

Eveliina Oksanen

**Nostalgian vaikutus pelaajakokemukseen ja pelaajan
hyvinvointiin**

Tietotekniikan kandidaatintutkielma

30. huhtikuuta 2023

Jyväskylän yliopisto

Informaatioteknologian tiedekunta

Tekijä: Eveliina Oksanen

Yhteystiedot: eveoksan@student.jyu.fi

Ohjaaja: Tytti Saksa

Työn nimi: Nostalgian vaikutus pelaajakokemukseen ja pelaajan hyvinvointiin

Title in English: The affects of nostalgia on gaming experience and on gamers' well-being

Työ: Kandidaatintutkielma

Opintosuunta: Informaatioteknologia, tietotekniikka

Sivumäärä: 22+0

Tiivistelmä:

Tutkimuksessa tutkitaan nostalgian vaikutusta pelaajakokemukseen sekä pelaajan hyvinvointiin. Erityisesti Bowman ja Wulf ovat tutkineet aihetta useamman vuoden ajan. Nostalgialla on todettu olevan positiivista vaikutusta pelaajan hyvinvointiin ja jopa pelaajan jälkikasvun pelitottumuksiin. Näistä tuloksista voimme päätellä, että pelaaminen ja voi lisätä pelaajien hyvinvointia sekä auttaa perheitä löytämään yhteistä ajanvietettä.

Avainsanat: Nostalgia, pelaajakokemus, videopelit, kandidaatintutkielma

Abstract:

In this study we study the effect of nostalgia on players' gaming experience and their well-being. Especially Bowman and Wulf have made few studies about the subject along the years. In those previous studies the results have shown that nostalgia has positive effect on players' well-being and can even have an affect on the players offsprings taste in games. From these results we can come to the conclusion that gaming can increase players' well-being and even help families to spend more time together.

Keywords: Nostalgia, gaming experience, video games, bachelor's thesis

Sisällys

1	JOHDANTO	1
2	NOSTALGIA	3
3	PELAAJAKOKEMUS	5
4	NOSTALGIAN VAIKUTUS PELAAJAKOKEMUKSEEN SEKÄ PELAAJAN HYVINVOINTIIN.....	7
	4.1 Pelaajan hyvinvointi	7
	4.2 Nostalgian tarjoamat hyödyt	9
	4.3 Pelilaitteiden vaikutus pelaajakokemukseen peilaten pelilaitteiden kehitykseen	12
	4.4 Nostalgian vaikutus pelinkehitykselle	13
5	YHTEENVETO.....	16
	LÄHTEET	18

1 Johdanto

Tässä tutkimuksessa käytetään empiiristen tutkimusten tuloksia selvittämään nostalgian vaikutusta pelaajakokemukseen sekä pelaajan hyvinvointiin. Pelaajakokemusta on kaikenkaikkiaan tutkittu vielä valitettavan vähän, mutta kiinnostus ja osaaminen sen tutkimiseen on lisääntynyt lähivuosina (Ribbens ja Poels 2009; Nacke ja Drachen 2011). Pelaajakokemusta sekä nostalgian vaikutusta pelaajakokemukseen on tärkeää tutkia, sillä niiden avulla saadaan pelien kehittäjille arvokasta tietoa siitä, millaisia pelejä on kannattavaa tehdä (Fernández-Vara 2014). Pelien kehittämisen kannattavuudella tarkoitetaan taloudellista kannattavuutta. Pelin tekeminen ei ole kannattavaa ellei siitä saa takaisin vähintään sen tekemiseen käytettyä summaa tuottoa. Pelien tuottamisen kannattavuuteen vaikuttaa suuresti pelin saama suosio, joka lisää myyntiä.

Pelien suosinnassa on viime vuosina ollut havaittavissa selkeä, suuri ja yhä kasvava kiinnostus retropelaamiseen (Heineman 2014; Wulf ym. 2018; Kuorikoski 2021). Wulfin (2018) mukaan tämän on voinut havaita jopa pubeissa, joihin yrittäjät ovat tuoneet retropelejä konsoleineen asiakkaiden pelattavaksi. Retropelaamisen suosion syyksi voidaan vahvasti epäillä nostalgiaa, joka toimii myös motivaationa perheiden yhteiselle pelaamiselle. Bowmanin (2022) sekä Makain (2018) mukaan tyypillinen pelaaja on 30 ikävuosissaan ja pelaa mahdollisten omien lapsiensa kanssa omia lapsuuden pelejään, joihin hän kokee nostalgian kautta tunneyhteyttä. Nostalgia on pelkkää menneiden muistelua laajempi käsite, joka pitää sisällään paljon tunteita, historiaa, henkilökohtaisia kokemuksia, kulttuuria sekä hyvinvointia.

Pelaajan hyvinvoinnilla on tässä tutkielmassa myös fyysistä puolta paljon syvällisempi määritelmä, joka pohjautuu Bowmanin ym. (2022) tutkimuksessaan antamaan määritelmään. Bowmanin ym. (2022) määritelmä pelaajan hyvinvoinnille sisältää hedonismia sekä eudaimonista hyvinvointia, jotka tarkoittavat nautintoa, tyytyväisyyttä, itsensä toteuttamista sekä pelaajan kokemaa hyvinvoinnin tunnetta. Pelaamisella sekä nostalgialla on havaittu olevan vaikutuksia myös pelaajan toipumiseen. Sonnentag ja Fritz (2007) ovat tunnistanee 4 tekijää toipumisen taustalla, joihin pelaamisella on todistettua vaikutusta. Nämä vaikutukset ovat muun muassa stressin lievittäminen sekä hallinnan tunteen nousu pelaajalle.

Tutkielman aiheen valinta nostalgian vaikutuksen tutkimisesta pelaajakokemukseen pohjautuu kirjoittajan henkilökohtaiseen, pitkä aikaiseen, kiinnostukseen aiheesta. Kirjoittaja on aina pienestä lapsesta asti pitänyt videopeleistä sekä myöhemmällä iällä kiinnostunut niin pelinkehityksestä kuin pelaamisen tuottamista kokemuksista. Tutkielman kirjoittajan suosiossa on aina olleet PlayStation 1 ja 2 pelit, mutta 2017 ja 2018 vuosina ilmestyneet Crash Bandicoot N.Sane Trilogy sekä Spyro the Reignited Trilogy remasteroidut pelisarjat herättivät varsinaisen kiinnostuksen nostalgian vaikutuksista pelaajien kokemuksiin. Tämän kiinnostuksen innoittamana kirjoittaja on tehnyt myös vuonna 2022 pelitutkimuksen, jossa tutkittiin pelaajien preferoiteja alkuperäisen sekä remasteroidun Spyro trilogian pelien välillä.

Tämän tutkielman seuraavassa kappaleessa käydään ensin läpi nostalgian määritelmiä, joista siirrytään kolmanteen kappaleeseen selvittämään mitä pelaajakokemus on. Neljännessä kappaleessa käydään läpi mitä pelaajan hyvinvointi pelaajakokemuksen tutkimuksessa pitää sisällään. Sen jälkeen kun on selvitetty mitä nostalgia, pelaajakokemus ja pelaajan hyvinvointi ovat erillisinä konsepteina, selvitetään miten ne liittyvät yhteen. Neljännen kappaleen aikana tutkitaan myös mitä hyötyjä nostalgia voi tuoda pelaajakokemukseen sekä pelaajan hyvinvointiin. Siitä siirrytään käsittelemään pelilaitteiden kehitystä sekä niiden vaikutusta pelaajakokemukseen. Lopuksi tutkitaan nostalgian vaikutuksia pelien kehittämisen kannattavuuteen. Viimeiseksi yhteenvedossa vielä kerrataan löydöksiä pääkohdat sekä kohdataan tutkielman mahdollisia heikkouksia ja annetaan tulevaisuuden tutkimuksille pohdittavaa.

2 Nostalgia

Ensimmäiseksi on tärkeää tietää mitä nostalgia on yleisesti. Sana nostalgia tarkoittaa yleisimmin menneen ikävöintiä. 1600-luvulla Johannes Hofer käytti nostalgia sanaa lääketieteellisissä tarkoituksissa ja hänen lähtökohtina olivat kreikan sanat *nóstos* (kotiinpaluu) ja *álgos* (kipu). Nostalgia tarkoitti Hoferin määritelmän mukaan vakavaa sairautta nimeltään koti-ikävä, minkä jälkeen termin käyttö yleistyi kuvaamaan valtaosan väestön tuntemuksia. Myöhemmin sanan merkitys on alkanut tarkoittamaan yleisessä käytössä menneen ikävöintiä. (Vihma (2021).). Wulfin (2018) mukaan nostalgia on pääsääntöisesti positiivinen, sosiaalinen ja menneisyyteen painottuva tunne, joka sisältää muistot, menneisyyden, henkilökohtaisen tarkoituksen, kaipuun, sosiaaliset suhteet, onnellisuuden sekä lapsuuden.

Kuten edellä määritellyistä nostalgian pääpiirteistä voidaan nähdä, nostalgialla on monia eri muotoja. Nostalgia voidaan jakaa historialliseen ja henkilökohtaiseen nostalgiaan (Bowman ja Wulf 2022; Vihma 2021; Robinson ja Bowman 2022), mutta myös niiden lisäksi sukupolvelleksi nostalgiksi, medianostalgiksi sekä mediavälitteiseksi nostalgiksi (Bowman ja Wulf 2022). Historiallinen nostalgia käsittelee menneitä aikakausia ja historiallisia ajanjaksoja, joihin pelaajalla ei itsellään ole henkilökohtaista yhteyttä. Viikingit ja gladiaattorit aikakausineen ovat yleisimmin peleissäkin käytetty historialliseen nostalgiaan puoltava tekijä. Kun taas henkilökohtaisella nostalgialla tarkoitetaan pelaajan omia aiempia kokemuksia asiayhteyden parissa. Esimerkiksi lapsuuden suosikki peli tai muuten henkilökohtaista merkitystä sisältävä peli, jota myöhemmällä iällä päättää pelata uudestaan, tuottaa henkilökohtaista nostalgiaa. Sukupolvelle nostalgia muodostuu useimmiten perheiden yhteisistä pelihetkistä, joissa vanhemmat haluavat pelata omia lapsuuden pelejään lastensa kanssa. Sukupolvelle nostalgia on oman nostalgian ja kokemuksen jakamista yleensä omien lasten kanssa, joka tuottaa myös lapsille nostalgian tunteita pelattua peliä kohtaan myöhemmällä iällä. Medianostalgiaa koetaan kun kulutetaan samaa sisältöä uudestaan ja uudestaan, mikä nostattaa muistoja aiemmista kokemuksista sisällön parissa. Mediavälitteinen nostalgia taas syntyy sisällön aiheuttamista triggereistä, satunnaisesta sisällöstä, joka muistuttaa kuluttajaa oikean elämän kokemuksesta. Esimerkkinä tästä toimii pelikentän maailma, joka voi muistuttaa pelaajaa oikean maailman kohteesta jossa on käynyt. (Bowman ja Wulf (2022).).

Robinsonin (2022) mukaan nostalgialla on todettu selkeästi olevan sosiaalisia puolia ja tunnelementtejä. Tätä tukee monissa tutkimuksissa tehdyt havainnot nostalgian vahvasta yhteydestä yhteenkuuluvuuden tunteen lisäämiseen (Wulf ym. 2020; Makai 2018; Sloan 2016; Wulf ym. 2018). Makain (2018) mukaan nostalgialla voidaan luoda tunneyhteyksiä, jotka kulkevat sukupolvien yli, mikä tukee aiemmin käsiteltyä perheen yhteisen pelaamisen synnyttämää sukupolvellista nostalgiaa. Makain (2018) havaintona on myös se, että yhteinen pelaaminen lisää perheen yhteenkuuluvuuden tunnetta ja kommunikointitaitoja. Sloan(2016) on todennut nostalgian olevan yksilöllistä ja subjektiivista, sekä siihen voidaan liittää kiintymyksen ja luottamuksen tunteita. Sloanin (2016) havainnot tukevat jälleen nostalgian sosiaalisia puolia ja yhteenkuuluvuuden tunteen vahvistamista. Nostalgian on havaittu vähentävän yksinäisyyden tunnetta (Zhou ym. 2008), tarjoavan eskapismia todellisen elämän ikäviltä asioilta (Bowman ja Wulf 2022), vastustavan tylsyyttä sekä edesauttavan yleisesti elämän tyytyväisyyttä (Wulf ym. 2018). Makai (2018) on tiivistänyt nostalgian kuvauksen yhdistelmäksi kipua ja nautintoa.

Tässä tutkielmassa pääpaino on nostalgian positiivisissa puolissa, sillä pelaamiseen usein yhdistetään positiivinen nostalgian näkökulma muistellessa pelaajan omien lapsuuden pelikokemusten hyvää tunnetta. Myöhemmässä vaiheessa tätä tutkielmaa tullaan myös käsittelemään nostalgian hyötyjä pelinkehityksen kannattavuuden kannalta, sillä kuten Kuorikoski (2021) on todennut, nostalgia ei ole katoamassa mihinkään ja nykyinen retropelaamisen trendikkyys toimii sille hyvänä todisteena. Jotta nostalgian vaikutusta retropelaamisen lisääntymiseen voidaan ymmärtää, täytyy ensin tietää mitä pelaajakokemus on.

3 Pelaajakokemus

Pelaajakokemus on käyttäjäkokemukseen pohjautuva käsite, mutta varsinaisesti pelaajakokemukselle ei ole vielä yleisesti sovittua määritelmää. Tämä voi johtua siitä, että pelaajakokemusta on tutkittu vielä valitettavan vähän. Ribbens ja Poels (2009) epäilevät vähäisen tutkimusmäärän johtuvan sopivan tutkimusmetodin tietämättömyydestä ja ovat tutkimuksessaan ehdottaneet laadullisia metodeita sovellettavuuden puolesta. Empiirisen tutkimuksen kannalla on myös ollut muita tutkijoita, jotka ymmärtävät pelaajakokemuksen olevan monialainen ja tunnepohjainen tutkimuksen kohde (Lankoski, Björk ym. 2015; Nacke ja Drachen 2011; Kuorikoski 2018). Lisäksi pelaajakokemuksen tutkimista hankaloittaa Ribbensin ja Poelsin (2009) mukaan se, että pelaajakokemuksen koetaan olevan olemassa vain kun pelin ja pelaajan välillä on kanssakäyntiä. Nacken ja Drachenin (2011) havaintojen mukaan pelaajakokemus voi ajan myötä muuttua, mikä tarkoittaa sitä, että pelaajakokemusta voidaan arvioida vain tietyssä ajassa. Heineman (2014) on havainnut, että näiden haasteiden ohella, suuri osa pelaajakokemuksen tutkimuksista keskittyy vielä vain pelkästään pelien teknisiin puoliin, erilaisiin pelityyleihin tai pelaajaan yksittäisenä tekijänä, sen sijaan että tutkittaisiin pelien ympärillä olevaa kulttuuria. Kuorikosken (2021) mukaan pelien kulttuuriarvoa on viime vuosina alettu nähdä enemmän, mutta silti monet pelilehtienkin arvostelut keskittyvät pelien teknisiin puoliin ja pelaajakokemuksien näkökulma on vielä vähäisessä arvossa.

Edellä mainittujen haasteiden puolesta on ymmärrettävää että pelaajakokemusta on tutkittu näin vähän. Jo kunnollisen määritelmän puuttuminen tekee ison vaikutuksen aiheen tutkittavuuteen. Pelikehityksen alan onneksi, pelaajakokemusten tutkiminen on viime vuosina lisääntynyt ja tutkimustuloksista on saatu paljon arvokasta informaatiota pelaajia innostavien pelien kehittämiseen. Nacken ja Drachenin (2011) tutkimuksessa pelaajakokemukselle pyritään antamaan selkeämpää määritelmää sekä erottamaan pelaajakokemus ja käyttäjäkokemus toisistaan. Tämä tutkimus voi mahdollistaa pelaajatutkimuksen laajempaa tutkimista tulevaisuudessa. Nacken ja Drachenin (2011) mukaan käyttäjäkokemuksessa keskitytään tuottavuuden sovelluksiin ja niiden helppokäyttöisyyteen sekä toimivuuteen. Pelaajakokemus sen sijaan selvittää miksi ja miten ihmiset valitsevat vuorovaikuttaa digiviihteen kanssa. Käyttäjäkokemuksen kanssa käytettävät tuottavuuden sovellusten ja tuotteiden tarkoitus

on olla funktionaalisia, antaa informaatiota ja noudattaa käytettävyyden periaatteita. Kun taas pelien tarkoitus keskittyy miellyttävien kokemusten tuottamiseen, viihdyttämiseen sekä rentoutumiseen, näin ollen pelaamisessa kokemuksen ja käytettävyyden raja hämärtyy. (Nacke ja Drachen (2011).).

Pelejä pelataan viihtyvyyden lisäksi myös hyvinvoinnin, yhteenkuuluvuuden sekä eskapismin vuoksi. Useiden tutkimuksien mukaan tyypillinen pelaaja on 30 ikävuosissaan ja pelaa omien lastensa kanssa, mikä tuottaa sukupolvellista nostalgiaa, joka taas tukee pelaamisen sosiaalisia puolia sekä yhteenkuuluvuuden lisäämistä. (Bowman ja Wulf (2022), Wulf ym. (2018), Heineman (2014) ja Bowman, Rieger ja Lin (2022).). Kuorikoski (2018) on havainnut että pelimaailman tarjoama hallinnan tunne pelaajalle on hyvin koukuttava tekijä. Samanlaisia havaintoja pelien vaikutuksista pelaajan kokemaan hallinnan ja mahdottomien asioiden tekemisen tunteeseen ovat tehneet myös Manzos (2017), Bowman ym. (2022) sekä Makai (2018). Kuorikoski (2021) totesi pelien täyttävän leikillisyyden tarvetta, jota tukee Parkinin (2015) tekemä havainto, jonka mukaan pelit voivat tyydyttää kaikki inhimilliset perustarpeet. Inhimillisiin perustarpeisiin kuuluu nauru, ilo, suru, historia ja oppiminen (Parkin 2015). Bowmanin ym. (2022) tutkimuksessa useimmin pelaamisen syiksi esiin nousivat sosiaalisuus, viihde sekä nostalgia.

Pelaamiselle voi olla lukemattomia syitä, sillä pelaajakokemus on jokaiselle yksilöllinen ja se voi ajan myötä muuttua (Nacke ja Drachen 2011; Kuorikoski 2018; Manzos 2017). Manzosin (2017) mukaan pelejä on mahdotonta kokea myöhemmin samalla tavalla kuin ne on omana aikanaan koettu, antaen esimerkkinä 1970-luvun lopulla ilmestyneen Space Invadersin saaman suosion ilmestyessään. Wulf (2018) on omassa tutkimuksessaan tehnyt samankaltaisen havainnon, jossa nykyaikaisiin peleihin tottuneet pelaajat eivät välttämättä koe vanhoja pelejä yhtä haastavina tai kiehtovina kuin ne on ilmestymisvuosinaan koettu. Pelaajakokemukseen voi vaikuttaa monikin asia: Nacken ja Drachenin (2011) mukaan vaikuttavia tekijöitä voivat olla muun muassa pelaajan ominaisuudet, tilanteellinen konteksti, peliseura, pelisuunnittelu, pelistä keskusteleminen ystävän kanssa, luetut arvostelut, pelaamiseen käytettävä aika sekä pelikonsolin vaihtaminen.

4 Nostalgian vaikutus pelaajakokemukseen sekä pelaajan hyvinvointiin

Tämän kappaleen aikana käydään läpi ensin pelaajan hyvinvoinnin määritelmiä tämän tutkielman näkökulmasta ja vasta sen jälkeen tuodaan pelaajakokemus, nostalgia sekä pelaajan hyvinvointi yhtenäiseksi konseptiksi. Tutkielman tarkoitus on selvittää nostalgian vaikutuksia pelaajakokemuksiin sekä nostalgian vaikutuksia pelaajan hyvinvointiin. Bowman ym. (2022) havaitsivat pelinostalgialla olevan selkeitä sosiaalisia puolia, jotka voivat lisätä pelaajien yhteenkuuluvuuden tunnetta. Tässä tutkielmassa käsitellään peleihin ja pelaamiseen kohdistuvaa nostalgiaa, mutta sitä ei ole erikseen määritelty pelinostalgiaksi. Pelaajakokemus ja pelaajan hyvinvointi vaikuttavat havaittavasti niin paljon toisiinsa, että niiden tutkiminen kulkee käsi kädessä samaan aikaan hyvin luonnollisesti tämänkin tutkielman aikana.

4.1 Pelaajan hyvinvointi

Tässä tutkielmassa otetaan mallia Bowman ym. (2022) tutkimuksessaan tekemästä määritelmästä käsitellä pelaajan hyvinvointia pelkkää fyysistä hyvinvointia laajempänä käsitteenä. Bowmanin ym. (2022) määritelmien mukaa pelaajan hyvinvointi sisältää hedonismia sekä eudaimonista hyvinvointia, jotka tarkoittavat nautintoa, tyytyväisyyttä, itsensä toteuttamista sekä olutiloja joissa pelaaja kokee voivansa hyvin sekä tekevänsä hyvin. Wulfin (2018) mukaan psykologiseen hyvinvointiin kuuluu eläminen omana itsenään, jonka voi saavuttaa tiedostamalla omat sisäiset tavoitteensa ja kunnianhimonsa, mikä tuottaa tyytyväisyyttä ja hyvinvointia. Bowman ym. (2022) ovat huomanneet peleihin edelleen kohdistuvan stereotypian jossa ne koetaan ihmisiä eristävinä ja yksinäisyyttä lisäävinä. Tätä stereotypiaa kumotaan Bowmanin ym. (2022) tutkimuksessa selkeästi, sillä Bowman. ym. toteavat pelaamisen tukevan sosiaalisuuden, autonomian, yhteenkuuluvuuden sekä viihteen tunteita.

Peleissä on aivan alusta asti ollutkin mukana sosiaalisuus ja yhdessä pelaaminen, vaikkei aiempi teknologia ole sitä mahdollistanutkaan varsinaisesti. Isot pelikoneet, joita myös kolkkoiksi kutsutaan, saapuivat ensimmäiseksi pubeihin sekä pelihalleihin, joihin ihmiset kerääntyivät viettämään aikaa muiden seurassa (Manzos 2017). Tässä kappaleessa paljon

tulkittava Bowmanin ym. (2022) tutkimus käsittelee sosiaalisuuden teemaa myös teknologian näkökulmasta. Sosiaalisuus virtuaalivälitteisesti on varsinkin nykyaikana todella helppoa, sillä internetyhteys ja teknologian kehittyminen mahdollistavat pelaajien yhdistymisen toistensa kanssa ympäri maailmaa. Bowmanin ym. (2022) mukaan netin välityksellä tapahtuva pelien striimaaminen, eli internetin kautta jaettavaksi suora lähetys, tukee suuresti sosiaalisuutta sekä yhteenkuuluvuutta yhteisöjen kanssa. Striimipalvelujen myötä myös peleissä heikommin pärjäävät pääsevät kokemaan erilaisia pelejä ja olemaan osana peliyhteisöä. Tämä yhteenkuuluvuuden tunne tukee heidän hyvinvointiaan ja lisää sosiaalisuuden tunnetta. Yhteispelaaminen voi myös parantaa pelisuorituksia, jolloin onnistumisen tunteen tuoma mielihyvä lisää pelaajan hyvinvointia. (Bowman, Rieger ja Lin (2022).).

Sonntag ja Fritz (2007) ovat tutkimuksessaan tunnistaneet pelaamisella olevan vaikutusta toipumiseen. Vaikutuksia ovat psykologinen irtautuminen, rentoutuminen, hallinta sekä kontrolli. Sonntagin ja Fritzin (2007) mukaan psykologinen irtautuminen ja rentoutuminen tarkoittaa psykologista etäisyyttä stressistä, kun taas hallinta ja kontrolli tarkoittavat oman toimijuuden hallintaa hankalista tilanteista selviämiseksi. Myös Bowman ym. (2022) olivat tutkineet videopelien vaikutusta toipumiseen ja löytäneet vahvaa tukea tälle. Bowman ym. (2022) toivat esiin pelaamisen lisäävän autonomian tunnetta, tehtävähallintaa sekä stressin hallintaa. Tutkimuksia oli tehty COVID-19 pandemian ajalta, joissa todettiin pelaamisella olevan positiivisia psykologisia vaikutuksia hyvinvointiin, vähentämällä stressiä sekä tarjoamalla eskapismia (Bowman, Rieger ja Lin 2022; Bowman ja Wulf 2022). Tosin jo ennen COVID-19 pandemiaa on tehty paljon havaintoja pelien tarjoamasta eskapismista, joka tarkoittaa oikean elämän negatiivisten tilanteiden pakenemista (Kuorikoski 2018; Makai 2018; Wulf ym. 2018).

Bowman ym.(2022) havaitsivat pelaamisen tärkeimpinä ominaisuuksina yksinäisyyden vähentymistä niin internetin välityksellä pelatuissa moninpeleissä, kuin esimerkiksi Pokémon Go:n mahdollistamassa ulkona tapahtuvassa yhteisöllisessä pelaamisessa. Pelien todettiin myös olevan avuksi pelottavien tilanteiden aiheuttaman stressin käsittelyssä (Bowman, Rieger ja Lin 2022). Pelaajan hyvinvointi voi vaikuttaa myös pelaamisen aloittamiseen sekä sen jatkamiseen. Robinsonin (2022) tutkimuksessa käsiteltiin internetissä pelattavaa moninpeleitä, jonka pelaamisen syiksi todettiin sosiaaliset mahdollisuudet, perheen yhteinen ajanviet-

to, viihde, yhteisö, nostalgia, pelissä eteneminen ja pelaamisessa kehittyminen sekä yleisesti hyvät aiemmat kokemukset pelinkehittäjistä. Makain (2018) mukaan pelimaailmat voivat toimia vahvoina tunnesiteiden kohteina, jolloin tutun pelin pelaaminen tuottaa mielihyvää, vähentää stressiä ja lisää halua uudelleen pelaamiselle.

Vaikka tutkimukset toivat esiin suurimmaksi osaksi pelaamisen positiivisia vaikutuksia pelaajan hyvinvointiin, on tärkeää muistaa että peleillä voi olla myös negatiivisia vaikutuksia hyvinvointiin. Negatiivisia puolia toivat esiin vain Bowman ym. (2022), joiden mukaan muun muassa pelien kilpailullisuus voi sosiaalisuuden tunteen lisäämisen lisäksi tuottaa myös negatiivisia vaikutuksia pelaajan hyvinvointiin häviön kohdatessaan. Tämän lisäksi Bowman ym. (2022) olivat huomanneet varsinkin internetin välityksellä pelattavissa moninpeleissä ilmentyvän seksuaalista häirintää ja toksisuutta varsinkin naispelaajia kohtaan sekä yleistä trollausta, eli tarkoituksen mukaista toisten häirintää. Näillä todettiin olevan hyvinvointia vähentävää vaikutusta, sillä ne veivät pois yhteenkuuluvuuden ja oman paikan löytämisen tunnetta. Bowman ym. (2022) totesivat, että edellä mainituista negatiivisista vaikutuksista on vielä valitettavan vähän tutkimuksia, mikä voi selittää suuren positiivisten tutkimustulosten määrän.

4.2 Nostalgian tarjoamat hyödyt

Nostalgian vaikutusta pelaajakokemukseen on viime vuosien aikana alettu tutkimaan enemmän. Tähän voidaan Kuorikosken (2021) mukaan pitää syynä retropelaamisen suosion nousua. Retropelaamista ja nostalgian vaikutuksia siihen ovat tutkineet myös useat muut tutkijat tutkimuksissaan, kuten Robinson(2022), Heineman (2014), Bowman ym. (2022) Makai (2018), Wulf (2018) sekä Bowman (2022).

Nostalgialla on paljon yhteyksiä pelaajan hyvinvointiin, jota edellisessä 4.1. Pelaajan hyvinvointi kappaleessa käsiteltiin. Nostalgialla on todettu olevan sosiaalisia puolia sekä yhteenkuuluvuuden tunteen lisäävää vaikutusta (Zhou ym. 2008; Wulf ym. 2020; Robinson ja Bowman 2022). Nostalgian hyvinvointia lisääviä vaikutuksia tukee Zhoun (2008) määritelmä, jonka mukaan nostalgia on psykologinen voimavara, joka suojelee mielenterveyttä. Bowmanin ym. (2022) tutkimuksessa peleihin kohdistuvalla nostalgialla oli myös havaittu

selkeitä sosiaalisia puolia, kuten vahvempia sidoksia läheisiin sekä parempia kommunikointitaitoja perheen kesken. Makain (2018) havaintojen mukaan nykyään vanhemmat ovat jo itsekin kasvaneet pelien parissa ja näin ollen helpommin tuovat pelit perheen yhteisiksi mediahetkiksi.

Bowman ym. (2022) kokivat pelit tehokkaiksi kannustimiksi perheen läheisyyteen ja yhteenkuuluvuuteen sekä kommunikointiin, mikä vaikuttaa pelaajan sekä lyhyt- että pitkäaikaiseen hyvinvointiin. Bowmanin ym. (2022) havaintojen mukaan yhteiset pelihetket mahdollistavat perheenjäsenille henkilökohtaisesti merkittäviä muistoja ja sukupolvellista nostalgiaa. Sloanin (2016) mukaan nostalgia voidaan liittää kiintymykseen sekä luottamukseen, jotka tukevat yhdessä pelaamisen tuottamia positiivisia vaikutuksia yhteenkuuluvuudelle. Yhteiset muistot pelaamisesta voivat myöhemmin herätellä nostalgian tunnetta, kun pelaajat palaavat lapsena pelattujen pelien pariin myöhemmällä iällä tai mahdollisesti aloittavat pelaamaan niitä omien lastensa kanssa. Tätä tukee myös Bowmanin (2022) tutkimus jossa keskiverto pelaajan koetaan olevan 30 ikävuosissaan ja pelaavan lastensa kanssa omia lapsuuden pelejään. Taylorin (2008) havaintojen mukaan vanhemmat haluavat näyttää omat lapsuuden pelinsä lapsilleen, sillä he pitävät näitä pelejä klassikkoina jotka kaikkien tulisi tietää.

Kuorikosken (2018) mukaan pelit ovat vuorovaikutteisia ja niiden merkitys syntyy pelaajan ja pelin välisestä vuorovaikutuksesta, mikä tuottaa yksilöllisiä pelaajakokemuksia. Kuorikoski (2018) myös toteaa, että eri pelaajat tavoittelevat samalta peliltä eri asioita, jolloin pelaajakokemukset luonnostaan eroavatkin. Viime vuosien aikaisen retropelien suosion kasvu voidaan Makain (2018) tutkimuksen mukaan juurikin päinvastaisesti yhdistää pelaajien yhteiseen tavoitteeseen hakea nostalgian tunnetta eri peleiltä. Sloanin (2016) mukaan nostalgia on positiivinen emotionaalinen reaktio, johon voidaan liittää kiintymystä. Sloanin (2016) määritelmä nostalgiaa tukee läpi tämän tutkielman kulkenutta havaintoa, jossa pelaajat haluavat palata onnellisiin hetkiin lapsuutensa pelien kautta ja siksi retropelaaminen on niin suosittua. Edellisessä kappaleessa 4.1. Pelaajan hyvinvointi esiin tuoduista nostalgian positiivisista vaikutuksista hyvinvointiin, voidaan myös päätellä retropelaamisen olevan hyväksi pelaajan hyvinvoinnille. Wulfin ym.(2020) tutkimuksen tulokset pelinostalgian sekä nostalgisen pelaamisen hyvinvointia lisäävistä vaikutuksista tukevat edellä mainittua päätelmää.

Nostalgian tärkeyttä retropelaamisen suosiossa sekä vanhoista peleistä tehtävien uudelleen

versioiden lisääntymisessä korostaa myös Robinson (2022) omassa tutkimuksessaan. Wulfin (2018) tutkimuksessa on havaittu pelaajien haluavan pelata modernejakin pelejä retrotyylisillä grafiikoilla ja retropelaamisen on koettu mahdollistavan ”aikamatkustamisen” menneisyyteen. Retropeleihin useimmiten luetaan kuuluvaksi 80-90-lukujen pelit, mutta Bowmanin (2022) mukaan retron määritelmä vaihtuu sukupolvien mukaan ja Kuorikosken (2021) havainnot kertovat, että tällä hetkellä jo PlayStation 2 pelit voidaan laskea retropelaamiseksi. Tämä tarkoittaa siis 2000-luvun alkupuolella ilmestyneitä pelejä. Heinemanin (2014) mukaan kiinnostusta retropelaamiseen voi lähestyä eräänlaisen pelihistorian rakentamisena, jonka avulla voidaan selvittää pelaajien motivaatioita pelaamiselle.

Tämän tutkielman kannalta pelaamisen motivaatioiden todellinen ymmärtäminen vaatii hyvää ymmärrystä nostalgian vaikutuksista pelaajaan. Näitä vaikutuksia saadaan selvitettyä tutkailemalla nostalgiaa herättäviä triggereitä. Wulfin (2018) tutkimuksessa nostalgian triggerit on jaettu kahteen osaan, ulkoisiin aistiärsykkeisiin sekä sisäisesti nouseviin psykologisiin epämukavuuden tunteisiin. Ulkoiset aistiärsykkeet muodostuvat hajuista, mauista, esineistä sekä musiikista ja sisäiset epämukavuuden tunteet tarkoittavat yksinäisyyttä, tarkoituksen puutetta sekä tylsyyttä. Myös monet muut tutkijat (Bowman ja Wulf 2022; Robinson ja Bowman 2022; Makai 2018; Zhou ym. 2008) ovat tehneet samanlaisia havaintoja, joiden mukaan yksinäisyys, oikean elämän negatiiviset tilanteet sekä musiikki ovat yleisimpiä syitä nostalgian pariin hakeutumiselle. Manzosin (2017) sekä Kuorikosken (2021) tutkimuksissa nostalgian triggerinä ei tarvitse aina olla musiikkia, vaan pelihahmojen vuoropuhelut tai ääntelyt voivat herättää nostalgiaa. Manzosin (2017) mukaan pelihahmojen ääntelyt ja lausahdukset voivat myös lisätä yhteisöllisyyden tunnetta niin peleissä kuin pelikonseptien ulkopuolella.

Perustellusti nostalgian voidaan todeta lisäävän pelaamisen sosiaalisuutta, yhteenkuuluvuuden tunnetta sekä mielihyvää, mikä tutkimuksien mukaan lisää pelaajan hyvinvointia. Sloanin (2016) mukaan nostalgian vaikutuksia pelaajakokemukseen on tärkeää tutkia myös jatkossa lisää, sillä pelien kehittäjät hyötyvät tutkimustuloksista uusien pelien suunnittelussa.

4.3 Pelilaitteiden vaikutus pelaajakokemukseen pelilaitteiden kehitykseen

Nyt kun tutkielmassa on määritelty jo nostalgia, pelaajakokemus sekä pelaajan hyvinvointi, on tässä kohtaa hyvä määritellä myös mitä peleillä tarkoitetaan. Kuorikoski (2018) on todennut, että pelin määritelmä on hieman epätarkka ja kontekstista riippuvainen. Tämä johtuu siitä, että pelitutkimus on monialaista, joten pelejä tutkitaan monesta eri näkökulmasta. Kuorikoski (2018) on tutkinut pelejä taiteen näkökulmasta, nähdessä pelit viihdeteollisuutena joiden tarkoituksena on luoda merkityksiä, tuottaa tunteita sekä viihdyttää. Ytimeltään pelit ovat Kuorikosken (2018) mukaan rakenteen omaavaa leikkiä ja kulttuurisia tuotteita. Manzosin (2017) mukaan pelit ovat elävää kulttuuria, jotka saavat uusia tulkintoja ja määritelmiä uusien pelaajien myötä. Kuorikoski (2021) havainnoi, että eri sukupolvilla on erilaisia pelitottumuksia, tähän voi vaikuttaa teknologian myötä kehittyneet erilaiset pelilaitteet.

Kuorikoski (2018) on tutkinut kattavasti pelien ja pelikonsolien historiaa, joten tämä osio pohjautuu pitkälti hänen esittämiinsä tietoihin. 1970-luvulla suuret pelikoneet jotka toimivat kolikoilla ilmestyivät ja ensimmäisenä niitä löysi pubeista sekä pelihalleista. Kolikoilla toimivia pelikoneita kutsutaan tutummin kolikkopeleiksi ja sitä termiä niistä käytetään myös tässä tutkielmassa. Pelaaminen kolikkopelien aikaan tapahtui kodin ulkopuolella ja oli hyvin sosiaalista kilpailullisuuden vuoksi. Ensimmäinen kotikonsoli Atari2600 ilmestyi 1970-luvun puolivälissä ja mullisti pelituotannon. Pelinkehittäjät saivat keskittyä tuottamaan pelkkiä pelejä kokonaisten pelilaitteiden sijaan. Tämä muutos kasvatti pelialaa ja uusia valmistajia saatiin kentälle. Valitettavasti peleihin kohdistuva innostus laantui vuonna 1983, sillä tarjontaa konsoleista ja peleistä oli liikaa, kun taas laaduntarkkailua oli liian vähän. Kotikonsolien myötä myös pelaamisen sosiaalisuus väheni huomattavasti peliseurain rajoittuessa vain pelaajan omiin läheisiin. (Kuorikoski (2018)).

Vuonna 1985 Nintendo Entertainment System (NES) julkaistiin Amerikassa ja konsolit tekivät paluun suosioon. Nintendon valtakausi kesti aina 90-luvulle, jolloin vuonna 1994 Sony toi kentälle PlayStation konsolin. Sony teki myös suuren muutoksen pelaajakulttuuriin, sillä tähän asti pelejä oli pidetty vain lasten leluina ja nörttien juttuna. Sony markkinoi pelaamista vapaa-ajan vietteenä erityisesti nuorille aikuisille ja ensimmäistä kertaa pelaamisesta tuli

hyväksyty harrastus. (Kuorikoski (2018).). Täysin hyväksytyä pelaaminen ei siltikään ollut, sillä Bowman ym. (2022) olivat tutkimuksessaan käsitelleet pelaamiseen kohdistunutta stereotypiaa, jonka mukaan pelaaminen on eristävää ja yksinäisyyttä lisäävää. Tutkimuksissaan Bowman ym. (2022) sekä Robinson (2022) ovat kumonnet kyseisen stereotypian tutkimustuloksillaan, joissa pelien havaitaan olen kotona pelattunakin sosiaalisuutta ja perheen yhteenkuuluvuuden tunnetta lisääviä.

Eri pelikonsoleilla voidaan havaita olevan vaikutusta pelaajakokemukseen. Kolikkopelit tekevät pelaamisesta sosiaalista sekä kilpailullista, kotikonsolit taas vähensivät sosiaalisuutta tai pitivät sosiaalisuuden vain perheen ja läheisten välisenä. Kuorikosken (2018) mukaan pelien päätavoite on alussa ollut piste-ennätyksien rikkominen ja myöhemmin sen rinnalle on saapunut päämäärätöntä rakentelua, tarinan kokemista ja jopa tutkimusmatkailua satunnaisulottuvuuksissa. Tämän voi nähdä todistavan sitä, että eri sukupolvilla on hyvinkin erilaiset käsitykset peleistä ja pelaamisesta. Wulfin (2018) mukaan erilaiset käsitykset pelaamisesta voivat johtua pelitottumuksista, joihin vaikuttavat pelilaitteet, aiemmat pelikokemukset sekä pelien grafiikka.

Kuorikoski (2018) kokee peligrafiikan ilmaisuvoimaisimpien muistojen olevan pikselien aikakaudelta, eli 80-90-luvuilta kun pelit olivat 8 bittisiä ja 16 bittisiä. Bowmanin (2022) ja Wulfin (2018) tutkimuksien havainnot retropelien trendikkästä noususta tukevat vanhojen pelien suosimista. Wulf (2018) ja Bowman (2022) huomasivat että pelaajat jopa suosivat uusien pelien pelaamista heikommilla grafiikoilla. Kuorikosken (2018) mukaan pelien nykyinen fotorealismi vaikuttaa miten peliin, sen tarinaan sekä hahmoihin samaistutaan ja epäilee liian realistisen grafiikan jättävän kokemusta tyhjemmäksi mielikuvituksen käytön tarpeettomuuden vuoksi.

4.4 Nostalgian vaikutus pelinkehitykselle

Kuorikosken (2021) mukaan pelejä katsotaan liian usein vain talouslukujen tai haittavaikutuksien kautta valtamedioissa. Kuorikosken (2021) näkökulmasta pelit ovat paljon monipuolisempia tuotoksia kuin taloudellisia sijoituksia. Pelit ovat ytimeltään kulttuurisia tuotteita, jotka herättävät monenlaisia tunteita, haastavat ajattelua, tuovat samanhenkisiä ihmisiä yh-

teen ja viihdyttävät pelaajia (Kuorikoski 2021). Pelien tuottamia kokemuksia onkin alettu tutkia pelien kehittämisen kannalta tärkeänä osana. Nacke ja Drachen (2011) toteavat että hyvät kokemukset johtavat tyytyväisiin asiakkaisiin ja nämä tekijät lisäävät pelituotteen myyntiä.

Taylor (2008) on tutkimuksessaan havainnut, että vanhemmat pelaajat pitävät omia lapsuuden pelejään kaikista parhaimpina, jotka ansaitsevat klassikkopelin tittelin. Tätä havaintoa tukee Manzosin (2017) tutkimus, jossa Manzosin mukaan lapsena Mariota pelanneet ovat aikuistuttuaan päätyneet pelialle kehittämään pelejä, joissa hyödynnetään 80-90-lukujen yksinkertaista visuaalista tyyliä. Tämä sopii hyvin yhteen nykyisen retropelin trendikkyiden kanssa. Kuorikosken (2021) havaintojen mukaan retropelaamisen suosion nousu on mahdollistanut markkinapaikan retropelien lisäksi myös vanhojen pelien uudelleen tehdyille versioille. Heinemanin (2014) tutkimuksessa todettiin yli 30 vuotiaalle pelaajille muistojen ja nostalgian toimivan voimakkaina vetovoimina kohti klassikkopelejä, joita nykyinen retropelelaamisen suosio on jälleen tuonut paremmin tarjolle. Tutkimusten mukaan nostalgia voi lisätä pelaajan motivaatiota pelata peliä sekä tutkia peliympäristöä paremmin (Sloan 2016; Makai 2018; Robinson ja Bowman 2022). Peliympäristön tarkempi tutkiminen tarkoittaa pelaajan viettävän enemmän aikaa pelin parissa ja samalla tulevan tutuksi ympäristön kanssa. Robinson (2022) on havainnut että peliympäristön tunteminen lisää pelaajan tunnesidosta peliin tuottaen samalla lisää nostalgian tunnetta. Nostalgia ja pelin henkilökohtainen tärkeys voivat lisätä pelin pelaamista sekä innostaa pelaajaa kokeilemaan pelisarjaan ilmestyviä uusia osia.

Kaikesta edellä mainitusta voidaan tehdä johtopäätös, että pelinkehityksen kannalta kannattavaa on hyödyntää nostalgiaa pelien suunnittelussa. Bowman (2022) on perehtynyt markkointitutkimuksiin joista oli paljastunut, että ihmisillä on taipumusta käyttää rahansa jo ennalta tunnettuihin ja hyväksi havaittuihin mediasisältöihin sekä tarinoihin. Manzosin (2017) havaintoa myötäillen voidaan todeta, että sopiva tuttuus ja nostalgian arvo voivat olla syinä pitkäaikaisten pelisarjojen suosiolle sekä kehittämisen kannattavuudelle. Kuorikoski (2021) on tuonut esiin tärkeän vastahavainnon, jonka mukaan retropelaamisen suosiosta huolimatta pelkkään nostalgiaan ei voi pelinkehityksessä tukeutua. Pelin suunnittelussa on otettava huomioon myös uuden sukupolven pelaajat jotka eivät tiedä pelin tarinaa ennalta. Pelien suunnittelussa on löydettävä tasapaino, jossa mahdollistetaan uusien pelaajien ymmärtävän

pelin tarina mutta samalla tuodaan sopivasti nostalgiaa pelin aiemman version pelaajakunnalle (Kuorikoski 2021). Tulevaisuudessa tämän tasapainon löytämisestä voisi olla mielekästä tehdä tarkempia tutkimuksia.

5 Yhteenveto

Tässä tutkielmassa tutkimuskysymyksenä oli selvittää, miten nostalgia vaikuttaa pelaajakokemukseen sekä pelaajan hyvinvointiin. Näihin kysymyksiin saatiin jopa yllättävän paljon positiivisia vastauksia. Tietenkin suuri positiivisuuden määrä voi johtua siitä, että pelaajakokemusta yleisesti on tutkittu vielä valitettavan vähän. Lisäksi syynä suureen positiivisen tutkimustulosten määrään voi olla Bowmanin ym. (2022) tutkimuksessa esiin nostettu stereotypia pelaamisen yksinäisyyttä lisäävästä vaikutuksesta ja siitä, että stereotypiaa ei ole haluttu tukea vaan nimenomaan se on haluttu todistaa vääräksi. Vähäistä tutkimusmäärää voidaan pitää tämän tutkielman heikkoutena, mutta samalla se on toiminut myös motivaationa tutkia juuri pelaajakokemusta, sillä pelitutkimuksen alaa on tärkeää laajentaa monipuolisella informaatiolla.

Nostalgian vaikutukset pelaajakokemukseen huomattiin olevan varsin positiivisia. Bowman ym. (2022) saivat tutkimuksessaan huomata, että pelinostalgialla on selkeitä sosiaalisia puolia, jotka tyydyttävät ihmisyyden perustarpeisiin kuuluvaa yhteenkuuluvuuden tarvetta. Makain (2018) tutkimus tukee havaintoja, joiden mukaan yhdessä pelaaminen on hyvä apukeino parantamaan perheen välisiä suhteita ja kommunikointia, luomaan tunneyhteyksiä sekä samalla tuottamaan sukupolvellista nostalgiaa. Sukupolvellista nostalgiaa syntyy, kun vanhemmat haluavat pelata lastensa kanssa sellaisia pelejä, joita kohtaan kokevat henkilökohtaista nostalgian tunnetta pelattuaan niitä omassa lapsuudessaan (Bowman ja Wulf 2022). Näin vanhemmat pääsevät muistelemaan omia aiempia kokemuksiaan pelin parissa ja samalla luomaan pelille sekä kokonaisuudessaan pelaamiselle uusia merkityksiä omien lastensa kanssa. Lapset saavat mahdollisuuden pelata vanhempia pelejä, jolla voi Kuorikosken (2021) mukaan olla vaikutusta heidän pelitottumuksiin myöhemmällä iällä.

Nostalgialla havaittiin olevan positiivisia vaikutuksia myös pelaajan hyvinvointiin. Tässä tutkimuksessa hyvinvoinnin määritelmä painottui lähinnä tunnepuolen kautta. Bowmanin ym. (2022) tutkimuksessa hyvinvointiin ajateltiin kuuluvan nautinto, tyytyväisyys sekä itsensä toteuttaminen. Sonnentag ja Fritz (2007) taas olivat yhdistäneet pelaamisen edesauttavan toimimista, mahdollistamalla pelaajalle psykologista irtautumista stressistä lisäämällä pelaajan kontrollin tunnetta. Pelaaminen lisää pelaajan hyvinvointia hyvin monipuolisesti tukemal-

la sosiaalisuutta, hallinnan tunnetta, viihtyvyyttä, eskapismia, nostalgiaa sekä yhteenkuuluvuutta. Bowmanin ym. (2022) mukaan jopa muistot yhteisestä pelaamisesta voivat triggeröidä nostalgiaa ja sitä kautta vaikuttaa pelaajan hyvinvointiin lisäämällä nautintoa ja lievittämällä stressiä. Heinemanin (2014) mukaan useat tutkijat ovat alkaneet pohtimaan läpi elämän kestävän pelaamisen vaikutuksia pelialalle ja varsinkin eri ikäryhmien eroavaisuuksia tuloksissa. Motivaatio tämän pohdintaan on syntynyt ikääntyvien pelaajien myötä. Myös Wulf (2018) on pohtinut tarvetta selvittää pelinostalgian pitkäaikaisvaikutuksia pelaajan hyvinvoinnille.

Tutkielman toinen heikkous voidaan havaita pelinkehityksen kohdalla, sillä käytetyissä lähteissä ei ollut minkäänlaisia tilastoja, joissa konkreettisesti havainnointaisiin nostalgian vaikutuksista pelinkehityksen kannattavuuteen tulojen ja menojen summina. Kerättyjen tietojen perusteella voidaan vain arvioida nykyisen retropelaamisen suosion pohjalta, että on kannattavaa suunnitella pelejä nostalgian pohjalta. Makain (2018) tutkimuksessa on todettu vanhoista peleistä uudelleen tehtyjen versioiden kertovan kaipuusta menneeseen. Kuten Kuorikoski (2021) toteaa, paras tapa ennustaa tulevaa on katsoa menneeseen, nähdäkseen mikä on toiminut ja miksi. Nostalgiaa tulee aina olemaan ja Bowmanin (2022) havaintojen mukaan, sitä kannattaa ehdottomasti hyödyntää, kunhan muistaa ottaa huomioon myös uuden sukupolven pelaajat, jotka eivät tunne pelin nostalgian vaikutuksia henkilökohtaisella tasolla.

Tulevia tutkimuksia ajatellen, nostalgian vaikutusta pelaajakokemukseen sekä pelaajan hyvinvointiin on ehdottoman tärkeää tutkia lisää, niin yhdessä kuin erikseenkin. Pelaajakokemuksen tutkimuksen lisääminen voisi myös helpottaa yleisen määritelmän vakinaistamista tutkimusalalle, vaikka aihe onkin niin monialainen, että voi olla mahdotonta määritellä pelaajakokemusta yhdellä tapaa. Tulevaisuuden kannalta voisi olla myös mielekästä tutkia nostalgian vaikutusta pelikehityksen kannattavuuteen konkreettisten tilastojen avulla.

Lähteet

- Bowman, Nicholas David, Diana Rieger ja Jih-Hsuan Tammy Lin. 2022. "Social video gaming and well-being". *Current Opinion in Psychology*, 101316.
- Bowman, Nicholas David, ja Tim Wulf. 2022. "Nostalgia in Video Games". *Current Opinion in Psychology*, 101544.
- Fernández-Vara, Clara. 2014. *Introduction to game analysis*. London: Routledge.
- Heineman, David S. 2014. "Public memory and gamer identity: Retrogaming as nostalgia". *Journal of Games Criticism* 1 (1): 1–24.
- Kuorikoski, Juho. 2018. *Pelitaiteen manifesti*. Helsinki: Gaudeamus.
- . 2021. *Pelien Suomi : tarinoita kotimaiselta pelialalta*. Helsinki: Gaudeamus.
- Lankoski, Patri, Staffan Björk ym. 2015. "Game research methods: An overview".
- Makai, Péter Kristóf. 2018. "Video games as objects and vehicles of nostalgia". *Humanities* 7 (4): 123.
- Manzos, Aleksandr. 2017. *Kaikkien aikojen pelit*. Helsinki: Avain.
- Nacke, Lennart, ja Anders Drachen. 2011. "Towards a framework of player experience research". Teoksessa *Proceedings of the second international workshop on evaluating player experience in games at FDG*, nide 11.
- Parkin, Simon. 2015. *Death by video game: tales of obsession from the virtual frontline*. Serpent's Tail.
- Ribbens, Wannes, ja Yorick Poels. 2009. "Researching player experiences through the use of different qualitative methods." Teoksessa *DiGRA Conference*.
- Robinson, Jessica A, ja Nicholas D Bowman. 2022. "Returning to Azeroth: Nostalgia, sense of place, and social presence in World of Warcraft Classic". *Games and Culture* 17 (3): 421–444.

- Sloan, Robin JS. 2016. "An impression of home: player nostalgia and the impulse to explore game worlds". Teoksessa *1st joint international Conference of DIGRA and FDG*. DiGRA.
- Sonntag, Sabine, ja Charlotte Fritz. 2007. "The Recovery Experience Questionnaire: development and validation of a measure for assessing recuperation and unwinding from work." *Journal of occupational health psychology* 12 (3): 204.
- Taylor, Laurie N, ja Zach Whalen. 2008. *Playing the past: History and nostalgia in video games*. Vanderbilt University Press.
- Vihma, Antto. 2021. *Nostalgia : teoria ja käytäntö*. Helsinki: Kustannusosakeyhtiö Teos. <https://www.ellibslibrary.com/jyu/9789523632011>.
- Wulf, Tim, Nicholas D Bowman, Diana Rieger, John A Velez ja Johannes Breuer. 2018. "Video games as time machines: Video game nostalgia and the success of retro gaming". *Media and Communication*, numero 2, 60–68.
- Wulf, Tim, Nicholas D Bowman, John A Velez ja Johannes Breuer. 2020. "Once upon a game: Exploring video game nostalgia and its impact on well-being." *Psychology of Popular Media* 9 (1): 83.
- Zhou, Xinyue, Constantine Sedikides, Tim Wildschut ja Ding-Guo Gao. 2008. "Counteracting loneliness: On the restorative function of nostalgia". *Psychological science* 19 (10): 1023–1029.