

Timo Järvinen

**SOSIAALISEN VUOROVAIKUTUKSEN VAIKUTUS
VERKKOPELIKOKEMUKSEEN**



JYVÄSKYLÄN YLIOPISTO
INFORMAATIOTEKNOLOGIAN TIEDEKUNTA
2020

TIIVISTELMÄ

Järvinen, Timo

Sosiaalisen vuorovaikutuksen vaikutus verkkopelikokemukseen

Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto, 2020, 24 s.

Tietojärjestelmätiede, kandidaatintutkielma

Ohjaaja: Clements, Kati

Tässä tutkielmassa selvitetään miten sosiaalinen vuorovaikutus vaikuttaa pelikokemukseen. Tutkimusmenetelmänä on kirjallisuuskatsaus. Tutkielma alkaa siitä, mitä videopeli ja pelaaminen ovat. Todetaan, että videopeli on virtuaalinen peli, jota pelataan jonkin audiovisuaalisen laitteen kautta vapaaehtoisesti. Videopeli on sääntöineen sekä toimintamalleineen erillään tosimaailmasta. Tämän jälkeen tutkittiin, mikä motivoi pelaamaan videopelejä ja mitkä kaikki tekijät vaikuttavat pelikokemukseen. Pelikokemuksen muodostumiselle löydettiin laaja kirjo vaikuttavia tekijöitä, vaihdellen erilaisista hauskan käsitteistä haasteisiin ja itseilmaisuuksiin. Lopulta perehdyttiin siihen, miten sosiaalinen vuorovaikutus vaikuttaa pelikokemukseen. Lopputuloksena todettiin vaikutuksen olevan vaihteleva ja riippuvainen peligenrestä, käytettävästä teknologiasta ja pelaajan ominaisuuksista. Yhteisenä tekijänä tutkittavassa kirjallisuudessa on vuorovaikutuksen hyödyllisyys verrattuna sen puuttumiseen.

Asiasanat: Pelikokemus, moninpeli, sosiaalinen vuorovaikutus, verkkomoninpeli, flow, immersio

ABSTRACT

Järvinen, Timo

The effects of social interaction to online game experience

Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto, 2020, 24 p.

Information Systems, Bachelor's Thesis

Supervisor: Clements, Kati

The purpose of this study is to find out how social interaction affects online game experience. The research method of this study is literature review. The study begins from explaining what video games are and what play is. It is discovered that videogame is a game that is played through an audiovisual device and by players' free will. A video game with its rules and procedures exists apart from the real world. After that it was studied what motivates players to play video games and what affects game experience. Wide spectrum of factors was found for the formation of player experience ranging from different kinds of fun to challenges and expressing oneself. In the end it was studied how social interaction affects online game experience. The conclusion was that the effect varies depending on the genre of the game, the devices being used and of the personal features of the player. One common factor was present through the study. The effects of social interaction in video games was found to be beneficial in relation to no communication.

Keywords: game experience, multiplayer, social interaction, online multiplayer game, flow, immersion

KUVIOT

KUVIO 1 Bartlen pelaajaluokat (1996)	13
KUVIO 2 Pelaajien motivaatiot ja alakomponentit (Nick Yee, 2006).....	13

TAULUKOT

TAULUKKO 1 GameFlow-malli (Sweetser & Wyeth, 2005)	16-17
TAULUKKO 2 Pelikokemuksen elementtien yhteisvaikutukset sosiaalisen interaktion kanssa	18

SISÄLLYS

TIIVISTELMÄ
ABSTRACT
KUVIOT
TAULUKOT

1.	JOHDANTO	6
2.	VERKKOVIDEOPELIN MÄÄRITELMÄ JA LÄHEISET KÄSITTEET	8
	2.1 Peli ja pelaaminen	8
	2.2 Videopeli	9
	2.3 Verkko ja moninpelaaminen	10
3.	PELAAJAT JA PELIKOKEMUS	12
	3.1 Pelaajaluokat	12
	3.2 Pelikokemus	14
4.	SOSIAALISEN VUOROVAIKUTUKSEN VAIKUTUS PELIKOKEMUKSEEN	18
5.	YHTEENVETO	21

LÄHTEET

1. JOHDANTO

Pelit ja pelaaminen ajanvietteenä ja ilmiönä ovat kasvava aihe ja koskettavat kasvavissa määrin lapsia, nuoria ja aikuisia (Statista, 2020, Järvinen, Heliö & Mäyrä, 2002). Ilmiön kasvaessa ja arkistuessa, sen osa-alueita ja vaikutuksia tulisi tutkia ja ymmärtää paremmin. Ala on tutkimuskohteena uudehko ja dataa on enemmän, kuin mitä sitä ehditään käsitellä. Tutkimusta voidaan hyödyntää uusien pelien ja peleihin liittyvien yhteisöpalvelujen suunnittelussa ja tutkimus antaa paremman ymmärryksen siitä, mitä pelit ja pelaaminen ovat. Tässä tutkielmassa keskitytään pelin sisällä tapahtuvaan vuorovaikutukseen pelaajien toistensa ja tekoälyn kesken virtuaalisissa ympäristöissä ja sen vaikutuksesta pelikokemukseen. Tutkielmassa ei siis keskitytä samassa fyysisessä tilassa mahdollisesti tapahtuvaan vuorovaikutukseen muuten kuin mahdollisena psykologisena taustatekijänä pelikokemukseen liittyen, kuten mielialaan vaikuttavana taustameluna.

Pelit tarjoavat sosiaalista interaktiota, tervehenkistä kilpailua, kanssaoppimista, ystäväystymistä, luovaa itseilmaisua, eri identiteettien kokeilua, ovat tapa rentoutua ja tarjoavat tavan käsitellä vaikeita tunteita (Egenfeldt-Nielsen, Simon, Tosca, 2012). Pelaamista tutkittaessa keskitytään usein esimerkiksi taloudellisiin tekijöihin. Tällaiset motivaattorit pelien tutkimiseen ovat relevantteja, kyseessä on voimakkaasti kasvava ilmiö, jolla on myös merkittäviä taloudellisia vaikutuksia, mutta ennen kaikkea ne ovat vakuutus siitä, että pelejä pelataan yhtäkkiä paljon enemmän ja erityisesti yhdessä. On olemassa taloudellisia ja teknisiä syitä tälle pelihallien ajan jälkeiselle, sosiaalisen pelaamisen uudelleen nousulle, mutta ne eivät täysin selitä äkillistä noususuhdannetta online-pelaamisessa, joka vaihtelee rennoista korttipeleistä elämää sykkiviin massiivisiin monen pelaajan verkkopeleihin. Pelejä pitäisi tutkia nyt, sillä sosiaaliset verkkopelit muodostavat täysin uudenlaisia yhteisöjä, sosiaalista interaktiota ja sosiaalisia ilmiöitä. Näistä on tullut norveja nopeammin, kuin mitä niitä on ehditty analysoimaan ja teorioimaan. (Juul, 2010)

Videopelitutkimus nousi omaksi tieteenalaksi kunnolla vuonna 2000 ja ensimmäinen vertaisarvioitu tieteellinen kausijulkaisu, joka keskittyy vain pelitutkimukseen, on julkaistu internetissä vuonna 2001 (Aarseth, 2001). Kaksi pääasiallista koulukuntaa pelitutkimuksen alalla ovat ludologia ja narratologia. Ludologia keskittyy pääasiassa pelin mekaniikkoihin, kun taas narratologia on

kiinnostuneempi pelistä tarinankerrontana.

Tutkielman toisessa kappaleessa käsitellään verkkovideopelin määritelmää ja sen läheisiä käsitteitä, kuten yksin ja moninpelaamista. Seuraavaksi tutkitaan, minkälaisia pelaajia on ja hahmotellaan, mitä on pelikokemus. Tutkielman tutkimuskysymys on, miten sosiaalinen vuorovaikutus verkkomonipelissä vaikuttaa pelikokemukseen. Tätä käsitellään neljännessä kappaleessa. Tutkielman metodina on kirjallisuuskatsaus. Lähteitä on etsitty pääasiallisesti Google Scholar-palvelun kautta. Aikaisempi tutkimus tutkielman aiheeseen liittyen on enimmäkseen englanniksi, joten olen hakenut lähteitä pääasiassa englanninkielisillä hakusanoilla. Hakusanoina olen käyttänyt muun muassa: sociability in gaming, social interaction, video game, player experience, playability, communication in video games.

2. VERKKOVIDEOPELIN MÄÄRITELMÄ JA LÄHEISET KÄSITTEET

Tässä kandidaatintutkielmassa keskitytään pelkästään videopelisiin alustasta, joita ovat tietokone, pelikonsoli, mobiili, verkkoselain, riippumatta. Tässä kandidaatintutkielmassa ei keskitytä mihinkään tiettyyn videopeligenreen. Videopelaajien sosiaalisuuteen liittyvät tutkimukset ovat keskittyneet MMORPG-peleihin, eli massiivisiin monen pelaajan verkkoroolipeleihin (eng. Massively multiplayer online role-playing game) videopelien sosiaalisesti rikkaiden ympäristöjen vuoksi. On tärkeää tutkia myös muissa videopeligenreissä tapahtuvaa sosiaalista vuorovaikutusta. Ennen monimutkaisempia käsitteitä, on aloitettava siitä mitä on peli ja pelaaminen.

2.1 Peli ja pelaaminen

Egenfeldt-Nielsenin, Smithin, & Toscan tekemän tutkimuksen (2015) mukaan sanasta peli on vaihtelevia määritelmiä. Juulin (2005) määritelmän mukaan peli on sääntöihin pohjautuva järjestelmä, vaihtelevilla ja määritetyillä lopputulemilla, jossa eri lopputulemille annetaan eri arvo. Pelaaja näkee vaivaa vaikuttaakseen lopputulemaan ja on emotionaalisesti kiintynyt siihen. Kirjassaan "A Casual Revolution: Reinventing Games and Their Players" (Juul, 2010, s.132) Juul havainnollistaa peli-termin määritelmää esittämällä kolmetasoisella ympyräkaaviolla. Termin käsittelyyn sisältyvät muutkin pelit, kuin videopelit. Sisin ympyrä sisältää kuusi ydinominaisuutta, joita pelin klassisella määritelmällä Juulin mukaan on. Kyseiset ominaisuudet hän on nimennyt mallissaan seuraavasti; säännöt, vaihteleva lopputulema, lopputuleman arvostaminen, pelaajan vaivannäkö, pelaajan kiintymys lopputulemaan ja neuvoteltavat seuraukset.

Pelillä on oltava säännöt, että pelaaminen on mielekästä ja niiden täytyy olla määritelty vähintään niin hyvin, että säännöistä ei tarvitse väitellä pelatessa. Tämä sääntöjen yksiselitteisyys on iso tekijä sille, miksi pelit ovat menestyneet niin hyvin tietokoneilla. Säännöt ja pelin tila ovat helposti koodattavissa ja näin tietokoneen ylläpitämänä. Eri tavoilla pelaamalla voi päätyä eri lopputulemaan ja Juulin (2010) mukaan pelillä pitää olla vaihtelevat, määritellyt lopputulemat, kuten voittaminen ja häviäminen. Näihin pitää voida päätyä pelaamalla peliä sääntöjen mukaan.

Pelin mahdolliset lopputulemat saavat jonkin arvon, yleensä positiivisen tai negatiivisen. Tätä arvoa voidaan kuvata eri tavoilla, esimerkiksi tekstikentällä "voitit pelin" tai pistemäärillä, jotka kuvaavat kuinka hyvin pelasit. Peli itsessään voi antaa lopputuleman, mutta lopulta pelaaja itse tulkitsee lopputuleman haluamallaan tavalla. Pelaajat valitsevat nähdä vaivaa pelin lopputuleman muuttamiseksi, kun peli tarjoaa haasteita ja konflikteja. Huomion arvoista on, että pelin tarjoamien haasteiden tulee olla tarpeeksi helppoja ja samaan aikaan tarpeeksi vaikeita. Liian helpossa pelissä pelaaja menettää kiinnostuksena ja liian

vaikeassa pelissä pelaaja turhautuu. Ilman vaivaa peli ei ole peli, vaan esimerkiksi tarinankerronnan seuraamista tai simulaatio.

Pelaajat ovat emotionaalisesti kiintyneitä lopputulemaan. Voittajat voivat olla iloisia voitostaan ja häviäjät harmissaan tappiostaan. Sääntöjä tälle ei tietenkään ole ja välimuotoja löytyy, mutta ilman kiintymystä lopputulemaan pelaaja ei kauaa pelaa peliä.

Pelillä on seurauksia, jotka voivat olla neuvoteltavissa. Yksinkertaisesti sanottuna, peliä voi pelata tosielämän seurauksien kera tai ilman niitä. Tämä on pelisessio, -seura ja paikkakohtaista. Lopputulokset voivat vaikuttaa täysin pelin ulkopuolella oleviin, lopputuloksista on voitu esimerkiksi lyödä vetoa. Juulin mukaan juuri se, että pelit ovat erillään todellisesta maailmasta, tekee mahdolliseksi pelien seurausten neuvoteltavuuden. Se, että jääkiekon pelaaja menettää hampaitaan kesken pelin, on mahdollinen seuraus pelin pelaamisesta ja läsnä reaali maailmassa, joten hampaiden menettäminen ei ole neuvoteltavissa. Sen sijaan esimerkiksi lautapeleissä voi olla tuttujen kanssa pelatessa käytössä sovittuja (neuvoteltuja) sääntöjä, jotka eivät mene pelin alkuperäisten sääntöjen mukaan. Englanniksi niin sanottu "house rules".

On merkityksellistä, että pelit ovat erillään todellisuudesta. Kun ihminen alkaa pelaamaan peliä, hän ikään kuin astuu ympyrän sisälle, jonka sisällä pätevät omat sääntönsä ja norminsa. Tähän tarttuu suosittu käsite Huizingan taikaympyrä (eng. magic circle). Ympyrän sisällä olevat säännöt poikkeavat yleensä merkittävästi oikean elämän käytännteistä. Huzingan mukaan (1930) ihmiset luovat merkityksen tilanteille ja merkityksen taikaympyrälle. Shakkilaudan lähellä olo ei automaattisesti aktivoi shakkipelin sääntöjä kaikille läsnä oleville, laudalla voi vaikka pelata ristinollaa shakkinappuloilla, mutta se on ihmisten itsensä neuvoteltavissa ja ylläpidettävissä.

2.2 Videopeli

Egenfeldt-Nielsen et al. (2015) mukaan videopelin määritelmälle ei ole yhtä oikeaa määritelmää. Kuten monessa muussakin tieteenalassa, käsite on määrittelykysymys, jolle on eri näkemyksiä. Pelitutkimus on alana sen verran uusi, että tieteen alle mahtuu laaja kirjo eri näkemyksiä asioista, kiveen hakattuja totuuksia ei ole vielä määritelty ja isoistakaan linjoista ei olla konsensuksessa.

Karkeasti sanottuna videopeli on peli, jota pelataan jokin audiovisuaalisen laitteen kautta. Peliin saattaa sisältyä tarina, eli narratiivi tai videopeli voi perustua pelkästään pelimekaniikoiden kanssa toimimiseen. Videopelissä on sääntöjä ja tavoitteita, ja peli rankaisee tai palkitsee pelaajia riippuen heidän tekemistään teoista. Videopelissä on mekaniikkoja ja sääntöjä, jotka ohjaavat ja kannustavat pelaajia tekemään tiettyjä toimintoja, joita pelin etenemiseen tarvitaan.

Ollakseen videopeli, pelissä täytyy olla visuaalinen ympäristö. Videopelin visuaalisesta toteutuksesta käytetään termiä grafiikka. Ympäristön lisäksi pelissä voi olla ääntä, kuten puhetta, äänitehosteita ja musiikkia, sekä käytävistä laitteista ja pelistä riippuen, haptista palautetta, kuten ohjaimen tärinää. Kaikki nämä vaikuttavat yhteistyössä pelaajan kanssa pelikokemukseen, jota käsittelen myöhemmässä kappaleessa.

2.3 Verkko ja moninpelaaminen

Pelejä on samaan pelisessioon osallistuvan pelaajamäärän mukaan luokiteltuna neljänlaisia: yksin- ja kaksinpelejä, sekä moninpelejä ja massiivisia moninpelejä. (Stenros, Paavilainen, Mäyrä, 2009)

Yksinpeleissä voi pelata kerralla vain yksi pelaaja. Tällöin pelissä on usein tietokoneen ohjaamia niin sanottuja NPC (eng. non player character) hahmoja täyttämässä pelimaailmaa ja auttamassa tai vastustamassa pelaajaa. NPC hahmoja, tai mitään hahmoja, ei kuitenkaan ole jokaisessa yksinpelissä, eikä jokaisessa moninpelissäkään. Yksinkertaisissa ja abstrakteimmissa peleissä pelaaja saattaa olla vuorovaikutuksessa vain pelin objektien ja pelimekaanikoiden kanssa, esimerkkinä Tetris (1984). Yksinpelaamisesta huolimatta peliin ja pelaamiseen voi liittyä sosiaalinen puoli. Pelaajat usein vertailevat toistensa suorituksia keskenään pelin tarjoamien mittareiden avulla. Jotkin pelit antavat pelaajalle pelisuorituksen perusteella esimerkiksi pistemäärän, jota on helppo vertailla muiden pelaajien kanssa internetfoorumeilla. Pistemäärä voi olla tietyille pelaajatyypeille iso motivaattori pelaamiselle. (Stenros, Paavilainen, Mäyrä, 2009)

Tässä tutkielmassa kaksinpeli tarkoittaa kanssapelaamista tai vastakkain pelaamista toisen pelaajan kanssa internetin välityksellä. Tämä sulkee pois pelaamisen vierekkäin istuen samassa fyysisessä tilassa. Pelaajien lukumäärä on kaksi ja asetelmana joko pelaajat vastaan peli (eng. Player versus environment, PvE) tai pelaaja vastaan pelaaja (eng. Player versus player, PvP). Stenrosin, Paavilaisen ja Mäyrän (2009) mukaan kanssapelaaminen, joka peleissä esiintyy terminä co-op, on pelaamista, jossa toinen pelaaja liittyy toisen pelaajan pelimaailmaan internetin välityksellä ja auttaa pelin isäntää (pelaaja, johon liitettiin, eng. host) etenemään pelissä. Vastakkain pelatessa pelaajat liittyvät samaan pelisessioon ja koittavat voittaa toisensa pelin tavoitteiden mukaisesti.

Moninpeleissä pelaajia voi olla kaksi tai useampi samaan aikaan samassa pelisessiossa, yltäen jopa tuhansiin pelaajiin. Moninpeli voidaan nähdä yläkäsitteenä kaksinpelille ja massiiviselle moninpelille, koska jokaisessa pelimuodossa pelaajia on enemmän kuin yksi. Silti pelaajalukumäärän mukaan on mielekkäämpää luokitella moninpelit pelaajamäärän mukaan nousevassa järjestyksessä: kaksinpeli, moninpeli, massiivinen moninpeli. Moninpelin ja massiivisen moninpelin määritelmän raja on häilyvä. Ei ole varsinaista standardia sille, kuinka monta pelaajaa tarvitaan pelaamaan samassa sessiossa, jotta peliä voidaan kutsua massiiviseksi moninpeliksi.

Moninpelaaminen välttämättä sulje pois yksinpelin tarjoamaa vuorovaikutusta, esimerkiksi NPC-hahmojen kanssa, jolloin joissakin moninpeleissä on mahdollista saada yksinpelikokemusta vastaavia hetkiä. Tällaisia tilanteita voi tulla palvelimen ollessa tyhjä muista pelaajista tai aikoina, jolloin pelaajamäärä palvelimella on alhainen ja mahdollisuus kohdata toisia pelaajia laajassa virtuaalisessa maailmassa pienempi. Moninpelit jakautuvat usein tyyliltään PvP tai PvE asetelmiin tai niiden hybridiin (Stenros, Paavilainen, Mäyrä, 2009). Peleissä, joissa on useampaa kuin yhtä aiemmin mainittua asetelmaa pelaajien suhteen, on pelimaailma jaettu vastaaviin alueisiin. Vaihtoehtoisesti peli voi antaa pelaajien itsensä määritellä miten suhtautua

toisiin pelaajiin ja olla täysin rajaamatta kyseistä vuorovaikutuksen muotoa. Tästä esimerkkinä DayZ (Bohemia Interactive 2013), jossa pelaajat koittavat selviytyä post-apokalyptisessa maailmassa. Pelaajat voivat olla toisiaan vastaan aggressiivisia tai halutessaan koittaa selviytyä yhdessä. Peli ei itse rajoita tai suosittele, miten pelaajan tulisi toimia tilanteessa, vaan jättää sen pelaajan itsensä varaan (Carter, Gibbs & Wadley, 2013).

Massiivisen moninpelin ero moninpeleihin on pelaajien lukumäärä. Mielenkiintoista tässä erossa on, että pelkästään pelaajien lukumäärä vaikuttaa siihen, miten peliä pelataan. Moninpeleissä pelaajien ja joukkueiden väliset suhteet ja asetelut ovat vielä intuitiivisemmin ymmärrettävissä, kun puhutaan joistain kymmenistä tai noin sadoista pelaajista. Massiivisessa moninpelissä, jossa pelaajia on useista sadoista useisiin tuhansiin, pelaajan on mielekkäämpää keskittää huomionsa omiin henkilökohtaisiin valintoihinsa ja siihen, miten se vaikuttaa suhteisiin ryhmien kesken, joiden kanssa pelaaja valitsee tai ei valitse toimia. Pelin skaala on niin iso, että on mahdotonta olla tietoinen kaikista käänteistä ja pelaaja joutuu toimimaan parhaan tietonsa ja tavoitteidensa mukaan. Kaikkien pelaajien teot eivät välttämättä vaikuta suoraan tai ollenkaan toisen pelaajan peliin (Stenros, Paavilainen, Mäyrä, 2009).

Yksinpelaaminen muiden kanssa on ilmiö, joka on limittäin sekä yksinpelaamisen, että moninpelaamisen kanssa. Tällöin henkilö pelaa moninpeleitä tai massiivista moninpeleitä yksin, eikä keskustele muiden pelaajien kanssa, ellei pelimekaniikka sitä vaadi. Tästäkin huolimatta yksin muiden kanssa pelaaminen on sosiaalista pelaamista. Pelin fasilitoimat kommunikointikanavat tulevat vaikuttamaan pelaajan pelikokemukseen, vaikkei pelaaja itse siihen aktiivisesti osallistu. Tämä pätee myös toisinpäin. Pelaaja, joka on vain läsnä suorittamassa tehtävänsä, vaikuttaa muiden paikalla olevien pelikokemukseen (Ducheneaut, Yee, Nickell & Moore, 2006)

3. PELAAJAT JA PELIKOKEMUS

Ennen pelikokemuksen käsittelyä on ymmärrettävä mitä tarkoittaa pelattavuus. Kuten käsitettä peli, käsitettä pelattavuus on vaikea selittää yksiselitteisesti. Pelikokemukseen vaikuttavat pelin ja pelaajan ominaisuudet, näiden kahden interaktio sekä ympäristö. Avainsanana tässä kappaleessa on motivaatio. Jos pelaaja ei nauti pelaamastaan pelistä, hän ei jatka sen pelaamista (Sweetser & Wyeth, 2005). Ilman motivaatiota pelata, ihminen ei päädy pelaamaan ja pelikokemusta ei muodostu, tai siitä tulee huono.

Psykologian kirjallisuudessa on olemassa paljon tietoa ja monia teorioita optimaalisesta kokemuksesta, luontaisesti motivoivista ympäristöistä, saavutuksen tunteesta, tyydytyksestä, valinnasta ja muista konsepteista, joita palkintomekanismisuunnittelijat käyttävät hyväkseen. Tämä pätee oleellisesti myös pelisuunnittelussa. Palkintomekanismit tuottavat iloa vaalien sisäisiä palkitsevia kokemuksia ja ovat yhtä tärkeitä tai tärkeämpiä, kuin ulkoiset palkinnot. Nämä palkintomekanismit tekevät pelaamisesta itsestään hauskaa ilman ulkoisia palkintoja. Käsitteellä sisäinen palkinto tarkoitetaan tässä pelaamista pelaamisen itsensä ilosta ja ulkoinen palkinto tarkoittaa siitä erillistä palkintoa. Palkintomekanismit eroavat pelaamisen tyylin mukaan ja niillä on eri vaikutuksia pelaajien mieltymysten ja motivaatioiden mukaan. Sosiaalinen ja kulttuurinen konteksti määrittävät, kuinka palkintomekanismit vaikuttavat pelikokemuksiin. (Wang & Sun 2011)

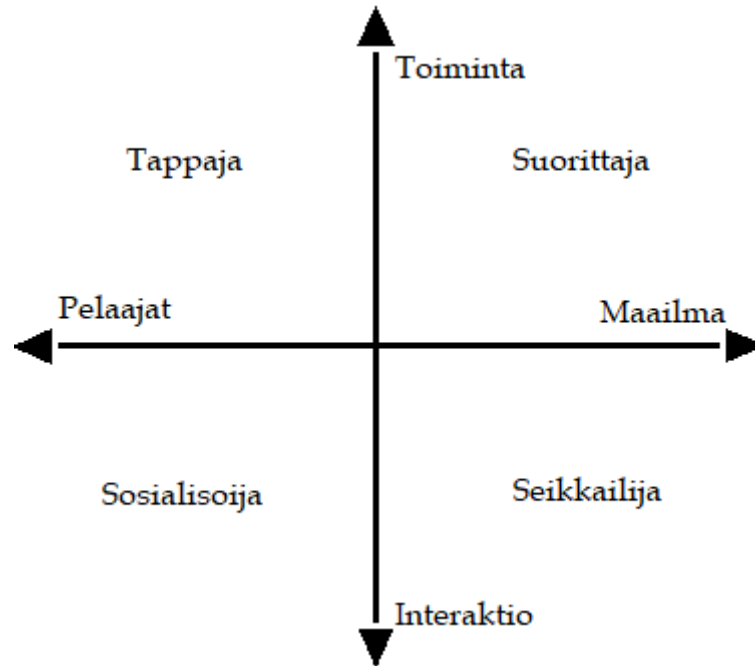
3.1 Pelaajaluokat

Koska pelikokemukseen vaikuttaa oleellisesti millainen pelaaja on ja mitä pelaaja odottaa, on tarpeen puhua pelaajaluokista. Ihmiset pelaavat pelejä jostakin syystä, jokin siis motivoi heitä jatkamaan toimintaansa. Nämä motivaatiot vaihtelevat ihmisten välillä ja ihmisessä itsessään eri ajanhetkinä.

Eniten viitattu malli pelaajaluokille on Bartlen (1996) neljä pelaaja-arkkityyppiä: tappaja, suorittaja, seikkailija ja sosialisija (eng. killer, achiever, explorer, socialiser). Jaon perusteena ovat neljä eri kiinnostuksen kohdetta: toiminta, maailma, interaktio ja pelaajat. Käytännössä pelaajaluokka Bartlen mallissa määräytyy sen mukaan, mihin toiminta vs. interaktio ja pelaajat vs. maailma akselilla sijoittuu (kuvio 1). Esimerkiksi suorittaja on maailma- ja toimintapainotteinen, kun taas sosialisija on pelaaja- ja interaktiopainotteinen motiiveissaan.

Bartlen luokittelua on kritisoitu siitä, että pelaajan motivaatio ja käytös muuttuvat ajan myötä ja kontekstin mukaan, joten pelaajien määrittely tällä tavalla voi olla vaikeaa. Lisäksi pelaajia motivoi usea eri syy samanaikaisesti ja motivaatio painottuu eri tavalla eri ihmisillä eri tilanteissa. Kritiikistä huolimatta, pelaajaluokkien tutkijat ovat yllättävänkin samoilla linjoilla pelaajaluokkien eri ulottuvuuksista ja Bartlen luokittelua pidetään yleisesti kohtalaisena pohjana pelaajaluokille (Hamari & Tuunanen, 2014). Huomion arvoista on myös, että

Bartlen luokittelu perustuu pelkästään hänen luomansa MUD-pelin (eng. Multi-User Dungeon) pelaajiin. Tämä MUD-peli on varhainen, tekstipohjainen, monen käyttäjän tietokoneroolipeli ja se on nykyisten MMORPG-pelien edeltäjä.



KUVIO 1 Bartlen pelaajaluokat (1996)

Perustuen MMORPG-pelaajien vastauksiin, Yee (2006) on jatkanut Bartlen (1996) luokittelua ja tutkinut motivaatioita pelaamiselle. Tutkimuksessaan he tunnistivat kolme ydinkomponenttia MMORPG pelaamiseen, jotka ovat saavutus, sosiaalinen interaktio ja immersio. Näiden kolmen alle he tunnistivat lisäksi kymmenen alakomponenttia. Kuviossa 2 ydinkomponenttien alle luokiteltuna kymmenen alakomponenttia ja niihin liittyvät avainsanat.

Saavutus	Sosiaalisuus	Immersio
Eteneminen Edistys, Voima, Kumulointi, Status	Sosialisointi Kasuaali keskustelu, Auttaminen, Ystävystyminen	Löytäminen Tutkiminen, Tarina, Salaisuuksien löytäminen
Mekaniikat Numerot, Optimointi, Mallintaminen, Analysointi	Suhteet Henkilökohtaisuus, Avautuminen, Tuen löytäminen ja antaminen	Roolipelaaminen Juoni, Hahmon historia, Roolit, Fantasia
Kilpailu Toisten haastaminen, Provosointi, Dominointi	Yhteistyö Ryhmätyö, Ryhmät, Ryhmän saavutukset	Kustomointi Ulkonäkö, Asusteet, Tyyli, Värit
		Eskapismi Rentoutuminen, Pako tosielämästä Oikean elämän ongelmien välttely

KUVIO 2 Pelaajien motivaatiot ja alakomponentit (Nick Yee, 2006)

Pelaajia on luokiteltu eri rooleihin motivaatioidensa perusteella. Näiden yläkäsitteenä voisi katsoa myös olevan yleinen ja karkea kaksijako siitä, kuinka omistautuneita pelaajat ovat. On olemassa niin sanotut hardcorepelaajat ja kasuaalit pelaajat. Hardcorepelaaja on stereotypia, jossa pelaaja suosii teemoja kuten, sci-fiä, zombeja ja fantasiaa, on pelannut isoa määrää pelejä, investoi suuria määriä resursseja ja aikaa pelien pelaamiseen ja nauttii vaikeista peleistä (Juul, 2014). Kasuaalin pelaajan stereotypia on käänteinen hardcorepelaajaan. Kasuaali pelaaja suosii positiivisia ja rentoja teemoja, on pelannut vain pieniä määriä eri pelejä, suostuu investoimaan vain vähän aikaa ja resursseja pelaamiseen ja ei pidä vaikeista peleistä. (Juul, 2014)

3.2 Pelikokemus

Pelaajalla on odotus hyvästä pelikokemuksesta, jonka takia hän on valmis näkemään vaivaa ennen pelaamista, ilman varsinaisia takeita siitä, että pelikokemus tulee olemaan hyvä. Kaikki pelit vaativat pelaajalta etukäteen panostusta. Tämä tarkoittaa pätevien laitteiden hankintaa pelaamiseen ja pelien asentamista. Jo pelkkä laitteiden hankinta pelaamiseen on kalliimpaa, kuin esimerkiksi panostus television katsomiseen tai kirjan ostamiseen (Juul, 2010). Rahan menon lisäksi uutta peliä pelatessa joutuu opettelemaan, kuinka pelissä toimitaan. Mitä kontrolleja käytetään ja miten peli ylipäätään toimii. Kokeneilta pelaajilta tämä luonnistuu paremmin, mutta uudelle pelaajalle tämä voi olla isokin rasite, joka pahimmassa tapauksessa pilaa kokemuksen ja kääntää käyttäjän pois pelien parista. Pelistä on vaikea nauttia, jos joutuu aktiivisesti miettimään, mistä näppäimestä tapahtuu mitään. Kynnys pelaamisen koittamiseen on madaltunut viime vuosina ilmaisten pelien suosion nousun takia, kuten paljon mediahuomiota saanut Fortnite (Epic Games 2017).

Ermin ja Mäyrän (2005) mukaan videopelikokemuksen keskeisenä osana on kolme eri osaa. Tätä havainnollistaa heidän luoma SCI-malli, joka on rakennettu kuvaamaan immersioon vaikuttavia osia. Sidon tämän mallin yhteen sosiaalisen vuorovaikutuksen kanssa kappaleessa neljä (Taulukko 2). SCI tulee käsitteistä: sensory-, challenge based-, ja imaginative immersion. Suomeksi aisteihin, haasteeseen ja mielikuvitukseen perustuva immersio. Aisteihin perustuvaan immersioon liittyy kaikki aistein havaittava pelisessiossa. Se sisältää itse pelin luomat ärsykkeet ja pelin ulkopuolella olevat ärsykkeet pelaamisen aikana. Pelin grafiikkojen ja äänen laatu, mahdolliset ulkoiset saasteäänit taustalla pelatessa tai auringonpaiste, joka heijastuu näytöstä ja tekee pelistä hankalan nähdä. Kaikki mitä ihminen aistii pelatessaan vaikuttaa hänen pelikokemukseensa.

Haasteen luoma immersio on Ermin ja Mäyrän (2005) mukaan peli luoma ilo, kun pelaajan kognitiiviset ja motoriset taidot ovat tasapainossa pelin tarjoamien haasteiden kanssa. Liian vaikeassa ja liian helpossa pelissä pelaaja menettää kiinnostuksensa, koska pelaaja ei saa miellyttävää pelikokemusta. Pelin haasteet saattavat olla pelaajalle turhauttavia tai raivostuttavia ja siitä huolimatta peli voi olla positiivinen kokemus pelaajalle. Vaikeuksien ylipääseminen, eli haasteen voittaminen, voi tuottaa pelaajalle euforian tunteen, sillä pelaaja odottaa voittavansa. Nimenomaan voittaminen on haastepohjaisessa immersiossa pelaajalle tärkeää.

Mielikuvitukseen perustuvassa immersiossa haasteiden ja ärsykkeiden lisäksi pelaaja voi immersoitua pelin luomaan maailmaan, tarinaan ja hahmoihin. Tämä lienee yksi vahvimista immersion muodoista, koska se elää vahvana myös pelin ulkopuolella. Tarinasta, maailmasta ja hahmoista keskustellaan pelaajien kesken internetin foorumeilla. Ermi ja Mäyrä (2005) painottavat, että malli ei ole pohja kattavalle analyysille, vaan tarkoituksena on ollut ohjata huomio pelaajan ja pelin väliseen monimutkaiseen vuorovaikutukseen, joka vaikuttaa oleellisesti pelikokemukseen.

Dongseong & Jinwoo (2004) tekivät tutkimuksen asiakasuskollisuudesta verkkovideopelien sisällön parissa. Tutkimuksessa etsittiin syitä sille, mikä johtaa kokemukseen, joka pitää pelaajat videopelien parissa niin tehokkaasti, että pelaamisesta kehittyy riippuvuus. Heidän mielestään optimaaliseen kokemukseen verkkovideopelin parissa päästään, kun peli tyydyttää henkilökohtaisen ja sosiaalisen interaktion tarpeet tarpeeksi hyvin. Henkilökohtainen interaktio on videopelin ja pelaajan välinen interaktio. Henkilökohtaisen interaktion tarpeen tyydyttämiseksi, videopelin pitäisi tarjota sopivia tavoitteita ja sopivia tehtäviä pelaajille, jotta pelaajat saavuttavat tavoitteensa pelatessaan. Osana henkilökohtaista interaktiota, pelin pitää antaa tyydyttävää palautetta pelin nykyisestä tilasta pelaajille. Sosiaaliseen interaktioon (pelaajien välinen interaktio) puolestaan tarvitaan sopivia sosiaalisia paikkoja, minne pelaajat voivat kokoontua ja sopivat välineet kommunikaatiolle. Dongseong'n ja Jinwoon mukaan, jos nämä viisi kohtaa täyttyvät, pelaajat saavat pelistä optimaalisen pelikokemuksen ja näin ollen pelaajat pysyvät pelin parissa pidempään.

Sweetser & Wyeth (2005) muodostivat tutkimuksessaan taulukon (Taulukko 1) pelaajan nautinnon mittaamiselle perustuen aikaisempaan tutkimukseen flow-tilasta. Tämä perustuu kahdeksaan eri flow-tilan saavuttamiseen tarvittavaan elementtiin. Tutkimuksessaan he validoivat malliaan käyttämällä sitä kahteen reaaliaikaiseen strategiapeliin. He myös totesivat, että jotkin taulukon kriteerit soveltuvat paremmin joihinkin eri videopeligenreihin. Esimerkiksi tunne siitä, että pelaajan teot vaikuttavat pelimaailmaan näkyy selvemmin roolipeleissä kuin strategiapeleissä. Sosiaalinen interaktio ei ole flow-tilan elementti ja saattaa jopa toimia sitä vastaan, sillä se sitoo pelaajaa tosimaailmaan. Sosiaalinen interaktio on kuitenkin tärkeä osa pelinautintoa ja siksi osana mallia. (Sweetser & Wyeth, 2005).

TAULUKKO 1 GameFlow-malli (Sweetser & Wyeth, 2005, s. 5-6)

Elementti	Kriteerit
Keskittyminen Pelien pitäisi vaatia keskittymistä ja pelaajan pitäisi voida keskittyä peliin	<ul style="list-style-type: none"> - videopelien pitäisi tuottaa paljon stimulaatiota eri lähteistä - videopelien täytyy tuottaa stimulaatiota, joka on huomion arvoista - videopelien pitäisi nopeasti kaapata pelaajien huomio ylläpitää keskittyminen koko pelin läpi. - pelaajia ei pidä rasittaa tehtävillä, jotka eivät tunnu tärkeiltä - videopelien pitäisi tuottaa korkea kognitiivinen kuormitus ja samalla pitää se pelaajan havainto-, kognitio- ja muistikykyihin sopivana

	<ul style="list-style-type: none"> - pelaajia ei pitäisi harhauttaa pois tehtävistä, joihin he haluavat tai heidän pitää keskittyä
Haaste Videopelien pitäisi olla riittävän haastavia ja vastata pelaajien taitotasoon	<ul style="list-style-type: none"> - videopelin haasteiden täytyy olla sopivia pelaajan taitoihin nähden - videopelien pitäisi tarjota eri tasoisia haasteita eri pelaajille - haasteiden pitäisi vaikeutua samalla, kun pelaajien taitotaso nousee - videopelien pitäisi tarjota uusia haasteita sopivaan tahtiin
Pelaajan taidot Videopelien pitää tukea pelaajan taitojen kehitystä ja hallintaa	<ul style="list-style-type: none"> - pelaajien pitäisi kyetä alkamaan pelaamaan lukematta ohjekirjaa - videopelin oppimisen ei pitäisi olla tylsää, vaan osa hauskaa - videopelien pitäisi sisältää apua internetistä, jotta pelaajien ei tarvitse lähteä pelistä - pelaajien pitäisi oppia pelaamaan peliä tutoriaalien tai ensimmäisten tasojen kautta, jotka tuntuvat pelin pelaamiselta - videopelien pitäisi kehittää pelaajan taitoja sopivalla tahdilla pelaajan edetessä pelissä - pelaajia pitäisi palkita asianmukaisesti vaivastaan ja kehittymisestään - videopelin käyttöliittymän ja mekaniikkojen pitäisi olla helppoja oppia ja käyttää
Kontrolli Pelaajien pitäisi kokea hallinnan tunnetta teoistaan videopelissä	<ul style="list-style-type: none"> - pelaajien pitäisi tuntea hallinnan tunnetta hahmostaan tai hahmoistaan, sekä niiden liikkeistä ja interaktioista pelimaailman kanssa - pelaajien pitäisi kokea hallitsevansa videopelin käyttöliittymän ja ohjainten käytön - pelaajien pitäisi kokea hallinnan tunnetta videopelin rungon kanssa (aloittaminen, lopettaminen, tallentaminen) - pelaajien ei pitäisi voida tehdä virheitä, jotka ovat videopelille haitallisia ja pelaajia pitäisi tukea erheidensä palautumisesta - pelaajien pitäisi kokea hallinnan tunnetta ja voimakasta vaikutusta pelimaailmaa kohtaan (että heidän toimintonsa ovat merkittäviä ja muokkaavat pelimaailmaa) - pelaajien pitäisi kokea hallinnan tunnetta toiminnoista, joita he tekevät ja strategioista, joita he käyttävät, sekä kokea olevansa vapaita pelaamaan videopeliä kuten tahtovat (eivät pelkäästään löydä pelin tekijöiden luomia toimintoja ja strategioita)
Selkeät tavoitteet Videopelien pitäisi antaa pelaajalle selkeät tavoitteet sopiviin aikoihin	<ul style="list-style-type: none"> - ensisijaisten tavoitteiden pitäisi olla selkeät ja esitetty aikaisin - keskitason tavoitteet pitäisi olla selkeät ja tarjottu sopiviin aikoihin
Palaute Pelaajien pitää saada sopivaa palautetta sopiviin aikoihin	<ul style="list-style-type: none"> - Pelaajien pitäisi saada palautetta edistyksensä kohti tavoitteitaan - pelaajien pitäisi saada välitöntä palautetta toiminnoistaan - pelaajien pitäisi aina tietää asemansa tai pistemääränsä

<p>Immersio Pelaajien pitäisi kokea syvää, mutta vaivatonta osallistumista videopelissä</p>	<ul style="list-style-type: none"> - pelaajien pitäisi tulla vähemmän tietoiseksi ympäristöstään - pelaajien pitäisi tulla vähemmän itsetietoiseksi ja vähemmän huolestuneeksi arkisista asioista tai itsestään - pelaajien pitäisi kokea muuttunutta ajankulun tunnetta - pelaajien pitäisi tuntea emotionaalista sitoutuneisuutta videopelissä - pelaajien pitäisi tuntea olevansa erittäin sitoutuneita videopeliin
<p>Sosiaalinen interaktio Videopelien tukea ja luoda tilanteita sosiaaliselle interaktiolle</p>	<ul style="list-style-type: none"> - pelien pitäisi tukea kilpailua ja yhteistyötä pelaajien välillä - pelien pitäisi tukea sosiaalista interaktiota pelaajien välillä (tekstichat ja muut työkalut) - pelien pitäisi tukea yhteisöjä pelin sisällä ja sen ulkopuolella

4. SOSIAALISEN VUOROVAIKUTUKSEN VAIKUTUS VERKKOMONINPELIKOKEMUKSEEN

TAULUKKO 2 Pelikokemuksen elementtien yhteisvaikutukset sosiaalisen interaktion kanssa

Pelikokemuksen elementti	Sosiaalisen vuorovaikutuksen vaikutukset moninpelikokemukseen	Lähteet
Aisti-immersio	Hauskanpito, emotionaalinen sitoutuminen, luottamus	Ermi & Mäyrä (2005), Sweetser & Wyeth (2005), Jensen et al. (2000)
Haasteimmersion	Taitojen testaaminen muita vastaan, ryhmytyminen haasteita varten	Kallio et al. (2007), Sweetser & Wyeth (2005), Ermi & Mäyrä (2005)
Mielikuvituksen immersio	Yhteisöllisyyden tunne	Williams, Caplan, & Xiong, (2007), Ermi & Mäyrä (2005)
Hallinnan tunne	Senioriteetti, informaation välittäminen	Egenfeldt-Nielsen, Smith & Tosca (2012), Nardi & Harris (2006)

Sosiaalisuus ja pelaaminen ovat molemmat monisyisiä ja hankalasti määriteltäviä käsitteitä, siksi niiden avaaminen yhdessä on haastavaa (Stenros, Paavilainen & Mäyrä., 2009). Sosiaalisen pelaamisen merkitys eroaa eri ihmisten välillä. Joillekin pelit ovat muoto pitää hauskaa kavereiden ja muiden pelaajien kanssa mutta, toisille pelaajille pelien sisältämä sosiaalinen vuorovaikutus on rasite. Joillekin taitojensa testaaminen kanssapelaajia vastaan on pelien suurin viehäytys (Kallio, Kaipainen & Mäyrä 2007).

Online moninpeleissä on yleensä yksi tai useampi tapa kommunikoida muiden pelaajien kanssa. Kommunikointitavat ovat pääasiassa samat kuin reaali maailmassa, mutta eri rajoituksin. Pelin tarjoama kanava kommunikoida on usein sidoksissa pelin luonteeseen ja kuten reaali maailmassa. Videopeleissä kaikki kommunikointi on lopulta pelaajien itsensä tulkinnan varassa.

Yleisin ja vanhin pelien tarjoama kanava kommunikaatioon on tekstipohjainen chat (Williams ym., 2007). Tämä soveltuu erityisen hyvin hidastempoisempiin peleihin, kuten strategiapeleihin, joissa voi olla hyvin aikaa pysähtyä kirjoittamaan. Usein tekstichat toimii joko aktivoimalla chat-ikkunan painamalla sille määritettyä näppäintä, tai klikkaamalla sen aktiiviseksi kursorilla. Tämän jälkeen ikkunaan syötetään teksti ja painamalla Enter-näppäintä, viesti menee jaettuun virtuaaliseen tilaan. Peleissä voi olla useampi eri virtuaalinen tila tekstipohjaisille viesteille, esimerkiksi omalle joukkueelle, kaikille pelisessiossa oleville tai yksityisviesti toiselle pelaajalle. Esimerkiksi suosituissa massiivisissa monen pelaajan videopelissä World of Warcraftissa

(Blizzard Entertainment, 2004) pelaajat pystyivät kirjoittamaan yksityisviestejä, viestejä killalle tai yleisessä chatissä (Nardi & Harris, 2006).

Nopeatempoisissa peleissä, missä pelaaja on kiireinen tehdessään jotain, ei pelaaja ehdi välttämättä pysähtymään kirjoittamaan (Cheung, Chang & Scott, 2012, Stenros, Paavilainen & Mäyrä, 2009). Pelaajan pysähtyminen kirjoittamaan, esimerkiksi ensimmäisen persoonan ammutapeleissä (eng. first-person shooter), tekee vastustajalle paikallaan seisovasta pelihahmosta helpon kohteen. VoIP, eli Voice over Internet Protocol, tarjoaa mahdollisuuden puhua mikin kautta kanssapelaajille tarvitsematta pysähtyä kirjoittamaan. Jotkin pelit tarjoavat tämän kanavan kommunikoinnille, mutta pelaajat käyttävät myös erillisiä ohjelmia tätä tarkoitusta varten. Joukkuepohjaisissa peleissä useimmiten äänichatissä on mahdollista puhua vain omaan joukkueeseen kuuluvien kanssa, jotta pelaajat voivat keskustella vapaasti suunnitelmistaan ilman, että vastapuolen pelaajat kuulevat keskustelun.

Tutkimuksessaan Jensen, Farnham, Drucker & Kollock (2000) analysoivat neljän eri kommunikointitavan vaikutusta luottamukseen ja yhteistyöhön. Nämä neljä eri kommunikoinnin tapaa ovat kommunikoinnottomuus, teksti, tekstistä puheeksi ja ääni. He löysivät eroja vaikutuksessa luottamukseen ja yhteistyöhön eri kommunikointitapojen välillä. Parhain yhteistyö kokeessa saatiin aikaan äänellä kommunikoidessa ja vaikutuksen ero muihin vaihtoehtoihin verrattaessa oli merkittävä. Jensen ym. (2000) mukaan äänellä kommunikointi lisää luottamusta ja kommunikoinnin tehokkuutta ihmisten kesken. Heidän tekemässään tutkimuksessa muutama koehenkilö esitti vastahakoisuutta käyttää heille määrättyä kommunikointitapaa, äänichattiä, kokeessa. Jensen tuokin esille, että vaikka äänichat on tehokas kommunikointimuoto, on olemassa poikkeuksia, joissa henkilöt tunsivat olonsa mukavammaksi kommunikoidessaan tekstin avulla ja se saattaisi heidän osaltaan parantaa kommunikaation tehokkuutta.

Williams ym., (2007) mukaan äänichatin käyttäminen lisäsi keskustelua ja loi vahvempaa yhteisöllisyyttä. Heidän mukaansa äänenkäytön hyödyn merkittävyys vaikuttaa oleellisesti äänen laatu. Negatiivisesti laatuun vaikutti esimerkiksi, jos mikin kautta puhuttaessa kuului haitallisia taustääniä, kuten mikin suhinaa, tai muita teknisistä tai käytöstä johtuvia saasteääniä. Äänenlaadun ollessa huonoa, positiiviset vaikutukset pienenevät.

Yhtenä kommunikaation muotona on nonverbaalinen tapa kommunikoida. Joissakin peleissä tätä tuetaan esimerkiksi antamalla mahdollisuus tehdä pelattavalla hahmolla eleitä. Pelihahmo voi esimerkiksi näyttää peukaloa ylös tai alas, nauraa tai itkeä. Nonverbaaliseen kommunikointiin sisältyy myös suorien eleiden lisäksi pelaajan tapa pelata peliä. Esimerkiksi joukkuepohjaisissa peleissä pelaaja saattaa suoraan tavoitteelle liikkumisen sijaan pysähtyä paikalleen katsomaan suuntaan, josta muita saman puolen pelaajia tulee. Tällaisessa tilanteessa voi tulkita, että paikalleen pysähtynyt pelaaja odottaa joukkuekavereitaan ja haluaa edetä koko joukkueen voimin. Tutkimuksessaan Nardi & Harris (2006) huomasivat pelaajien juoksevan hahmoillaan ympyrää viestiäkseen jonkin videopelin esineen tai itsensä sijainnista paremmin.

Penä & Hancock (2006) totesivat tutkimuksessaan, että pelaajan kokemus pelistä on lineaarisessa suhteessa kommunikoinnin monipuolisuuteen. Heidän mukaansa useampi kanava kommunikoinnille pelaajien välillä paransi

pelikokemusta. Lisäksi kommunikointi kokeneilla pelaajilla oli huomattavasti enemmän positiivista kuin vähemmän kokeneilla pelaajilla Tämä voi johtua pelikulttuurin paremmasta omaksumisesta.

Kuten reaali maailmassa, myös peleissä toistuvan kommunikoinnin ja yhteistyön jatke on suhteen muodostuminen (Järvinen, Heliö & Mäyrä, 2002). Siksi tutkielmaan liittyy myös peliyhteisöt. Peliyhteisöjä on monia erilaisia ja ne voivat muodostua monesta eri syystä, mutta niitä yhdistää aina vähintään itse peli. Yhteisöt usein ulottuvat ja elävät myös pelin ulkopuolella, esimerkiksi internet foorumeilla.

Moninpeleissä on pelimekaniikoita, jotka tukevat kommunikointia ja ryhmätyötä. Duchenaut ja Moore (2005) löysivät kolme syytä sille, miksi pelaajat liittyvät joukkueeseen videopeleissä: itseorganisointi, tärkeiden asioiden koordinointi ja joustoajan sosiaalisuus. Joukkuepohjaisissa peleissä, kuten Overwatch (Blizzard Entertainment, 2016), Team Fortress 2 (Valve Corporation, 2007), Dota 2 (Valve Corporation, 2013) ja League Of Legends (Riot Games, 2009) pelaajan tulee valita hahmo, jolla aikoo pelata ja pelaajat näkevät mitä hahmoja muut joukkueetoverit valitsevat. Tällaisissa peleissä pelihahmoilla on ominaisuuksia, jotka johtavat tiettyihin heikkouksiin, vahvuuksiin ja rooleihin pelissä. Nämä heikkoudet ja vahvuudet johtavat siihen, että voittaakseen pelin, on pelaajien valittava hahmoja, jotka lieventävät toisten joukkuekavereiden heikkouksia ja hyödyntävät vastapuolen pelaajien heikkouksia (Yee, 2006). Tämä saattaa herättää keskustelua teksti- tai äänichatissä siitä, mitä hahmoja toivottaisiin joukkueessa pelattavan.

Yeen (2006) tekemän tutkimuksen mukaan käyttäjät saivat MMORPG pelaamisestaan merkityksellisiä ihmissuhteita, huomattavia emotionaalisia kokemuksia ja oikean elämän johtamistaitoja. MMORPG-pelit eivät hänen mukaansa ole pelkästään teinien vapaa-ajanviete, vaan arvokas tutkimusalue ja -alusta, missä miljoonat pelaajat vuorovaikuttavat ja tekevät yhteistyötä päivittäin. Hänen mukaansa, monelle pelaajalle peliyhteisö on suurin syy jatkaa pelaamista.

Sellainen omistautuminen fanien keskuudessa tarkoittaa enemmän kuin pelkkää tiedon jakamista ja strategioista keskustelua. Pelaajat muodostavat kokoontuessaan subkulttuureja tietyn pelin ympärille ja kehittyvät osaksi laajempaa pelikulttuuria. Esimerkiksi innokas Halo (Bungie Studios, 2001) fani kokee yhteenkuuluvuutta ollessaan tekemisissä toisten Halo fanien kanssa. He kehittävät erityisen slangin. Tällainen slangi on täysin ymmärrettävissä vain Halo-sarjan faneille. Muiden ammuntopelien pelaajat voivat ymmärtää osan slangista ja muiden genrejen fanit ymmärtävät slangista vain hyvin vähän. Henkilöt, jotka eivät pelaa videopelejä eivät ymmärrä slangista mitään (Egenfeldt-Nielsen, Smith & Tosca, 2012). Yhden pelin ympärille rakentunut slangi on metakulttuurin muoto, joka muodostuu, koska se on tehokas tapa kommunikoida pelin innokkaiden pelaajien kesken. Slangin omaksuminen osoittaa myös senioriteettiä pelin ympärille rakennetussa sosiaalisessa rakennelmassa. Täten kielenkäyttö on tapa erottua aloittelijoista ja tapa vahvistaa omaa paikkaansa arvojärjestelmässä (Egenfeldt-Nielsen, Smith & Tosca, 2012).

5. YHTEENVETO

Tutkielmassa tehtiin kirjallisuuskatsaus videopelin, pelattavuuden ja sosiaalisen verkkopelikanssakäymisen käsitteisiin ja pohdittiin niiden kautta sosiaalisen vuorovaikutuksen vaikutusta pelikokemukseen. Tämän aiheen tutkimus on tärkeää, sillä videopelaaminen ilmiönä vaikuttaa jo arkisella tasolla ihmisten elämään. Sosiaalisen vuorovaikutuksen vaikutusta pelikokemukseen on vaikea tutkia, sillä käsitteet ja ilmiöt taustalla ovat monisyisiä ja hankalaselkoisia, sekä sopivien tutkimusasetelmien luominen on vaikeaa. Videopelaamisen yleistymisen on ollut selkeässä, rajussa kasvussa viimeisen kahdenkymmenen vuoden aikana ja videopelien pelaaminen on nuorella väestöllä enemmän normi, kuin pelaamattomuus. Huomionarvoista on, että ilmiö ei kosketa pelkästään nuorta väestöä, vaan videopelaajien keski-ikä on yli kolmenkymmentä vuotta.

Videopelien pelaaminen ei ole yksinäinen aktiviteetti. Monet miljoonat ihmiset ovat kanssakäymisessä toisten pelaajien kanssa päivittäin joko itse pelissä tai niihin liittyvissä yhteisöissä. Videopelien ympärille rakennetaan tapahtumia ja kilpailuja ja ne ovat osa näkyvää globaalia kulttuuria. On todettu, että ihmiset pelaavat pelejä sosiaalisen interaktion takia, vaikka eivät edes erityisesti pitäisi kyseisestä pelistä. Tämä kertoo paljon sosiaalisen vuorovaikutuksen vaikutuksesta ja painoarvosta, kun ottaa huomioon pelaamista edeltävän panostuksen vaatimuksen, kuten rahallisen kustannuksen, videopelin asentamisen ja opettelun.

Sosiaalinen interaktio videopeleissä ottaa useita muotoja kuten tekstichat, äänenkäyttö ja nonverbaaliset tavat pelin sisällä. Tutkijat ovat todenneet, että monipuoliset työkalut ja videopelin fasilitoimat tilanteet niille parantavat pelikokemusta ja pitävät pelaajat pidempään pelin parissa. Pelin genrestä riippuen, nykyvideopeleissä on käytettävissä yksi tai useampi näitä vuorovaikutuskeinoja tai näiden hybridejä. Nopeatempoisissa videopeleissä, kuten erilaisissa ammutapeleissä, on suosittua käyttää mikrofonia ja puhua kanssapelaajille. Tämä vapauttaa pelaajien kädet ohjainten käyttöön parantaa suorituskykyä. Hitaampitempoisissa peleissä tekstillä kirjoittaminen on koettu riittäväksi, vaikka ei yhtä tehokkaaksi.

Verkkomoninpelien vuorovaikutuksessa on pohjimmiltaan kyse ihmisten välisestä interaktiosta ja yksittäisten henkilöiden preferenssit asian suhteen vaihtelevat. Nämä preferenssit vaikuttavat suoraan eri kommunikointitapojen hyödyllisyyteen videopeleissä. Esimerkiksi äänellä kommunikoinnin on todettu lisäävän yhteisöllisyyttä ja yhteistyökykyä, mutta mikäli henkilö ei itse pidä äänellä kommunikoinnista videopelissä, nämä hyödyt jäävät pienemmiksi. Preferenssit sosiaalisen kanssakäymisen suhteen vaihtuvat sen mukaan mitä videopeliä pelaa ja mitä siltä hakee. Tämän takia on koettu tarpeelliseksi luokitella pelaajia heidän motivaatioidensa perusteella. Ylempänä on mainittu joidenkin pelaajien pelaavan videopeliä pelkästään sosiaalisen kanssakäymisen takia. Tällöin etusijalla on sosiaalinen kanssakäyminen muiden pelaajien kanssa, mutta videopelin vaihtuessa pelaajan motivaatio pelaamiselle voi vaihtua

samalla. Näin ollen, pelaajan suhtautuminen vuorovaikutukseen muiden pelaajien kanssa voi muuttua.

Oleellista sosiaalisen vuorovaikutuksen vaikutuksille videopeleissä on kommunikoinnin laatu. Huonolaatuinen kommunikointi voi johtaa huonoon pelikokemukseen. Huonolaatuinen kommunikointi voi johtaa tarjolla olevien työkalujen puutteellisuudesta tai virheellisyydestä, sekä pelaajien itsensä huonoista käyttäytymismalleista. Huonolaatuinen äänen tallennus aiheuttaa ärtymystä kanssapelaajissa, väärälle videopelin tekstikanavalle kirjoittaminen aiheuttaa hämmennystä, yhteisen kielen puuttuminen tai sen heikko osaaminen voi aiheuttaa yhteistyön epäonnistumista. Videopelien tekijät pyrkivät pelimekaniikkojen kautta tukemaan positiivista sosiaalista vuorovaikutusta ja vähentämään tai estämään negatiivista käytöstä. Tästä esimerkkinä hyvä äänikoodekki videopelissä, videopelin hahmojen vahvuuksien ja heikkouksien tasapainottaminen, tekstichatista törkeyksiä poistavat filtrit ja sopivien taukojen tarjoaminen videopelin rytmissä, jotta pelaajat ehtivät olla sosiaalisia.

Monet kokeet, joita kommunikoinnista videopelissä tehtiin, tapahtui laboratorioissa ja eivät kuvasta todellisuutta tarpeeksi hyvin. Ihminen on herkkä muuttamaan käytöstään tarkkailun alla ja itsearviointi omista motiiveista ja tunteista on vaikeaa. Hankalaksi tutkimuksen tekee myös se, että pelikokemukseen liittyy flow. Tarkkailun alaisena ja videopelien pelaamiselle epänormaalissa ympäristössä flowtilaan pääsy on vaikeaa. Jos taas dataa kerätään pelisessioista itsestään ei-laboratorioasetelmassa, olisi mahdollisia taustamuuttujia mahdotonta määritellä. Siihen miten pelaaja on vuorovaikutuksessa videopelissä vaikuttaa kaikki hänen ympärillään tapahtuva sekä videopelissä, että tosimaailmassa.

Sosiaalisen vuorovaikutuksen vaikutusta verkkopelikokemukseen voidaan lähestyä monen eri tieteenalan, kuten psykologian, ludologian ja narratologian suunnalta. Lisää tutkimusta kaivataan etenkin eri videopeligenrejen sisällä. Useimmat tutkimukset ovat keskittyneet massiivisiin monen pelaajan verkkopeleihin, sillä genrenä se luo helpommin ymmärrettävää kanssakäymistä, kuin esimerkiksi ammuntopelien hektisyyteen muodostuneiden yhteisöjen slangit. On ymmärrettävästi vaikeaa tutkia ammuntopeleissä tapahtuvaa sosiaalista kanssakäymistä, sillä tutkijoiden pitäisi olla kokeneita kyseisen pelin pelaajia, ymmärtääkseen slangia. Siitä huolimatta jatkossa tutkimuksen alle pitää ottaa laajempi kirjo eri genren videopelejä.

Sosiaalisen vuorovaikutuksen vaikutus pelikokemukseen on vaihteleva ja asiaa on vielä tutkittava lisää. Eri tapoja olla vuorovaikutuksessa on useita ja niiden vaikutus pelikokemukseen riippuu pelaajan itsensä motiiveista pelata ja hänen olotilastaan pelatessaan. Erilaisten tutkimusasetelmien luominen ja eri videopeligenrejen sisällyttäminen tutkimukseen on tärkeää tulevaisuudessa.

LÄHTEET

- Aarseth, E. (2001). Computer game studies, year one. *Game studies*, 1(1), 1-15.
- Bartle, R. "Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who Suit MUDS." 1996.
- Carter, M., Gibbs, M., & Wadley, G. (2013, September). Death and dying in DayZ. In *Proceedings of The 9th Australasian Conference on Interactive Entertainment: Matters of Life and Death* (pp. 1-6).
- Cheung, V., Chang, Y. L. B., & Scott, S. D. (2012, February). Communication channels and awareness cues in collocated collaborative time-critical gaming. In *Proceedings of the ACM 2012 conference on Computer Supported Cooperative Work* (pp. 569-578).
- Ducheneaut, N., Yee, N., Nickell, E., & Moore, R. J. (2006, April). "Alone together?" Exploring the social dynamics of massively multiplayer online games. In *Proceedings of the SIGCHI conference on Human Factors in computing systems* (pp. 407-416).
- Egenfeldt-Nielsen, S., Smith, J. H., & Tosca, S. P. (2012). *Understanding video games: The essential introduction*.
- Ermi, Mäyrä, (2005). *Fundamental components of the gameplay experience: analysing immersion*. University of Tampere.
- Hamari, J., & Tuunanen, J. (2014). *Player types: A meta-synthesis*.
- Järvinen, Heliö, Mäyrä, (2002). *Communication and Community in Digital Entertainment Services*. University of Tampere.
- Jensen, C., Farnham, S. D., Drucker, S. M., & Kollock, P. (2000, April). The effect of communication modality on cooperation in online environments. In *Proceedings of the SIGCHI conference on Human Factors in Computing Systems* (pp. 470-477). ACM.
- Jesper Juul: "The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness". In *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings, 2003*.
- Juul, J. (2010). *A casual revolution: Reinventing video games and their players*. MIT press.
- Kallio, K. P., Kaipainen, K., & Mäyrä, F. (2007). *Gaming nation? Piloting the international study of games cultures in Finland*.

- Nardi, B., & Harris, J. (2006, November). Strangers and friends: Collaborative play in World of Warcraft. In Proceedings of the 2006 20th anniversary conference on Computer supported cooperative work (pp. 149-158).
- Peña, J., & Hancock, J. T. (2006). An analysis of socioemotional and task communication in online multiplayer video games. *Communication research*, 33(1), 92-109.
- Statista: Number of active video gamers worldwide from 2015 to 2023. Haettu osoitteesta <https://www.statista.com/statistics/748044/number-video-gamers-world/>
- Stenros, J., Paavilainen, J., & Mäyrä, F. (2009, September). The many faces of sociability and social play in games. In Proceedings of the 13th International MindTrek Conference: Everyday Life in the Ubiquitous Era (pp. 82-89). ACM.
- Sweetser, P., & Wyeth, P. (2005). GameFlow: a model for evaluating player enjoyment in games. *Computers in Entertainment (CIE)*, 3(3), 3-3.
- Wang, H., & Sun, C. T. (2011, September). Game reward systems: Gaming experiences and social meanings. In DiGRA Conference (pp. 1-15).
- Williams, D., Caplan, S., & Xiong, L. (2007). Can you hear me now? The impact of voice in an online gaming community. *Human communication research*, 33(4), 427-449.
- Yee, N. (2006). Motivations for play in online games. *CyberPsychology & behavior*, 9(6), 772-775.
- Yee, N. (2006). The demographics, motivations, and derived experiences of users of massively multi-user online graphical environments. *Presence: Teleoperators and virtual environments*, 15(3), 309-329.