palautteen vaatimusta. Esimerkki palkinnosta, joka on palautetta olisi, vaikkapa Super Marion sateenkaari värinen hohto, sekä taustamusiikin vaihtuminen hänen aktivoitessaan voimatähden Super Mario Bros -pelissä.

Immersion mukaan pelaajien pitäisi kyetä kokemaan syvää, mutta vaivatonta osallistumista peliin. Sosiaalinen vuorovaikutus puolestaan tarkoittaa, että pelien pitäisi tukea ja luoda mahdollisuuksia sosiaaliseen kanssakäymiseen. Palkinnot kykenevät myös luomaan sosiaalista kanssakäymistä. Esimerkiksi erittäin vaikeista saavutuksista keskustelu tai korkeilla pisteillä kehuskelu luovat tällaisia tilanteita.

2.3 Pelaajatyypit

Pelaajatyypien määrittely pohjautuu tyypillisesti pelaajien omiin henkilökohtaisiin motivaatioihin ja tavoitteisiin peliä pelattaessa (Hamari ja Tuunanen 2014). Niinpä niillä on keskeinen yhteys palkintoihin; erilaiset palkinnot toteuttavat eri pelaajien tavoitteita. Pelaaja- ja palkintotyypien vertaaminen tarjoaa täten sekä hyödyllisen että mielenkiintoisen vertailupisteen palkintotypologiatutkimukselle (Phillips ym. 2018).

Varhaisimmat laajalti hyväksytyt pelaaja-arkkityypimääritelmät ovat Bartlen (1996) vuonna 1996 tekemän multi-user dungeon (MUD) tutkimuksen tulosta. Vaikka nämä tyypit löydettiinkin alunperin nimenomaan MUD kontekstissa, ovat ne toimineet pohjana suurimmalle

osalle myöhemmin kehitetyissäkin pelaajatyypiluokitelmissa (Hamari ja Tuunanen 2014). Bartlen tutkimuksessa (1996) pelaajat jaetaan neljään eri tyyppiin: saavuttajiin (achievers), seikkailijoihin (explorers), sosiaalisiin (socialisers) sekä tappajiin (killers). Saavuttajat haluavat nostaa hahmonsa tasoa ja kerätä pisteitä. Seikkailijat haluavat tutkia pelin läpikotaisesti pyrkien samalla selvittämään miten peli toimii. Sosiaaliset pelaajat puolestaan ovat kiinnostuneempia muista pelaajista ja haluavat selvittää, mitä sanottavaa ja kerrottavaa heillä on. Tappajat puolestaan pyrkivät pelaamaan tavalla, joka osoittaa heidät jollain akselilla paremmiksi kuin toiset. Tyypillisesti tämä ilmenee toisten pelaajien voittamisena ja MUD yhteydessä heidän hahmojensa tappamisena. Kaikkiin näihin neljään palkintotyyppiin on yhdistettävissä myös tietynlaisia palkintoja ja pelimekaniikkoja.

Hamari ja Tuunanen (2014) ovat kartoittaneet pelaajatyyppejä hieman laaja-alaisemmin. Heidän tutkimuksessaan verrattiin monia erilaisia pelaajatyyppejä kartoitettavia tutkimuksia. Näistä tutkimuksista he kehittivät yhteenvedon, joka rajaa pelaajatyypit seuraavasti: saavutus (achievement), seikkailu (exploration), sosiaalisuus (sociability), dominointi; vertaa tappajat (domination) ja immersio. Hamarin ja Tuunanen (2014) muokkaamista pelaajatyypeistä voidaan huomioida niiden samankaltaisuus verrattuna Bartlen tyyppeihin. He itsekin toteavat tämän ja selittävät immersion olleen pitkälti ainoa kirjallisuudessa riittävän pohjan saavuttava termi, jota ei voinut sisällyttää Bartlen alkuperäiseen tyypitykseen.

Immersion tyyppi löydettiin Yeen (2005) massively online multiplayer (MMO) -pelejä koskevassa tutkimuksessa. Hän jakoi sen alunperin neljään osa-alueeseen. Ensimmäinen näistä oli löytäminen, joka sisälsi pelimaailman tutkimisen. Toisena osana oli roolipelaaminen, joka sisälsi pelin tarinasta nauttimisen. Kolmantena oli hahmon muokkaaminen ja viimeisenä eskapismi. Yee jakaa Bartlen löytämistyyppin haasteeseen ja immersion huomioiden mekaanisen puolen soveltuvan paremmin haasteeseen ja löytämisen itsessään immersion. Immersion sisälsi tekijöitä, jotka saavat pelaajan uppoutumaan pelimaailmaan.

Pelaajatyypittelyä kohtaan on esitetty kritiikkiä. Hamari ja Tuunanen (2014) toteavat yhden mahdollisen tyypittelyn (hardcore-kasuaali) toimivan paremmin skaalana. Kuitenkin he huomioivat, että tämä ilmiö on totta pelaajatyypeille ylipäätään. Toinen esimerkki, joka nousee esiin heidän tutkimuksessaan on tosimaailman ulkopuolinen pelaajatyypin, jonka he jaksavat sekä immersion että dominoivaan ryhmään. He toteavatkin, että tämä skaala-ajatus

toimii parhaiten niin, että pelaajatyypin kuuluminen tarkoittaa korkeaa arvoa tietyillä skaalilla ja neutraalia toisilla. Samaan tapaan on huomioitava yksilöllisyys. Esimerkiksi pelaajalla saattaa olla eri tyyppin suhtautuminen erilaisissa peleissä (Hamari ja Tuunanen 2014).

2.4 Motivaatio

Palkinnot ovat keskeisiä motivaation kannalta. Motivaatio jaetaan tyyppillisesti kahteen tyyppiin: sisäiseen (intrinsic) ja ulkoiseen (extrinsic). Sisäisellä motivaatiolla tarkoitetaan, että jotain tehdään, koska se halutaan tehdä (Deci 1971). Esimerkiksi harrastelijamuusikko saattaa soittaa kitaraa, koska se on mukavaa. Ulkoinen motivaatio puolestaan tarkoittaa sitä, että jotain tehdään, jostain ulkoisesta syystä (Deci ja Ryan 2000). Tällä tarkoitetaan, että jotain tehdään esimerkiksi palkintojen toivossa tai koska jokin ulkoinen taho pakottaa siihen (Deci ja Ryan 2000). Edellistä muusikkoesimerkkiä mukaillen keikasta saatava rahallinen korvaus toimisi ulkoisena motivaationa. Tästä esimerkistä voidaan huomioda, että molemmat motivaatiot voivat olla läsnä samaan aikaan. Muusikko voi nauttia soittamisesta ja saada siitä rahaa.

Sisäisen ja ulkoisen motivaation suhdetta on tutkittu paljon. Erityisesti on tutkittu, miten ulkoisen palkinnon lisääminen vaikuttaa sisäiseen motivaatioon sen jälkeen kun palkinto poistetaan (soittaako muusikko vähemmän harrastemielessä kotona palkallisen keikan jälkeen). Decin (1971) tutkimuksessa tutkittiin juuri tätä yhteyttä. Hän tuli tulokseen, että aiemmista tutkimuksista poiketen olisi hedelmällistä jakaa ulkoiset palkinnot erilaisiin kategorioihin. Niinpä hän vertasi rahan ja kehujen vaikutusta sisäiseen motivaatioon. Tutkimuksessa näytettiin rahan vaikuttavan sisäiseen motivaatioon negatiivisesti, kehujen taas positiivisesti. Deci arvioi tämän johtuvan rahan kulttuurisesta asemasta, rahalla "ostetaan" sisäinen motivaatio tehdä asioita. Kehujen ollessa palkintona ei vastaavaa laskua ollut.

Näiden tutkimusten pohjalta on kehitetty itseohjautuvuusteoria (SDT). Itseohjautuvuusteoria on toiminnanohjausteoria, joka koostuu useasta eri motivaatioteoriasta (Deci ja Ryan 2008). SDT:ssä määritetään kolme psykologista tarvetta, joilla perustellaan mitä tavoitteita ihmisellä on ja miksi. Nämä tarpeet ovat: omaehtoisuus (autonomy), kyvykkyys (competence) ja yhteisöllisyys (relatedness) (Deci ja Ryan 2000). Yhteisöllisyydellä tarkoitetaan ihmisten

tarvetta olla yhteydessä, olla välitetty ja välittää toisistaan. Omaehtoisuudella tarkoitetaan tarvetta toteuttaa omaa tahtoa ja kykyä sen toteuttamiseen. Kyvykkyys puolestaan tarkoittaa ihmisen kokemusta siitä, että hän on tehokas suorittamassaan aktiviteetissä. Edellisen rahaa ja kehuja vertailevan tutkimuksen tuloksia voidaankin siis selittää SDT:llä, raha palkintona laskee autonomiaa ("ostetaan" ihmisen motivaatio), kehu taas toteuttavat yhteisöllisyyttä ja kyvykkyyttä. Pelien kannalta keskeisimmät SDT:n sisältämät mikroteoriat ovat cognitive evaluation theory (cet) ja basic psychological need theory (BPN) (Ryan, Rigby ja Przybylski 2006). Edellisistä SDT:n vaatimuksista juuri kyvykkyys sekä omaehtoisuus on kuvattu cet:ssä. BPN:n mukaan jokaisella toimella on vaikutus ihmisen hyvinvointiin, joka perustuu tämän tarpeiden täyttymisellä. Pelit kykenevät täyttämään parhaimmillaan kaikki vaaditut tarpeet (Ryan, Rigby ja Przybylski 2006). On kuitenkin hyvä huomioida muillakin SDT:hen kuuluvilla teorioilla olevan merkitystä pelikokemukseen, kuten organismic integration theory, joka selittää kuinka ulkoiset palkinnot voivat integroitua sisäiseksi motivaatioksi.

SDT:n pohjalta on kehitetty pelaajan tarpeita kuvaava-malli PENS. Tällä mallilla pyritään selittämään, mitä pelaajat tarvitsevat ja hakevat peleiltä. Sen avulla voidaan myös arvioida, kuinka hyvin erilaiset pelit toteuttavat pelaajien tarpeita (Ryan, Rigby ja Przybylski 2006). PENS:n määrittämät vaatimukset ovat samat kuin SDT:ssä, joskin peleihin sovellettuna. Pelaajan tunteella siitä, että pelin tuottama haaste on sopiva mitataan kyvykkyyttä. Autonomiaa mitataan arvioimalla, pystyikö pelaaja suorittamaan pelissä toimia, jotka kiinnostivat häntä. Yhteisöllisyyttä puolestaan mitataan arvioimalla, kuinka vahvasti pelaajat tunsivat kytköksen toisiinsa pelissä. Näiden lisäksi PENS sisältää mittarit; läsnäolo, sekä kontrollien intuitiivisuus. Läsnäolo vastaa pitkälti immersiota ja mittaa pelaajan kykyä eläytyä peliin. Kontrollien intuitiivisuus tarkoittaa, että kontrollit käyvät järkeen, ne on helppo oppia, eivätkä ne asetu peliin eläytymisen tielle (Ryan, Rigby ja Przybylski 2006). Se on tärkeä mittari sillä intuitiiviset kontrollit lisäävät pelaajankyvykkyyttä sekä tarjoavat pelaajalle vapautta toimia varmemmin pelimaailmassa (Ryan, Rigby ja Przybylski 2006).

Osa PENS -kategorioista voidaan soveltaa palkintokontekstiin ja sitä tullaan käyttämään myöhemmin varsinaisessa katsausosiossa. Kyvykkyys sekä autonomia ovat keskeisempiä tässä kontekstissa. Rigby ja Ryan (2007) kuvaavat esimerkiksi pisteiden arvoa palkintona suoraan kyvykkyyden mittariksi, pisteillä itsellään ei ole mitään arvoa, vaan ne ovat taidon-

näyte. Pisteet kykenevät myös toimimaan yhteisöllisyyden mahdollistajana, sillä esimerkiksi kaverien kanssa pisteiden vertailu toteuttaa tätä akselia. Heidän mukaansa PENS:iä voisi käyttää myös arvioimaan palkintojen vaikutusta autonomiaan. Palkinnot voivat vaikuttaa siihen negatiivisesti, jopa manipuloiden (vertaa aiempi raha-esimerkki).

PENS -skaalaa tullaan käyttämään pelaajatyypien tapaan palkintotyyppien arvioinnissa. Se sisältää joitain nimenomaan palkintoihin sovellettavia mittareita ja on täten sopiva palkintokontekstiin. Esimerkiksi erilaisia palkintokategorioita voidaan verrata nimenomaan sillä, kuinka hyvin ne toteuttavat eri PENS -vaatimukset tai mihin vaatimuksiin eri tyypittelyt keskittyvät. Voidaan myös huomioida, että jotkin kirjallisuuskatsauksessa mukana olevat tutkimukset käyttävät PENS:iä arvioimaan omia luokitelmiaan. PENS:n läsnäolo-mittaria on verrattu niin ikään Flow-tilaan.

PENS:stä voidaan myös huomioida yhtäläisyyksiä eri pelaajatyyppeihin. Immersiotyyppin pelaajat hakevat läsnäolon tyydytystä, sosiaaliset yhteyden, saavuttajat kyvykkyyden, tutkijat autonomian ja dominoijat kyvykkyyden sekä yhteyden. (Toisaalta kaikki pyrkivät tyydyttämään autonomian tarvettaan, sillä se on itseään kiinnostavien toimintojen tekeminen pelissä.) Tässä on myös hyvä huomioida Hamarin ja Tuunasen (2014) esittämä kritiikki siitä, kuinka pelaajatyyppejä tulisi huomioida toisiaan täydentävinä skaaloina yksittäisten kaikenselittävien tyyppien sijaan. Näin voidaan siis sanoa, että kaikki pelaajatyypit silti hakevat kaikkien tarpeiden tyydytystä pääsääntöisestä keskityksestä huolimatta.

3 Menetelmä

Tässä luvussa käydään läpi tutkielman menetelmä. Aluksi kuvataan mikä menetelmä valittiin ja miksi. Sitten kuvaillaan käytettyä protokollaa ja sen valintaa. Siihen sisältyvissä osioissa käsitellään käytetyt hakukoneet sekä valinta- ja hylkäyskriteerit. Näiden jälkeen käsitellään hakuja ja käydään läpi tutkielmaan päätyneitä ja siitä hylättyjä teoksia.

3.1 Menetelmän valinta

Tutkimuskysymysten perusteella alettiin tekemään laajaa tutkimusta, joka perustuu aiempaan tietoon. Täten parhaita vaihtoehtoja olivat erilaiset kartoitukset ja katsaukset. Tutkimuskysymykset menivät kartoitusta syvemmälle aiheeseen. Erityisesti tyyppien ja tyyppiteltyiden vertaileminen vaatii korkean ymmärryksen tason löydettyyn materiaaliin. Kartoitus olisi saattanut sopia muuten, sillä aiheesta ei ole kartoitettavaa tutkimusta ennestään, jolloin kartoitettava tutkimus olisi voinut luoda pohjan tämän tutkielman kaltaisille tutkimuksille. Erilaisia otantatutkimuksia kuten lumipallotutkimusta oltaisiin voitu niin ikään käyttää. Systemaattinen kirjallisuuskatsaus kuitenkin valittiin niiden yli, sillä aihealue ei ollut tutkijalle tarpeeksi tuttu valikoimaan hyvää listaa aloitusartikkeleita. Tämä olisi johtanut korostettuun riskiin siitä, että joitain tärkeitä artikkeleita olisi jäänyt kokonaan pois tutkielmasta. Kartoitus olisi ollut hyvä valinta myös mikäli resursseja ei olisi ollut suorittaa katsausta (Petersen ym. 2008). Menetelmäksi valittiin siis kirjallisuuskatsaus tutkimuskysymysten sekä toisten vastaavien menetelmien heikkouksien takia.

3.2 Protokolla

Protokolla määrittää, kuinka kirjallisuuskatsaus toteutetaan käytännössä. Se toimii alustavana suunnitelmana katsauksen tekemiseen ja on välttämätön, sillä se vähentää tutkijan puolueellisuuden riskiä (Kitchenham ja Charters 2007). Tutkijan puolueellisuuden riski on läsnä ilman sitä, sillä tutkija saattaisi korostaa odotettua tietoa ja tuloksia kartoitusvaiheessa (Kitchenham ja Charters 2007).

Protokollan valitseminen oli hankalaa. Tietotekniikan alalla on monia erilaisia ohjeita ja malleja kirjallisuuskatsauksen toteuttamiseen. Tutkielmassa päädyttiin käyttämään nimenomaan tietotekniikan tutkimuksille suunniteltuja protokollamalleja. Tämä oli jossain määrin ongelmallista, sillä aiheena palkintokatsaus ei ole yhtä teknistä, kuin mihin esimerkiksi Kitchenham ja Charters (2007) ovat ohjeensa suunnitelleet. Tämä johtuu siitä, että palkintotutkimus kumpuaa pelaajien palkitukseksi tulemisen tunteesta, sekä pelisuunnittelusta, joka on ihmislähtöistä. Täten humanistinen käsittely on pakollista. Kitchenhamin ja Chartersin malli oli kuitenkin tärkein ja eniten käytetty tässä tutkielmassa, koska se on laajalti käytetty ja keskittyy nimenomaan systemaattisiin katsauksiin. Siihen kuitenkin pyrittiin soveltamaan muiden mallien piirteitä. Useamman mallin käyttö on tietotekniikan alalla yleistä. Petersen, Vakka-lanka ja Kuzniarz (2015) toteavat, että tämä on suotavaa ja kertoo ettei yksi malli välttämättä ole riittävä alan katsauksien toteuttamiseen. Myös Petticrewn (2008) opasta harkittiin, mutta se ei ollut saatavilla. Lopulta päädyttiin mukailemaan useampaa mallia, mutta kuitenkin keskittyen Kitchenhamin ja Chartersin (2007) malliin.

3.2.1 Tutkimuskysymykset

Tutkimuskysymykset esiteltiin jo johdannossa (luku 1), kuitenkin niiden perustelut ja tarkemmat selitykset jätettiin pitkälti tähän lukuun. Tutkimuskysymykset toimivat perustana katsaukselle ja niiden selkeä määrittäminen asettaa ohjenuoran sekä datan käsittelyyn että etsimiseen (Staples ja Niazi 2007). K1:n pohjalla toimii tavoite kartoittaa aiempaa tutkimusta ja luoda hyödyllinen niputus niin tutkijoille kuin pelikehittäjille. Tämä kysymys vastaa Arksey'n ja O'Malley'n (2005) esittämistä kartoitusmotivaatioista olemassa olevan tutkimuksen luonnetta ja kattavuutta. Tämä vastaa myös Kitchenhamin ja Chartersin (2007) motivaatioon toteuttaa katsaus, sillä se pyrkii yhteenkokoamaan olemassa olevan aineiston tietystä teknologiasta.

Kitchenham ja Charters pyrkivät ohjeissaan tuomaan ja esittelemään lääketieteen katsausten ohjenuoria tietotekniikan kontekstiin. K1 vastaisi näistä kysymyksen rakenteista interventioon. Se pyrkii selvittämään, mitä erilaisia kategorioita on kehitetty tarkkaan kysymykseen (eli palkintokategorioihin). Sekä Kitchenham ja Charters (2007) että Petersen ym. (2015) esittelevät population intervention comparision outcome context (PICOC) mallin kysymys-

ten arviointia ja laatimista varten. PICOC:sta voi huomioida sen sisältävän myös Kitchenhamin ja Chartersin esittämät lääketieteestä sovitettut termit. K2 vastaisi näistä erityisesti vertailua (comparison). Tutkielma pyrkii vertaamaan katsauksella löydettyjä eri ratkaisuja toisiinsa. K3 puolestaan pyrkii vastaamaan PICOC -mallin tulos (outcome) osuuteen. Tällä tarkoitetaan Kitchenhamin ja Chartersin mukaan arviota hyödyistä erityisesti kategorioiden käyttäjille (tässä tapauksessa tutkijoille sekä pelikehittäjille). K1 vastaa myös populaatio osuuteen sen rajatessa populaatioksi viihdepelit.

3.2.2 Rajaus

Rajauksen johtaessa suoraan tutkimuskysymyksistä (Staples ja Niazi 2007) toimivat ne perusteluina tässä luvussa. Niinpä jokaista esitettyä rajausta kohtaan on merkattu myös siihen liittyvä/sen perusteleva tutkimuskysymys.

Koska tutkielmassa keskitytään nimenomaan viihdepeleihin (K1) rajataan hyötypelit pois. Tämä on hyvä huomioida erikseen, sillä palkintojen suhteen on tehty paljon tutkimusta esimerkiksi oppimisen näkökulmasta. Oppimistutkimusta on tehty yksinkertaisesti niin paljon, että sitä lienee hyvä tehdä omassa siihen keskittyvässä tutkimuksessaan. Myös addiktiota koskevat määritelmät lasketaan pois, sillä tutkielma keskittyy eri tyypittelyjen hyötyihin viihdepelikontekstissa (K3 ja K1). Tämän tutkielman kiinnostuksen ollessa nimenomaan erilaisissa palkintokategorioissa ei yleisesti palkintoja käsitteleviä tutkimuksia oteta huomioon lukuunottamatta johonkin tiettyyn palkintotyyppiin keskittyviä tutkimuksia (K1).

3.2.3 Valinta- ja hylkäyskriteerit

Ensisijainen artikkelien valinta tehdään arvioimalla vastaavatko tulokset tutkimuskysymykseen (Kitchenham ja Charters 2007). Aihealueen ulkopuolella joitain käytäntöön liittyviä hylkäyskriteereitä, kuten kieli, on myös läsnä. Tutkielman keskittyessä nimenomaan palkintoihin ja tyypittelyjen hyötyihin tullaan kaikki artikkelit, jotka eivät käsittele molempia aiheita hylkäämään. Palkintojen ollessa keskeinen osa pelien rakennetta ja pelikokemusta saatetaan ne mainita kertaluonteisesti tai ohimennen joissain tutkimuksissa. Tällöin riittävän palkintokeskittymisen vaatimus on tärkeä. Nämä tullaan hylkäämään ja keskitytään tutkimuksiin, jot-

ka keskittyvät nimenomaan palkintoihin. Sen lisäksi tutkitaan nimenomaan erilaisia palkintoluokitelmiä määrittävät tai soveltavat artikkelit. Palkintotutkimuksen alalla on paljon tähän tutkielmaan suoraan liittyviä tutkimussuuntauksia, kuten oppiminen (esimerkiksi (Zapata-Cáceres ja Martín-Barroso 2021)), addiktio (esimerkiksi (Weinstein 2010), (Han ym. 2007)) ja väkivalta (esimerkiksi (Ballard ja Lineberger 1999), (Carnagey ja Anderson 2005)). Tutkielman yleisen suuntauksen kannalta esimerkiksi juuri patologisen pelaamisen arviointi ei ole kovin tärkeää ja siitä on olemassa valmiiksi paljon tutkimusta. Erityisesti pelillistämistä koskevat artikkelit tullaan arvioimaan artikkelikohtaisesti, sillä vaikka niiden keskittyminen onkin tyypillisesti oppimisen tai muun hyötykäytön arvioinnissa toimivat luokitelmien lähtökohtina tyypillisesti viihdepelit (kuten Rapp (2017)).

Listauksessa valinta ja hylkäyskriteerit:

- Teosten pitää käsitellä tyypittelyjä ja palkintoja.
- Teosten tyypittelyjen pitää olla peräisin viihdepelien analysoinnista.
- Teosten pitää käsitellä tyypittelyjä pelisuunnittelun tai pelikokemuksen näkökannasta.
- Teosten pitää olla saatavissa kokonaisuudessaan ja niiden kielen tulee olla englanti.
- Teosten tulee olla vertaisarvioituja tieteellisiä lähteitä.

Artikkelien sopivuutta arvioidaan tutkimusten otsikoiden, tiivistelmien sekä yhtenveto- tai pohdinta-lukujen kautta. Yhtenveto- ja pohdinta -luvut sisällytettiin, sillä Breretonin ym. (2007) mukaan silkat tiivistelmät ovat tietotekniikan alalla riittämätön faktori sisällyttämisen arviointiin.

3.2.4 Hakukoneet/kirjastot

Valitut hakukoneet olivat Google Scholar ja Scopus. Seuraavia hakukoneita harkittiin: JYKDOK (Jyväskylän yliopiston oma hakukone), Scopus (liite A taulukko 1), Google Scholar (liite A taulukko 2), ACM DL sekä IEEE (liite A taulukko 3). JYKDOK rajattiin pois, sillä se kattaa vähemmän artikkeleita kuin muut tietokannat. Se myös rajaa tutkielman toistettavuutta huomattavasti, sillä käytännössä vain Jyväskylän yliopiston jäsenillä on siihen pääsy. Muiden tietokantojen ollessa globaaleja ei olisi käytännöllistä käyttää JYKDOKia.

Muita tietokantoja arvioitiin alustavien hakujen kautta. Google Scholaria käytetään ensisijai-

senä hakukoneena. Tämä perustellaan sen parhaalla saatavuudella; Scholar on avoin kaikille ilmaiseksi. Scholarilla on myös paras kattavuus edellä mainituista tietokannoista, vaikkakin sillä saadaan myös eniten aiheeseen liittymättömiä tai muuten sopimattomia artikkeleita. Tutkielmaan pyritään sisällyttämään vain vertaisarvioituja artikkeleita, joka on toinen keskeinen Scholarin heikkous, sillä se ei sisällä rajaustoimintoja tähän tarpeeseen. Artikkelien vertaisarvio tullaan arvioimaan tutkimuskohtaisesti, joskin niitä on pyritty rajaamaan myös hakulausekkeissa.

ACM digital library rajattiin pois, sillä se ei tuottanut juurikaan tuloksia millään alustavista hakutermeistä. Sama piti paikkansa IEEE:lle. Kaikki nämä kirjastot lukuun ottamatta JYK-DOKia ja Scopusta arvioitiin sopiviksi tietotekniikan aihealueen katsauksiin Breretonin ym. (2007) mukaan. Scopus mainittiin sopivana Kitchenhamin ja Chartersin ohjeissa Breretonin ym. arvioimien tietokantojen ohella.

Breretonin ym. (2007) mukaan kirjallisuuskatsauksessa tulee käyttää useampaa tietokantaa, sillä se vähentää yksittäisten tietokantojen heikkouksia. Näihin heikkouksiin lukeutuvat tietokantojen erillaiset rakenteet, jolloin sama hakulauseke ei muunmuassa haun toiminnallisuuden tai tietokannan rakenteen takia todennäköisesti tuota samoja tuloksia samalla haullla. Toinen heikkous on että mikään yksittäinen tietokanta ei kykene löytämään kaikkia tärkeitä artikkeleita. Kolmanneksi tietotekniikan tietokantoja ei ole erikseen suunniteltu kirjallisuuskatsauksien toteutukseen, niinpä tietotekniikan tutkijoiden tulee suorittaa resurssiriippuvaisia hakuja toisin kuin esimerkiksi lääketieteen tutkijoiden.

3.3 Haut ja valitut sekä hylätyt artikkelit

Tässä luvussa esitellään hakuprosessia, sekä esitellään valittujen ja hylättyjen artikkelien keskeisiä piirteitä. Hauissa oli paljon kohinaa, sillä palkintoja on tutkittu paljon. Erityisesti pelillistämisen-/oppimisakselilta saatiin paljon tuloksia, jotka eivät vastaa tutkimuskysymyksiin. Myös hakutermin "game reward system" sisältää termin "reward system", joka näkee laajaa käyttöä pelien ulkopuolella (esimerkiksi psykologiassa ja oppimisessa). Tämän lisäksi monia epäsovivia aihealueita ei voitu rajata hauista pois, sillä ne olivat läsnä myös sopivissa artikkeleissa (esimerkiksi Wangin ja Sunin (2011) tutkimuksessa on kokonainen luku, jossa

kuvataan palkintotutkimuksen historiaa ottaen huomioon oppimisaihealueen). Hylätyistä artikkeleista luetellaan vain ne, joiden sisällyttämistä tutkielmaan harkittiin. Tämä noudattaa Kitchenhamin ja Chartersin (2007) ohjetta, sillä heidän mukaansa elektroniset tietokantahaut tuottavat paljon hyödyttömiä tuloksia, joiden raportointi olisi turhaa.

Scholar hauista on hyvä huomioida " -käyttö. Tämä rajaa haut vain täydellisiin vastaavuuksiin tekstissä. Tätä käytettiin, sillä ilman sitä tuloksia oli liikaa. Tämän lisäksi kohinan määrä oli suuri ilman kyseistä operaattoria. " -operaattorilla saatiin paljon relevantimpia tuloksia koko tulosalueelle. " -operaattorista tulee kuitenkin huomioida sen erilainen käyttö eri sivustoilla. Esimerkiksi Scopus vaatii sen käyttöä useampi sanaisiin hakuehtoihin, joissa sanojen järjestyksellä on väliä, kuten "game design". Pelkkä välilyönti toimii kyseisellä sivustolla AND-operaattorina. Täsmä hakuun Scopus käyttää { }-operaattoria. Muita eri hakukoneiden eroja, joita tulee huomioida ovat NOT-operaattorien erot: AND NOT ja –operaattori tekevät saman asian.

Haut lajiteltiin osuvuuden mukaan. Google Scholar tekee tämän automaattisesti. Scholarissa on myös päivämääräpohjainen lajittelu, mutta se toimii vain korkeintaan vuoden vanhoihin artikkeleihin. Täten Scholarissa ainut vaihtoehto oli käyttää osuvuuteen perustuvaa lajittelua. Tämän johdosta osuvuuteen perustuvaa lajittelua käytettiin myös muissa hakukoneissa. Osuvuuslajittelussa on omat hyvät ja huonot puolensa. Ne auttavat saamaan katsauksen jokaiseen yksittäisen haun tärkeisiin artikkeleihin ja auttavat osuvien artikkeleiden nopeaa löytymistä. Toisaalta osuvuuden määrittäminen ei ole itsestäänselvää ja hakukoneet käyttävät erilaisia algoritmeja sen määrittämiseen. Nämä algoritmit voivat myös muuttua ja täten osuvuus pohjaisen lajittelun käyttäminen saattaa vähentää luotettavuutta. Toisaalta etenkin lopullisissa hauissa käydään kaikki artikkelit läpi, jolloin järjestyksellä ei ole enää juurikaan vaikutusta.

Hakutermit muokkautuivat löydettyjen tulosten ja alustavilla hauilla löytyneiden artikkelien perusteella Petersenin ym. (2008) ohjeiden mukaisesti. Ylipäätään haut kehittyivät Kitchenhamin ja Chartersin (2007), sekä Petersenin ym. (2015) ohjeiden mukaisesti. Ensin toteutettiin alustavia hakuja sekä tarkistettiin, ettei löydetty toisia kirjallisuuskatsauksia aiheesta. Näin muodostettiin alustava näkemys tutkimusalueeseen, sekä kyettiin löytämään eri tutkimusten käyttämiä avainsanoja. Sen lisäksi toteutettiin kokeellisia hakuja. Näiden perusteella kyettiin muodostamaan lista artikkeleista, joiden tulisi löytyä lopulliseksi valituista hauista.

Myös mahdollisimman paljon erilaisia synonyymejä, vaihtoehtoisia kirjoitustyyplejä ja lyhenteitä pyrittiin löytämään ja lisäämään hakuihin.

Ylipäätään tämä haun kehitysprosessi tapahtui iteratiivisesti. Näitä hakuja sekä viimeinen varsinaiseksi hauksi valittu lauseke löytyy liitteistä (liite A). Haut lopetettiin, kun analysoitavien artikkelien määrä on toteutettava sekä uusia relevantteja artikkeleita ei enää löydy. Lopuksi tuotettiin myös pienimuotoinen taaksepäinsuuntautuva lumipallohaku, jossa etsittiin palkintotyyppisiä löydettyjen artikkelien lähteistä.

Näin löydettiin kaksi teosta. Nämä teokset olivat lähtökohtana erilaisille tyypittelyille, joita hauissa löydettiin. Näitä teoksia olivat Hallfordin ja Hallfordin (2001) alkuperäinen palkintotyyppittely, jota käytettiin useissa lähteissä, sekä Björkin ja Holopaisen (2005) pelisuunnittelumalleja käsittelevä kirja, jota käytettiin Gazzardin (2011) tutkimuksessa.

Haut tehtiin kesällä 2023 ja täten hakujen tulosten määrät saattavat hieman vaihdella sen julkaisuajankohdasta. Alkuperäisissä tutkimuskysymyksissä korostettiin enemmän pelikokemusta ja pelisuunnittelua, joka heijastuu myös hakuihin. Datankäsittelyvaiheessa näitä tutkimuskysymyksiä muokattiin sekä kirjallisuuskatsaukseen että työn skaalaan sopivammaksi. Haut ovat kuitenkin hyviä siitä huolimatta, sillä kysymysten muokkaus perustui löydettyihin artikkeleihin ei toisinpäin. Tämän lisäksi hakusanojen muokkausta ei voitu enää toteuttaa tässä vaiheessa tutkielmaa.

3.3.1 Vastaavien tutkimusten haku

Tässä luvussa tarkistetaan, ettei aiempaa tutkimusta, joka vastaa tätä ole toteutettu. Tämä toteutetaan käyttämällä Google Scholaria. Nämä haut ovat liitteessä B taulukossa 4. Tämä vaihe toteutetaan, sillä on tärkeää tarkistaa, että tutkielmasta on hyötyä. Mikäli tätä vastaava katsaus olisi jo olemassa pitäisi tutkimuskysymyksiä muuttaa. Scholar valittiin sen laajan kattavuuden ansiosta. Tämä on pro gradu -tason tutkielma, joten esimerkiksi IEEE tai Scopus eivät olisi löytäneet samantasoisia olemassa olevia tutkimuksia. Alla on esitetty haetut vastaavudet perusteluineen. Itse katsauksen haut eivät myöskään tuottaneet vastaavia tutkimuksia. Näin ollen voimme korkealla todennäköisyydellä todeta, ettei vastaavia tutkimuksia ole vaan kirjallisuudessa on aukko.

Hauilla löytyi Phillipsin (2018) tekemä tohtorin väitöskirja, jonka otsikko vastasi pitkälti tämän tutkielman aihetta ja sisälsi kirjallisuuskatsausosion. Osiossa esiteltiin miten eri pelitermit liittyvät psykologian osa-alueen palkintotutkimukseen, kuten behavioristiseen näkökantaan ja itseohjautuvuusteoriaan. Siinä kuitenkin myös esiteltiin kaksi eri palkintoluokittelututkimusta, sekä joitain yksittäisiä mekaniikkoja tarkastelevia tutkimuksia. Kuitenkaan Phillipsin tutkimuksessa ei varsinaisesti keskitytty vertailemaan, tai edes etsimään, erilaisia palkintotyyppiluokitteluita, vaan kehittämään oma luokitelma erilaisten menetelmien mukaan lukien katsauksen avulla, sekä analysoimaan luokituksen osien vaikutusta pelikokemukseen. Siispä se ei toteuta samaa roolia kuin tämä tutkielma, joten tutkimusaukko säilyy.

Pääosin kaikilla hauilla löytyi paljon samantyyppisiä artikkeleita kuin mitä listattiin varsinaisessa katsaushaussa. Erityisen paljon löytyi oppimista ja hyötypelejä koskevia artikkeleita. Myös esimerkiksi addiktiota koskevia artikkeleita löytyi. Molempia selittänee niiden keskeinen yhteys palkintoihin. Palkinnot kun pahimmillaan voivat edesauttaa addiktiota ja oppimisessa ja pelillistämässä niitä käytetään tärkeänä toteutusvälineenä.

Toinen tätä tutkielmaa jossain määrin vastaava tulos oli Taljan (2023) pro gradu -tutkielma, jossa tutkittiin erilaisia videopelien saavutuksia. Se kuitenkin keskittyy laajempaan osa-alueeseen silkköjen tyypittelyjen arvioinnin sijaan. Siispä tässä tutkielmassa tullaan käymään läpi saavutukset ja niihin liittyvät mahdolliset tyypittelyt tutkimuskysymysten puitteissa. Saavutusten itsensä syvempiluontoinen arviointi ja toteutus löytyy Taljan tutkielmasta, joskin Talja keskittyy pääsääntöisesti pelaajien suhtautumiseen saavutuksia kohtaan.

3.3.2 Valitut ja hylätyt artikkelit

Tässä kappaleessa käydään läpi valittujen ja hylättyjen artikkelien keskeisimpiä piirteitä. Valitut teokset esitellään liitteessä C taulukossa 5. Listassa esitellään valittujen ja hylättyjen artikkelien määrät lähdekohtaisesti.

- Valitut teokset: 23
 - Joista vain Scholarilla: 6
 - Joista vain Scopuksella: 2
 - Joista molemmilla: 13

- Joista valikoitiin lumipallohauilla: 2
- Scholarilla löydetty teokset: 219
 - Hylätyt teokset Scholarilla: 200
- Scopuksella löydetty teokset: 180
 - Hylätyt teokset Scopuksella: 165
- Hylätyt teokset, joita harkittiin sisällytettäväksi: 20

Yhteensä Scholar tuotti 219 tulosta, joista 17 valittiin tutkimukseen. Scopuksella lopullinen haku tuotti 180 tulosta, joista 13 sisällytettiin tutkimukseen. Kaksi teosta valittiin mukaan takaperin lumipallottamalla. Tällaisella lumipallohauilla tarkoitetaan, että tutkittiin löydettyjen artikkelien käyttämiä lähteitä (Wohlin 2014). Wohlin suosittelee lumipallohakua käytettäväksi täydentämään tietokantahakuja. Tämä toteutettiin lisävaiheena, jolla pyrittiin haaroimaan kaikkein keskeisimpiä palkintotyyppisiä ja erityisesti -tyypittelyjä koskevia tutkimuksia, joita ei tietokantahauissa löydetty. Erityisesti erilaisia palkintotyyppittelyjä esitteleviä tutkimuksia etsittiin. Molemmat löydetty teokset olivat keskeisiä lähteitä joillekin valituille artikkeleille. Nämä kaksi teosta olivat Hallfordin ja Hallfordin (2001) kirja, jossa esitellään yksi aikaisimmista palkintotyyppittelyistä sekä Björnin ja Holopaisen (2005) suunnittelumalleja esittelevä kirja. Hallfordin ja Hallfordin kirja ei löytynyt hauilla, sillä se ei ollut akateemisissa tietokannoissa. Se kuitenkin sisällytetään tutkimukseen, sillä se on tärkeä palkintotyyppitologiatutkimuksen osa. Björkin ja Holopaisen teosta ei löydetty, sillä siinä ei puhuta palkintotyypeistä. Gazzard (2011) kuitenkin soveltaa heidän tuloksiaan perustellen tiettyjen suunnittelumallien asemaa myös palkintotyyppinä.

Scholarilla löydettyistä teoksista hylättiin 200, Scopuksella 165. Tarkkaa hylättyjen artikkelien määrää on vaikea arvioida, sillä osa hylätyistä artikkeleista löytyi sekä Scholarilla että Scopuksella. Hylätyistä artikkeleista 20:tä harkittiin tutkimukseen. Nämä käsittelevät palkintotyyppisiä tai palkintoja, jollain tavalla ja vaativat lisäarviota niiden poissulkemiseen. Tyypillisesti nämä artikkelit eivät täyttäneet vertaisarvioinnin-, viihdepelin- tai riittävän palkintotyyppimittarin vaatimuksia. Nämä artikkelit on esitelty liitteessä D taulukossa 6.

4 Tulokset

Tässä luvussa kuvaillaan kirjallisuuskatsauksen tulokset. Ensin esitellään erilaiset löydetyt palkintotyypittelyt ja verrataan niitä keskenään sekä relevantteihin termeihin. Sitten esitetään erilaisiin yksittäisiin palkintomekaniikkoihin liittyvät luokittelut.

Yleisesti artikkelit kuvasivat, joko omia palkintotyypittelyjään, jotain yksittäisiä palkintotyyppisiä ja -mekaniikkoja tai arvioivat edellämainittuja. Kaikkiaan erilaisia palkintotyypittelyjä löytyi neljä. Ne olivat Hallfordin ja Hallfordin (Hallford 2001) kehittämä tyypittely, joka lajittelee palkinnot niiden pelillisten ominaisuuksien mukaan. Tähän tyypittelyyn on kehitetty lisäkategorioita, joista huomattavin on Phillipsin ym. (2015) (2013) toimesta. Phillipsin ym. tyypittelyyn löytyi myös eniten jatkotutkimusta. Waning ja Sunin (2011) kehittämät palkintotyypit olivat samaantapaan pelillisyyden avulla määritetty. Artikkelissa myös verrattiin tyypittelyä Hallfordin ja Hallfordin tyypittelyyn. Rapp (2016) (2017) kehitti tyypittelyn erilaisella lähtökohdalla. Hän keskittyi pelaajakokemukseen ja tuotti mallinsa autoetnografian ja etnografian avulla. Niinpä tyypittely on muita huomattavasti subjektiivisempi ja pelaajalähtöisempi. Viimeinen tyypittely perustui Björkin ja Holopaisen (Björk ja Holopainen 2005) pelisuunnittelumalleihin. Gazzard (2011) kehitti niitä ja Hallfordin ja Hallfordin tyypittelyä käyttäen oman lisäyksensä palkintotyyppisiin, samalla korostaen Björkin ja Holopaisen palkintosuunnittelumallien asemaa palkintotyyppinä.

Osa artikkeleista kuvasi erilaisia yksittäisiä pelimekaniikoita. Näistä keskeisimmät olivat saavutukset, satunnaiset palkintomekaniikat, sitoumuspalkinnot sekä voimalisäykset. Nämä olivat kukin lukuunottamatta saavutuksia omia palkintotyyppejään, eikä niitä voitu suoraan sisäistää kokonaisuudessa mihinkään löydetyistä muista tyypeistä. Saavutukset sisällytettiin omana alalukunaan, sillä niiden pohjalta oli tehty huomattavasti jatkotutkimuksia mukaanlukien erilaisia tyypittelyjä. Näiden lisäksi tutkielmaan sisällytettiin joitain artikkeleita, jotka arvioivat yksittäisten palkintotyyppien piirteitä, kuten vaikkapa kehujen vaikutusta pelikokemukseen.

Kappale jaettiin kolmeen osalukuun. Ensimmäinen oli pelimekaniikkoihin perustuvat palkintotyypittelyt. Siinä käsiteltiin pääosin pelimekaniikkojen luonnetta ja suhdetta pelillisyyteen

analysoimalla luodut tyypittelyt. Ne pyrkivät kategorisoimaan erilaisia havaittuja palkintoja niiden mekaanisten piirteiden pohjalta. Esimerkiksi Phillipsin ym. (2015) parannustyyppin palkinnot lisäävät pelaajan tehokkuutta pelissä, tällainen palkinto olisi, vaikkapa uusi miekka. Tyyppi perustuu siis siihen mitä eri pelimekaniikat tekevät.

Subjektiiiviset palkintotyyppittelyt puolestaan perustuivat pelaajien kokemukseen palkinnoista. Esimerkiksi joustavat palkinnot olivat pelaajien oman kokemuksen mukaan erityisen arvokkaita, syystä tai toisesta. Kolmas osaluku on muut palkintotyyppit. Siinä käsitellään yksittäisiä palkintotyyppijä ja -mekaniikoita, sekä niihin kehitettyjä tyypittelyjä. Esimerkiksi saavutukset ovat yksittäinen pelimekaniikka ja palkinto, johon on luotu useita tyyppijä. Sattunnaiset palkinnot taas ovat yksittäinen tyyppi ja täten osa kyseistä kappaletta.

4.1 Pelimekaniikkoihin perustuvat palkintotyyppittelyt

Palkinnoille ja palkintomekaniikoille on kehitetty useita erilaisia tyypittelyjä. Ensin esitellään Hallfordin ja Hallfordin (2001) esittämä tyypittely, joka on ollut pohjana useammalle eri palkintotyyppittelylle. Sen ohessa esitellään siihen kehitelty uudelleenmäärittely. Sitä seuraavassa kappaleessa esitellään Björkin ja Holopaisen (2005) palkintoja koskevat suunnitelumallit. Nämä ovat luokiteltavissa omiksi palkintotyypeikseen ja Gazzard niitä sellaisena käsittelee (Gazzard 2011). Gazzardin niitä sekä Hallfordin ja Hallfordin tyyppijä yhdistävät palkintotyyppit käsitellään kyseisessä kappaleessa. Näiden jälkeen esitellään Wangin ja Sunin (2011) palkintotyyppit.

4.1.1 Hallfordin ja Hallfordin tyypittely ja sen uudelleenmäärittely

Yksi aikaisimmista palkintotyyppittelyistä on Hallfordin ja Hallfordin (2001) kehittämä nelikategorinen luokittelu. Tätä luokittelua on käytetty useissa palkintoja tutkivissa tutkimuksissa. Salen ja Zimmerman (2004, s.346) esittelevät kyseiset palkintokategoriat seuraavasti:

- **Kunnia (rewards of glory):** palkinnot, joilla ei ole mitään vaikutusta pelillisyyteen. Tarkoittaa kokemuksia mitkä pelaaja vie mukanaan pelistä. Tämä tarkoittaa esimerkiksi koko pelin läpäisyä, vaikean sivutehtävän suoritusta, tai tarinallisesti uhkaavan vihollisen voittamista.

- Ylläpito (rewards of sustenance): Palkinnot, jotka auttavat pitämään pelihahmon tilan vakiona. Tämä tarkoittaa esimerkiksi parannusjuomia, lisää tavarankantokapasiteettia, immunitaattia myrkyille ja niin edes päin.
- Pääsy (rewards of access): Auttaa pelaajia pääsemään uusille alueille tai käsiksi uusiin resursseihin. Ovat tyypillisesti kertakäyttöisiä, eikä niistä ole hyötyä uusien toiminnallisuuksien avaamiseen. Esimerkiksi avaimet tai salasana.
- Parannukset (rewards of facility): Antaa pelihahmolle uusia kykyjä, tai parannuksia vanhoihin kykyihin. Parhaimmillaan antavat pelaajalle uusia strategioita pelata peliä. Esimerkiksi pakanrakennuspelissä saatavat uudet kortit.

Myöhemmin Phillips, Johnson ja Wyeth (2013), sekä Phillips ym. (2015) ovat ottaneet työkseen arvioida ja muokata Hallfordin ja Hallfordin alkuperäisiä palkintotyyppejä. Phillips, Johnson ja Wyeth (2013) perustelevat tätä sillä, että alkuperäinen tyypittely oli kehitetty vain yhden genren peleille (roolipelit), eikä niiden soveltuvuudesta muihin genreihin ole tehty empiiristä tutkimusta. Tämän lisäksi Phillips, Johnson ja Wyeth (2013) kritisoivat alkuperäisen tyypittelyn jättävän palkinnon käsitteen määrittelemättä ja täten luovat epäselvyyttä yksittäisten peliominaisuuksien kategorisoinnissa. Tällä he tarkoittavat epäselvyyttä sen suhteen, mikä on palkinto ja mikä ei. Tämä voidaan huomata esimerkiksi verrattessa Gazzardin (2011) tyypittelyyn, jossa yleisesti nautittava tekeminen (tutkiminen) lasketaan palkinnoksi.

Phillipsin, Johnsonin ja Wyethin (2013) uudelleenarvioinnissa he vertasivat alkuperäistä Hallfordin ja Hallfordin tyypittelyä neljän eri genren viiteen kriittisesti arvostettuun peliin. Lopputuloksena he päätyivät pitämään pääsyn, parannukset ja ylläpidon muuttamattomina. Niistä jokainen ylläpitoa lukuunottamatta oli läsnä Hallfordin ja Hallfordin kuvaamalla tavalla kaikissa peleissä. Ylläpito oli 17:ssä pelissä, poikkeuksena kolme kasuaaligenren peliä. Phillips, Johnson ja Wyeth (2013) selittävät tätä kasuaaligenren luonteella. Pelit on tarkoitettu lyhytkestoisiksi, joten pelisessiota pidentävät ylläpitopalkinnot eivät sovi kaikkiin genren peleihin.

Phillips, Johnson ja Wyeth (2013) päättivät pitää myös kunniatyypin, mutta he kokivat sen tarvitsevan muokkausta. He lisäsivät tähän tyyppiin pohjautuvia uusia kategorioita: aistimuksellinen ja positiivinen palaute. Kaikkia kolmea tyyppiä yhdistää se, ettei niillä ole vaikutusta pelin toiminnallisuuteen. Kunniatyypin he muokkasivat kuvaamaan palkintoja, joilla

ei ole vaikutusta peliin ja joita voidaan mitata jotenkin. Tämä tarkoittaa esimerkiksi pisteitä, saavutuksia, kunniamerkkejä tai pelin itsensä voittoa.

Positiivinen palaute tarkoittaa pelinsisäistä pelaajan ylistämistä ja kehumista tekstillä tai sanoilla. Pelihahmo joka kehuu pelaajaa tai rytmipelissä ruutuun ilmestyvä "perfect" ovat molemmat esimerkkejä positiivisen palautteen kategorian palkinnoista. Aistimuksellinen palaute on kovin lähellä positiivista, eroten siitä palautteen tyypillä. Positiivisen kategorian koostuessa sanoista ja puheesta on aistimuksellinen ääniä ja visuaalisia efektejä. Tämän kategorian palkintojen tarkoitus on huomauttaa pelaajaa muuttuneesta pelitilanteesta, tyypillisesti samalla pelaajan tekoja juhlien (Phillips, Johnson ja Wyeth 2013).

Phillips ym. (2015) toteuttivat jatkotutkimuksen, jossa he validoivat muokattua palkintotyyppologiaansa. He toteuttivat kaksi erilaista tutkimusta. Kohderyhmätutkimuksen käyttäen viittä videopeliasiantuntijaa arvioimaan ja kategorisoimaan videopelipalkintoja. Sen lisäksi he toteuttivat asiantuntija-arvioin, jossa he tyypittelivät 60:n videopelin palkintoja viidentoista minuutin pelaamisvideoiden koodausten pohjalta. Kohderyhmätutkimuksessa alan asiantuntijat kävivät ryhmänä läpi heidän suosimiaan palkintoja ja pyrkivät kehittämään niille omat palkintokategoriat, jonka jälkeen he arvioivat Phillipsin ym. palkintotyyppejä.

Asiantuntijoiden arvioinnissa syntyi pääsy- ja parannuskategoriat pitkälti samalla tavalla kuin miten ne esitellään alkuperäisessäkin mallissa. Estetiikka puolestaan syntyi pitkälti kuvaamaan aistimuksellista palautetta, dominointi taas vastasi positiivista palautetta, joskin se oli osakategoria, joka sisälsi vain moninpelipalkintoja. Näiden lisäksi kohderyhmä loi kaksi muuta kategoriaa: trophyt; läpäisyn ja ennätykset, sekä yhteisöllisyyden. Ensimmäinen näistä ryhmistä vastasi kunniapalkintoja, jälkimmäisen taas Phillips ym. tulkitsevat ennemminkin sisäisesti tyydyttäväksi tekemiseksi, jota ei varsinaisesti lasketa palkinnoksi. Tämä järjestyminen on hyvä myös itseohjautuvuusteorian valossa, sillä yksi sen kategorioista on yhteisöllisyys.

Kohderyhmäkeskustelun perusteella Phillips ym. päätyivät tekemään muutoksia palkintotyyppitelyynsä. Lopulliset Phillipsin ym. palkintotyyppit ovat:

- Pääsy: Pääsy uusille muuten saavuttamattomille pelialueille, maaston esineisiin tai pelimuotoihin (mukaan lukien narratiiviset välivideot). Esimerkiksi uusi rata kisapelissä.

- Parannukset: Palkinnot, jotka parantava pelaajan tehokkuutta pelissä. Esimerkiksi uusi loitsu seikkailupelissä
- Ylläpito: Palkinnot vähentävät taakkaa, pyrkien tekemään negatiivisesta pelitilanteesta vähemmän todennäköisen. Esimerkiksi lisäammukset räiskintäpelissä
- Kunnia: Palkinnot, jotka eivät vaikuta pelaamiseen ja joita voidaan laskea pelissä tai metapelissä pisteillä, saavutuksilla, merkeillä tai tietyillä voittoehdoilla. Ei sisällä palkintoja, joita ei voi mitata, kuten kehuja pelihahmolta tason voiton ohessa. Esimerkiksi saavutukset.
- Kehuminen: Aiempaa positiivista palautetta vastaava palkinto. Sanallinen ja kirjoitettu ylistys ja kehu. Esimerkiksi "hyvää työtä" -teksti tason voiton jälkeen.
- Aistimuksellinen palaute: Selkeä visuaalinen tai tuntoaistiinperustuva palaute, joka on suunniteltu luomaan positiivista tunnetta pelaajassa. Esimerkiksi tason nousun yhteydessä oleva valopalkki MMO -pelissä.

Tätä uudistettua tyypittelyä käytetään tässä tutkielmassa, kun viitataan näihin palkintotyyppihin, ellei toisin mainita. Phillipsin ym. (2015) toteuttamassa arvioinnissa tätä muokattua tyypittelyä arvioitiin etenkin toistettavuuden ja luotettavuuden valossa. 60:ssä pelissä kaikissa oli pääsyn, parannuksen, kunnian ja aistimuksellisen palautteen palkintoja. Kaikissa ei ollut kehuja tai ylläpitoa. Tämä tukee Phillipsin, Johnsonin ja Wyethin (2013) aiempaa arvioita siitä, ettei kasuaaleissa peleissä ole tarvetta ylläpidolle lyhyempien peliaikojen ansiosta. Tämän arvioinnin aikana todettiin muokattujen palkintotyyppien olevan luotettavia. Arvioijien välinen luotettavuus oli korkea kaikissa kategorioissa. Tämän lisäksi yksikään arvioija ei kokenut minkään palkinnon kuuluvan useampaan kuin yhteen kategoriaan. Tämän lisäksi huomioitavaa oli että saman kategorian palkintoja saattoi olla samassa pelissä useita erilaisia. Esimerkki tästä voisi olla seikkailupeli, jossa on sekä hahmon tasonousuja sekä erilaisia löydettäviä varusteita. Molemmat ovat parannustyyppin palkintoja vaikka toteutukseltaan varsin erilaisia.

Phillipsin ym. palkintotyyppejä on tutkittu kahdessa jatkotutkimuksessa. Johnson ym. (2018) tutkivat eri tyyppisten ja määräisten palkintojen sisällytyksen vaikutusta pelikokemukseen. Phillips ym. (2018) tutkivat niin ikään eri tyyppisten palkintojen vaikutusta pelikokemukseen, mutta tämän lisäksi he arvioivat pelaajan palkintomotivoituneisuuspiirteen vaikutusta

palkintoihin.

Johnsonin ym. (2018) tutkimuksessa selvisi että suurempi määrä eri tyyppisiä palkintoja vaikutti positiivisesti pelaajien kokemaan nautintoon. Suurempi määrä eri tyyppisiä palkintoja lisäsi nautintoa verrattuna pienempään määrään. Tämän lisäksi immersion tunne nousi palkintomäärän mukana. He uskoivat tämän johtuvan siitä, että eri tyyppiset palkinnot vaativat enemmän keskittymiskykyä normaaliin pelitilaan verrattuna. Esimerkiksi jos pelaajalla oli esteitä rikkova vasara -palkinto, loi se hänelle enemmän vaihtoehtoisia reittejä. Tämän takia hän joutui keskittymään enemmän löytääkseen optimaalisen reitin.

Kyetty kyvykkyyden taso ei noussut palkintojen monimuotoistuesssa ja lisääntyessä. Johnson ym. toteavat tämän joko lisätodisteeksi siitä, etteivät palkinnot vaikuta kyvykkyyteen tai vaihtoehtoisesti kukin ryhmä suoriutui niin kyvykkäästi kuin mahdollista oman pelinsä tyyppissä (kasuaalipelissä, jossa ei voi hävitä). Tämä täsmää Denisovan ym. (2019) tutkimusta, jossa lisätyt nostotehosteet (power-up) eivät lisänneet kyvykkyyden tuntemusta.

Johnsonin ym. (2018) tutkimuksessa käytettiin myös parasympaattisia mittareita. Niillä ei kuitenkaan saatu muuta tulosta, kuin että suurempi määrä palkintoja saattaa johtaa korkeampaan sykkeeseen. Tämä viittaisi suurempaan kiihtymystasoon, joskin tästä ei ollut riittävää yksittäisten pelitoteutusten välistä näyttöä. He mittasivat myös havaittavaa jännitystä ja panostusta. Jännityksessä ei ollut eroa toteutusten välillä, mutta panostus nousi palkintojen noustessa. Tämän uskottiin johtuvan samasta syystä, kuin immersion nousu: eri palkinnot vaikuttavat pelitilaan ja saattavat vaatia pelaajalta enemmän panostusta. Esimerkiksi nopeuspalkinnon saadessa pelaajahahmon liikkumaan nopeammin piti pelaajien panostaa enemmän väistelyyn.

Phillipsin ym. (2018) tutkimuksessa todettiin, ettei yksittäisillä palkintotyypeillä ole tilastollisesti merkittävää eroa millään PENS-kategorioista. Sama havaittiin nautinnon ja mielenkiinnon akseleilla. Phillips ym. vertasivat myös yksittäisiä palkintotyyppisiä sisältäviä pelitoteutuksia, ei-palkintoja sekä useita palkintotyyppisiä sisältäviin toteutuksiin. Jälleen ei huomattu eroja kyvykkyyden osa-alueella. Vaikuttaa siis pitkälti siltä, että toteutetulla palkintotyypillä ei ole vaikutusta pelaajan kyvykkyyden kokemukseen. Ainoa ero, joka toteutusten välillä havaittiin, oli pelaajien kokemassa nautinnossa/kiinnostuksessa. Pelaajat joil-

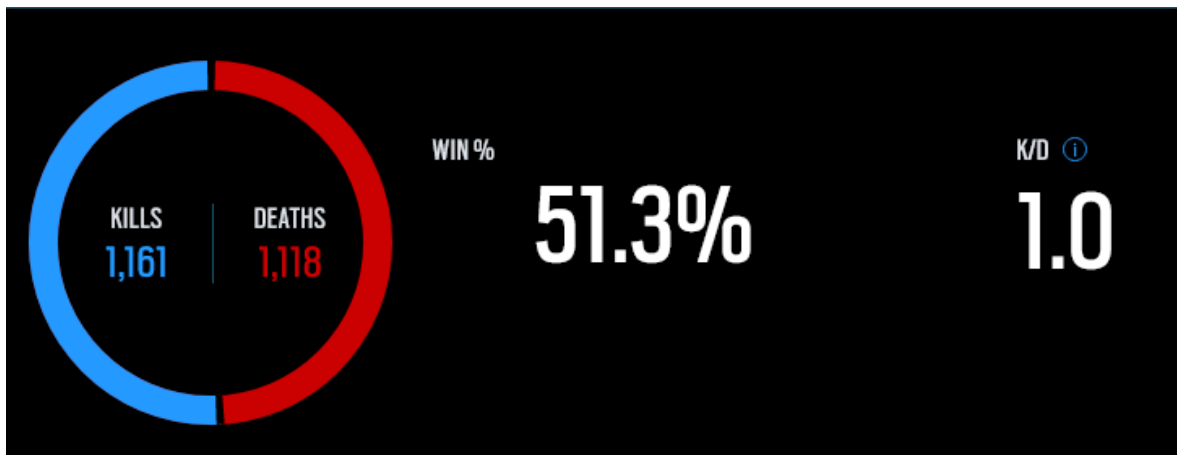
la oli kaikkia palkintotyyppinä kokivat pelin nautittavammaksi kuin yksittäisiä tyyppinä tai ei-palkintoja sisältävät toteutukset. Samaan tapaan Pedersen ym. (2017) huomaavat tutkimuksessaan etteivät pelituloslatut (leaderboards) lisää pelin uudelleenpelattavuutta viitaten siihen ettei yksittäisellä kunnia-tyypin palkinnolla ole vaikutusta pelillisyyteen. Tästä tutkimuksesta on kuitenkin hyvä huomata, että se toteutettiin kansalaistiedepelillä. Tällöin pelaajan motivaatio pelaamiseen ei ole täysin viihdepelin pelaamiseen verrattavissa.

Palkintomotivoituneisuuden vaikutus kokemukseen oli tilastollisesti merkittävää mielenkiinnon/nautinnon sekä läsnäolon/immersion osa-alueella. Phillipsin ym. tutkimuksen tulokset olivat, että pelit joissa on useita palkintotyyppinä ovat nautittavampia ja että yksilön palkintomotivoituneisuus vaikuttaa pelikokemukseen. Tämä on mahdollisesti yhteydessä pelaajatyypitutkimukseen, sillä sen mukaan erilaiset pelaajat nauttivat erilaisista palkinnoista. Täten pelitoteutus, joka sisälsi erilaisia palkintoja myös kykeni toteuttamaan erilaisten pelaajatyypin tarpeet.

McKernanin ym. (2015) tutkimuksen mukaan kahdella pelitoteutuksella, joissa toisessa oli useita erilaisia palkintoja ei ollut juurikaan eroja verrattuna peliin, jossa niitä oli vähemmän. Pelaajat kokivat enemmän palkintoja sisältävän pelin sisältävän paljon palkintoja sekä sen nostavan heidän positiivista mielikuvaansa pelistä näin parantaen pelikokemusta. Tämä tutkimus kuitenkin keskittyi vahvasti oppimiseen. Se sisällytettiin tähän tutkielmaan selkeän tyyppijonon sekä uniikin palkitustulemisen tunteen tutkimisen ansiosta. Palkitustulemisen tunteessa ei kuitenkaan ollut merkittävää eroa eri toteutusten välillä. Niinpä tämäkin tutkimus tukee (joskin heikosti) suuremman määrän erityyppisiä palkintoja parantavan pelikokemusta. Phillipsin ym. tyypittelyihin liittyen sopii myös huomioida Prookin, Dirkin ja Gualenin (2015) tutkimus, jonka mukaan kehu voi huonontaa suoriutumista. Niinpä niiden käyttöä sopii harkita tarkkaan peleissä, joissa suoriutuminen on erityisen tärkeää. Esimerkiksi totisissa pelaajien välisissä peleissä saattaa suuresta määrästä kehuja olla enemmän haittaa kuin hyötyä. Huonontunut suoriutuminen saattaa johtaa turhautumiseen ja täten alkuperäinen positiivinen tunne saattaa muuttua pahimmillaan pelisession lopettavaksi turhautumiseksi.

Tietyn tyyppisillä palkinnoilla vaikuttaisi olevan eritasoinen vaikutus pelaajapysyvyyteen. Pelaajapysyvyydellä tarkoitetaan pelin kykyä säilyttää aktiivinen pelaajamäärä. Tämä on erityisen tärkeää moninpeleille, sillä riittämätön määrä pelaajia johtaa väistämättä koko pelin

loppumiseen. Saiger ja Khaleque (2022) tutkimuksen mukaan erilaiset parannuspalkinnot (myös esineitä antavat tai mahdollistavat) vaikuttivat pelaajapysyvyyteen suuresti. Tämän lisäksi myös kosmeettisilla, eli aistimuksellisen palautteen (tai subjektiiviset/esineitä antavat systeemit) palkinnot nostivat pysyvyyttä. Tärkeitä tekijöitä pysyvyydelle olivat myös sosiaaliset tekijät, sekä koettu pelin taitojen taituroiminen (mastery). Molempien näistä toteutukseen toimivat kunniapalkinnot, sillä niitä voidaan verrata keskenään ja ne todentavat pelaajan taitoa. Saiger ja Khaleque huomasivat K/D:n (Kill death ratio eli pelissä saadut tappot jaettuna pelissä koetuilla kuolemilla) olevan yksi taituruuden mittari (kuvio 1). Tämä on verrattavissa suoraan pistesysteemiksi, toisin sanoen mitattavaksi kunniatyypin kuuluvaksi palkinnoksi. Se soveltuu myös Rappin (2017) joustavan kategorian palkinnoksi, sillä hyvän K/D:n saaminen voi olla vaikeaa uudelle pelaajalle.



Kuvio 1. K/D Rainbow Six Siege -pelin viralliselta pelaajakohtaiselta tilastosivustolta (Ubisoft 2024)

Eri palkintotyypit täyttävät tyypillisesti eri GameFlown vaatimuksia. Pääsy luo pelaajalle selkeitä päämääriä, sillä se palkitsee pelaajaa pelissä edistymisellä. Parannukset vaikuttavat erityisesti pelaajan taitoihin antamalla hänelle lisää toimintakykyä pelissä. Ylläpito puolestaan palauttaa pelaajan päätösvaltaa pelinsisällä, antamalla hänelle tavan tai lisätapoja selvittää negatiivisesta pelitilasta. Kunniatyypin palkinnot puolestaan toimivat selkeänä päämääränä ja palautteena. Selkeä päämäärä toteutuu niiden ollessa mitattavia ja täten esimerkiksi korkeat pisteet voivat toimia pelaajan päämääränä. Palautteena ne toimivat, sillä ne mittaavat pelaajan suoritusta. Kehuminen on palautteen muoto, samoin aistimuksellinen palaute.

Palkintotyypit voivat kuitenkin toteuttaa myös muita GameFlown vaatimuksia. Esimerkiksi vaikea kunniatyypin kuuluva palkinto voi mahdollistaa sosiaalista vuorovaikutusta, kuten Cruzin ym. (2017) esittelemät vaikeat, kehuskeluoikeuksia tuottavat saavutukset.

4.1.2 Pelinulkoiset seuraukset, illuusiomaiset, valheelliset, ajalliset ja avaruudelliset palkinnot

Tässä kappaleessa esitellään Björkin ja Holopaisen(2005) pelisuunnittelumallien pohjalta kehitetyt palkintotyypit, sekä Gazzardin (2011) ehdottamat muokkaukset/lisäykset niihin sekä Hallfordin ja Hallfordin (2001) tyypittelyyn.

Gazzard (2011) soveltaa Hallfordin ja Hallfordin (2001) alkuperäistä palkintotyypittelyä sekä Björkin ja Holopaisen (2005, s. 184-188) palkintoja koskevia suunnittelumalleja (design patterns) luodakseen oman aikaa ja paikkaa koskevan palkintojakonsa. Björk ja Holopainen (2005, s. 191-193) esittelee illuusiomaisten (illusionary) palkintojen suunnittelumallin. Illuusiomaiset palkinnot ovat kovin lähellä Hallfordin ja Hallfordin (2001) luokittelun kunniatyypin (Gazzard 2011). Se tarkoittaa kaikkia palkintoja, joiden saavuttaminen ei edistä pelin läpäisemistä (Björk ja Holopainen 2005, s.191). Björkin ja Holopaisen esimerkit tällaisista palkinnoista ovat kaikki toiminnot peleissä ilman varsinaista tavoitetta (kuten the Sims), täysin kosmeettiset palkinnot, pisteitä tai muuta vastaavaa antavat lisätavoitteet sekä rytmipelien kombot. He myös huomioivat, kuinka jotkin palkinnot ovat illuusiomaisia tiettyissä tilanteissa. Esimerkiksi Mario Kartissa kerättävä miinavoimailisäys on illuusiopalkinto kisaajan ollessa viimeisellä sijalla, viimeisellä kierroksella, eli osuutta johon miina jätetään ei tulla enää ajamaan uudestaan.

Björk ja Holopainen (2005, s.184-185) jakavat palkinnot pelillisyyteen vaikuttaviin ja pelinulkoisiin seurauksiin (extra game consequences). Pelillisyyteen vaikuttavat ovat yleisesti uusia tai parempia kykyjä ja vastaa täten Phillipsin ym. (2015) parannuskategoriaa. Joskin kaikki pelillisyyteen vaikuttavat palkinnot luetaan tähän kategoriaan. Pelinulkoisiin seurauksiin puolestaan kuuluu pelin ulkopuoliset palkinnot ja sosiaaliset palkinnot. Phillipsin, Johnsonin ja Wyethin (2013) käyttämässä palkinnon määritelmässä tällaiset palkinnot on rajattu suoraan pois. Pelinulkoiset seuraukset kuitenkin sisällytetään tämän tutkielman määritel-

mään mahdollisimman laajan katsauksen aikaansaamiseksi. Ne kuitenkin tiivistetään tähän yhteen tyyppiin, joka toimii omana yhteensitovana terminä kaikille pelinulkoisille palkinnoille. Tämä tehdään, jotta voidaan korostaa ja analysoida niiden suhdetta muihin palkintotyypeihin.

Pelinulkoiset palkinnot ovat esimerkiksi pelaamiseen asetettu veto. Sosiaalisia palkintoja puolestaan ei määritellä Björkin ja Holopaisen toimesta. Gazzard (2011) kuitenkin käyttää kyseistä termiä ja kuvaa sen sellaisiksi palkinnoiksi, joista voi keskustella toisten pelaajien kanssa. Ne ovat siis lähellä kunniaa, saavutuksia ja muita vastaavia palkintosysteemejä. Täten illuusiomaiset palkinnot kykenevät luomaan pelinulkoisina seurauksina, sillä ne voivat muuttua sosiaalisiksi palkinnoiksi. Esimerkiksi vaikean saavutuksen ansaitseminen todistaa pelaajan taitoa pelissä ja sitä voidaan käyttää vertailuun.

Phillipsin ym. (2015) tyypeihin verrattaessa toteuttavat illuusiomaiset palkinnot aistimuksellista (kosmeettiset esineet), kunniaa (keräiltävät esineet) tai kehumista (combot). Illuusiomaisten palkintojen tilannekohtaisuus erottaa niitä kuitenkin Phillipsin ym. tyypeistä. Miinaesimerkin palkinto ei kuuluisi mihinkään näistä kolmesta kategoriasta vaan parannuksiin riippumatta sen hyödyttömyydestä. Tämäkin tyypittely siis todistaa, että Phillipsin ym. kunniatyyppi kaipaisi subjektiivista analyysiä. Björkin ja Holopaisen kirja ei muuten juurikaan tyypittele palkintoja. Gazzard (2011) kuvaa illuusiomaisten palkintojen mahdollistavan pelaajalle omien tavoitteiden asettamisen. Björk ja Holopainen niin ikään huomioivat tämän käyttäessään the Sims peliä esimerkkinään ja todetessaan, että kyseisessä pelissä ei ole varsinaista tavoitetta vaan kaikki palkinnot ovat illuusiomaisia. Gazzard myös korostaa illuusiomaisten palkintojen merkityksen olevan pelaajien itse kokemassa arvossa. Siten tämä tyyppi (ja jatkettuna myös kunniatyyppi) toimii sisäisen motivaation lähteenä pelaajille ja parantaa pelaajapysyvyyttä pitkällä aikavälillä.

Gazzard (2011) ehdottaa Hallfordin ja Hallfordin tyypittelyyn, sekä Björkin ja Holopaisen malleihin lisäpalkintotyyppejä. Nämä tyypit ovat avaruudelliset, ajalliset ja valheelliset palkinnot. Avaruudelliset jaetaan alueellisiin ja seikkailullisiin palkintoihin. Seikkailulliset palkinnot tarkoittavat uusia alueita ja niiden tutkimisen mahdollisuutta. Tämä on siis lähellä pääsyä. Tosin Gazzard korostaa, että nimenomaan tämä tutkimisen mahdollisuus on palkinto. Tämä kuitenkin on palkinnon määritelmää vastaan. Phillips ym. (2015) käyttävät nime-

nomaan tutkimista esimerkkinä asiasta, joka ei ole palkinto. Uusi alue on palkinto, mutta sen tutkiminen on osa pelimekaniikkaa ja itsessään nautittavaa tekemistä. Alueelliset palkinnot puolestaan kuvataan mahdollisuutena ratkaista uusia esteitä, joita pelaaja kohtaa. Tämä ei niin ikään ole palkinto samasta syystä kuin seikkailulliset eivät ole palkinto. Esteiden ratkaisu on nautittavaa tekemistä, ei oma palkintotyyppinsä.

Aikapalkinnot koostuvat puolestaan palauttavista palkinnoista, jotka voidaan tulkita osakategoriaksi Hallfordin ja Hallfordin (2001) palkintotyyppiin ylläpito. Samaan tapaan Gazzard itsekin toteaa aikatyypin palkintojen sijoittuvan ylläpitoon. Tämän osakategorian muista ylläpitolpalkinnoista erottaa se, että sen palkinnot antavat pelaajalle lisää aikaa pelimaailmassa. Esimerkiksi lisäelämät antavat pelaajalle mahdollisuuden kokeilla tasoa uudestaan. Toinen esimerkki on parempi työ, joka sisältää paremmat työajat the Sims -pelissä. Tämä antaa pelaajalle enemmän aikaa pelata Sims -hahmollaan vapaasti tehden jotain muuta kuin töitä. Tällöin aikatyypin palkinto on kuitenkin ylläpidon ohella parannustyyppissä.

Valheelliset palkinnot taas kuvaavat palkintoja, jotka opettavat pelaamaan peliä tai tarjoavat mahdollisuuksia asettaa ennätyksiä, mutta joista ei ole hyötyä ainakaan niiden lunastus hetkellä. Gazzardin esimerkki tästä on Half-Life -pelisarjassa mahdollisuus liikuttaa tutoriaalini yhteydessä laatikoita. Tämä on käytännössä hyödytöntä, mutta myöhemmin pelissä pelaaja kykenee samaan tapaan luomaan polun laatikoita käyttämällä. Gazzardin toinen esimerkki on yritys uudelleen saavuttaa palkinto, jonka hän on jo kertaalleen saanut ja jota ei tarvitse ansaita kahdesti. Esimerkki tästä olisi Super Mario 64 -pelin jo kertaalleen kerätyt tähdet. Gazzardin laatikkoesimerkki on hiukan kaukana palkinnon määritelmästä ja esimerkiksi Phillipsin ym. (2013) mukaan ennemminkin pelimekaniikka. Laatikoiden siirtely itsessään ei ole positiivista palautetta, taikka mitään itsessään arvokkaaksi koettua. Laatikoiden siirtely ja sen kautta oppiminen on ennemminkin teko, josta saa positiivista palautetta myöhemmin, kun kyvyillä saavutetaan uusi alue, joka on palkinto. Ennätysten saavuttaminen taas ei eroa kunniatyypin palkinnoista.

Gazzardin tyyppittelyä vaivaa monen muun tapaan palkinnon määrittelyn puute. Hänen kuvaamistaan palkintotyypeistä suurin osa ei sovellu palkinnon määritelmään. Tämän lisäksi palkintotyyppit ovat itsessään pääosin selitetty vain esimerkein, eikä varsinaista suorasanaista kuvausta löydy Rappin, Wangin ja Sunin tai Phillipsin ym. tapaan. Tämän lisäksi Gazzardin

löytämät palkintotyypit ovat pitkälti sovellettavissa jo olemassa oleviin tyypeihin. Niinpä Gazzardin tyypittelyä kannattanee soveltaa palkintojen sijaan/ohella täydentävänä materiaalina suunniteltaessa paikkaan tai aikaan perustuvia pelimekaniikkoja.

4.1.3 Wangin ja Sunin palkintokategoriat

Tässä luvussa esitellään Wangin ja Sunin (2011) kehittämä palkintotyypittely. Sitä myös verrataan Phillipsin ym. (2015) tyypittelyyn. Wang ja Sun (2011) tyypittelevät palkinnot seuraaviin kategorioihin:

- Pistesysteemit (score systems): Erilaiset numeeriset muodot, joilla mitataan pelaajan suoriutumista.
- Kokemuspisteet (experience points): Pelaajan edistämiseen kerrytettävät pelaamisen aikana kerättävät pisteet
- Esineitä antavat systeemit (item granting devices): Virtuaaliset esineet, joita pelaajat tai tyypillisemmin pelaaja-avatarit voivat käyttää pelissä.
- Resurssit (Resources): Arvotavaraa, jota voi kerätä ja käyttää vaikuttamaan pelillisyyteen. Esimerkiksi kerättävät materiaalit real-time strategy (RTS) -peleissä.
- Saavutussysteemit (Achievement systems): Erilaiset pelaajahahmoon, tai -tiliin sidotut tittelit, joita saadaan suorittamalla selkeästi esitettyjä ehtoja.
- Palauteviestit (Feedback messages): Positiivisia tunteita luomaan pyrkivää välitöntä palautetta sekä verbaalisesti että aistimuksellisesti.
- Tarina-animaatiot ja -kuvat (Plot animations and pictures): Tärkeitä pelitapahtumia seuraavat videot ja kuvat.
- Avaamismekaniikat (Unlocking mechanisms): Uuden pelisisällön avaaminen tiettyjen ehtojen täytyttyä.

Wang ja Sun (2011) vertaavat omia palkintotyyppejään Hallfordin ja Hallfordin (2001) alkuperäiseen palkintotyypittelyyn. Tässä tutkielmassa niitä kuitenkin verrataan Phillipsin ym. (2015) palkintoihin. Wangin ja Sunin alkuperäiset arviot otetaan kuitenkin huomioon. Wangin ja Sunin (2011) pistesysteemit täsmäävät Phillipsin ym. kunniatyyppiin. Wang ja Sun tulevat samaan lopputulokseen omassa arviossaan. He myös korostavat, että kyseinen pal-

kinto on tyypillisesti käytetty vertailuun, joko itsensä tai muiden pelaajien kesken. Tämä toimii yksinkertaisena sosiaalisena toteutuksena PENS:n, sekä pelaajatyypin yhteisöllisyys/sosiaalisuusmittareihin.

Myös kokemuspisteiden vertaaminen parannuskategoriaan on sopiva. Wang ja Sun kuitenkin kuvaavat esineitä antavien systeemien sopivan parannuksiin ja/tai kunniaan. Phillipsin ym. (2015) mukaan yksittäinen palkinto ei voi kuulua useampaan kategoriaan.

Wang ja Sun myös määrittelevät tämän sillä, että hyvin tunnetut vaikeasti ansaittavat esineet viestivät myös kunniaa (esimerkiksi RuneScape -pelissä saatavat kyvyn maksimoinnista kertovat viitat).

Tämä on seikka joka on saattanut jäädä Phillipsin ym. tyypittelyssä huomioimatta. Statuksesta kertovia esineitä ei luokitella kunniaan. Phillipsin ym. määritelmä kunniatyypin palkinnoille on, että niillä ei voi olla vaikutusta pelillisyyteen, niinpä yksittäinen palkinto ei voi kuulua molempiin kategorioihin. Toisaalta Phillipsin Johnsonin ja Wyethin (2013) käyttämän palkintomääritelmän mukaan palkinto on palkinto vain sen saamishetkellä, minkä jälkeen se muuttuu osaksi pelillisyyttä. Näin voitaisiin perustella edellisen viitan olevan saantihetkellä parannus ja mahdollinen kunniaosuus toteutuisi palkinnon sijaan osana pelillisyyttä. Kunniapalkintokategorian palkinnot eivät kuitenkaan sovi kovin hyvin tähän määrittelyyn. Tämä johtuu siitä, että Phillips ym. (2015) määrittelevät kunniatyypin palkinnot niin, että niillä ei ole vaikutusta pelattavuuteen, kuitenkin palkinto vaihtuu saannin jälkeen osaksi pelattavuutta. Sen lisäksi kunniaosuus on läsnä jo saantihetkellä. Tämä on selvä ristiriita Phillipsin ym. tyypittelyssä. Samaan tyyliin palkinto voisi olla samaan aikaan parannus ja pääsy. Esimerkiksi tasohyppelypelissä pelaaja voi saada uuden kyvyn, joka myös mahdollistaa pääsyn uusiin pelialueisiin. Toisaalta tätä varten voidaan käyttää esimerkiksi Rappin (2017) mahdollistavien palkintojen kategoriaa.

Täysin kosmeettinen esine sopisi Phillipsin ym. uudistaman tyypittelyn luokkaan aistimuksellinen palaute. Phillips ym. (2015) luokittelevat kohderyhmäkeskusteluissa nousseet esteettiset palkinnot tähän kategoriaan käyttäen esimerkkinä, täysin kosmeettisia Team Fortress 2:n pelinsisäisiä hattuja.

Wang ja Sun määrittelevät resurssit ylläpitoluokan palkinnoksi. Tämä pätee joillekin resurs-

seille, kuten lisäelämille. Kuitenkin esimerkiksi strategiapelin resurssit sopivat parannuskategoriaan, sillä ne mahdollistavat uusia rakennuksia. Wang ja Sun itsekin huomioivat tämän yhtäläisyyden ja vertaavat näitä resursseja kokemuspisteisiin. Saavutukset he arvioivat kunniatyyppiin, mikä pätee myös uudistetussa luokittelussa. Palauteviestit jäävät Wangilta ja Sunilta asettamatta mihinkään alkuperäisen määrittelyn kategoriosta. Tämä on sopivaa, sillä se sopii Phillipsin ym. määrittämiin kahteen lisäkategoriaan; aistimukselliseen palautteeseen ja kehumiseen. Tarina-animaatiot ja -kuvat jäävät niin ikään tyypittelemättä. Phillipsin ym. (2015) mukaan ne kuuluvat pääsyyn.

Wangin ja Sunin tyypittelyn yhtäläisyydet Hallfordin ja Hallfordin (ja jatkettua Phillipsin ym.) tyypittelyyn tarkoittaa, että niiden vertaaminen tutkimuksen termistöön tuottaa samantapaisia tuloksia. Pistesysteemit voidaan esimerkiksi suoraan sisällyttää kunniatyypin palkinnoksi ja kykenee toteuttamaan niiden lailla GameFlown palautetta ja selkeää päämäärää. Toisaalta kategorian ollessa suppeampi on helpompaa arvioida mitä osa-alueita nimenomaan vaikkapa pisteet tuottavat. Nämä tyypit toimivat esimerkkeinä erilaisista palkinnoista mitä Phillipsin ym. tyypittelyn tyypit voivat sisältää ja mitä mittareiden vaatimuksia ne voivat toteuttaa. Esimerkiksi tarina-animaatiot ja -kuvat toteuttavat immersiota, sillä ne luovat pelaajalle tarinaa, johon eläytyä. Kaikki pääsytyypin palkinnot eivät tietenkään tätä toteuttaisi; uusi taso ei luo samalla tavalla hahmojen tarinaa.

Phillips, Johnson ja Wyeth (2013) kritisoivat Wangin ja Sunin tyypittelyä, sillä Hallfordin ja Hallfordin tavoin he eivät määrittele palkintoa tutkimuksessaan luoden samanlaisen epäselvyyden eri mekaniikkojen soveltuvuudesta palkinnoiksi. Tämän lisäksi heidän arvionsa mukaan jo alustava analyysi löysi palkintoja, jotka eivät sovellu näihin kahdeksaan luokkaan. Tämän takia he päättivät omassa tutkimuksessaan jatkokehittää Hallfordin ja Hallfordin tyypittelyä Wangin ja Sunin tyypittelyn sijaan. Saavutukset ovat läsnä Wangin ja Sunin tyypittelyssä. Niitä käsitellään myös omassa luvussaan.

Wang ja Sun luovat myös kategorioinnin siihen, miten pelaajat käyttävät palkintoja. Tämä on 2-akselinen koordinaatisto, jossa toisella akselilla on itse vastaan muut ja toisella kasuaali vastaan edistyminen. Tällainen käytöspohjainen tyypittely voi olla silkkaa mekaanista tarkastelua hedelmällisempää. Tämä perustuu pelaajatyypittelyiden suureen hyötymiseen vastaavasta näkökannasta. Tämän lisäksi Rapp (2016) käyttää pääsääntöisenä perusteluna

oman tyypittelynsä luontiin pelaajalähtöisen arvion puutetta. Hän korostaa, kuinka ilman pelaajalähtöistä tulkintaa on mahdotonta ymmärtää miten uudelleenluoda näitä kokemuksia. Rapp (2016) kritisoi sekä Wangin ja Sunin että Phillipsin ym. typologioita nimenomaan sillä, kuinka pelaajia ei otettu mukaan palkintotyyppien luomis- tai muokkaamisprosessiin. Wangin ja Sunin neljä käyttötarkoituskategoriaa ovat: edistys, arviointi, sosiaalisuus ja yhteistyö/kilpailu. Tämä tyypittely on monilla tavoin Wangin ja Sunin mekaanista parempi. Phillipsin esittämien kritiikkien ja tyyppivertailun valossa nähdään, että tyypittelyt ovat epäselviä. Tämän lisäksi Wang ja Sun eivät juurikaan esittele perusteita mekaaniselle tyypittelylle. Sen lisäksi se tarjoaa koordinaatiston absoluuttisten tyyppien sijaan, mikä vastaa pelaajatyypittelyn tuloksia. Toisaalta tätä tyypittelyä ei kehitetty itsenäiseksi malliksi ja se on pelaajien käytöksestä riippuvainen. Täten se vaatii jatkokehitystä ennen sen täyttä käyttöönottoa.

4.2 Subjektiiviset palkintotyytit

Yksi merkittävä palkintotyyppittely on Rappin (2017) (2016) WoW:in pohjalta luoma jako mahdollistaviin (enabling), vaihdettaviin (exchangeable) ja joustaviin (flexible, vanhemmassa tutkimuksessa tämä tyyppi oli nimeltään subjektiiviset) palkintoihin. Mahdollistavilla tarkoitettiin palkintoja, jotka mahdollistavat hahmolle uusia asioita. Tämä tarkoitti esimerkiksi kokemuspisteitä, joilla sai uusia kykyjä. Rapp (2016) myös huomioi kuinka nämä palkinnot toteuttavat pelaajan perusautonomian tarpeen. Phillipsin ym. (2015) palkintotyypeissä tämä vastaa melko pitkälti parannuksia. Wangin ja Sunin (2011) tyypittelyssä on myös läsnä kokemuspistekategoria, joskin se toimii myös avausmekanismina. Wang ja Sun käyttävätkin nimenomaan WoW:in tasovaatimuksia esimerkkinä tällaisesta palkinnosta. Täten palkinnot jotka toimivat sekä pääsyssä että toisessa kategoriassa voidaan laskea pääsypalkinnon sijaan mahdollistavaksi palkinnoksi toisen tyytin ohella. Täten esimerkiksi tasorajoitteita sisältävässä pelissä ovat kokemuspisteet sekä mahdollistava että parantava palkinto. Pääsynä toimi se hetki, kun pelaaja viimein saa uuden alueen avattua.

Rappin (2017) mukaan pelaajan saavuttaessa yhden mahdollistavan palkinnon pitäisi hänelle samantien esittää jokin uusi mahdollistava palkinto ja/tai jokin sosiaalinen määränpää mitä tavoitella. Tämä sopii erityisesti Rappin palkintomääritelmään, jossa hän määrittelee palkin-

tojen toimivan jatkopelaamisen motivaationa. Se myös sopii autonomiaan, sillä näin pelaaja tietää aina mitä tehdä seuraavaksi. Sosiaalinen määränpää soveltuu myös sosiaalisiin vaatimuksiin. Rappin mukaan mahdollistavien palkintojen tulee tarjota suoraa palautetta pelaajalle sekä tarjota hänelle uusia mahdollisuuksia, etuja ja toimintoja.

Vaihdettavat palkinnot puolestaan saivat aikaan muita pelissä tarvittavia materiaaleja. Tästä palkintotyypistä esimerkki on kulta sekä erilaisista ammattitaidoista saadut esineet, kuten maanviljelytaidon kasvit. Wangin ja Sunin tyypittelyssä tämä vastasi pitkälti resursseja. Phillipsin ym. luokittelussa puolestaan sopisivat ne parhaiten parannuksiin. Eri esineet mahdollistavat erilaisten pelaajaa hyödyttävien palkintojen valitsemisen. Toisin sanoen tämä valinnanvapaus toimii palkintona esimerkiksi pelaajan tienatessa kultaa. Rapp (2016) huomioi tämän tyypin palkintojen yhdistettynä sosiaalisiin paineisiin, aiheuttavan grindausta.

Grindauksella tarkoitetaan saman yksinkertaisen aktiviteetin toistoa palkintojen takia. Rapp toteaa autoetnografisessa osiossaan, että tämän tyypin palkintojen saaminen ei itsessään saa hänessä aikaan nautintoa. Sen sijaan niiden vaihtaminen hyödyllisiin esineisiin on palkitsevaa. Niiden ansaitseminen oli Rappin mukaan erityisesti yhteisöllisyyden kannalta tärkeää. Niitä kerättiin tyypillisesti killan yhteiseen käyttöön ja niitä usein kerättiin porukalla tai muuten samalla sosiaalista kanssakäymistä harrastaen. Rapp kuvaa tätä killan käyttöön esineiden keräämistä lähes pakonomaiseksi ja muun killan vaatimaksi toimeksi. Tällaisessa kontekstissa palkintojen keräys on ulkoisesti motivoitunutta, sillä ulkoinen taho painostaa siihen, eikä sitä tehdä koska itse halutaan. Niinpä vaihdettavien palkintojen suunnittelussa on tärkeää välttää grindauksen tuottamista, sillä tällöin pelaaminen voi tuntua ulkoiselta painostukselta sisäisen motivaation sijaan. Rapp (2017) huomioikin, että vaihdettavien palkintojen ohella on hyvä olla myös muiden kategorioiden palkintoja tarjolla. Rappin mukaan toinen pääsääntöinen vaihdettavien palkintojen hyöty on että ne lisäävät pelaajapysyvyyttä.

Joustavat palkinnot puolestaan olivat lähellä kunniaa, joskin ne ilmenivät myös aistimuksellisenä palautteena, sillä niihin kuului esimerkiksi erilaiset vaikeat saavutukset ja keräiltävät esteettiset esineet. Rapp, Wangin ja Sunin tapaan korostaa sitä, kuinka myös peliinvaikuttavat esineet kuten harvinaiset haarniskat voivat olla tässä luokassa ja kuinka niitä voidaan tavoitella pääosin kunniasyistä. Niinpä tässä palkintokategoriassa harvinaiset esineet olivat tyypillisesti haluttuja niiden sosiaalisten piirteiden vuoksi pelimekaanisten sijaan (Rapp 2016).

Rapp myös huomioi niiden toteuttavan pelaajan tarvetta kyvykkyyteen. Vaikeasti saavutettavat palkinnot toimivat näyttönä pelaajan taidosta sekä hänelle itselleen että kanssapelaajille, jotka nämä palkinnot näkevät. Rapp kuvailee tutkimuksessaan, kuinka kaikki nämä palkintotyypit voivat toteuttaa myös yhteisöllisyyttä. Mahdollistavat lisäävät yhteistyömahdollisuuksia, vaihdettavia käytetään erityisesti kiltojen sisällä ja joustavat toimivat toisten pelaajien nähtävissä olevina kunniamerkkeinä. Tällaiset palkinnot siis koetaan sosiaalisesti merkittäviksi ja kykenevät täten tuottamaan myös pelinulkoisia seurauksia illuusiomaisten palkintojen tapaan. Pelaajat voivat esimerkiksi keskustella tällaisista palkinnoista toistensa kanssa oikeassa elämässä tai pelin fanifoorumeilla. Tämän lisäksi molemmat tyypit mahdollistavat pelaajalle omien tavoitteiden asettamisen (Gazzard 2011) (Rapp 2017). Niinpä molemmat tyypit kykenevät toteuttamaan sisäisen motivaation/autonomian tarvetta, sillä pelaaja saa itse valita mikä on hänelle tärkeää ja tavoittelemisen arvoista. Nämä tyypit eivät kuitenkaan ole täysin samanlaisia. Joustavat palkinnot ovat aina pelaajan mielestä arvokkaita (Rapp 2017). Tämän lisäksi illuusiomaisten määritelmän mukaan ne ovat palkintoja, jotka eivät vaikuta pelillisyyteen tällaista vaatimusta ei ole läsnä joustavissa vaan ne voivat olla esimerkiksi panssareit. Illuusiomaiset palkinnot ovat määritelmällisesti laaja tyyppi, joka myös sisältää palkintoja, jotka eivät ole pelaajalle erityisen merkityksellisiä.

Rapp kuvaa joustavien palkintojen kykenevän syvästi vaikuttamaan pelaajan käyttäytymiseen pitkällä aikavälillä. Ne tarjoavat pitkän aikavälin tavoitteita, joiden saavuttaminen tarjoaa erilaisia tyydytyksen tunteita. Niitä kuvaa parhaiten vaikeasti saavutettavat erittäin harvinaiset palkinnot. Parhaimmillaan ne voivat toimia jonain, mistä matalatasoisemmat pelaajat voivat vain uneksia. MMO -kontekstin ulkopuolella esimerkiksi Slay the Spire -pelin "Eternal one" -saavutus (ansaitse kaikki muut saavutukset) voi vaikuttaa saavuttamattomalta uudelle pelaajalle. Tämä asettaa myös pitkäaikaisen haasteen ansaita kaikki muut saavutukset. Rappin mukaan tämä tavoite voi ilmentyä myös sosiaalisena. Hänen esimerkkinsä on olla killan paras jossain tietyssä roolissa. Rapp esittää myös, että näiden palkintojen on pakko olla harvinaisia. Niiden pitää olla uniikkeja esineitä, jotka ovat säilyttämisen arvoisia. Pelaajat kokevat itsensä kyvykkäiksi ansaitessaan tällaisia poikkeuksellisia palkintoja (Rapp 2017), täten täyttäen samalla PENS -vaatimuksia.

Joustavat palkinnot kykenevät siis mahdollistamaan PENS:n sosiaalisuuden täyttymistä. Sen

lisäksi ne toteuttavat kyvykkyyttä ja autonomiaa, sillä joustavat palkinnot ovat tyypillisesti vaikeasti saavutettavia ja täten taidonnäyte, sekä itsesäädettäviä. Pelaajatyypitutkimuksen kannalta voidaan havaita Rappin tyyppien yhteys sosiaalisiin pelaajiin. Joustavat palkinnot luovat sosiaalisia mahdollisuuksia (Rapp 2017). Rapp (2017) myös kuvaa vaihdettavien palkintojen keräämisen toimineen sosiaalisena tehtävänä pelaajien kerätessä palkintoja yhteiseen käyttöön ja monesti myös yhdessä. Toisaalta erilaiset pelaajatyypit saattavat omata erilaisia joustavia palkintoja. Saavuttajat saattavat haluta vaikeimmat saavutukset ja parhaimmat varusteet. Tappajat voisivat myös tavoitella parhaita varusteita, sillä niillä he kykenisivät olemaan tehokkaimpia toisia pelaajia vastaan. Immersiotyyppin pelaajat puolestaan voisivat tavoitella vaikkapa kosmeettisia esineitä, sillä he ovat kiinnostuneita hahmonsa ulkonäöstä. Erilaisten joustavien palkintojen ja pelaajatyypien yhteyttä voisi tutkia, sillä näin kyettäisiin suunnittelemaan pitkän aikavälin palkintoja erityyppisille pelaajille. Tämä kiinnostuksen kohde korostuu, kun huomioidaan, että pelaajatyypit esittävät erilaisten pelaajien tavoitteita peleissä, joustavien palkintojen puolestaan ollessa pelaajien valitsemia tavoitteita.

GameFlown suhteen subjektiiviset palkinnot kykenevät toteuttamaan sosiaalista vuorovaikutusta, päätösvaltaa ja selkeitä päämääriä. Ne luovat sosiaalisia mahdollisuuksia (Rapp 2016). Pelaaja päättää niistä itse ja täten ne toteuttavat päätösvaltaa. Ne toimivat selkeänä päämääränä itsessään ja voivat olla pitkälläkin aikavälillä pelaajalle merkittävä tavoittelun kohde (Rapp 2017). Tällaiset palkinnot kykenevät myös mahdollistavien kanssa vaikuttamaan haasteeseen. Mahdollistavat palkinnot kykenevät mahdollistamaan jonkin haasteen läpäisyn joustavan toimiessa palkintona. Mahdollistavat kykenevät muutenkin vaikuttamaan haasteeseen, sillä niiden tärkeimpiä tehtäviä on mahdollistaa pelaajalle erilaisten haasteiden läpäisy (Rapp 2017), haasteiden jotka voisivat muuten olla liian vaikeita pelaajalle. Mahdollistavat toimivat myös selkeänä päämääränä, pelaajalla tulisi aina olla mahdollistava palkinto myös välittömästi edellisen ansaitsemisen jälkeen (Rapp 2017) Vaihdettavat palkinnot toimivat pääosin selkeinä tavoitteina, vaikka Rapp (2017) kuvaakin niiden keräämisen myös toimivan sosiaalisena tehtävänä, yhteiseenkäyttötarkoitukseen. Toisaalta vaihdettavat palkinnot itsessään eivät ole kovin arvokkaita vaan niitä tavoitellaan toisten palkintojen takia (Rapp 2017), jolloin selkeänä päämääränä toimiikin palkinto johon ne vaihdettaisiin.

Vaikka Rappin kategoriointi on kehitetty pelillistämistä varten on se kuitenkin hyödyllinen

myös viihdepelien alueella. Rapp (2016) mainitseekin, että hän kehrittele ensin luokittelun ja sitten siirtää sen pelillistämisen osa-alueelle.

Rapp (2017) huomioi kussakin havaitussa palkintotyyppissään näiden mahdollisesta epäeettisyydestä. Mahdollistavista palkinnoista hän huomioi, kuinka se voi johtaa jopa addiktioon. Pelaajat saattavat jäädä jahtaamaan seuraavia palkintoja, jotka mahdollistavat lisää sisältöä. Tästä voi muodostua itseään ruokkiva silmukka, joka luo addiktiota. Rapp ei kuitenkaan kuvaa mitään tapoja ehkäistä tämän silmukan syntyä. Vaihdettavien palkintojen uhka on samantapainen mahdollistavien kanssa. Niiden ansaitsemisesta voi tulla turhankin automaattista ja se voi aiheuttaa pelaajalle samaan tapaan itseään ruokkivan silmukan.

Rappin huomioihin liittyy Human Computer Interactionin (HCI, suomeksi tietokoneen ja ihmisen välinen vuorovaikutus) yhteydessä viime vuosina tutkittu termi synkät suunnittelumallit (dark patterns/evil patterns). Tällä tarkoitetaan suunnittelua, joka on tarkoitettu vaikuttamaan käyttäjään negatiivisesti (Maier ja Harr 2020). Tällä tarkoitetaan esimerkiksi sitä, että käyttäjä pyritään saamaan ostamaan tuotteita verkkokaupasta korkeampaan hintaan kuin mihin hän olisi alunperin suostunut (Maier ja Harr 2020).

Vaikuttamaan pyrkiviä teknologioita kyetään kuitenkin myös käyttämään hyvään. Esimerkiksi Rapp (2017) keskittyy pelillistämismahdollisuuksiin ja kuinka vaikuttavaa palkintosuunnittelua voitaisiin käyttää sen hyväksi. Se ei kuitenkaan ole tämän tutkielman aihealuetta. Maier ja Harr (2020) esittelevät Zachrinsonin ym. (2012) kehittämän skaalan, jossa mitataan tuotteen ja ihmisen välistä kontrollia. Tässä skaalassa on toisessa päässä käyttäjä vallassa ja toisessa tuote vallassa. Näiden ääripäiden välillä on erilaisia taktiikoita, joilla tuote voi pyrkiä vaikuttamaan ihmisen kontrolliin. Esimerkiksi opastava tai ohjaava ovat välimuotoja. Maier ja Harr (2020) esittelevät myös joitain tyypillisiä synkkiä suunnittelumalleja. Näiden tutkiminen on kannattavaa erityisesti Rappin (2017) palkintotyyppjä seurattaessa. Hän itsekin arvioi tutkimuksessaan näitä piirteitä ja niiden välttäminen on helpompaa suunnittelussa, kun niistä on tietoinen.

Rappin tutkimuksen varsin erilainen menetelmä tuotti myös monissa määrin erilaisen luokittelun. Rapp (2017) listaa erilaisia syitä menetelmänsä valintaan. Subjektiiivinen pelaajalähäinen kokemus on niistä ehkä tärkein ja erottaa Rappin typologian parhaiten Phillipsin ym.

sekä Wangin ja Sunin tyypittelystä. Rappin valinta subjektiiviselle luokittelulle on perusteltu, kun huomioidaan Phillipsin ym. tyypittelyä vastaan esitetty kritiikki useampi kategorisista palkinnoista sekä Wangin ja Sunin tyypittelyä kohtaan esitetty kritiikki. Rapp korostaa kuinka subjektiivisella luokittelulla voidaan pyrkiä uudelleenluomaan kokemuksia mekaniikoiden toistamisen sijaan. Kuitenkin näyttää siltä, että pääsy ja parannukset ovat läsnä pitkälti kaikissa näissä palkintotyypittelyissä.

Rappin tyypittelyä vaivaa empiirisen tutkimuksen sekä eri genrejä huomioivien tutkimusten puute. Phillips, Johnson ja Wyeth (2013) kritisoivat tätä Hallfordin ja Hallfordin sekä Wangin ja Sunin tyypittelyissä. Phillipsin, Johnsonin ja Wyethin tavoite oli luoda mahdollisimman selkeä tyypittely, joka ei jätä tulkinnanvaraa. Tämä on osittain päinvastainen Rappin tavoitteesta tutkia palkintoja subjektiivisestä näkökulmasta. Rappin palkintotyypittely on hyödyllinen, mutta sitä lienee ainakin pelisuunnittelussa parempi käyttää mekaanisten typologioiden yhteydessä. Se ei tarjoa varsinaisia konkreettisia mekaanisia ohjeita palkintojen suunnitteluun, ainoastaan WoW:sta löytyviä esimerkkejä kuhunkin palkintotyyppiin. Tämän lisäksi suunnittelua koskevat ohjeet ottavat tyypillisesti vahvan pelillistämisenäkökulman, joka ei välttämättä toimi viihdepelikontekstissa kovin hyvin.

4.3 Muut palkintotyypit

Tässä luvussa esitellään muita palkintotyyppiejä. Nämä tyypit ovat yhdistetty johonkin tiettyyn mekaniikkaan ja pyrkivät tyypittelemään tai analysoimaan sitä. Ensin esitellään saavutukset yleisesti. Saavutuksien yleiskuvan jälkeen esitellään saavutuksille kehitettyjä tyypittelyjä sekä saavutuksien suunnittelu ja hyödyntäminen. Saavutuksia koskevien osuuksien jälkeen käsitellään satunnaiset palkintomekaniikat ja niiden jälkeen sitoumuspalkinnot. Näitä seuraavat voimalisäykset ja niiden luokitukset. Viimeiseksi mainitaan palkintotyypittelyjä, joista ei ollut juurikaan tutkimusta, eivätkä ne olleet suuressa roolissa tutkimuksissa, joissa ne esiteltiin.

4.3.1 Saavutuksien yleiskuva

Tässä kappaleessa käsitellään saavutuksia. Saavutukset ovat osa jo esiteltyjä palkintotyypittelyjä (kuten Wangin ja Sunin (2011) tyypittely). Niistä kuitenkin löytyi paljon tutkimusta mukaan lukien saavutuksia koskevia tyypittelyjä. Saavutuksista (achievement) on valmiiksi olemassa hyvää kokoavaa tietoa, mutta niiden esittely sopii tähän tutkielmaan, joten ne käydään läpi siitä huolimatta. Niistä käytetään myös termejä kunniamerkki (badge) ja trophy. Kunniamerkki tulee partiolaisten merkeistä sekä aikaisimmista saavutustoteutuksista, joissa ne olivat fyysisiä kerättäviä merkkejä (Jakobsson 2016). Trophy puolestaan on PlayStation-konsolin termi saavutuksille. Tässä tutkielmassa pääsääntöisesti käytetään termiä saavutus.

GameFlow -vaatimuksista saavutukset täyttävät selkeitä tavoitteita. Ne toimivat pelin ulkopuolisina mittareina ja tavoitteina sekä määränpäinä pelaamiselle. Esimerkiksi Slay the Spire -videopelin "Who Needs Relics?" -saavutus (kuvio 2) tarjoaa aivan uuden haasteen läpäistä peli vain yhdellä artefaktilla (normaalissa loppuun asti menevässä pelikerrassa on artefakteja tyypillisesti vähintään seitsemän, usein enemmän). Tällaiset saavutukset tarjoavat tavoitteita vielä senkin jälkeen, kun peli on täysin läpäisty tukien uudelleenpeluuarvoa (Apperley ja Gandolfi 2019) ja lisäten pelitunteja.



Kuvio 2. Who needs relics? -saavutus (Steam 2024a)

DeSalas ja Lewis (2013) käyttävät tutkimuksessaan Hamarin ja Erantin (2011) määritelmää saavutuksille. Määritelmän mukaan saavutus tietokonepelien yhteydessä on tavoite saavutus-/palkintosysteemissä (joka ei ole osa pääpeliä). Sen täyttäminen toteutetaan kyseisen systeemin ulkopuolella tyypillisesti itse pelissä. Cruz, Hanus ja Fox (2017) puolestaan kuvaavat saavutuksia tyypillisenä metapelipalkintona, jotka toimivat visuaalisina ilmoituksina - kunniamerkkeinä- jostain tehdystä toimesta. Sen lisäksi yksittäiset kunniamerkit, eli saavutukset, kerätään yhteen saavutussysteemiin, jossa ne toimivat itseään suurempina osasina. Systeemissä ne tyypillisesti pisteytetään luoden eri saavutuksille oman arvonsa. Tunnetuimpia saavutussysteemejä ovat Steamin saavutukset (kuvio 3), Xbox-Live-saavutukset, sekä

PlayStationin trophyt.

Hamarin ja Erantin määritelmä analysoi myös saavutusten osuuksia. Ne ovat merkitsijä (signifier), suorituslogiikka ja palkinto. Merkitsijä on saavutuksen nimi, kuva ja kuvaus, joka tyypillisesti selittää, mitä saavutuksen saamiseksi tulee tehdä. Suorituslogiikka kuvaa säännöt, jotka määrittävät tuleeko saavutus antaa pelaajalle. Palkinto on vähintäänkin saavutuksen arvo. Sen lisäksi joissain peleissä saavutukset antavat esineitä sekä fyysisiä ja/tai virtuaalisia palkintoja, jotka eivät ole osa peliä taikka saavutussysteemiä.

Lewis, deSalas ja Wells (2013) ovat tehneet tutkimuksen, jossa tutkitaan erilaisia saavutussysteemejä. Saavutussysteemit tarkoittavat tyypillisesti pelin ulkopuolisia useiden eri pelien saavutuksia sisältäviä systeemejä, kuten Steam- tai Xbox-Live-saavutukset. Ne eivät kuitenkaan ole itsessään palkintotyyppi, eivätkä täten ole varsinaisesti osa tätä tutkielmaa. Kyseisestä tutkimuksesta sopii kuitenkin huomioida muutama saavutuksiin ylipäättään vaikuttava tekijä. Saavutukset ovat läsnä lähes kaikilla suosituimmilla pelialustoilla (Steam, PlayStation, Xbox) (Lewis, deSalas ja Wells 2013). Sen lisäksi PlayStation-konsolille julkaisu edellyttää trophy-systeemin käyttöä (Oyrry 2008) (Stegner 2021) ja täten saavutuksiin perehtyminen on jossain määrin välttämätöntä PlayStation-julkaisun aikaansaamiseksi. Saavutussysteemit usein myös antavat eri saavutuksille jonkinlaisen arvon, joka tyypillisesti vastaa saavutukseen vaadittua panostusta (esimerkiksi voita peli vaikealla vaikeusasteella vaatii enemmän panostusta kuin voita helpolla ja täten on arvokkaampi). Arvo on usein toteutettu pisteillä (kuten Xbox-Live) tai kategorioina (kuten PlayStationin pronssi, hopea, kulta ja platina). Arvo toimii vertailukohteenä toisten saavutusten välillä ja täten todentaa pelaajan taitoa, joka puolestaan saattaa lisätä tämän koettua kyvykkyyttä (Lewis, deSalas ja Wells 2013). Tämän lisäksi se muuntaa pelaajan asettaman panostuksen peliin "viralliseen", verrattavaan ja kommunikoitavaan muotoon (Lewis, deSalas ja Wells 2013). Monissa saavutussysteemeissä itsessään on toteutettu saavutusten vertailu. Tämä tukee vertailua entisestään ja tarjoaa taidon lisäksi kanssakäymisen tarpeen täyttymistä.

DeSalas ja Lewis (2013) kokoavat eri hyötyjä eri lähteistä saavutuksien sisällyttämisestä peliin. Cruz, Hanus ja Fox (2017) puolestaan arvioivat erilaisia saavutuksien ominaisuuksia eri PENS -teorioihin ja -osatekijöihin, sekä signaalointiteoriaan kohderyhmätutkimuksen avulla. He käyttävät Donethin (2007) määritelmää signaalointiteoriasta ja esittelevät sen pyrkimyks-



Kuvio 3. Steam -profiilin saavutusesittely (Steam 2024b)

nä välittää ja tulkita eri kommunikoidijien välisiä viestejä. Tällä voidaan esimerkiksi tarkoittaa sanatonta viestintää, kuten ilmeitä tai vaikkapa pelaajaprofiilin asettelua. Yksinkertainen aihealueeseen sopiva esimerkki olisi pelaaja, joka esittelee vaikeita saavutuksia omassa profiilissaan. Tällä hän pyrkii viestimään toisille profiilia tarkasteleville pelaajille olevansa taitava pelaaja. Cruz, Hanus ja Fox (2017) arvioivat signaalointiteorian avulla, mitä eri asioita saavutusprofiilit viestivät muille kohderyhmään kuuluville. Saavutuksia sisältävät pelit tuottavat todennäköisemmin enemmän rahaa ja pelaajat saattavat valita saavutuksia sisältävän pelin saavutuksettoman yli (Cruz, Hanus ja Fox 2017) (Jakobsson 2016). Jakobssonin (2016) mukaan saavutukset tarjosivat myös Xbox 360 konsolille kilpailullisen edun sen julkaisun yhteydessä konsolin ollessa ensimmäinen, joka sisälsi kyseisen systeemin. Pelisuunnittelun kannalta niitä voidaan käyttää yllyttämään pelaajaa tutkimaan pelimaailmaa, ohjata häntä kokeilemaan eri pelityylejä sekä ohjata häntä kokeilemaan koko peliä (kuten uusia pelimuotoja). Cruz, Hanus ja Fox löysivät myös erilaisten pelitapojen esittelyn olevan saavutuksille koettu hyöty.

Näiden lisäksi deSalas ja Lewis esittävät, että saavutukset voivat toimia edistyksen tai taidon mittarina, joka toteuttaa pelaajan kyvykkyyden tarvetta. Cruz, Hanus ja Fox (2017) todentavat tämän kuitenkin toimivan vain heille, jotka ovat motivoituneita saavutuksista. Saavutuksista välittämättömät pelaajat kokevat saavutusten kuvaavan pikemminkin peliin käytettyä aikaa taidon sijaan. Ne voivat toimia keräilykappaleena, joka konkretisoi ja oikeuttaa peliin käytetyn ajan ja panostuksen. Cruz, Hanus ja Fox (2017) todistavat myös tämän ilmiön. Jos-

kin he huomaavat tämän pitävän paikkansa vain, jos pelaaja itse on kiinnostunut saavutuksista. Jakobsson (2016) esittelee kolme eri saavutuksiin suhtautumistyyppiä: saavutuskasuaalit, saavutusmetsästäjät ja saavutussuorittajat (completionist). Ensimmäinen näistä vastaa saavutuksista kiinnostumatonta, joka kokee saavutukset merkitykselliseksi vasta kaivatessaan lisää pelattavaa peliin. Metsästäjille taas saavutukset ovat tärkein asia pelissä ja he saattavat pelata peliä pelkästään niiden takia, Cruzin ym. tutkimus kuvaa niin ikään tällaisen tyyppin pelaajia, joskin erittelemättä niitä kolmannesta eli suorittajien kategoriasta. Suorittajat pelaavat peliä tavoitteenaan saada kaikki saavutukset. He saattavat pelata peliä pitkän aikaa senkin jälkeen, kun se ei ole enää miellyttävää vain ansaitakseen viimeisenkin saavutuksen.

Cruzin ym. löydöksiensä mukaan saavutukset voivat myös toimia tietynlaisena oikeuttajana pelaajakulttuuriin kuulumiselle. Sen lisäksi ne tarjoavat "kehuskeluoikeuksia" toisten saavutuksista kiinnostuneiden parissa. Eräs heidän haastattelemistaan henkilöistä kuvaakin, että naisena hänet hyväksytään paremmin pelikulttuurin suuren saavutusmäärän ansiosta. Ne myös muuttavat pelaajan panostuksen ja taidon mitattavaan ja verrattavaan muotoon. Edelliset hyödyt ovat kovin lähellä Phillipsin ym. (2015) kunniatyyppin määrittelyä. Heidän tyyppittelyssään saavutukset kuuluvatkin juuri tähän kategoriaan. Saavutukset voivat myös auttaa pitämään pelaajia pelissä etenkin uudelleenpeluuarvon muodossa. Viimeisiksi löydettyiksi mahdollisiksi hyödyiksi listaavat deSalas ja Lewis saavutusten kyvyn rakentaa siltoja erilaisten pelien välille sekä antaa näkyvyyttä pelaamiskulttuurille. Viimeiset kaksi eivät ole kovin hyvin perusteltuja ja lähde, johon deSalas ja Lewis viittaavat on konferenssin aloituspuhe, jossa kuvataan selitysten olevan konferenssin aikana esitettävissä tutkimuksissa. Joskin Cruzin ym. esittämä pelaajakulttuurin kuulumisen oikeuttaminen vaikuttaisi todistavan jälkimmäistä hyötyä.

4.3.2 Erilaisia saavutustyyppittelyjä

Tässä kappaleessa esitellään erilaisia saavutusten tyyppittelyjä. Haut löysivät kaksi sopivaa saavutustyyppittelyä. DeSalaksen ja Lewisin (2013) malli pyrki luokittelemaan saavutuksia niiden pelimekaanisten vaatimusten mukaan, eli sen perusteella minkälaisia tehtäviä pelaajan piti suorittaa saadakseen, kunkin tyyppisen saavutuksen. Apparleyn ja Gandolfin (2019) puolestaan loivat kaksiakselisen saavutusten tarkoitusta arvioivan tyyppittelyn. Akselit olivat

pelinsisäiset sekä pelinulkoisia tarkoitukset.

DeSalas ja Lewis (2013) kehittävät oman saavutustyyppittelynsä arvioimalla 49:n pelin saavutuksia. Pelit olivat useista genreistä ja useilla alustoilla. Yhteensä arvioituja saavutuksia oli 1202. Kehitettyjä kategorioita oli 33 ja saavutukset saattoivat kuulua useampaan kategoriaan samanaikaisesti. DeSalas ja Lewis vertaavat tyyppittelyään aiemmin kehitettyyn Montolan ym. (2009) tyyppittelyyn. Tässä tutkielmassa Montolan ym. tutkimusta ei sisällytetty, sillä se ei tutki pelejä vaan saavutusten implementointia sosiaaliseen mediaan. He myös mainitsevat aiemmin kehitetyn EA:n EEDAR -tyypittelyyn. Se ei kuitenkaan ollut julkisesti käytettävissä ja sen käyttömaksu oli 6000 USA:n dollaria, joten sen vertailu jätettiin yleisluonteiseksi.

- Salainen: saavutukset, joiden nimi ja/tai kuvaus paljastuu vasta, kun se ansaitaan.
- Edistyminen, pääpeli: saavutukset, jotka ansaitaan normaalin pelaamisen yhteydessä, kuten pelaa ensimmäinen taso.
- Edistyminen, muu: vapaaehtoinen edistymistavoite, kuten läpäise bonustaso.
- Edistyminen, laskuri: Ohita jokin raja, jolla ei ole suoraa vaikutusta peliin, kuten tapa 500 vihollista.
- Edistyminen, saavutukset: saavuta jokin tietty määrä saavutuksia, kuten ansaitse kaikki muut saavutukset.
- Edistyminen, taito: Mittaa pelaajan taitoa ja panostusta, kuten ylitä jokin tietty piste-määrä tasossa.
- Oppiminen, tutoriaali: Tarkistaa pelaajan oppineen pelimekaniikan, kuten tee tuplahyppy.
- Aloittava: Tee jotain toistettavaa ensimmäisen kerran, kuten saa tappo kaikilla hahmo-luokilla.
- Pelimuotospesifi: Tee jokin toiminto tietyssä pelimuodossa, kuten läpäise viikkohaaste.
- Paikkaspesifi: Tee jokin tehtävä tietyssä paikassa, vaikka sen voisi tehdä muuallakin, kuten voita 100 vihollista harjoitteluareenalla.
- Usean tekijän summa: Tiettyjen osien yhdistelmä tietyssä kontekstissa, joka luo edistymisestä riippumattoman erityisen tilanteen, kuten voita jäätyypin vihollinen jääareenalla käyttäen jääaseita.

- Kontekstiriippuvainen: Tietyissä aika- tai paikkariippuvaisessa sekä pelaajan osittain kontrolloimattomassa tilanteessa tehty toistettava asia, kuten tönäise vihollinen alas kielekkeeltä (vihollisen pitää olla lähellä kielekettä, johon pelaajalla ei ole täyttä kontrollia).
- Tapahtumasarja: Tee tietyt asiat tietyssä järjestyksessä, kuten sytytä vihollinen tuleen ja sammuta hänet sen jälkeen.
- Taitopohjaiset: Ansaitaan taidonnäytteellä jossain pelin osa-alueessa, joka ei todennäköisesti tapahdu normaaleissa pelioloissa, kuten voita pomovastus pelkillä pääosumilla.
- Aikamääreiset: Tee jotain toimintoa joko tietyn aikaa tai tietyssä ajassa, kuten selviä 30 päivää putkeen.
- Aikariippuvaiset: Tee jotain tiettyyn aikaan, kuten pelaa kesäkuun 30. päivänä.
- Epäonnistuminen: Epäonnistu jossain tehtävässä, kuten kuole.
- Erityisyys: Tee jotain erityistä, joka ei edistä peliä, kuten surffaa kuolleella vihollisella 10 sekuntia.
- Keräily: Kerää tietty määrä esineitä, joita on pelissä rajallinen määrä, kuten kerää kaikki palapelinpalat.
- Tutkiminen: Pelaajan pitää siirtyä lineaariselta/perinteiseltä polulta, kuten löydä salainen oikaiseva reitti.
- Elementtien rajoitus: Poista jokin etu tietyksi osaa peliä tai aseta jokin raja pelaajalle, kuten voita keräilykorttiottelu ilman harvinaisia korttia.
- Aikarajoitteinen: Tee jotain tietyssä ajassa, kuten voita peli 15:sta minuutissa.
- Toiminto: käytä pelinsisäistä toimintoa, kuten kokeile valokuvaustoimintoa.
- Moninpeluutehtävä, yhteistyö: Vaatii ainakin toisen pelaajan apua tehtävän tekemiseen, kuten läpäise kaksinpelukampanja.
- Paluu: Palaa pelin alkuun, kuten aloita uusi peli+.
- Kustomisaatio: Muokkaa pelaajahahmoa, kuten nimeä, vaatteita, tervehdystä tai muuta.
- Yhteisöön osallistuminen: Osallistu yhteisöpohjaiseen toimintoon, kuten arvostele toisen pelaajan tekemä taso.
- Moninpeluutehtävä, kilpaileva: Pelaa toisia pelaajia vastaan, kuten pelaa online-kisa

toisia pelaajia vastaan.

- Yhteisöpalautte: Yhteisön tarjoama palaute pelaajan osallistumiseen, kuten saa 15 tykkäystä tasosta tekemääsi arvioon.
- Sisällönlouontti: Luo lisäsisältöä peliin (ei tarvitse jakaa yhteisölle), kuten luo uusi kenttä.
- Ranked-menestys: Osoita kykyä toisiin pelaajiin verrattuna, kuten ole parhaan tuhanen joukossa päivähasteessa.
- Vaikeus: Tee jotain tietyllä vaikeusasteella, kuten voita peli vaikealla vaikeudella.
- Uskollisuus: Palkitse pelaajaa uskollisuudesta peliin, pelisarjaan tai alustaan, kuten pelaa toista sarjan peliä.

DeSalas ja Lewis huomasivat tyypivertailussaan Montolan ym. (2009) tyypittelyn sisältävän kaksi kategoriata, joita he eivät itse todentaneet tutkimuksessaan. Ne olivat tuuri- ja fandom-kategoriat. Tuuri tarkoitti sitä, että pelaajalla käy hyvä tuuri esimerkiksi satunnaisien palkintojen kanssa. DeSalas ja Lewis kuitenkin kokivat tuurin itsessään tarpeettomaksi erottajaksi ja korostivat esineiden itsensä olevan saavutuksen lähde. Sen lisäksi he huomioivat tuurin olevan jo osana joitain saavutustyyppjejä, kuten kontekstiriippuvaisia, tapahtumasarjoja, taitopohjaisia ja erityisyys kategorioita (deSalas ja Lewis 2013). Esimerkki tällaisesta voisi olla Hades-pelin saavutus: "Thanks, But No Thanks", jossa pelaajan pitää myydä legendaarinen (harvinaisin mahdollinen) kyky. Tämä voisi olla tuurityypin saavutus, mutta deSalasin ja Lewisin tyypittelyssä voidaan se yhtä hyvin sijoittaa erityisyyden kategoriaan. Tyypillisesti legendaarista saavutusta ei myytäisi. Fandomsaavutukset taas tarkoittivat pelin ulkopuolisiin peliin liittyviin tapahtumiin osallistumisesta ansaittavia saavutuksia. DeSalas ja Lewis eivät havainneet yhdessäkään heidän analysoimassaan pelissä kyseisen tyypisiä saavutuksia ja täten he eivät todentaneet kategoriaa.

Apperley ja Gandolfi (2019) esittelevät saavutukset tarkoituksen mukaan jakavan tyypittelyn. Tässä saavutukset jaetaan sisäisiin tarkoituksiin jotka ovat:

- Menetelmä: Luo polkua, jolla peli saadaan läpäistyä. Tämän tyypiset saavutukset siis ansaitaan tekemällä "pakollisia" tehtäviä, kuten pelinsisäisten lukujen läpäisyä tai pakollisten pomovastusten voittoa (verrattavissa edistymisen, pääpeli tyyppiin).
- Suoritus: Osoittaa joko taitoa tai sitoutumista peliin. Minimitehtävien yli menevät saa-

vutukset. Monien tehtävien toistuvaa tekemistä, kuten kerää jokin tietty määrä pisteitä tai jonkin tehtävän taidokasta tekemistä (voi sisältää esimerkiksi: edistyminen; muu, edistyminen; laskuri, edistyminen; taito, taitopohjaiset ja aikamääreisettyypisiä saavutuksia).

- Taituruus (mastery): Kertoo pelaajan panostuksesta ja tarkkuudesta pelin tutkimiseen ja tuntemiseen. Esimerkiksi kaikkien salaisten polkujen ja alueiden löytäminen (voi sisältää esimerkiksi: keräily, tutkiminen, aikarajoitteinen ja paluutyypisiä saavutuksia).
- Leikkisä (Ludic): Vaatii pelaajaa tekemään jotain epätyypillistä ja odotetun pelillisyyden vastaista, kuten häviää 20 ottelua putkeen (voi sisältää esimerkiksi: epäonnistuminen, elementtien rajoitus, erityisyys tyypisiä saavutuksia).

Ulkoiset tarkoitukset puolestaan olivat:

- Hegemoniset: Jo olemassa oleviin pelirakenteisiin perustuvat saavutukset, kuten normaali, harvinainen, eepinen, legendaarinen harvinaisuusluokkiin perustuvat
- Neuvottelu: Odotettuja malleja muokkaamaan pyrkivät saavutukset, kuten jonkin toissijaisen tehtävän suorittamiseen painostamista
- Erilaisuus: Pyrkii täysin kumoamaan odotuksia ja perinteitä; saavutukset jotka vaativat pelaajaa pelaamaan huonosti, kuten kuole.

Apperley ja Gandolfi (2019) kuvaavat luokittelunsa suurimman hyödyn olevan siinä, että se on yhteensopiva tiedonlouhintatutkimuksille. Tämän lisäksi he vertaavat saavutusten tyypittelyä Hallfordin ja Hallfordin (2001) palkintotyypittelyyn ja toteavat sen mittaavan konkreettista pelaajien toimintaa pelissä pelaajien kokemusten sijaan. Tämä etu pätee myös suurimpaan osaan muista palkintotyypittelyistä mukaanlukien Phillipsin ym. (2015) muokkaamiin palkintotyyppeihin.

Apparleyn ja Gandolfin (2019) tyypittelyä lienee paras käyttää, kun haluaa miettiä saavutusten toteutusta osana systeemiä. Sisäiset luokitelmat vaihtelevat sen suhteen kuinka lähellä ne ovat pelin varsinaista päätavoitetta ja kuinka paljon ne ottavat välimatkaa siihen. Ulkoiset puolestaan toimivat suhteessa yleiseen pelikulttuuriin ja sen/pelaajien odotuksiin. Erityisesti odotuksia ja standardeja rikkovia leikkisyyttä, neuvottelua ja erilaisuutta toteuttavia saavutuksia voidaan käyttää kannanottoina pelikulttuuriin (Apperley ja Gandolfi 2019). Apparleyn

ja Gandolfin luokitelma toimii pääosin Cruzin tapaan pohjustuksena jatkotutkimukselle, tässä tapauksessa erityisesti tiedonlouhinnalle.

4.3.3 Saavutusten suunnittelu ja hyödyntäminen

Tässä kappaleessa analysoidaan saavutusten suunnittelua ja käyttöä. Ensin saavutuksia arvioidaan termistön avulla. Tämän jälkeen esitellään erilaisia saavutuksista havaittuja piirteitä, kuten saavutuksia koskevat pelaajatyypit. Lopuksi esitellään saavutuksien suunnittelua ja löydetyn saavutustutkimuksen heikkouksia.

Pelaajatyypikontekstissa soveltuvat saavutukset parhaiten saavuttajien kategoriaan, joskin ne sisältävät tyypillisesti myös joitain sosiaalisia aspekteja (erityisesti osana saavutussysteemiä (Cruz, Hanus ja Fox 2017)). Tässä on hyvä huomioda Hamarin ja Tuunasen (2014) esittämä kritiikki siitä, kuinka pelaajatyyppejä ei sovi nähdä toisensa poissulkevin vaan toisiaan tukevin ilmiöinä. Niinpä saavuttajatyypin pelaaja, joka kerää ja vertailee saavutuksia toisten pelaajien tai tilastojen kanssa toteuttaa myös sosiaalista pelaamista. Tämän lisäksi erilaiset pelaamistavat, joita eri pelaajatyypit edustavat ovat todennäköisempiä ansaitsemaan joitain saavutuksia normaalin pelaamisen ohella. Esimerkiksi tutkijatyypin pelaaja saattaa ansaita taituruus/tutkimistyyppin saavutuksia ilman että hän niitä erikseen tavoittelee.

GameFlow:n yhteydessä voidaan saavutusten huomioida toimivan myös sosiaalisena aspektina. Sweetser ja Wyeth (2005) listaavatkin sosiaalisen kanssakäymisen vaatimukseen sekä kilpailun pelaajien välillä että pelinsisäiset ja ulkopuoliset yhteisöt.

Cruz, Hanus ja Fox (2017) löysivät kohderyhmätutkimuksestaan myös huonoja puolia, joita saavutuksilla on. He havaitsivat kerääjätyyppisen pelaajan, joka keskittyy yksinomaan saavutusten keräämiseen pelissä. Heidän pelitapansa saattaa pahimmallaan altistaa pelaajia pakonomaiselle pelaamiselle. Cruz, Hanus ja Fox ehdottavatkin, että saavutusten ja patologisen pelaamisen suhdetta olisi syytä tutkia. Tämän lisäksi saavutukset saattavat jopa huonontaa yleistä pelikokemusta, jos niihin keskitytään liikaa. Tällöin niitä saatetaan käsitellä pelaamisen päämotivaationa itse pelin sijaan (saavutusmetsästäjät). Cruzin ym. mukaan tällöin pelit saatetaan kokea listana asioista, jotka tulee tehdä saavutusten ansaitsemiseksi yhtenäisen pelikokemuksen sijaan. DeSalaksen ja Lewisin (2013) tyypityksessä esimerkiksi vaikeussaa-

vutukset johtivat keräilijöissä siihen, että he pakottivat itsensä pelaamaan vaikeimmilla vaikeusasteilla, vaikka tiesivät sen johtavan huonompaan pelikokemukseen. Petersenin (2016) mukaan tällaiset pelaajat saattavat jopa valita pelata pelejä, joista he eivät välttämättä pidä pelkästään helppojen saavutusten ansiosta, kuten lastenpelejä, vanhoja urheilupelejä, tai alueellisia kopioita peleistä, jotka he ovat jo pelanneet. Viimeisimmällä näistä tarkoitetaan esimerkiksi saman pelin eurooppalaista ja amerikkalaista versiota.

Cruz, Hanus ja Fox (2017) havaitsevat myös tietynlaisten saavutusten olevan pelaajien epäsuosiossa. Nämä löytyivät myös deSalasin ja Lewiksen (2013) tyypittelystä, joskin he eivät arvioi niiden vaikutusta. Pääsuuntaisesti Cruz, Hanus ja Fox huomioivat saavutusten olevan parhaimmillaan, kun ne ovat informatiivisia, kontrolloivien sijaan. Tällä tarkoitetaan että saavutukset kertovat pelaajalle tämän tehneen jotain merkityksellistä, muttei kuitenkaan pakota pelaajaa tekemään mitään. Toisin sanoen saavutukset on mahdollista ansaita normaalin pelaamisen ohella. Kontrolloiviksi koettiin saavutukset, jotka yksinomaan pyrkivät saamaan pelaajan pelaaman pidemmän aikaa. Pahimmillaan ne koettiin "tarpeettomiksi lisäyksiksi, jotka lisättiin peliin vain lisäsisällön luomiseksi". DeSalasin ja Lewiksen tyypittelyyn verrattuna erityisesti uskollisuus, edistyminen; laskuri sekä aikamääreiset olivat tutkimuksessa nimettyjä kontrolloivia saavutuksia. Informatiivisia saavutustyyppinä puolestaan ovat edistyminen; pääpeli, edistyminen; taito ja vaikeus. Joskin vaikeus ja muut taitoon liittyvät tekijät toimivat informatiivisina saavutuksina vain, kun ne ovat pieni lisäpalkinto suoritettun toimen ohella eivätkä toimeen ryhtymisen päämotivoijia kuten aiemmassa keräilijä ja vaikein vaikeusaste esimerkissä. Tämän lisäksi monet eri tyypit voivat toimia informatiivisina saavutuksina riippuen pelaajasta ja siitä, kuinka hän haluaa pelata peliä (kuten aiempi tutkijatyyppiin pelaaja ja tutkimissaavutukset esimerkki). Informatiivisesti toteutettuna saavutukset toimivat pieninä egoa kohottavina ulkoisina palkintoina (Cruz, Hanus ja Fox 2017).

Cruz, Hanus ja Fox (2017) huomioivat saavutusten aiheuttavan immersiota heikentäviä häiriöitä. Esimerkiksi tarinallisen sivukohtauksen aikana ansaittu saavutus aiheuttaa häiriötä sen ikonin ja äänitehosteen ilmestyessä ruutuun ja muistuttaessa pelaajaa siitä, että tämä pelaa peliä. Toinen saavutusten aiheuttama häiriö kohdistuu suoriutumiseen. Esimerkiksi syvää keskittymistä vaativan pelaajienvälisen ottelun aikana ruutuun ilmestyvä saavutus rikkoo keskittymisen ja pahimmillaan peittää ruudulta olennaisia elementtejä johtaen pelaajan hä-

viöön ja turhautumiseen (Cruz, Hanus ja Fox 2017). Saavutuksien suunnittelijan kannattaa ottaa tämä huomioon ja pyrkiä ajoittamaan saavutus kohtaan, jossa siitä ei ole pelaajalle haittaa, kuten ottelun tai välikohtauksen jälkeen. Cruz, Hanus ja Fox ehdottavat saavutusilmoitusten asetusten suurempaa muokkaamismahdollisuutta, mutta tämä on saavutussysteemien osa-alueella, eikä täten koske varsinaisesti tätä tutkielmaa.

Cruz, Hanus ja Fox (2017) esittelevät myös joitain suunnitteluhuomioita saavutuksiin. He huomioivat, kuinka osa pelaajista ei motivoitu saavutuksista, vaan kokevat ne merkityksettömiksi sekä liian abstrakteiksi. He ehdottavat, että saavutuksien ohelle voitaisiin tarjota jotain pelinsisäisiä palkintoja, kuten hahmokustomisaatiota. Tällöin saavutukset tarjoaisivat muunkin kuin kunniatyypin palkinnon ja myös niillä pelaajilla, joita saavutukset itsessään eivät motivoi on syy kerätä niitä. He kehottavat, että saavutusten tulisi olla suoriutumiseen liittyviä. Heidän esimerkkinsä hyvästä saavutuksesta ovat erilaiset vaikeiden pomovastusten voittoon tai harvinaisten esineiden keräilyyn liittyvät saavutukset. Tällöin saavutukset toimisivat kiistämättömänä mittarina pelaajan taidosta (Cruz, Hanus ja Fox 2017).

Saavutustyyppittelyt kaipaavat jatkotutkimusta. DeSalas ja Lewis (2013) kuvaavat omassa tutkimuksessaan, kuinka heidän tyyppittelyään voitaisiin käyttää erilaisten saavutusten vertailuun sekä niiden suhteiden selvittämiseen. Sen lisäksi luokittelun avulla voisi tutkia niiden käyttötarkoituksellista sisällyttämistä ja niiden vaikutusta pelaajiin. Cruz, Hanus ja Fox (2017) ehdottavat jatkotutkimusaiheiksi pelaajatyypivertausta sekä patologista pelaamista. DeSalasin ja Lewisin tutkimuksessa niitä verrattiin alustavasti joihinkin pelaajatyyppeihin sekä PENS:iin teoreettisella tasolla. Cruz, Hanus ja Fox tutkivat PENS:in suhdetta saavutuksiin käytännönläheisesti, joten he osittain tekevät tämän osuuden. Jakobsson (2016) tutkii myös saavutusten ja pelaajatyypin suhdetta. Jatkotutkimuksessa niitä voitaisiin tutkia empiirisesti, kuten Phillipsin ym. (2018) tutkimuksessa. Cruzin ym. (2017) tutkimus niin ikään kaipaa kvantitatiivista tutkimusta heidän tutkimuksensa ollessa melko pienellä ryhmällä osallistujia toteutettu (36 osallistujaa). Cruz, Hanus ja Fox myös huomioivat saavutusten tutkimisen olevan haastavaa, sillä saavutuksen palkinnollisen ja tehtävántarjoavan osuuden erottelu on vaikeaa. Tämä on verrattavissa palkintotyyppien vaikeuteen erotella arkisesti nautittava tekeminen palkinnoista.

4.3.4 Satunnaiset palkintomekaniikat

Palkintotyyppien lisäksi on tutkittu monia muita erilaisia palkitsemismekaniikkoja. Esimerkiksi satunnaisia palkintomekaniikkoja on tutkittu erikseen ja vaikka ne toki voidaanakin jakaa esimerkiksi Phillipsin ym. kategorioihin, on niiden tutkiminen itsessäänkin hedelmällistä. Satunnaisilla palkitsemismekaniikoilla tarkoitetaan "[videopeli]systeemejä, joissa palkintoja annetaan jollain todennäköisyydellä perustuen tiettyihin laukaiseviin ehtoihin, kuten pelitehtävien suoritukseen, peliaikatavoitteiden ylitykseen tai pelinsisäisiin ostoksiin" (Yin ja Xiao 2022) (suomennos oma). Esimerkkejä tällaisista palkinnoista ovat esimerkiksi satunnaiset vihollisen taposta saatavat palkinnot, pelikentässä olevista aarrearkuista saatavat aseet, bonukset ja esineet roguelike-peleissä sekä gacha-systeemit ja loot boxit (Yin ja Xiao 2022).

Yin ja Xiao (2022) tutkivat erilaisia satunnaisia palkintomekaniikkoja. Heidän tutkimuksessaan esitellään haastateltaville pelaajille seitsemän eri pelin satunnaisia palkintomekaniikkoja. He valitsivat mekaniikat koodaustaulukosta, jossa heillä oli 34 eri mekaniikkaa. Koodaus tehtiin käyttäen yhdeksää eri koodia kolmesta eri kategoriasta. Makrotason käytös pelissä, mikrotason integraatio peliin sekä mikrotason palkinnon presentaatio pelissä. Makrotason käytös kategoriaan kuuluneet koodit olivat: pelin genre, palkinnon tyyppi, palkinnon vaikutus peliin sekä palkintojen aikataulu. Genre tarkoitti pelin genreä (kuten battle royale), tyyppi tarkoitti sitä, mikä palkinto käytännössä on (kuten kosmeettinen esine tai kykybonus). Vaikutus puolestaan tarkoitti, kuinka merkittävä se on pelaamisen kannalta (esimerkiksi korkea uusille kyvyille tai hahmoille, matala silkoille kosmeettisille esineille). Aikataulutus puolestaan tarkoitti sitä, miten ja kuinka usein palkintoja sai pelissä (esimerkiksi: usein, pelaamisesta tai ostamalla pelinsisäisellä valuutalla). Monet näistä koodauksista resonoivat myös eri palkintotyyppien kanssa. Esimerkiksi palkinnon tyyppi on usein yhdistettävissä siihen lähes suoraan (esimerkiksi kyvyt = parannuskategoria).

Yinin ja Xiaon (2022) mukaan satunnaiset palkintomekaniikat saattavat parhaimmillaan pitää pelaajan (Game)Flow-tilassa. He esittävät tilanteen, jossa huonompi pelaaja saadessaan hyvän satunnaisen palkinnon kykenee pärjäämään taidokkaampaa pelaajaa vastaa tämän saadessa heikompia palkintoja. Tämä takaa heille molemmille paremman mahdollisuuden Flow-tilaan. Ilman satunnaisia palkintoja saattaisi pelaajienvälinen yhteenotto olla liian vaikea kehnommalle pelaajalle johtaen turhautumiseen ja toisaalta liian helppo taidokkaam-

malle pelaajalle aiheuttaen tylsistymisen. On kuitenkin hyvä huomioida, että parempi pelaaja saattaa kokea turhautumista, mikäli hän häviää tällaisen vastakkain asettelun (Yin ja Xiao 2022). Tämä johtuu siitä, että hän voi kokea taistelun olleen epäreilu, sillä olisi varmasti voittanut taitopohjaisen pelin, ellei vastustajalla olisi käynyt parempi tuuri. Tämä rikkoo siis suoraan paremman pelaajan pelinsisäistä kyvykkyyden tarvetta. Hän kokee, että hänellä ei ollut valtaa vaikuttaa yhteenoton lopputulokseen kyvyistään huolimatta.

4.3.5 Sitoumuspalkinnot

Sitoumuspalkinnot (engagement rewards) tarkoittavat palkintoja, jotka pyrkivät saamaan pelaajan sitoutumaan peliin ja jatkamaan pelaamista (Frommel ja Mandryk 2022). Frommel ja Mandryk (2022) määrittelevät ne positiiviseksi vastikkeeksi siitä, että pelaaja suorittaa aikarajoitteisia ja triviaaleja tehtäviä, joiden tavoite on maanitella hänet palaamaan pelaamisen pariin. Tämä voi tarkoittaa esimerkiksi pelin päivittäisestä käynnistämisestä saatavia kirjautumispalkintoja, toistuvia tehtäviä (esimerkiksi päivittäin vaihtuvia), erilaisia kausikortteja (season pass) tai ajankohtaisia pelitapahtumia/palkintoja, kuten joulutapahtuma, josta saa kosmeettisia tonttulakkiesineitä. Niitä kategorisoi aikaraja, pyrkimys saada pelaajat pelaamaan vakituisesti sekä niiden saavuttaminen on tyypillisesti triviaalia ja lähtöisin geneerisistä tehtävistä (Frommel ja Mandryk 2022).

Sitoumuspalkinnoilla oli monia hyviä ja huonoja puolia. Hyviä olivat, että ne tarjosivat hyviä kokemuksia ja ne koettiin hauskoiksi (Frommel ja Mandryk 2022). Sen lisäksi ne koettiin pelaamista mahdollistaviksi ja motivoiviksi (Frommel ja Mandryk 2022). Niiden koettiin mahdollistavan ilmaisen pelaamisen; palkinnot antoivat arvokkaaksi koettuja mahdollisesti rahallisiin vastaaviin verrattavia palkintoja (Frommel ja Mandryk 2022). Toisin sanoen ne tasoittivat väliä maksavan ja ilmaispelaajan välillä. Niitä voidaan käyttää pelaajapysyvyyden parantamiseen (Frommel ja Mandryk 2022) (Saiger ja Khaleque 2022). Ne voivat auttaa pelaajaa aloittamaan pelaamisen. Tämä voisi olla hyödyllistä esimerkiksi, jos hän on stressaantunut eikä löydä energiaa aloittaa pelaamista (Frommel ja Mandryk 2022). Hän saattaisi vain avata pelin sitoumuspalkintojen toivossa, jonka jälkeen tämä kehittyy hyväksi rentouttavaksi pelisessioksi. Frommel ja Mandryk (2022) kuvaavat palkintojen lisänneen sisäistä motivaatiota, kun niiden ansaitseminen tapahtui luonnollisesti (pelaaja olisi pelannut palkinnoista

huolimatta).

Sitoumuspalkinnoilla oli myös huonoja puolia. Pelaajat kokivat turhautumista, ärsyyntymistä, pettymystä, surua ja paitsijäämisenpelkoa (FOMO). Pelaajat saattoivat jopa lopettaa pelaamisen kokonaan, mikäli he eivät saaneet haluamaansa sitoutumispalkintoa (Frommel ja Mandryk 2022). Frommel ja Mandryk (2022) ehdottavat negatiivisten puolten poistamista tai vähentämistä sitoumuspalkinnoista näiden negatiivisten kokemusten vähentämiseksi. He kuitenkin myös huomioivat, että tämä saattaa vähentää vakituista pelaamista. Toisaalta he korostavat, että pitkäaikainen pysyvyys on tärkeämpää kuin pelajien loppuunkuluttaminen. Tämän lisäksi he painottavat kehittäjien vastuuta luoda terveellistä pelaamista tukevia ympäristöjä.

Toinen keskeinen huono puoli oli tunne siitä, että pelaajien on pakko pelata (Frommel ja Mandryk 2022). Sitoumuspalkintoja kuvattiin "askareena" tai "työntapaisena". Tämä korostui erityisesti palkintojen parantuessa esimerkiksi voittoputkien tai viikottaisten tehtäväputkien tekemisen tapauksissa. Frommel ja Mandryk (2022) huomioivat positiivisten ja FOMO kokemusten olevan tyypillisesti yleisiä ja mietoja. Pakotetun pelaamisen tunne kuitenkin oli harvinaisempi ja vakavampi. Se koettiin erittäin ulkoiseksi motivaatioksi ja läheni pakkomielteistä intohimoa. Se johti suureen autonomian kokemuksen menetykseen aiheuttamalla pahimmillaan kontrolloimattoman tarpeen pelata. Frommel ja Mandryk (2022) korostavat, että tämä johtaa negatiiviseen suhteeseen pelaajan ja palkintojen välillä, antaa peliyrityksille huonoa julkisivukuvaa ja vaikeuttaa pelaajien peliajan vähentämistä tai pelistä luopumista.

Frommel ja Mandryk (2022) esittelevät mahdollisia huonoja puolia negatiivisia suunnittelu- tapoja sitoumuspalkinnoille. Palkintojen ohituksesta johtuvien huonojen tunteiden negatointiin he ehdottavat, että tällaiset tilapäiset palkinnot olisi mahdollista saavuttaa myöhemmin. Esimerkiksi rajoitetun ajan tapahtuma voisi toistua jonkin aikaa alkuperäisen tapahtuman loppumisen jälkeen tai ne voitaisiin laittaa muuten saavutettaviksi. He ehdottavat myös, että useaa peräkkäistä kirjautumista vaativat palkinnot eivät resetoituisi ohitettuna päivänä vaan jatkuisivat siitä, mihin ne jäivät. He kuitenkin myös korostavat, että nämä palkinnon uusimismahdollisuudet tulisi toteuttaa niin, ettei pelaaja koe uudelleen jääneensä paitsi mikäli hän ei saavuta tätä palkintoa.

Pelaamisen pakollisuuden kokemusta vähentääkseen Frommel ja Mandryk (2022) ehdottavat, että sitoumuspalkintojen ei pitäisi olla pakollisia tai pelaamiseen tarvittaviin resursseihin (kuten elämät tai energia) vaikuttavia. Ne pitäisi pyrkiä luomaan hyviksi palkinnoiksi, jotka pelaaja saa lunastaa normaalin pelaamisen ohella. Frommel ja Mandryk ehdottavat, että sitoumuspalkintojen olisi hyvä olla suunnattu ilmaispeleille ja mahdollistaa heille pelaamista. He huomioivat ilmaispeleiden olevan tärkeitä pelien yhteisöille ja että heille ilmaiseksi saatavat pienemmätkin pelaamista mahdollistavat edut, kuten yksittäiset kortit keräilykorttipelissä voivat olla suurikin asia. He myös mainitsevat, että nämä palkinnot voivat liittyä myös pelaamista mahdollistaviin resursseihin, kuten lisäenergiaan, joskin sitä ei vielä kukaan sovi yhdistää rajoitettuun pelaamiseen. Tällä he tarkoittavat, että lisäelämät voisivat olla esimerkiksi itseaktivoitavissa olevina esineinä, esimerkiksi kolmen tunnin saavutettaessa automaattisesti aktivoitavien rajoittamattomien elämien sijaan. Ilmaispeleihin keskittymisessä on kuitenkin ristiriita, sillä pelintekijät joutuvat tyypillisesti luopumaan palkinnoista tai pelimekaniikoista, jotka ovat osa heidän monetisaatiosuunnitelmaansa. Frommel ja Mandryk kuitenkin korostavat pelaajien sekä peliyhteisön hyvinvoinnin tärkeyttä.

Sitoumuspalkinnot voivat kuulua moneen eri palkintotyyppiin. Ne voivat ilmentyä esimerkiksi päämekaniikkoihin vaikuttavina varusteina, harvinaisina tai rajoitettuina palkintoina (kuten kosmeettisina esineinä), kokemuspisteinä, kerättävinä esineinä (kuten keräilykortit), pelinsisäisinä voimalisäyksinä ja pelaamista mahdollistavilla valuutoilla (kuten lisäelämät). Tyypillisesti ne tarjoavat resursseja, mutta niiden laajemman kirjon ja mahdollisten eri tyyppisten palkintojen vaikutusta voisi olla mielenkiintoista tutkia. Se voisi edesauttaa suunnittelua sen suhteen, minkä tyyppisiä palkintoja erilaisiin sitoumuspalkintoihin kannattaisi käyttää.

Sitoumuspalkintoja suunniteltaessa on kannattavaa tutustua synkkiin suunnittelumalleihin (dark patterns). Kuten Frommel ja Mandryk (2022) toteavat pelaajapysyvyys, ja terveen pelikulttuurin luominen on tärkeämpää kuin pelaajien loppuunkuluttaminen. Maierin ja Harrin (2020) toteuttama tutkimus käy mallit yleisesti läpi. Heidän tutkimuksensa ei kuitenkaan koske suoranaisesti videopelejä. Niinpä on suotavaa tutustua myös nimenomaan peleistä löydettyihin malleihin. Yksi hyvä lähestymiskohta on Zagalin, Staffanin ja Björkin (2013) tutkimus. He jakavat mallit kolmeen kategoriaan: ajallisiin, rahallisiin ja sosiaalispääomallisiin.

Sen lisäksi he esittelevät joitain "harmaampia" malleja, joilla on huomattavasti vaihtelevampi negatiivinen vaikutus pelikokemukseen.

Rahalliset, sosiaaliset ja harmaat mallit eivät suoraan liity sitoumuspalkintoihin. Tosin harmaa malli (grey pattern) psykologiset tempot (psychological tricks) voisi sisältää sitoumuspalkintoja, joskin Zagalin, Staffanin ja Björkin (2013) esittelemät Madiganin (2012) esimerkit eivät suoraan sisältäneet tällaisia malleja. Ajalliseen kategoriaan kuuluvat mallit olivat grindaus ja ajoitettu pelaaminen. Monet joustavat palkinnot vaativat juuri grindausta, kuten päivittäin suoritettavat tehtävät, niinpä niiden suunnittelussa kannattaa noudattaa esimerkiksi Frommelin ja Mandrykin (2022) ehdottamia suunnittelumalleja. Sama pätee myös ajoitettuun pelaamiseen, joka kuvaa rajoitettuna aikana pelattavia pelejä. Sitoumuspalkintojen valossa tämä voi tarkoittaa ajoitettuja tapahtumia sekä päivittäisiä tehtäviä. Zagal, Björk ja Lewis (2013) kehottavat näiden pakollisuuden poistamista mallin huonojen puolien negatoimiseksi. Tämä voitaisiin tehdä esimerkiksi Frommelin ja Mandrykin (2022) esittelemillä suunnittelumalleilla.

4.3.6 Voimalisäykset

Voimalisäykset (power-up) ovat itsessään yksi palkintoluokka. Lange-Nielsen (2011) käyttää Fullertonin (2008, s.75-76) määritelmää, jonka mukaan voimalisäykset ovat esineitä, jotka tehostavat pelaajaa. Hän kuitenkin toteaa myös, ettei voimalisäyksille ole virallista määritelmää vaan se vaihtelee kirjallisuudessa eikä sitä usein edes määritellä. Lange-Nielsen (2011) jakaa voimalisäykset neljään tyyppiin:

- Kuluvat, varastoitavat (expendable, stored): Kertakäyttöisiä, itsekäytettäviä, kuten erilaiset parannustaikajuomat.
- Kuluvat, välittömät (expendable, instant) : Kertakäyttöisiä ja kosketuksesta aktivoituvia, kuten Super Mario Bros:n tähdet.
- Pysyvät (constant): Kehitykset, kuten rakettikengät Metroid primessä.
- Ladattavat (re-chargeable): Pysyvät voimalisäykset, jotka vaativat toisia esineitä niiden lataamiseen. Kuten lentotaito Banjo ja Kazooiessa.

Lange-Nielsen myös kuvailee erilaisia muunnelmia eri voimalisäyksille, kuten hankintata-

pa, kesto, tarpeellisuus ja varasto. Näitä muunnelmia voidaan soveltaa kuhunkin voimalisäystyyppiin lukuunottamatta varastoa, joka ei sovellu pysyviin voimalisäyksiin. Lange-Nielsenin tyypittely vastaa pitkälti Phillipsin, Johnsonin ja Wyethin (2013) esittämää palkintojen keston tyypittelyä:

- Ajastettu (timed)
- Muuttuva (transient)
- Pysyvä (permanent)
- Kulutettava (consumable)

Kuluvat, varastoitavat vastaavat Phillipsin, Johnsonin ja Wyethin kulutettavaa palkintoa. Kuluvat välittömät taas vastaavat ajastettuja. Molemmat pysyvät ja ladattavat puolestaan sopivat pysyvien palkintojen kategoriaan. Voimalisäyksiä voidaan myös verrata Phillipsin ym. (2015) pääsyyn, parannuksiin ym. kategorioihin. Phillips, Johnson ja Wyeth (2013) huomioivatkin, että aikaluokitelmien kanssa saadaan muodostettua kaksiulotteinen akseli, jossa palkinnot voivat olla sekä ajan että tyypin akselilla. Pysyvät ja ladattavat voimalisäykset vastaavat Phillipsin ym. (2015) luokitelmassa samaan aikaan sekä pääsyä että parannuksia. Molemmat voimalisäystyyppit ovat hahmolle saatavia uusia kykyjä, joiden avulla päästään pelissä eteenpäin. Lange-Nielsenin tutkimuksesta löytyvä esimerkki on rakettikengät, joiden avulla voidaan hypätä uusiin kartan alueisiin. Näiden tyyppien samankaltaisuuksista voidaan kuitenkin huomioida ladattavan ja pysyvän ero. Toisaalta palkinto voitaisiin tulkita myös niin, että rakettikengät ovat parannus ja uusi alue on oma palkintonsa. Ladattava vaatii jotain kulutettavaa toimiakseen. Toisilla palkintotyypeillä esitettynä ladattava voimalisäys vaatii myös ylläpitopalkintoja toimiakseen. Kuluvat, välittömät voimalisäykset vastaavat tyypillisesti ajastettua parannusta. Kuluvat, varastoitavat puolestaan voivat olla montaa eri Phillipsin ym. palkintotyyppiä. Parantava taikajuoma sopisi ylläpitoon siinä, missä esimerkiksi voimajuoma, joka parantaa hahmon lähitaisteluvahinkoa, sopisi parannuksiin.

Vaikka voimalisäystyyppitykset voidaankin pääosin sitoa erinäisiin Phillipsin ym. esittämiin palkintoihin on niiden omasta tyypittelystä kuitenkin hyötyä. Niiden erilainen käyttötapa ja määrä mahdollistavat erilaisia pelikokemuksia. Voimalisäystyyppit ovat myös monesti keskenään vaihdettavissa luoden erilaisia pelikokemuksia (Lange-Nielsen 2011). Lange-Nielsenin esimerkkiä muotoillen tuplahyppy, joka kestää vain tietyn ajan luo erilaisen pelikokemuksen

verrattuna pysyvään tuplahyppyyn. Näin voitaisiin luoda ajastettuja haasteita, joissa pelaajan on ehdittävä juoksemaan tason läpi alueelle, johon päästäkseen hän tarvitsee kyseistä voimallisäystä. Jos voimallisäykset ovat pysyviä, ei tällaisia haasteita voida luoda. Toisaalta niitä voidaan sisällyttää muuten pelillisyyteen, sillä se voi tarjota pelaajalle uuden tavan toimia vihollisten ja tasojen kanssa. Tässä myös korostuu Lange-Nielsenin huomio siitä, kuinka voimallisäykset ovat mahdollistajia.

Pelaajatyyppeihin verrattaessa korostuu Lange-Nielsenin (2011) huomio siitä, kuinka voimallisäykset ovat tyypillisesti piilotettuina ympäri pelimaailmaa ja täten ne vaativat seikkailua ja sopivat parhaiten seikkalijatyyppille. Joskin voimallisäykset voivat mahdollistaa muitakin pelaajatyyppjä. Mario Kart voimallisäykset antavat dominoijille mahdollisuuden saada etu toisia pelaajia vastaan. Voimallisäyksien vapaaehtoisuus puolestaan auttaa GameFlow:n itse-säätelyssä, sillä kuten Lange-Nielsen huomioi pelaaja voi valita ohittaa voimallisäykset vaikeampien taistelujen aikaansaamiseksi. Tämä toimii myös saavuttajille, sillä näin saadaan tyypillisesti aikaan nopeampia peliaikoja, jotka toimivat monissa peleissä pisteiden tavoin (tason lopussa ylimääräinen aika muutetaan pisteiksi).

Denisova ja Cook (2019) käyttävät PENS-mallia tutkiakseen voimallisäyksien vaikutusta pelikokemukseen. He vertasivat erilaisia toteutuksia samasta pelistä. Kontrolliversiossa ainoat voimallisäykset olivat lisäelämät. Sitä verrattiin versioon, jossa on kuluvia voimallisäyksiä sekä kolmanteen versioon, jossa nämä voimallisäykset ovat lumetta ja lisäävät ainoastaan visuaalisia efektejä peliin. Heidän lopputulostensa mukaan voimallisäykset (sekä oikeat että lume) lisäsivät immersiota. Myös autonomian taso nousi. Toisaalta on hyvä huomioida Phillipsin ym. (2018) tutkimus, jossa useamman palkintotyypin läsnäolo todettiin yksittäisiä vaikuttavammiksi. Tämä saattaa osittain selittää Denisovan ym. tuloksia, sillä lume ja oikea voimallisäysversiot sisälsivät enemmän palkintotyyppjä verrattuna pelkkiin lisäelämiin. Lume-toteutus sisälsi visuaalisia efektejä, oikeat voimallisäykset-toteutus visuaalisia efektejä ja parannuksia. Toisaalta yksittäiset palkintotyypit eivät tutkimusten mukaan juurikaan vaikuta pelikokemukseen.

Voimallisäys on hieman vaikeasti tutkittava palkintotyyppi, sillä sen erottaminen palkinnosta ja pelimekaniikasta on vaikeaa. Esimerkiksi Björkin ja Holopaisen (2005, s.88-90) tutkimuksessa niitä käsitellään resurssina, jota he eivät myöskään luokittele palkinnoksi. Hei-

dän mukaansa voimalisäykset ovat erityistyyppi "pick-up" -tyypin esineistä, jotka antavat parannettuja tai uusia väliaikaisia kykyjä. He määrittävät ne siis vain väliaikaisiksi. Tämä ei kuitenkaan muuten tyypittele voimalisäyksiä. Sen aikapohjaisuus kuitenkin tukee Phillipsin, Johnsonin ja Wyethin (2013), sekä Lange-Nielsenin (2011) aikatyypittelyä.

4.3.7 Palkintotyypit, joista ei ollut juurikaan tutkimusta

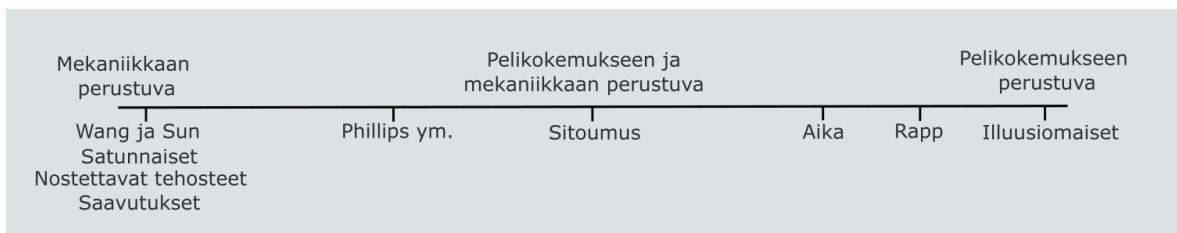
Tässä luvussa käydään läpi palkintotyyppejä, joita löydettiin kirjallisuudessa, mutta niistä ei ollut paljoa materiaalia. Tämä tarkoittaa esimerkiksi tutkimuksia, joissa teoretisoitiin erilaisia palkintosysteemejä, muttei niitä kuitenkaan tutkittu tai analysoitu kovin tarkasti. Ne siis ovat tyypillisesti osa jotain kokonaisuutta, joka tyypittelee palkinnot pienenä osana tutkimusta.

Mora-Zamora ja Brenes-Villalobos (2020) esittelevät pelisuunnittelumallissaan neljä erilaista palkintotyyppiä: toistuvat palkinnot, ajoittaiset palkinnot, pysyvät palkinnot sekä lopulliset palkinnot. Toistuvat palkinnot ovat tasaisella välillä annettavia palkintoja, kuten kolikoita, lisäelämiä, kokemuspisteitä, ynnä muita. Ajoittaiset palkinnot annetaan melko säännöllisesti sisältäen satunnaista vaihtelua. Nämä palkinnot ovat arvokkaampia säännöllisiin verrattuna ja voivat esimerkiksi tarjota tilapäisiä uusia mekaniikkoja tai vaikeusasteen helpotuksia pelaajalle. Pysyvät palkinnot vaikuttavat vahvasti pelillisyyteen. Ne ovat tyypillisesti harvinaisia tai skriptattuja (eli niiden ansaitsemisen ajankohta on ennalta päätetty). Ne tarjoavat usein uusia pelimekaniikkoja pelaajalle lisäten tämän mahdollisuuksia pelissä. Tyypillisesti ne myös lisäävät uusia haasteita, jotka vaativat näiden mekaniikkojen käyttöä. Lopulliset palkinnot annetaan kerran pelin lopussa ja ne ratkaisevat pelin keskeisen jännitteen. Ne ovat tyypillisesti tarinapohjaisia, kuten viimeinen tarina-animaatio, joka lopettaa pelin päätarinan. Mora-Zamora ja Brenes-Villalobos (2020) käyttävät näitä palkintoja mallissaan pelin vaikeuden säätelyyn. Näitä palkintotyyppejä voidaan verrata muihin ajoitukseen perustuviin, kuten voimalisäysten (Lange-Nielsen 2011), sekä Phillipsin, Johnsonin ja Wyethin (2013) kestopyytelyyn.

5 Pohdinta

Tuloksissa esiteltiin ja vertailtiin useita erilaisia palkintotyypittelyjä ja -mekaniikkoja. Tässä luvussa tulkitaan tuloksia tarkemmin ja pyritään pääsemään lopputulokseen tärkeimmistä tutkielman anneista. Erityisesti tärkeimpiä yhtäläisyyksiä ja eroja eri palkintosysteemien välillä pyritään korostamaan. Sen lisäksi pyritään kyseiset suhteet esittämään yhdessä kuviossa. Myös joitain yksittäisiä huomioita joistain palkintosysteemeistä korostetaan lopullisemman lopputuloksen eristämiseksi.

Erilaiset palkintotyypit perustuivat erilaisiin pelimekaanisiin sekä pelikokemuksellisiin eroihin. Jotkin tyypit keskittyivät enemmän kokemuksellisiin toiset mekaanisiin piirteisiin tyyppien kuvauksessa. Kuvio 4 asettaa palkintotyypittelyt janelle suhteessa siihen, kuinka pitkälti ne perustuivat mekaniikkoihin tai kokemuksellisiin eroihin. Wangin ja Sunin (2011) tyypit, satunnaiset palkinnot, voimalisäykset ja saavutukset olivat täysin mekaniikkaan perustuvia. Nämäkin tyypittelyt vaikuttavat pelikokemukseen, mutta niiden määritelmä ei ole siihen perustuva. Yksittäisissä tyypeissä tämä on itsestäänselvää. Wangin ja Sunin tyypittelyssä jokainen kahdeksasta eri luokitelmasta on erilainen pelimekaniikka ja suurinta osaa niistä kutsutaankin mekaniikaksi tai systeemiksi, esimerkiksi esineitä antavat systeemit. Phillipsin ym. (2015) tyypittely perustui pääosin mekaanisiin piirteisiin ja eroihin. Siinä kuitenkin huomioitiin pelikokemuksellisia piirteitä. Esimerkiksi kunniatyypin palkinnot eivät perustu suoraan mihinkään yksittäiseen mekaniikkaan vaan ennemmin kokemuksellisiin eroihin, joskin ne voidaan ilmaista myös mekaanisesti.

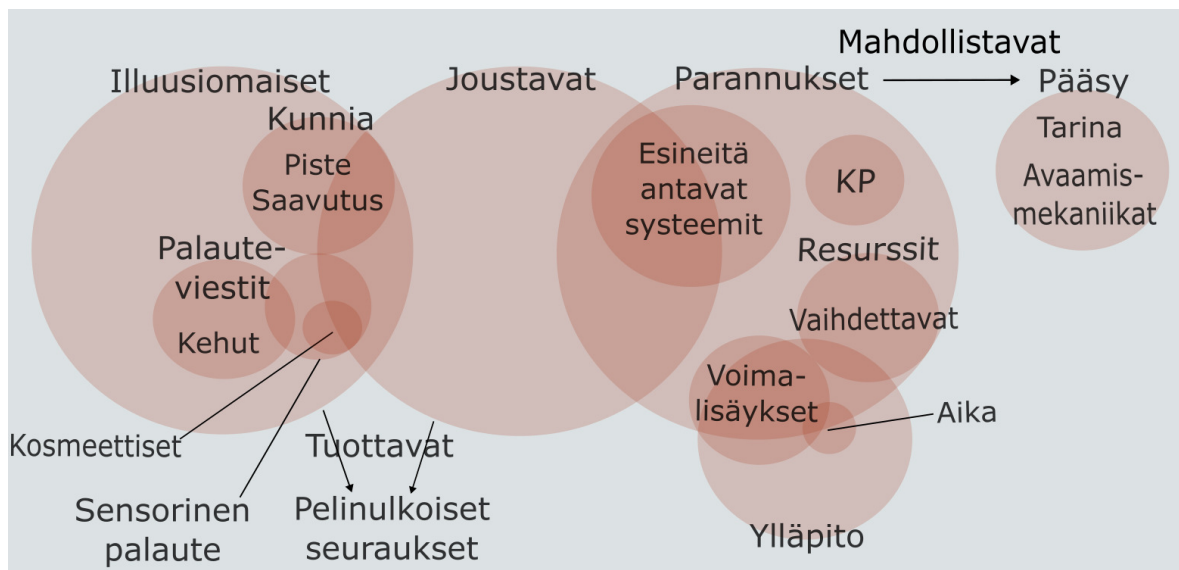


Kuvio 4. Eri palkintotyypit perustuivat eri suhteissa mekaniikkoihin ja pelikokemukseen

Sitoumuspalkinnot koostuvat yhtäläillä pelikokemuksesta ja mekaniikasta. Palkinnot määritellään molempien kautta. Frommelin ja Mandrykin (2022) määritelmän mukaan ne olivat palkintoja, jotka pyrkivät saamaan pelaajan sitoutumaan ja pelaamaan peliä. Tämä on kokemuksellinen määritelmä. He kuitenkin myös kuvaavat niiden olevan positiivisia vastikkeita aikarajoitteisten triviaalien tehtävien suorittamisesta, joka on määritelmän mekaaninen osuus. Aikapalkinnot määritettiin pelikokemuksen pohjalta, mutta myös mekaniikkaa arvioitiin. Niiden määritelmä oli pelaajalle lisäaikaa pelissä antavat palkinnot. Tämä on kokemuksellinen määritelmä. Se kuitenkin sisälsi mekaanisia määritelmiä, kuten palkinnon kuvaamisen ylläpitotyyppiin asettaen sille mekaanisia rajoja.

Rappin (2017) tyytit keskittyivät kokemuksellisiin palkintoihin. Erityisesti joustavat palkinnot kuvattiin kokemuksen kautta. Mahdollistavat sisälsivät joitain pelillisiä vaatimuksia, mutta niitäkin kuvasi pelissä etenemisen mahdollistaminen, joka on kokemuksellinen lähtökohta. Vaihdeettavat kuitenkin perustuivat mekaaniseen määritelmään. Illuusiomaiset olivat pelikokemukseen perustuva tyyppi. Kyseistä tyyppiä kuvasi sen vaatimus siitä, että se ei vaikuta pelillisyyteen; tyyppi itsessään ei rajoittanut mekaniikkaa mitenkään. Pelinulkoisia seurauksia ei sisällytetty kuvaan, sillä ne eivät varsinaisesti ole pelissä olevia palkintoja vaan pelaamisen seurauksena saatavia palkintoja.

Kuviossa 5 esitellään erilaisten palkintotyyppien suhteet toisiinsa. Jokaisella ympyrällä on otsikko, joka vastaa palkintotyyppiä. Otsikoiden alaisuudessa olevat tyypittelyt puolestaan voidaan luokitella osaksi sitä tyyppiä, esimerkiksi pisteet ja saavutukset ovat osa kunniatyyppiä. Ympyröiden intersektiot tarkoittavat palkintosuhteiden intersektiota, joissa niihin kuuluvat tyypit voivat olla samaan aikaan molemmissa luokissa. Esimerkiksi kunniatyyppin palkinto voi olla samaan aikaan illuusiomainen ja joustava. Toisaalta se on aina illuusiomainen (sillä ei ole vaikutusta pelillisyyteen). Nuolet puolestaan osoittavat erityistä suhdetta palkintojen välillä. Osa käsitellyistä palkintomekaniikkatyypeistä ei sovellu kuvaan, sillä ne eivät tyypittele tiettyjä palkintoja samalla tavalla kuin kuvan tyypit. Ne esimerkiksi keskittyvät jonkin palkintomekaniikan tutkimiseen yksittäisten palkintojen sijaan. Tästä johtuen kyseiset palkintotyytit sisältävät monen tyyppisiä palkintoja. Toisin sanoen esimerkiksi satunnaiset palkintomekaniikat antavat tyypillisesti johonkin toiseen tyyppiin sovellettavia palkintoja, kuten parannuksia.



Kuvio 5. Eri palkintotyyppien suhteet

Kuvio kehitettiin vertaamalla eri palkintotyyppien suhteita. Erityisesti hierarkkisia suhteita, sekä useampaan tyyppiin sovellettavia palkintoja havaittiin. Niinpä päädyttiin Venn-diagrammiin. Venn-diagrammin avulla kyettiin helposti korostamaan löydettyjä palkintotyyppien leikkauksia. Tyypit olivat seuraavat:

- Illuusiomaiset: Palkinnot, joilla ei ole vaikutusta pelillisyyteen, kuten pisteet, saavutukset ja kosmeettiset esineet.
- Joustavat: Palkinnot, jotka pelaajat kokevat subjektiivisella tasolla erittäin arvokkaiksi, kuten vaikean pomovastuksen voittamisesta saatava viitta.
- Parannukset: Pelaajan pelinsisäisiä kykyjä lisäävät tai parantavat palkinnot, kuten uusi loitsu seikkailupelissä.
- Pääsy: Uusien pelialueiden ja -muotojen saavuttaminen, kuten seuraavan pelitason saavuttaminen.
- Ylläpito: Negatiivista pelitilaa ehkäisevät palkinnot, kuten parannusjuoma.
- Mahdollistavat: Palkinnot, jotka mahdollistavat pelaajille toisten palkintojen saamisen, kuten tasonousut.
- Pelinulkoiset seuraukset: Pelinulkopuoliset palkinnot, kuten ihailu toisilta pelaajilta pelin ulkopuolella.
- Kunnia: Laskettavissa olevat palkinnot, jotka eivät vaikuta pelillisyyteen, kuten pisteet.

- Palauteviestit: Positiivisia tunteita luomaan pyrkivää palautetta, kuten teksti "amazing" hyvästä suoriutumisesta.
- Aistimuksellinen palaute: Selkeä visuaalinen tai tuntoaistiin perustuva palaute, kuten hahmon muuttuminen sateenkaariväriiseksi kuolemattomuuden ollessa voimassa.
- Esineitä antavat systeemit: Virtuaaliset esineet, kuten uudet varusteet seikkailupelissä.
- KP: Kokempuspisteet, avatarin pelinaikana kerryttämät yleisesti tasonousuihin käytettävät pisteet.
- Resurssit: Pelillisyyteen vaikuttavaa kerättävää ja käytettävää arvotavaraa, kuten kivi-resurssi strategiapelissä.
- Tarina(-animaatiot ja -kuvat): Tärkeät pelin juoneen riippuvat tapahtumat, kuten viimeinen tarinakohtaus.
- Avaamismekaniikat: Uutta pelisisältöä avaavat palkinnot, kuten avain uuteen pelialueeseen.
- Voimalisäykset: Pelaajaa tehostavia pelimaailmassa kerättäviä esineitä, kuten kerätesä aktivoituva supervoima.
- Aika: Pelaajalle lisääntynyttä pelin parissa luovat palkinnot, kuten lisäelämät.
- Piste: Numeeriset pelaajan taitoa mittaavat palkinnot, kuten ennätyslistaan kerättävät pisteet.
- Saavutus: Tiettyjen pelinsisäisten tavoitteiden suorittamisesta saatava arvo tai titteli, kuten pelin läpäisystä saatava "complete"-saavutus.
- Kehut: Puhutut tai kirjoitetut kehut, kuten pelihahmon lausuma: "Loistavaa!"
- Kosmeettiset: Visuaaliset palkinnot, joilla ei ole vaikutusta pelillisyyteen ja jotka antavat pelaajan muokata hahmonsa, profiilinsa tms. ulkonäköä, kuten vaihtoehtoiset hatut pelaajalle.
- Vaihdeettavat: Palkinnot, jotka itsessään eivät ole arvokkaita vaan ne vaihdetaan toisiksi palkinnoiksi, kuten alkemiaan käytettävät yrtit.

Illuusiomaiset palkinnot sisältävät palauteviestit, kunniatyypin palkinnot sekä aistimuksellisen palautteen. Illuusiomaiset palkinnot eivät vaikuta pelillisyyteen. Palauteviestit puolestaan koostuvat kehuista ja aistimuksellisesta palautteesta. Aistimuksellinen palaute on kuitenkin silkköjä palauteviestejä laajempi käsite ja sisältää myös joustaviksi palkinnoiksi lueteltavia kosmeettisia esineitä. Kosmeettiset esineet eivät ole oma palkintotyyppinsä, mutta

niitä korostetaan kuvassa. Tämä johtuu siitä, että ne ovat aistimuksellisen palautteen osuus, joka voi kuulua joustaviin, mutta ei kuulu palauteviesteihin. Palauteviestit sisältävät määritelmällisesti sekä osan aistimuksellisen palautteen palkinnoista että kehut.

Palkinto voi olla samaan aikaan joustava ja illuusiomainen. Joustavat palkinnot ovat pelaajille henkilökohtaisesti tärkeitä, vaikeasti saavutettavia palkintoja. Kunniatyypin palkinnot voivat toimia joustavana palkintona, kuten erittäin vaikeat saavutukset tai ennätyspisteet. Ne ovat kuitenkin myös illuusiomaisia palkintoja, sillä niillä ei ole vaikutusta pelillisyyteen itseensä. Kunniatyypin palkinto on aina illuusiomainen, muttei kuitenkaan välttämättä joustava. Esimerkiksi helppo saavutus (kuten epäonnistumistyyppiä edustava saavutus: kuolee) ei liene tarpeeksi arvokas, että kukaan pitäisi sitä joustavana palkintona. Tämän lisäksi joustavuuden ollessa hyvin subjektiivinen voi toisen pelaajan joustavaksi tulkitsema palkinto olla toiselle vain yksi muiden joukossa. Illuusiomaiset palkinnot ovat lähellä alkuperäistä kunniatyypin määritelmää ennen Phillipsin ym. (2015) toteuttamaa jakoa aistimukselliseen palautteeseen, kehuihin ja kunniaan. Sen tilannekohtaisuus kuitenkin erottaa ne merkittäväällä tavalla Phillipsin ym. tyypittelystä.

Kunniatyypisten palkintojen tapaan esineitä antavat systeemit voivat olla joustavia, mutta ovat aina parannuksia. Esineitä antavat systeemit ovat joustavia mikäli niiden ansaitseminen on erityisen merkittävää ja pelaajan henkilökohtainen tavoite. Tällä kuvataan esineitä, joissa niitä itseään tärkeämpää on pelaajan tuntema saavuttamisen tuntemus tai yhteisöltä saatava kunnia. Joustavan tyypittelyn lisäämisellä Phillipsin ym. (2015) tyypittelyyn voidaan sisällyttää palkinto samaan aikaan joustavaksi ja parannukseksi näin korostaen, ettei tietyn palkinnon arvo ole parannuksessa itsessään. Näin voitaisiin parantaa Phillipsin ym. tyypittelyä ilman, että kunniatyyppejä tarvitsisi muokata.

Parannustyyppiin kuuluu myös kokemuspisteet ja vaihdettavat palkinnot sekä jotkin aika, voimallisäys ja ylläpitopalkinnot. Parannustyyppi tarkoittaa pelaajan kykyjä ja voimia nostavia palkintoja. Phillipsin ym. (2015) mukaan palkinnot eivät voi kuulua useampaan kategoriaan samaan aikaan. Kuitenkin esimerkiksi parannus pelihahmon maksimielämäpisteisiin toimii tällaisena. Se samaan aikaan estää negatiivista pelitilannetta (elämäpisteet loppuvat, hahmo kuolee) ja on pysyvä pelaajan tehoa nostava parannus. Maksimielämäpisteiden ansiosta pelaaja voi esimerkiksi pelata normaalia aggressiivisemmin. Gazzardin (2011) esittelemä ai-

katyyppi osuu niin ikään molempiin tyyppeihin tai vain ylläpitoon. Esimerkiksi lisäelämät antavat pelaajalle enemmän aikaa pelin parissa ja sijoittuu näin ollen ylläpitoon. Toisaalta esimerkiksi The Sims -pelin hahmon parempi työ on parannus, joka antaa sille paremmat työtajat ja näin antaa pelaajalle enemmän aikaa tehdä hahmolla, mitä haluaa. Voimallisäykset taas kuuluvat yleisesti joko ylläpitoon tai parannuksiin. Pysyvät ja ladattavat ovat tyyppillisesti parannuksia. Kuluvat, sekä varastoitavat että välittömät, puolestaan ovat tyyppillisesti ylläpitoa. Kuitenkin esimerkiksi Super Mario Bros -pelin tähdet antavat Mariolle samaan aikaan immuniteetin vahingolle sekä kyvyn tuhota kaikki viholliset, joihin tämä koskee. Ensimmäinen on ylläpito (mahdollisesti myös parannus) -palkinto, jälkimmäinen taas parannus.

Phillipsin ym. (2015) tyyppittelyn ylläpitokategoriaa pitäisi muokata, mikäli halutaan säilyttää vaatimus, ettei palkinto saa olla samaan aikaan ylläpidossa ja parannuksissa. Tämä voitaisiin toteuttaa esimerkiksi säätämällä ylläpitopalkinnot kertakäyttöisiksi. Esimerkiksi kulutettavat (consumables) on esimerkki tästä tyyppistä. Samaan tapaan parannuksiin voitaisiin lisätä vaatimus siitä, että ne ovat pysyviä. Muita aikaan suhteutettuja palkintotyyppisiä voitaisiin niin ikään soveltaa, joskin ne eivät itsessään ratkaisisi tätä tuplatyyppittelyn ongelmaa, kuitenkin yhdistettynä tähän ehdotettuun muokkaukseen olisi se mahdollisesti hyödyllinen. Toisaalta palkintoja voisi tyyppitellä niiden tärkeimmän ominaisuuden mukaan. Tämä kuitenkin tekisi tyyppittelystä subjektiivistä, mikä ei ollut Phillipsin ym. tavoite. Palkinnot voitaisiin myös jakaa osiin, joissa esimerkiksi huomioidaan sosiaalinen puoli ja pelillisyyteen vaikuttava puoli erikseen.

Pääsy on oma kategoriansa, johon avaamismekaniikat ja tarina-animaatiot ja -kuvat kuuluvat. Ne ovat kuitenkin riippuvaisia muista tyypeistä. Parannukset usein mahdollistavat pääsyn. Tämän takia mahdollistavat ovat merkitty nuolella kuvioon. Mahdollistavat palkinnot mahdollistavat pääsyn. Niinpä sekä parannuskategoria ja sen alaiset tyypit (lukuunottamatta vaihdettavia), sekä pääsykategoria toimivat mahdollistavina palkintoina. Vaihdettavat mahdollistavat mahdollistavat palkinnot ja näin eivät ole osa mahdollistavia palkintoja vaan niiden saavuttamisessa auttava tyyppi. Illuusiomaiset ja joustavat palkinnot puolestaan tuottavat pelinulkoisia seurauksia. Pelinulkoisista seurauksista on hyvä huomioida sen sisällyttäminen, sillä niillä on keskeinen suhde pelipalkintoihin. Ne eivät itsessään ole pelipalkintoja vaan ennemminkin pelaamisen tuottamia tosielämän palkintoja.



Kuvio 6. Rappin palkintotyyppien suhteet

Joustavien palkintojen subjektiivisuus ja siitä seuraava monimuotoisuus saattaa selittää löydöksiä, joiden mukaan useamman eri tyyppin palkinnon sisällyttäminen parantaa pelin laatua. Palkintojen edustaessa montaa eri tyyppiä on pelaajille useita eri tavoitteita eri palkintotyypeistä. Esimerkiksi saavutukset kiinnostavat toisia pelaajia, harvinaiset varusteet toisia ja niin edelleen. Toisaalta Rappin esittelemät joustavat palkinnot sisältävät tekijöitä, jotka eivät varsinaisesti ole palkintoja. Esimerkiksi taidokas hetki WoW:n raid-taistelussa ei ole varsinaisesti palkinto vaan nautittava pelihetki samaan tapaan kuin voittaminen ei ole palkinto, voittamisesta saatavat esineet ovat. Toisaalta joustavan palkinnon ansaitseminen vaatii tyyppillisesti mahdollistavia palkintoja ja näin joustavaksi palkinnoksi Rappin tutkimuksessa tulkittu kokemus on mahdollistavien luoma. Laajempi skaala erilaisia mahdollistavia palkintoja tukee erilaisia joustavia tavoitteita palkintojen ohella.

Rappin (2017) palkintotyypeistä voidaan huomioida niiden suhteet toisiinsa (kuvio 6). Vaihdettavien palkintojen avulla voidaan saavuttaa mahdollistavia palkintoja, joilla taas mahdollistetaan joustavien ansaitseminen. Rappin mukaan pelissä pitää aina olla tavoitteena mahdollistava palkinto. Kuviossa tätä reflektoi mahdollistavista mahdollistaviin osoittava nuoli. Tämä kuvaa sitä, että pelaajalla on aina mahdollistava tavoite ja usein sen ansaitsemiseen vaaditaan aiempi mahdollistava palkinto. Esimerkiksi jos pelialue vaatii pelaajatasoa 10, seuraa sitä alue, joka vaatii tason 15. Joustavat tavoitteet ovat niin ikään tärkeitä pelaajalle ja yhden suorittamisen jälkeen tulisi hänellä olla seuraava palkinto tavoiteltavaksi.

Mielenkiintoinen huomio hakujen puitteissa oli relevanttien artikkelien suurin keskittyminen vuosien 2013 ja 2018 välille. Näihin artikkeleihin (sekä esimerkiksi Hallfordin ja Hallfordin alkuperäiseen kirjaan, jossa palkintotyytit esitellään ensimmäistä kertaa) viitataan myös tuoreemmissa pelipalkintoja koskevissa tutkimuksissa. Olisi mahdollisesti hedelmällistä toteuttaa kartoitus, jossa tutkitaan palkintotutkimuksen kehitystä tällaisella tasolla. On

siis mahdollista, että jatkotutkimus koetaan jossain määrin tarpeettomaksi. Tämän katsauksen tulokset eivät kuitenkaan täysin tue tätä, sillä palkintotutkimus ei ole valmista. Sen lisäksi uudempien tutkimussuuntausten palkinnot voisivat hyötyä esiteltyjen tutkimusten hyödyntämisestä ja jatkokehityksestä. Esimerkiksi satunnaisten palkintojen tyyppin tutkiminen voisi olla mielenkiintoista.

Uudemmat palkintotyyppinä käsittelevät tutkimukset keskittyivät pitkälti analysoimaan viime vuosina trendaavampia perinteisistä pelipalkinnoista poikkeavia palkintoja. Satunnaiset palkintomekaniikat ja sitoutumispalkinnot ovat nousseet erityisemmälle huomioille. Ensimmäinen lienee proseduraalisen generaation kehittymisen sekä roguelike-pelien suosioon nousun, jälkimmäinen mobiilipelien (erityisesti gacha-pelien) suosion sekä niiden monetisaatio strategioiden leviämisen ansiosta.

On myös mahdollista, että palkintotyyppitutkimus on yksinkertaisesti jäänyt viime vuosina pelillistämistutkimuksen varjoon. Nämä tutkimussuuntaukset kuitenkin voisivat hyötyä ja ovat hyötyneetkin toisistaan, kuten Rappin tutkimus.

Kolmas mahdollinen selitys palkintotyyppitutkimuksen hiipumiselle on psykologian jo vuosia kestänyt palkintotutkimus yhdistettynä palkintojen arkipäiväisyyteen ja pelialan laajalaiseen palkintojen käyttöön. Toisin sanoen palkintoja ei koeta tutkimisen arvoiseksi ludologian alalla.

Jatkotutkimuksissa olisi kiinnostavaa nähdä empiiristä tutkimusta aiheesta. Erityisen mielenkiintoista olisi nähdä tutkimusta, jossa sovelletaan useampaa esiteltyä palkintotyyppiä. Erityisesti suunnittelunäkökannasta olisi mielenkiintoista nähdä käytännön tutkimusta. Tutkielmassa osoitettiin erilaisia yhtäläisyyksiä ja eroja. Näiden pohjalta kyettäisiin mahdollisesti luomaan yksi kaiken kattava palkintotyyppittely. Toisaalta tutkielma pyrkii luomaan katsauksen, josta jokainen tutkija voi valita itselleen sopivimmat tyyppittelyt. Ylipäätään tutkielma jatkaa palkintotyyppittelyjen akateemisen pohjan rakentamista. Apperley ja Gandolfi (2019) perustelevat oman tutkimuksensa samaan tyyliin luovan pohjaa saavutusten jatkotutkimukselle. He käyttävät

Tässä tutkielmassa oli joitain mahdollisia ongelmia. Tietokantoja oltaisiin voitu harkita vielä syvemmin ja kokeilla erilaisia hakusanoja. Scholarin ja Scopusin tulokset olivat loppu-

jen lopuksi melko samanlaisia ja sisälsivät pitkälti samat artikkelit. Otostutkimuksia olisi voitu käyttää laajasti systemaattisen kirjallisuuskatsauksen ohella, sillä lumipallohaun systemaattinen toteuttaminen voisi tukea kirjallisuuskatsausta (Wohlin 2014). Tämä olisi ollut erityisen viisasta, sillä tietokantahaun tuloksissa oli paljon kohinaa. Lumipallotutkimuksessa olisi sitä ollut todennäköisesti vähemmän. Näin ei kuitenkaan tehty, sillä resurssit eivät riittäneet siihen. Useamman tutkijan arviointi artikkelien sisällyttämisestä olisi myös hyödyttänyt tutkielmaa. Se olikin suosituksena esimerkiksi Petersenin ym. (2015) ohjeissa. Tämä olisi nostanut tutkielman toistettavuutta, sillä arviot eivät olisi perustuneet yhden tutkijan näkemykseen. Erityisesti opetus- ja viihdepelejä yhdistelevissä tutkimuksissa olisi useamman tutkijan mielipiteestä ollut hyötyä sen ollessa jossain määrin tulkinnanvaraista, onko kussakin tutkimuksessa tarpeeksi suuri viihdepelifokus.

Sen lisäksi palkinnon erottaminen muista pelimekaniikoista ja pelielementeistä oli hakuja vaikeuttava tekijä. Joitain palkinnoksi toisessa tutkimuksessa luokiteltavia mekaniikkoja ei välttämättä huomioida niiksi toisessa. Esimerkiksi Björkin ja Holopaisen (2005, s.107-110) tutkimuksessa resurssit käsiteltiin pelimekaniikkana, ei palkintona. Kuitenkaan ei olisi kovin järkevää toteuttaa hakua, jossa listataan suuri määrä erilaisia mahdollisesti palkinnoksi tulkittavia mekaniikkoja. Niinpä jatkotutkimuksessa kannattaisi keskittyä nimenomaan typologioihin tai yksittäisiin mekaniikkoihin, ei molempiin. Löydetyt palkintotyypit olivat jossain määrin mielivaltaisia ja kuten mallista 5 sekä tutkimuksesta ylipäätään voidaan huomioida etteivät niiden rajat ole kovin selkeitä edes yksittäisissä palkintotyypittelyissä. Täten palkintotypologia tutkimus kaipaa, tyypittelyä joka ei perustu asiantuntijoiden omaan subjektiiviseen määrittelyyn. Tällaista tutkimusta voitaisiin tehdä vaikkapa luomalla uusi tyypittely, jonka pohjustana käytetään sekä olemassa olevaa tutkimusta että erilaisia pelikokemusta mittaavia malleja. Tässä tutkimuksessa on luotu pohjaa tällaiselle tutkimukselle, sillä palkintotyyppejä on verrattu keskenään ja erilaisiin pelikokemuksen mittareihin. Uusi tyypittely voitaisiin luoda tämän tutkimuksen pohjalta erityisesti yhdistämällä tuotettu vertailu sopiviksi arvioituihin mittareihin, kuten GameFlown kriteereihin, PENS -vaatimukseen ja pelaajatyyppeihin.

6 Yhteenveto

Tässä tutkielmassa on luotu katsaus erilaisiin palkintotyyppeihin ja niiden suhteisiin. Ensimmäinen tutkimuskysymys keskittyy siihen millaisia erilaisia palkintotyyppittelyjä viihdepeleille on ylipäätään kehitetty. Sen vastauksena löydettiin monenlaisia erilaisia palkintotyyppittelyjä perustuen tyypillisesti joko luokiteltuihin mekaniikkoihin tai yksittäisiin mekaniikkoihin. Luokitellut mekaniikat tarkoittivat tyypittelyjä, jotka luokittelevat erilaiset pelimekaniikat tiettyihin kategorioihin, kuten kehuihin tai parannuksiin. Näistä tyypittelyistä keskeisimpiä olivat Hallfordin ja Hallfordin (2001) tyypittely ja sen muokkaukset, Wangin ja Sunin (2011) systeemit ja Rappin (2017) (2016) tyypittelyt.

Niiden erojen ja yhtäläisyyksien tutkiminen (K2) tuotti monia mielenkiintoisia tuloksia. Eriytyisesti moniin mekaniikkoihin perustuvat tyypittelyt sisälsivät sekä paljon yhtäläisyyksiä että eroja. Erityisen mielenkiintoiseksi osoittautuivat niiden hierarkkiset suhteet sekä toistensa kanssa ristiriidassa olevat tulkinnat, kuten kunniatyypin tulkinnan moninaisuus. Nämä suhteet esitellään tutkimuksessa syntyneessä mallissa (kuvio 5). Tämä malli on tärkein yksittäinen vastaus K2:teen.

K3 tutki, mitä käyttötarkoituksia eri tyypittelyillä on. Kullakin tyypittelyllä oli omat erikoisalansa, johon ne keskittyivät. Eriytyisesti yksittäisillä palkintotyypeillä tämä korostui. Esimerkiksi sitoumuspalkinnot analysoivat nimenomaan tätä yhtä palkintotyyppiä ja niinpä sitä kannattaa noudattaa, mikäli haluaa niitä peliinsä sisällyttää. Sama piti paikkansa esimerkiksi ajalle, saavutuksille ja satunnaisille palkinnoille. Joskin saavutukset ovat myös osana Wangin ja Sunin tyypittelyä ja vaatimus joillain alustoilla julkaisulle. Phillipsin ym. (2015) tutkimuksessa arvioiduissa 60 pelissä oli lähes jokaisessa kaikkia muita tyyppejä lukuunottamatta ylläpitoa ja kehuja. Tämä viittaisi siihen, että heidän tyypittelynsä on yleiskäyttöinen riippumatta palkintotyypeistä. Joskin he arvioivat hyvin arvosteltuja pelejä, jolloin on mahdollista että ne sisälsivät (lähes) kaikkia tyyppejä niiden hyvän arvion ansiosta, joskin mikäli laaja palkintokirjo teki peleistä parempia on silloin hyvä myös niitä käyttää. Samaan tapaan Rappin sekä Wangin ja Sunin tutkimuksien tyypit ovat kattavia, joka voidaan havaita niiden suhteesta Phillipsin ym. tyyppeihin. Niinpä niillä on laaja-alaisempia käyttötarkoituksia verrattuna yksittäisiin. Tämä ei kuitenkaan tarkoita, että ne olisivat tärkeämpiä, sillä niillä ei

esimerkiksi voida arvioida satunnaisien palkintojen satunnaisuutta ja sen merkitystä pelaajalle.

Kaikkiaan tutkielma onnistuu tehtävässään luoda vertailevan niputuksen olemassa olevista tyypittelyistä. Tutkielmassa esitelty malli (kuvio 5) luo katsauksen tyypittelyihin ja esittää niille keskeisen hierarkian sekä suhdekartan. Palkintotypologiatutkimus ei kuitenkaan ole vielä valmista. Tutkimuksessa on esitelty useita jatkotutkimuskohteita, jotka odottavat teki­jäänsä. Tutkielma on tehty heitä, pelisuunnittelijoita ja kaikkia muita pelitypologioista kiin­nostuneita varten.

Lähteet

- Apperley, T. ja E. Gandolfi. 2019. "Evaluating Gamer Achievements to Understand Player Behavior". Teoksessa *Data Analytics Applications in Gaming and Entertainment*, 15–32. CRC Press.
- Arksey, H. ja L. O'Malley. 2005. "Scoping studies: towards a methodological framework". *International journal of social research methodology* 8 (1): 19–32.
- Ballard, M. E ja R. Lineberger. 1999. "Video game violence and confederate gender: Effects on reward and punishment given by college males". *Sex Roles* 41 (7-8): 541–558.
- Bartle, R. 1996. "Hearts, clubs, diamonds, spades: Players who suit MUDs". *Journal of MUD research* 1 (1): 19.
- Björk, S. ja J. Holopainen. 2005. *Patterns in game design*. 1st ed. Game development series (Charles River Media (Firm)). Ebook Central SUPO/MUPO. Hingham, Mass.: Charles River Media. <https://ebookcentral.proquest.com/lib/jyvaskyla-ebooks/detail.action?docID=3135809>.
- Brereton, P., B. A. Kitchenham, D. Budgen, M. Turner ja M. Khalil. 2007. "Lessons from applying the systematic literature review process within the software engineering domain". *Journal of systems and software* 80 (4): 571–583.
- Calvillo-Gámez, E. H., P. Cairns ja A. L. Cox. 2010. "Assessing the Core Elements of the Gaming Experience". *Human-Computer Interaction Series*, 47.
- Carnagey, N. L. ja C. A. Anderson. 2005. "The effects of reward and punishment in violent video games on aggressive affect, cognition, and behavior". *Psychological science* 16 (11): 882–889.
- Cruz, C., M. D. Hanus ja J. Fox. 2017. "The need to achieve: Players' perceptions and uses of extrinsic meta-game reward systems for video game consoles". *Computers in Human Behavior* 71:516–524. ISSN: 0747-5632. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.08.017>. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0747563215300960>.

- Csikszentmihályi, M. 1990. *Flow : the psychology of optimal experience*. New York: Harper & Row.
- Deci, E. L. 1971. "Effects of externally mediated rewards on intrinsic motivation." *Journal of personality and Social Psychology* 18 (1): 105.
- Deci, E. L. ja R. M. Ryan. 2000. "The "What" and "Why" of Goal Pursuits: Human Needs and the Self-Determination of Behavior". *Psychological Inquiry* 11 (4): 227–268. <http://www.jstor.org/stable/1449618>.
- . 2008. "Self-Determination Theory: A Macrotheory of Human Motivation, Development, and Health". *Canadian Psychology* 49, numero 3 (elokuu): 182–185. <https://www.proquest.com/scholarly-journals/self-determination-theory-macrotheory-human/docview/220814261/se-2>.
- Denisova, A. ja E. Cook. 2019. "Power-ups in digital games: The rewarding effect of phantom game elements on player experience". Teoksessa *Proceedings of the Annual Symposium on computer-human interaction in Play*, 161–168.
- deSalas, K. ja I. Lewis. 2013. "Identifying types of Achievements". Teoksessa *Proceedings of CGAMES'2013 USA*, 23–30. IEEE.
- Donath, Judith. 2007. "Signals in Social Supernets". *Journal of Computer-Mediated Communication* 13, numero 1 (lokakuu): 231–251. ISSN: 1083-6101. <https://doi.org/10.1111/j.1083-6101.2007.00394.x>.
- Frommel, J. ja R. L. Mandryk. 2022. "Daily Quests or Daily Pests? The Benefits and Pitfalls of Engagement Rewards in Games", nide 6. CHI PLAY. New York, NY, USA: Association for Computing Machinery, lokakuu. <https://doi.org/10.1145/3549489>.
- Fullerton, Tracy. 2008. *Game design workshop : a playcentric approach to creating innovative games*. 2nd ed. Toimittanut Christopher Swain ja Steven S. Hoffman. Amsterdam: Elsevier/Morgan Kaufmann.
- Gazzard, A. 2011. "Unlocking the gameworld: The rewards of space and time in videogames". *Game Studies* 11 (1): 9–13.

- Hallford, N. 2001. *Swords & circuitry : a designer's guide to computer role playing games*. Toimittanut J. Hallford. Prima Tech's game development series. Roseville (Calif.): Prima Tech.
- Hamari, J. ja V. Eranti. 2011. "Framework for Designing and Evaluating Game Achievements." Teoksessa *Digra conference*, 10:9966. 1.224. Citeseer.
- Hamari, J. ja J. Tuunanen. 2014. "Player Types: A Meta-synthesis". *Transactions of the Digital Games Research Association* 1 (3): 29–53.
- Han, D. H., Y. S. Lee, K. C. Yang, E. Y. Kim, I. K. Lyoo ja P. F Renshaw. 2007. "Dopamine genes and reward dependence in adolescents with excessive internet video game play". *Journal of addiction medicine* 1 (3): 133–138.
- Iversen, I. 1992. "Skinner's early research: From reflexology to operant conditioning. American Psychologist, 47, 1318-1327". *American Psychologist* 47 (marraskuu): 1318–1328. <https://doi.org/10.1037/0003-066X.47.11.1318>.
- Jakobsson, M. 2016. "Achievements". Teoksessa *Debugging game history: A critical lexicon*, toimittanut H. Lowood ja R. Guins, 1–12. Cambridge, London: MIT Press.
- Johnson, D., M. Klarkowski, K. Vella, C. Phillips, M. McEwan ja C. N. Watling. 2018. "Greater rewards in videogames lead to more presence, enjoyment and effort". *Computers in human behavior* 87:66–74. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.05.025>.
- Kitchenham, B. ja S. Charters. 2007. *Guidelines for performing systematic literature reviews in software engineering*. Tekninen raportti. Keele Universeity, School of Computer Science, Mathematics ja University of Durham, Department of Computer Science.
- Koster, Raph. 2004. *Theory of Fun for Game Design*. Arizona, USA: Paraglyph Press. <https://ebookcentral.proquest.com/lib/jyvaskyla-ebooks/reader.action?docID=3384727>.
- Lange-Nielsen, F. 2011. "The Power-up Experience: A study of Power-ups in Games and their Effect on Player Experience." Teoksessa *DiGRA Conference*.
- Lewis, I., K. deSalas ja L. Wells. 2013. "Features of Achievement systems". Teoksessa *Proceedings of CGAMES'2013 USA*, 66–73. <https://doi.org/10.1109/CGames.2013.6632608>.

- Madigan, J. 2012. “Seven Psychological Sins of SimCite Social”. Viitattu 9. helmikuuta 2024. <https://www.psychologyofgames.com/2012/07/seven-psychological-sins-of-simcity-social/>.
- Maier, M. ja R. Harr. 2020. “Dark design patterns: An end-user perspective”. *Human Technology* 16, numero 2 (elokuu): 170–199. <https://www.proquest.com/scholarly-journals/dark-design-patterns-end-user-perspective/docview/2681456628/se-2>.
- McKernan, B., R. M. Martey, J. Stromer-Galley, K. Kenski, B. A. Clegg, J. E. Folkestad, M. G. Rhodes, A. Shaw, E. T. Saulnier ja T. Strzalkowski. 2015. “We don’t need no stinkin’badges: The impact of reward features and feeling rewarded in educational games”. *Computers in Human Behavior* 45:299–306.
- Montola, M., T. Nummenmaa, A. Lucero, M. Boberg ja H. Korhonen. 2009. “Applying game achievement systems to enhance user experience in a photo sharing service”. Teoksessa *Proceedings of the 13th International MindTrek Conference: Everyday Life in the Ubiquitous Era*, 94–97. MindTrek ’09. Tampere, Finland: Association for Computing Machinery. ISBN: 9781605586335. <https://doi.org/10.1145/1621841.1621859>. <https://doi.org/10.1145/1621841.1621859>.
- Mora-Zamora, R. ja E. Brenes-Villalobos. 2020. “Integrated Framework for Game Design”. Teoksessa *Proceedings of the IX Latin American Conference on Human Computer Interaction*. CLIHC ’19. Panama City, Panama: Association for Computing Machinery. ISBN: 9781450376792. <https://doi.org/10.1145/3358961.3358984>. <https://doi.org/10.1145/3358961.3358984>.
- Oyrry, J. 2008. “PS3 Trophies to be mandatory from January 2009”. Viitattu 15. joulukuuta 2023. <https://www.videogamer.com/news/ps3-trophies-to-be-mandatory-from-january-2009/>.
- Pedersen, M. K., N. R. Rasmussen, J. F. Sherson ja R. V. Basaiawmoit. 2017. “Leaderboard Effects on Player Performance in a Citizen Science Game”, 11:531–537.
- Petersen, K., R. Feldt, S. Mujtaba ja M. Mattsson. 2008. “Systematic mapping studies in software engineering”. Teoksessa *12th International Conference on Evaluation and Assessment in Software Engineering (EASE) 12*, 1–10.

- Petersen, K., S. Vakkalanka ja L. Kuzniarz. 2015. “Guidelines for conducting systematic mapping studies in software engineering: An update”. *Information and software technology* 64:1–18.
- Petticrew, M. ja H. Roberts. 2008. *Systematic reviews in the social sciences: A practical guide*. Malden, Massachussetts, USA: Blackwell Publishing.
- Phillips, C., D. Johnson, M. Klarkowski, M. J. White ja L. Hides. 2018. “The Impact of Rewards and Trait Reward Responsiveness on Player Motivation”. Teoksessa *Proceedings of the 2018 Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play*, 393–404. CHI PLAY ’18. Melbourne, VIC, Australia: Association for Computing Machinery. <https://doi.org/10.1145/3242671.3242713>.
- Phillips, C., D. Johnson ja P. Wyeth. 2013. “Videogame Reward Types”. Teoksessa *Proceedings of the First International Conference on Gameful Design, Research, and Applications*, 103–106. Gamification ’13. Toronto, Ontario, Canada: Association for Computing Machinery. ISBN: 9781450328159. <https://doi.org/10.1145/2583008.2583025>.
- Phillips, C., D. Johnson, P. Wyeth, L. Hides ja M. Klarkowski. 2015. “Redefining Videogame Reward Types”. Teoksessa *Proceedings of the Annual Meeting of the Australian Special Interest Group for Computer Human Interaction*, 83–91. OzCHI ’15. Parkville, VIC, Australia: Association for Computing Machinery. ISBN: 9781450336734. <https://doi.org/10.1145/2838739.2838782>.
- Phillips, C. J. 2018. “Video game reward types and the player experience”. Tohtorinväitös-kirja, Queensland University of Technology.
- Prook, J., J. Dirk ja S. Gualeni. 2015. “The negative effects of praise and flattery”. Teoksessa *Proceedings of the 10th International Conference on the Foundations of Digital Games (FDG 2015)*. ACM.
- Rapp, A. 2016. “The value of rewards: Exploring world of warcraft for gamification design”. Teoksessa *Proceedings of the 2016 Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play Companion Extended Abstracts*, 253–259.

- Rapp, A. 2017. "From Games to Gamification: A Classification of Rewards in World of Warcraft for the Design of Gamified Systems". *Simulation & Gaming* 48 (3): 381–401. <https://doi.org/10.1177/1046878117697147>.
- Rigby, S. ja R. Ryan. 2007. "The player experience of need satisfaction (PENS): an applied model and methodology for understanding key components of the player experience". <http://www.immersyve.com/?wpdmdl=8283>.
- Ryan, R. M., C. S. Rigby ja A. Przybylski. 2006. "The motivational pull of video games: A self-determination theory approach". *Motivation and emotion* 30:344–360.
- Saiger, M. J. ja B. D. A. Khaleque. 2022. "What Factors Do Players Perceive as Methods of Retention in Battle Royale Games?" *Press Start* 8 (2): 66–87.
- Salen, K. ja E. Zimmerman. 2004. *Rules of play : game design fundamentals*. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Staples, M. ja M. Niazi. 2007. "Experiences using systematic review guidelines". *Journal of Systems and Software* 80 (9): 1425–1437.
- Steam. 2024a. "Käyttäjän Lumi Slay the Spire -pelin saavutukset". Viitattu 30. maaliskuuta 2024. https://steamcommunity.com/id/lumi_orkidea/stats/646570/achievements/.
- . 2024b. "Käyttäjän Lumi Steam-profilini". Viitattu 30. maaliskuuta 2024. https://steamcommunity.com/id/lumi_orkidea/.
- Stegner, B. 2021. "What Are PlayStation Trophies and What Do They Do". Viitattu 15. joulukuuta 2023. <https://www.makeuseof.com/what-are-playstation-trophies-what-do-they-do/>.
- Sweetser, P. ja P. Wyeth. 2005. "GameFlow: a model for evaluating player enjoyment in games". *Computers in Entertainment (CIE)* 3 (3).
- Sweetser, Penelope, Daniel Johnson, Peta Wyeth, Aiman Anwar, Yan Meng ja Anne Ozdowska. 2017. "GameFlow in Different Game Genres and Platforms". *Comput. Entertain.* (New York, NY, USA) 15, numero 3 (huhtikuu). <https://doi.org/10.1145/3034780>.
- Talja, A. 2023. "Video game achievements". Tutkielma, Turun yliopisto.

- Ubisoft. 2024. "Rainbow Six Siege Stats -palvelu". Vaatii Ubisoft kirjautumista. Viitattu 30. maaliskuuta 2024. <https://www.ubisoft.com/en-us/game/rainbow-six/siege/stats/summary/>.
- Wang, H. ja C. T. Sun. 2011. "Game reward systems: Gaming experiences and social meanings." Teoksessa *DiGRA conference*, nide 114.
- Weinstein, A. M. 2010. "Computer and video game addiction—a comparison between game users and non-game users". *The American journal of drug and alcohol abuse* 36 (5): 268–276.
- Wohlin, C. 2014. "Guidelines for snowballing in systematic literature studies and a replication in software engineering". Teoksessa *Proceedings of the 18th international conference on evaluation and assessment in software engineering*, 1–10.
- Yee, N. 2005. "Motivations of Play in MMORPGs." Teoksessa *DiGRA Conference*.
- Yin, M. ja R. Xiao. 2022. "The Reward for Luck: Understanding the Effect of Random Reward Mechanisms in Video Games on Player Experience". CHI '22. New Orleans, LA, USA: Association for Computing Machinery. ISBN: 9781450391573. <https://doi.org/10.1145/3491102.3517642>.
- Zachrisson, J., G. Storrø ja C. Boks. 2012. "Using a guide to select design strategies for behaviour change; Theory vs. Practice". Teoksessa *Design for Innovative Value Towards a Sustainable Society: Proceedings of EcoDesign 2011: 7th International Symposium on Environmentally Conscious Design and Inverse Manufacturing*, 362–367. Springer.
- Zagal, J. P., S. Björk ja C. Lewis. 2013. "Dark patterns in the design of games". Teoksessa *Foundations of Digital Games 2013*.
- Zapata-Cáceres, M. ja E. Martín-Barroso. 2021. "Applying game learning analytics to a voluntary video game: Intrinsic motivation, persistence, and rewards in learning to program at an early age". *IEEE Access* 9:123588–123602.

Liitteet

A Hakulausekkeet

Taulukko 1: Scopus haut

ID	Haku	Lkm.	Kommentti
S1	(reward OR rewards) AND ("video games" OR games OR "computer games") AND ("player experience" OR "game experience")	1K	Paljon tuloksia, monista eri näkökannoista. Ei vahvaa palkintofookusta. Yritetään korostaa palkintoja muokkaamalla hakua
S2	("videogame reward" OR "videogame rewards") AND ("player experience" OR "game experience")	21	Hyvä määrä tuloksia. "video game" lisättiin palkinnon eteen, sen läsnäolon ansiosta aiemmin löydettyssä kirjallisuudessa. Sisältää tärkeitä artikkeleita. Kuitenkin tehdään enemmän hakuja sekä validoimiseksi että paremman artikkelilyymärryksen saamiseksi.
S3	("game reward" OR "game rewards") AND ("player experience" OR "game experience")	64	Laajempi "game" -termi käyttöön. Läsnä jälleen pääosin ei relevantteja artikkeleita.
S4	(("game reward" OR "game rewards") OR ("videogame reward" OR "videogame rewards") AND ("player experience",OR "game experience")	73	Yhdistelmä edellisestä kahdesta hausta. Jälleen relevantit artikkelit läsnä ja esillä. Vaikuttaa siltä, että "videogame reward" on hyvä termi hakuja varten.

S5	(reward OR rewards) AND ("video games" OR games OR "computer games") AND ("player experience",OR "game experience") AND NOT learning AND NOT medicine AND NOT narrative	98	Alkuperäinen haku, mutta toistuvat liittymättömät teemat on rajattu pois.
S6	(reward OR rewards) AND ("video games" OR games OR "computer games") AND ("player experience" OR "game experience") AND NOT learning AND NOT medicine AND NOT narrative AND NOT psychology	24	Psykologia rajattu pois. Tämä haku rajaa liikaa, sillä iso osa halutuista artikkeleista käsittelee psykologiaa jollain tasolla.
S7	(reward OR rewards) AND ("video games" OR games OR "computer games") AND ("player experience" OR "game experience") AND NOT learning AND NOT medicine AND NOT narrative AND NOT marketing)	72	"Marketing" -aihealue rajattu pois. Silmäilemällä haun S5 tuloksia huomioitiin sen olevan toistuva teema, joka ei sisälly aiheeseen.
S8	("game reward system" OR "reward classification" OR "reward types") AND videogame	90	Vaihdettiin yksinkertainen "game reward" tai "games AND rewards" haku kirjallisuudessa toistuviin avainsanoihin. "Game reward system" -termissä "game" -termi pidettiin mukana, sillä "reward system" -termi on muillakin aloilla käytössä.

S9	("game reward system" OR "reward classification" OR "reward types") AND ("video game" OR "digital game" OR "computer game")	239	Lisättiin synonyymejä peli-sanalle. Paljon uusia ja hyviä tuloksia.
S10	("game reward system" OR "reward classification" OR "reward types") AND ("video game" OR videogame OR "digital game" OR "computer game") AND NOT in-title: learning OR addiction OR violence	201	Yritettiin lisätä liittymättömien aiheiden poisrajausta otsikoista kohinan vähentämiseksi. Ei toiminut kovin hyvin. Sen lisäksi lisättiin termi "videogame" yhteen sen ollessa käytetty joissain artikkeleissa.
S11	("game reward system" OR "reward classification" OR "reward types" OR "reward typologies") AND ("game design")	180	Kokeiltiin "game design" hakusanoilla tulokset hyviä ja sisältävät kaikki keskeisimmät artikkelit

Taulukko 2: Scholar haut

ID	Haku	Lkm.	Kommentti
G1	(reward OR rewards) AND ("video games"OR games OR "computer games") AND ("player experience"OR "game experience")	16K	Sama aloitushaku kuin Scopuksella (S1). Paljon tuloksia, mutta hyvä keskittyminen aiheeseen, sillä juuri tällaisia artikkeleita haetaan. Yritetään kuitenkin muokata hakua niin että se sisältää vähemmän tuloksia.
G2	("videogame reward" OR "videogame rewards") AND ("player experience" OR "game experience")	45	Sama haku kun Scopuksella (S2). Samaan tapaan paljon vähemmän, mutta todella osuvia tuloksia.

G3	(reward OR rewards) AND ("video games" OR games OR "computer games") AND ("player experience" OR "game experience") -learning, -medicine -narrative	1.3K	Jälleen huono keskittyminen aiheeseen. Ei juurikaan palkintofokusta.
G4	("reward" OR "rewards") AND (video games OR games OR computer games) AND ("player experience" OR "game experience") -learning, -medicine, -narrative, -ethics, -violence, -gambling, -sound	399	Yritettiin muokata hakua G3 rajaamalla erilaisia läsnä olevia epärelevantteja aiheita. Ikävä kyllä tulokset eivät ole varsinaisesti parempia. Scholar löytää haulla liikaa aiheeseen liittymättömiä tuloksia liikojen rajoitusten puolestaan hävittäessä hyvät artikkelit.
G5	("game reward system" OR "reward classification" OR "reward types") AND videogame	425	Haku S8. Tulokset vaikuttavat erinomaisilta silmäily arvioilla. Niitä on kuitenkin liikaa gradu-tason tutkielmaan. Pyritään rajaamaan.
G6	("game reward system" OR "reward classification" OR "reward types") AND video game AND ("game experience" OR "player experience")	139	Haku G5 mutta lisättiin "game" - ja "player experience" -termit paremman rajoituksen tekemiseksi.
G7	("game reward systems" OR "reward classification" OR "reward types" OR "reward typologies") AND ("game design")	545	Kokeiltiin hakea avainsanoilla "game design". Huomattiin, että "game reward system" -termin pitää olla monikossa optimaalisten tuloksien saamiseksi. Tuloksia kuitenkin hieman liikaa.

G8	("game reward systems" OR "reward classification" OR "reward types" OR "reward typologies") AND ("game design") AND ("videogame" OR "digital game" OR "video game" OR "computer game")	437	Lisättiin pelisanat hakuun tulosten rajoittamiseksi. Kuitenkin vielä hieman liikaa artikkeleita
G9	("game reward systems" OR "reward classification" OR "reward types" OR "reward typologies") AND ("game design") AND ("videogame" OR "digital game" OR "video game" OR "computer game"), -bachelor, -master's, -"serious gaming"	323	Rajattiin pois gradut ja kandit sekä "serious gaming" -termiä käyttävät artikkelit
G10	("game reward systems" OR "reward classification" OR "reward types" OR "reward typologies") AND ("game design") AND ("videogame" OR "digital game" OR "video game" OR "computer game"), -"degree of", -"serious gaming"	219	Edellisellä haullla suuri osa sopivista tuloksista oli pro gradu -tutkielmia. Lisätään tutkinto sana poistettuihin termeihin niiden vähentämiseksi.

Taulukko 3: IEEE haut

ID	Haku	Lkm.	Kommentti
----	------	------	-----------

I1	(reward OR rewards) AND ("video games" OR games OR "computer games") AND ("player experience" OR "game experience")	34	Vähän tuloksia, joiden joukossa pari, joita ei ollut läsnä Scopuksella tai Scholarilla.
I2	videogame reward	11	Muutama hyödyllinen tulos. Yritetään laajentaa hakua.
I3	(reward OR rewards) AND (game experience OR player experience)	506	Huono fokus, paljon oppimiseen liittyviä artikkeleita. Koitetaan rajata ne pois.
I4	(reward OR rewards) AND (game experience OR player experience) NOT learning	142	Yhä huono keskittyminen. Aiheet eivät juurikaan keskity palkintoihin, mutta ovat sen verran haarautuvia että niiden rajaaminen pois olisi vaikeaa. Hylätään IEEE tai käytetään Hakua numero 2.
I5	(reward OR rewards) AND (video games OR games OR computer games) AND (player experience OR game experience)	476	I1 haku mutta ilman "-operaattoreita. Muutamia hyviä ja mielenkiintoisia artikkeleita, jotka eivät välttämättä läsnä muissa kirjastoissa. Kokeillaan kuitenkin rajata epärelevantteja artikkeleita, kuten oppimisasihteita.
I6	(reward OR rewards) AND (video games OR games OR computer games) AND ("player experience" OR "game experience") NOT learning	19	Suhteessa vähän relevantteja artikkeleita. Paljon artikkeleita karsiutui, mutta tulokset eivät silti oikeastaan vaikuta sen paremmilta kuin haussa I5.

I7	game reward	3.5K	I2 mutta laajemmalla "game" -termillä. Hyviä artikkeleita alkuun, joita ei välttämättä läsnä muilla hauilla mutta nopeasti laskevat relevanttiudessa.
I8	reward types OR reward mechanisms	6.5K	Edellisen haun uusien tulosten perusteella tehty haku. Ei tuottanut hyviä tuloksia.
I9	(reward types OR reward mechanisms) AND (player experience OR game experience)	143	I8 haku, mutta pelikokemus lisätty hakutermeihin keskityksen parantamiseksi. Tuotti muutaman tutun hyvän artikkelin, mutta pääosin keho tulos.
I10	game reward AND (player experience OR game experience)	476	I7 haku lisätyillä kokemus hakusanoilla. Tulokset eivät kuitenkaan erityisen hyviä ensimmäistä muutamaa lukuunottamatta.
I11	game reward system OR reward classification OR reward types AND video game OR videogame OR digital game OR computer game	46K	Palattiin IEEE:n arviointiin. Todettiin että IEEE:n tulokset keskittyvät enemmän teknologisiin kehityksiin kuin ludologiaan. Tulokset siis muutamaa yhteistä artikkeleita muiden tietokantojen kanssa lukuunottamatta hyödyttömiä.

B Vastaavien tutkimusten haku

Taulukko 4: Vastaavien tutkimuksien haut

ID	Haku	lkm.	Kommentti
----	------	------	-----------

G1a	rewards AND games AND review	692K	Liikaa tuloksia, mutta alustavasti näyttää hyvältä. Aiheeseen liittyvät tutkimukset jossain määrin samoja kuin artikkelihauissa. Ei sisällä aiheeseen liittyviä katsauksia.
G2a	rewards AND games AND "literature review"	116K	Nyt paljon enemmän kirjallisuuskatsauksia, joskin tuloksia yhä liikaa. Ensimmäisten sivujen silmäilyllä ei tätä tutkielmaa vastaavia tuloksia. Sen sijaan suurin osa tuloksista koskee pelillistämistä, oppimista tai hyötypelejä. Kokeillaan rajata nämä aihealueet pois.
G3a	rewards AND games AND "literature review", -"serious games", -learning, -gamification	25.9K	Opetusaiheet vaihtuivat ekonomisiksi sekä terveydellisiksi. Pyritään tarkentamaan hakua lisäämällä "games" -sanan eteen "video" sekä rajamalla addiktioaiheet pois.
G4a	("videogame rewards" OR ("reward systems" AND "video game")) AND "literature review", -"serious games", -learning, -gamification, -addiction	39	Ei sisällä oikeastaan mitään tähän tutkielmaan liittyvää. Yritetään muokata hakua G3a suppeammaksi.
G5a	(reward OR rewards) AND ("game experience" OR "player experience") AND ("literature review" OR "mapping study"), -"serious games", -learning, -gamification	361	Lisättiin pelikokemus termit paremman filteröinnin aikaansaamiseksi. Lisättiin myös kartoitukset niiden yhtäläisyyksien katsauksen kanssa johdosta.
G6a	(reward OR rewards) AND ("game experience" OR "player experience") AND ("literature review" OR "mapping study"), -"serious games", -learning, -gamification, -narrative	217	Kieleksi valittiin vain englanti aiemmissa hauissa oli ollut kaikki kielet. Tämän lisäksi rajattiin narratiivi pois. Silmäilyn jälkeen ei tätä tulosta vastaavia artikkeleita.
G7a	("reward mechanism" OR "reward system" OR "reward classification") AND (games OR game) AND ("literature review" OR "mapping study") AND ("game experience" OR "player experience")	762	Silmäilemällä ensimmäisiä tuloksia huomattiin Phillipsin tekemä tohtorin väitöskirja, joka vaikutti käsittelevän hyvinkin pitkälti samaa aihealuetta ja sisälsi kirjallisuuskatsaus osuuden.

G8a	Sama kuin G7a mutta filterillä vain kirjallisuuskatsaukset mukaan	64	Lisättiin hakuun G7a filteri, joka antaa vain kirjallisuuskatsaukset. Tuloksia nyt huomattavasti vähemmän. Suurin osa koskee hyötypelejä, eivätkä nekään sisällä palkintojen kategoriointia.
-----	---	----	--

C Taulukko valituista artikkeleista

Taulukko 5: Valitut artikkelit

Tekijä(t)	Otsikko	V	Tyyppi	Palkintotyytit	Aihe
Frommel, J. ja Mandryk, R. L.	Daily Quests or Daily Pests? The Benefits and Pitfalls of Engagement Rewards in Games	2022	KT	Sitoumuspalkinnot	Sitoumuspalkinnot ja niihin liittyvät teemat sekä niiden merkitys motivaation ja intohimon säätelyyn.
Yin, M. ja Xiao, R.	The Reward for Luck: Understanding the Effect of Random Reward Mechanisms in Video Games on Player Experience	2022	HT	Satunnaiset palkinto-mekaniikat (RRM)	RRM suhde pelikokemukseen
Denisova, A. ja Cook, E.	Power-ups in digital games: The rewarding effect of phantom game elements on player experience	2019	KoT	Nostotehosteet (power-up)	Nostotehosteiden suhde pelikokemukseen ja pelissä suoriutumiseen
Phillips, C. ym.	The impact of rewards and trait reward responsiveness on player motivation	2018	KoT	Pääsy, parannukset, ylläpito, kunnia, keuhut, aistimuksellinen palaute	Eri palkintotyyppien vaikutus pelikokemukseen, sekä niiden yhteys yksilön palkinto motivoituneisuuteen.

Johnson, D. ym.	Greater rewards in videogames lead to more presence, enjoyment and effort	2018	KoT	Pääsy, parannukset, ylläpito, kunnia, keuhut, aistimuksellinen palaute	Miten palkintojen monimuotoisuus ja määrä vaikuttaa viihdepeleissä?
Rapp, A.	From Games to Gamification: A Classification of Rewards in World of Warcraft for the Design of Gamified Systems	2017	AE ja E	Mahdollistava, vaihdettava, joustava	Muodostaa uudet palkintotyypit WoW:in pohjalta
Cruz, C., Hanus, MD., ja Fox, J.	The need to achieve: Player's Perceptions and uses of extrinsic Meta-game reward systems For video game consoles	2017	KRT	Saavutukset	Pelaajien näkemykset saavutuksiin
Pedersen, M. K. ym.	Leaderboard effects on player performance in a citizen science game	2017	KoT	Tulostaulukot (leaderboards)	Tulostaulukkojen vaikutus panostukseen mitattuna uudelleenpelattavuudella
Rapp, A.	The Value of Rewards: Exploring World of Warcraft for Gamification Design	2016	AE ja E	Mahdollistava, vaihdettava, subjektiivinen	Esittää alustavat tulokset ja luokituksen WoW:n palkinnoille
Phillips, C. ym.	Redefining videogame reward types	2015	KRT ja AA	Pääsy, parannukset, ylläpito, kunnia, keuhut, aistimuksellinen palaute	Testaa aiemmin määritettyjen uudistettujen palkintotyyppien luotettavuutta ja validiteettiä, sekä tutkii niiden kattavuutta olemassa olevien pelien palkintoja vertaamalla.

McKernan, B. ym.	We don't need no stinkin' badges: The impact of reward features and feeling rewarded in educational games	2015	KoT	Monia, erityisesti kunnia	Vertaa korkea- ja matalapalkintoisen pelin vaikutusta palkitukseksi tulemisen tunteeseen
Lewis, I., DeSalas K., ja Wells, L.	Features of Achievement systems	2013	AA	Saavutukset	Kuvaa saavutussysteemien rakennetta ja olemusta
de Salas, K. ja Lewis I.	Identifying Types of Achievements	2013	AA	Saavutukset	Tyypittelee saavutuksia
Gazzard, A.	Unlocking the Gameworld: The Rewards of Space and Time in Video-games	2011	AA	Kunnia/illuusio, aika, paikka, valheellinen	Laajentaa Hallfordin ja Hallfordin sekä Björkin ja Holopaisen palkintokategorioita uusilla paikkaan ja aikaan perustuvilla tyypeillä
Wang, H. ja Sun C.-T.	Game reward systems: Gaming experiences and social meanings	2011	AA	Piste, kokemuspiste, esineitä antavat systeemit, resurssit, saavutukset, palauteviesitit, tarina-animaatiot ja -kuvat, avausmekaniikat	Tyypittelee palkintoysteemejä
Phillips, C., Johnson, D. ja Wyeth, P., ym.	Videogame reward types	2013	AA	Pääsy, parannukset, ylläpito, kunnia, aistimuksellinen palaute, positiivinen palaute Sekä: Ajoitettu, muuttuva, pysyvä, kulutettava	Phillipsin ym. alkuperäinen ehdotettu muunnos Hallfordin ja Hallfordin tyyppeihin, esittelee myös keston perustuvan tyypittelyn

Mora-Zamora, R. ja Brenes-Villalobos, E.	Integrated Framework for Game Design	2019	ST	Toistuvat, ajoittaiset, pysyvät, lopulliset	Kehittää pelisuunnittelumallin, jossa mukana palkintotyyppejä
Prook, J. ym.	The negative effects of praise and flattery	2015	KoT	Kehut	Testaa kehujen vaikutusta pelissä suorittamiseen ja arvioon pelistä
Jakobsson, M. Kirja: Lowood, H. ja Guins, R.	Achievements	2016	Hi	Saavutukset	Saavutusten historia
Saiger, M. J. ja Khaleque, B. D. A.	What Factors Do Players Perceive as Methods of Retention in Battle Royale Games?	2022	HT	Pääsy, Kokemuspiste, sitoumus	Tutkii Battle Royal-pelien pelaajapysyvyyttä
Apparley, T. ja Gandolfi E. Kirja: Wallner, G.	Evaluating Gamer Achievements to Understand Player Behavior	2019	GT	Saavutukset	Saavutusten käyttö pelin kehittäjien yhteydessä sekä pelaajien suhtautuminen niihin
Hallford, N. ja Hallford J.	Swords & circuitry a designer's guide to computer role playing games	2001	N/A	Kunnia, ylläpito, pääsy, parannukset	Esittelee uuden tyyppittelyn
Björk, S. ja Holopainen J.	Patterns in game design	2005	ST	Illuusiomaiset, pelinulkoiset seuraukset	Esittelee erilaisia suunnittelumalleja, joista osa on sovellettavissa palkintotyypeiksi

Palkintotyypit sarake tarkoitti tutkimuksessa luotuja tai analysoituja palkintotyyppejä. Tutkimustyypeistä käytetyt lyhenteet ovat:

- HT = haastattelututkimus, haastateltiin koehenkilöitä, ilman kokeellista osuutta
- KT = kyselytutkimus, toteutettiin kysely, ilman kokeellista osuutta
- KoT = kokeellinen tutkimus, tutkimukset, joissa oli kokeellinen osuus, sisälsivät usein myös kyselyitä tai haastatteluja
- AE = autoetnografia
- E = etnografia
- KRT = kohderyhmätutkimus, kohderyhmään perustuvat tutkimukset
- AA = asiantuntija-arvio, asiantuntijan arvioon perustuvat tutkimukset
- ST = suunnittelututkimus, artefaktin suunnitteleva ja luova tutkimus
- GT = grounded theory, teorian luova tutkimus
- Hi = historiallinen, erikoistapaus, sillä yksi lähde perustui historian tutkimukseen.
- N/A = Teos ei ollut tutkimus tai vertaisarvioitu, mutta oli muuten merkittävä palkintotypologiatutkimuksen kannalta.

Tutkimustyyppi perustui käytettyjen tutkimusten menetelmäosuuksiin ja se pyrkii luokittelemaan tutkimukset niissä esitettyjen tutkimustyyppien perusteella. Joissain tutkimuksissa käytettiin useampaa tutkimustyyppiä. Ne joko sisälsivät kaksi eri osiota, joissa käytettiin eri tyyppisiä tutkimuksia (kuten Phillipsin ym. Redefining reward types -tutkimus (2015)) tai niiden löydökset perustuivat yhtäläillä kahteen eri tyyppiin (kuten Rappin tutkimukset). Kokeelliset- ja kohderyhmätutkimukset saattoivat sisältää haastatteluja tai kyselyitä, mutta niitä ei kuitenkaan luokiteltu kyseisiin luokkiin. Mikäli tutkimus olisi käyttänyt esimerkiksi haastattelua ilman kokeellista osuutta ja kokeellista tutkimusta näin oltaisiin tehty.

D Hylätyt artikkelit, joita harkittiin tutkimukseen

Taulukko 6: Hylätyt artikkelit

Tekijä(t)	Otsikko	V	Hylkäyksen syy
Kahila, J. ym.	A Typology of Metagamers: Identifying Player Types Based on Beyond the Game Activities	2023	Ei tutki palkintotyyppiä

Ayoup, P. ym.	Achievement Unlocked: A Case Study on Gamifying DevOps Practices in Industry	2022	Ei käsittele pelejä
Wu, X. ja Santana, S.	Impact of Intrinsic and Extrinsic Gaming Elements on Online Purchase Intention	2022	Käsittelee verkkokaup- pasovelluksia
Shi, Q. ym.	Incentive Scoring Mechanism Design in Battle Royale Games	2021	Kehittää uusia pistey- tysmekaniikkoja ei niinkään luokitelmia
Bandeira Romão Tomé, N., ym.	Risking Treasure: Testing Loss Aversion in an Adventure Game	2020	Ei suoraan koske pal- kintoja vaan tappioiden välttelyä
Sweetser, P. ja Aitchison, M.	Do Game Bots Dream of Electric Rewards?	2020	Ei analysoi palkinto- tyyppejä
Patzer, B. ym.	Developing a Model of Video Game Play: Motivations, Satisfaction, and Continuance Intentions	2020	Ei palkintotyyppettä
Ravonirison, A. ja Benito C.	Mobile games: players' experiences with in-app purchases	2019	Ei luokituksia
Zhao, F. ja Guo, D.	Rewards in gamification	2019	Analysoi ainoastaan pelillistämisenäkemyksiä
Iten G. H. ym.	Does a prosocial decision in video games lead to increased prosocial real-life behavior? The impact of reward and reasoning	2018	Ei palkintotyyppettä
Peayton, C. ym.	The effectiveness of using in-game cards as reward	2017	Analysoi ainoastaan oppimista

Jakobsson, M. ja Sotamaa O.	Special Issue – Game Reward Systems	2011	Esipuhe palkintoja käsittelevälle julkaisulle
Yin, J. T.	How subtle design in video games impacts player experience: Qualitative studies regarding two video game design features	2022	Opinnäytetyö
Katti, A. R. ym.	ENGINEERING DESIGN DOCUMENT - CSCI527	2021	Käyttää palkintotyyppi termiä, mutta tarkoittaa sillä vain mallin sisäistä palkintojen jakoa
de Moraes Neto, E. P.	Affordances and structures of risks and rewards: A case study of Clash Royale	2017	Analysoi riskien ja palkintojen suhdetta ei niinkään palkintotyyppiä
Jaworska, A.	Growth mindset in video games	2021	Opinnäytetyö
Saini, N. ja Hodgins, D.C.	Investigating gaming structural features associated with gaming disorder and proposing a revised taxonomical model: A scoping review	2023	Addiktioaiheesta
Sailer, M. ym.	How gamification motivates: An experimental study of the effects of specific game design elements on psychological need satisfaction	2017	Analysoitua elementtejä ei käsittelevä palkintotyyppittely, vaikka osa elementeistä laskettavissa palkinnoiksi kuten pisteet.

Martins D. ym.	Motivation and flow experience as crucial factors in the completion of narrative games	2023	Sisältää joitain tähän tutkielmaan liittyviä elementtejä. Ei kuitenkaan varsinaisesti tutki niitä palkintoina.
Wang, H. ja Sun C.-T.	Mental State Transition in Gaming Experiences	2020	Mainitsee Wangin ja Sunin (2011) tyypittelyn, mutta ei muuten tutki palkintotyyppettä.