

KARELIA-AMMATTIKORKEAKOULU
Viestinnän koulutusohjelma

Antti Ukkonen

DIGITAALISEN PELAAMISEN MUUTOS JA PELAAMISEN TAUSTA-
TALLA OLEVAT VAHVAT PELIELÄMYKSET

Opinnäytetyö
Joulukuu 2017



OPINNÄYTETYÖ
Joulukuu 2017
Viestinnän koulutusohjelma

Tikkarinne 9
80200 JOENSUU
013 260 600

Tekijä
Antti Ukkonen

Nimeke
Digitaalisen pelaamisen muutos ja pelaamisen taustalla olevat vahvat pelielämykset

Toimeksiantaja

Tiivistelmä

Tässä opinnäytetyössä selvitetään, miten pelaaminen on muuttunut pelialan muutosten myötä, millaiset elämykset kiehtovat digitaalisissa peleissä eniten ja miten niitä voidaan määrittää. Opinnäytetyössä tutkitaan näitä asioita teorian ja pelaajien teemahaastattelujen avulla. Teoriaosuus voidaan jakaa kolmeen eri osioon, jotka ovat pelaamisen ja pelialan muuttuminen, pelaajan käyttäytyminen ja motivaatio ja pelien elämykset.

Työn teoriaosuus alkaa käsittelemällä pelaamisen suhdetta yhteiskuntaan, teknologiaan ja peliteollisuuteen. Pelaajan käyttäytyminen ja motivaatio-osio keskittyy löytämään syitä pelien kiehtovuuteen itse ihmisen toiminnasta. Tämän jälkeen opinnäytetyö käy läpi pelaajan motivaatiota vahvistavia elämyksiä, jotka saavat pelaajan jatkamaan pelaamista.

Teemahaastattelut selventävät pelaajien omien kokemusten kautta pelaamisen muutosta heidän lapsuudestaan tähän päivään sekä niitä asioita, jotka vahvistavat eniten pelikokemusta. Lopuksi tarkastellaan teemahaastatteluiden tuloksia työn tietoperustassa ilmeneviin huomioihin.

Opinnäytetyön tuloksista ilmeni, että suurimpia muutoksia pelaamisessa ovat olleet internetin yleistyminen, teknologian kehittyminen, pelialan valtavirtaistuminen, asenteet pelaamisen ympärillä, pelimekaniikan muuttuminen, pelaajan ja pelintekijän keskeisempi suhde, pelien vahvempi yhteisöllisyys ja sosiaalisuus ja pelien parempi mukautuvuus pelaajan tarpeisiin. Tuloksista kävi ilmi myös, että useat erilaiset pelielämykset vaikuttivat yhtäaikaaisesti ja ne pystyttiin ryhmittelemään erilaisiin elämuskategorioihin. Tällaisia kategorioita olivat itsensä ylittäminen, saavuttaminen, kilpailullisuus, samaistuminen, haastavuus, pelien luova hallinta, yhteisöllisyys ja pelien sisäistäminen.

Kieli
suomi

Sivuja 109
Liitteet 1
Liitesivumäärä 1

Asiasanat
pelielämys, digitaaliset pelit, peliala, peliaddiktio, uppoutuminen



THESIS
December 2017
Degree Programme in Communication
Tikkarinne 9
FI 80200 JOENSUU
FINLAND
+358 13 260 600

Author(s)
Antti Ukkonen

Title
The Changes in Digital Gaming and the Strong Game Experiences Behind Digital Gaming

Commissioned by

Abstract

This thesis explores how the biggest changes in the game industry have influenced gaming and what kind of experiences fascinate people the most in digital games. The thesis examines these issues through theory and theme interviews of players. The theoretical part can be divided into three sections, which are changes in gaming and the game industry, player behavior and motivation and game experiences.

The theoretical part begins by discussing gaming in relation to society, technology and the game industry. The player behavior and motivation section focus on finding causes for the fascination of games about the human activity. After this, this thesis discusses experiences that strengthen the players' motivation and keep them playing for longer.

The theme interviews clarify, through the players' own experiences, how gaming has changed from their childhood to this day, as well as those things that strengthen the gaming experience. Finally, this thesis examines the results of the theme interviews in the light of the knowledge base of this thesis.

The thesis reveals that the biggest changes have been internet penetration, the development of technology, the mainstreaming of the game industry, attitudes towards gaming, the changes of game mechanics, the closer relationship between the player and the game company, a stronger community of games and better adaptability of games to players' needs. The results also reveal that several different game experiences can be grouped into several different categories of game experiences. These categories were exceeding oneself, achievement, competition, immersion, challenge, creative management, strong communality and internalization of games.

Language
Finnish

Pages 109
Appendices 1
Pages of Appendices 1

Keywords
game experience, digital games, game industry, game addiction, immersion

Sisältö

1	Johdanto	6
2	Keskeiset käsitteet	7
3	Pelaamisen ja pelialan muuttuminen	9
3.1	Digitaaliset pelit addiktio-puheessa	9
3.2	Addiktiot, markkinatalous ja teknologia	11
3.3	Digipeliriippuvuus tutkimuksissa	14
3.4	Pelialan keskeisimpiä murroksia	16
3.5	Menestyvä bisnes	18
3.6	Pelialan noste	19
3.7	Maksuttomuus osana pelibisnestä	20
3.8	Maksullisuuden haasteet pelibisneksessä	22
3.9	Uskollisten pelaajien löytäminen	24
3.10	Pelaajatyyppien tunnistaminen	24
3.11	Menestyksen mittarit	25
4	Pelaajan käyttäytyminen ja motivaatio	26
4.1	Ihmisen sisäinen palkintojärjestelmä	26
4.2	Pelaajan flow-tila	28
4.3	Pelaajatyyppejä määrittelevät teoriat	29
4.4	Pelaajan motiivi	32
5	Pelien elämykset	33
5.1	Tunnetarpeet	33
5.2	Kokemusperäinen oppiminen	34
5.3	Palkitsevuus	34
5.4	Haasteellisuus	36
5.5	Tavoitteet	37
5.6	Ajankohtaisuus	39
5.7	Vaikuttaminen	40
5.8	Muokattavuus	42
5.9	Uppoutuminen	42
5.10	Kohdentaminen	43
5.11	Sosiaalisuus	44
5.12	Kilpailullisuus	46
5.13	Pelien ohesta tuleva yhteisöllisyys	47
6	Haastattelut	49
6.1	Tutkimuskysymys ja kohdehenkilöt	49
6.2	Laadullinen tutkimus	49
6.3	Teemahaastattelu	50
6.4	Sisällönanalyysi	52
6.5	Luotettavuus ja eettisyys	53
7	Haastattelun vastausten läpikäynti	54
7.1	Käyttäytyminen ja motivaatio	54
7.1.1	Lapsuus ja videopelit	54
7.1.2	Nykypäivä ja videopelit	56
7.1.3	Motivaatio	58
7.1.4	Miten pelaamaan uusia pelejä?	59
7.1.5	Pelaamisen muutos lapsuudesta tähän päivään	60

7.2	Motivaatiota lisäävät elämykset	62
7.2.1	Kokemusperäinen oppiminen	62
7.2.2	Palkitsevuus	63
7.2.3	Haasteellisuus	64
7.2.4	Tavoitteet.....	66
7.2.5	Ajankohtaisuus	67
7.2.6	Vaikuttaminen.....	68
7.2.7	Muokattavuus	69
7.2.8	Uppoutuminen	70
7.2.9	Kohdentaminen	72
7.2.10	Sosiaalisuus	73
7.2.11	Kilpailullisuus.....	76
7.2.12	Pelien ohesta tuleva yhteisöllisyys	78
7.3	Pelaajan uskollisuus	80
7.3.1	Uskollisuus suosikkipelejä kohtaan	80
7.3.2	Maksullinen lisäsisältö	82
7.3.3	Sosiaalisessa mediassa jakaminen	84
8	Haastattelun tulosten johtopäätökset.....	85
8.1	Digitaalisen pelaamisen muuttuminen	85
8.1.1	Digitaalisen pelaamisen keskeisimmät muutokset.....	85
8.1.2	Pelaamisen yleistyminen ja asenteiden muuttuminen	86
8.1.3	Toimintamallien ja pelimekaniikan muuttuminen	87
8.1.4	Yhteisöllisyyden ja sosiaalisen pelaamisen muuttuminen	90
8.1.5	Henkilökohtaisempaan pelaamiseen liittyvät muutokset.....	92
8.2	Vahvimmat elämykset digitaalisissa peleissä	94
8.2.1	Elämyksien muuttuminen	94
8.2.2	Elämyksien kautta löydetyt kategoriat	95
8.2.3	Itsensä ylittämisen elämys.....	95
8.2.4	Saavuttamisen elämys	96
8.2.5	Kilpailullisuuden elämys	96
8.2.6	Uppoutumisen elämys	97
8.2.7	Haastavuuden elämys	98
8.2.8	Luovan hallinnan elämys	98
8.2.9	Yhteisöllisyyden elämys	99
8.2.10	Sisäistämisen elämys	100
9	Pohdinta.....	100
	Lähteet.....	104

Liitteet

Liite 1 Haastattelurunko

1 Johdanto

Nykyisin lähes jokaisella meistä on taskussamme älypuhelin. Löydämme itsemme tarkistamassa aina tilaisuuden salliessa uusimmat sähköpostimme tai sosiaalisen median päivityksemme. Odotamme ikään kuin palkintoa, jonka tarjoavat tässä tapauksessa uudet tykkäykset, julkaisut tai viestit. Yksi palkinto johtaa seuraavan, ja aikaa vierähtää parin minuutin sijasta parikin kymmentä minuuttia. Olemme koukussa teknologiaan ja sen tarjoamiin mahdollisuuksiin. (Harris 2014.)

Nykyteknologia antaa ihmisellä houkuttelevan ympäristön tarttua tähän koukuun. Uutta ja mielenkiintoista informaatiota on joka puolella ja sitä tarjotaan eteemme säännöllisin ajoin. Koko ajan suurempi osa ihmisten energiasta, ihmisuhteista ja identiteetistä keskittyy internetin todellisuuden ympärille. Mitä enemmän me omistamme teknologiaa, joka antaa näitä palkintoja, sitä stressaantuneempia me olemme, vaikka voimme väittää muuta. (Viljamaa 2011, 51-52.)

Teknologian kehittyminen tälle tasolle on muuttanut peliteollisuutta ja tehnyt siitä yhä houkuttelevampaa liiketoimintaa. Peliteollisuus menestyy ja suurimpana syynä tähän digitaalisten pelien addiktoiva vaikutus. Addiktiota hyödynnetään pelisuunnittelussa. Samalla digitaaliset pelit tarjoavat vapautta ja rentoutumista stressin sijaan, kun taas taustalla tutkitaan voiko liika digipelaaminen olla sairaus (Kuuluvainen & Mustonen 2017). Alan menestyminen on muuttanut pelikokemusta ja pelisuunnittelua, mutta myös itse pelaamista.

Opinnäytetyön tarkoituksena on syventää lukijan käsitystä ja tietämystä digitaalisen pelaamisen taustalla olevista asioista. Pelaaminen on muuttunut paljon, mutta lopulta tavallinen ihminen tietää usein hyvin vähän sen muutoksista kokonaisuutena. Kaikkea informaatiota on vaikea löytää yhdestä paikasta, joten tämä opinnäytetyö on tietopohja, jonka avulla voi syventyä aiheen pariin ja oppia jotain uutta. Tämä opinnäytetyö on kartoitus sekä pelaamisesta kiinnostuneille ihmisille, pelaajille ja pelintekijöille, jonka avulla ymmärtää enemmän tätä ilmiötä ja sen erikoispiirteitä.

Tämän opinnäytetyön tarkastelun kohteena on siis itse pelaaminen ja miten se on kokenut suuria muutoksia ajan myötä. Lisäksi opinnäytetyössä tarkastellaan digitaalisten pelien erilaisia psykologisia tapoja vahvistaa pelien addiktoivaa vaikutusta. Tällä hetkellä pelaamisen taustalla olevat elämykset, voivat tuntua määrittelemättömiltä termeiltä, joita on lopulta hyvin vaikea hahmottaa kokonaisuuksina. Tämä työ pyrkii selventämään ja määrittelemään millaisia vahvimmat elämykset ovat peleissä. Tärkeimmiksi tutkimuskysymyksiksi voidaankin nostaa:

1. Miten pelaaminen on muuttanut muotoaan pelialan muutosten myötä?
2. Mitkä ovat pelaamisen vahvimmat elämykset ja millä tavoin niitä voidaan määritellä?

Opinnäytetyön teoriaosuus voidaan jakaa kolmeen osaan, joista ensimmäinen käy läpi pelaamisen muutosta, ensiksi yhteiskunnan ja teknologian kehittymisen kautta siirtyen siitä peliteollisuuteen. Toinen osa keskittyy kertomaan pelaajan käyttäytymisestä ja motivaatiosta. Kolmannessa osassa perehdytään videopeleistä saataviin erilaisiin elämyksiin, jotka tehostavat motivaatiota saamaan vahvempia elämyksiä peleistä. Viimeiseksi ennen tutkimustuloksia ja pohdintaa teemahaastattelujen kautta käydään läpi haastateltavien ajatuksia heidän suhteestaan peleihin sekä niistä saataviin elämyksiin.

2 Keskeiset käsitteet

Opinnäytetyöni kannalta yhtenä keskeisenä käsitteenä ovat digitaaliset pelit. Pelit ovat hovin vuoksi järjestettyä aktiviteettia, joka noudattaa määrättyjä tai määräämättömiä sääntöjä, jolla on yleensä jokin tavoite. Digitaalisia pelejä voidaan pitää pelien ja leikkien jatkumona kehittyneemmässä muodossa. Digitaaliset pelit ovat digitaalisilla laitteilla pelattavia pelejä, eli esimerkiksi tietokone-, elektroniikka-, video-, verkko- ja mobiilipelejä, jossa pelaaminen tapahtuu pelimaailman sääntöjen mukaan. (Chatfield 2011, 13; 2002; Huhtanen & Kangas 2002; Kuuluvainen & Mustonen 2017.)

Digitaalista pelaamista voidaan määrittää tarkemmin pelilaitteiden, pelilajityypin ja sen mukaan tapahtuuko pelaaminen internetissä tai ei. Pelilaitteita voivat olla mm. älypuhelimet, tietokoneet tai konsolit, kun taas pelilajityyppejä voivat olla esimerkiksi ongelmanratkaisuun keskittyvät pulmapelit, toiminnalliset ammunta- tai räiskintäpelit tai tarinan vuorovaikuttamiseen perustuvat roolipelit. (Kuuluvainen & Mustonen 2017; Mäyrä, F., Karvinen, J. & Ermi, L. 2015.)

Englannin kielisessä pelikirjallisuudessa käytetty ”game experience” voidaan suomentaa joko pelikokemuksena tai pelielämyksenä. Termit voidaan nähdä hyvin kokonaisvaltaisina tapoina kokea digitaalisia pelejä ja niiden elämyksiä tuottavia vaikutuksia. Pelikokemusta usein määritellään peleistä saatavien elämysten ja kokemusten summalla. Tämän tarkemmalla tarkastelulla voidaan sivuta sitä, millainen on hyvä peli. Pelisuunnittelun lähtökohta on pelillisten kokemusten ja elämysten suunnittelussa. (Tampereen yliopisto 2016.)

Pelitekninen näkökulman kautta pelikokemusta voidaan lähestyä pelien ominaisuuksien ja pelin mahdollisti pelaajille tarjoamin elämysten kautta, kun pelaajalähtöinen tutkimus asiasta avaa termiä pelien psykologisten vaikutusten kautta. Pelikokemuksen muodostumiseen vaikuttaa myös esimerkiksi erilaiset pelikulttuurit, pelitilanteet, pelaamisen tilannekohtaiset motivaatiot ja pelaajan henkilökohtaiset mieltymykset. (Tampereen yliopisto 2016.)

Addiktiolla tai riippuvuudella tarkoitetaan vahvan ja toistuvan halun johtamaa käyttäytymistä, joka uusii tietynlaisia tunnetiloja, kuten jännitystä ja nautintoa. Addiktiosta on tullut hyvin tavallinen ja arkinen termi suomalaisessa yhteiskunnassa, se voi olla melkein mitä vain ruuasta seksiin ja harrastuksiin. Eri addiktioista puhutaan kuitenkin eri tavoin, sillä esimerkiksi sokeri ja kokaiini särähtävät korvaan ihan eri tavalla riippuvuuksista puhuttaessa. (Tammi & Raento 2013a, 7-8.)

Päihteet aiheuttavat huolta ja pelkoa, mutta esimerkiksi urheiluun ja työhön liittyvät riippuvuudet aiheuttavat ensisijaisesti positiivisia ajatuksia. Urheilu ja työ eivät hallittuna ole haitallisia yksilölle tai yhteiskunnalle, mutta liiallisuuksiin mentäessä ne usein ovat. Tämä tekee addiktioista ihmisiä kiinnostavan aiheen, sillä addiktiot nostavat puheenaiheiksi vahvoja kantoja, mielikuvia tai kokemuksia. Addiktiot korostavat toisaalta intohimoa ja mielihyvää, ja antavat jopa elämälle tarkoituksen,

mutta toisaalta ne myös korostavat kontrollin menettämistä, sairauksia ja häpeää. Enemmistön kanta kuhunkin riippuvuuteen kuitenkin määrittää, miten asiaa julkisuudessa käsitellään ja missä rajat kulkevat. (Tammi & Raento 2013a, 7-8; Viljamaa 2011, 7.)

3 Pelaamisen ja pelialan muuttuminen

3.1 Digitaaliset pelit addiktio-puheessa

Nykypäivänä digitaalisilta pelaamiselta ei voi kukaan täysin välttyä. Todennäköisesti joku perheessämme tai tuttavapiirissämme kuluttaa osan ajastaan pelaamiseen. Tätä vahvistavat Pelaajabarometrin (2015) tulokset, jonka mukaan 60,1 % suomalaisista pelaa kuukausittain ja 22,2 % suomalaisista pelaa päivittäin digitaalisia pelejä. Nuoremmissa ikäluokassa luvut ovat vielä korkeammat, sillä yli joka toinen alle 20-vuotiaista suomalaisista nuorista ja melkein kolmasosa 20–29-vuotiaista suomalaisista nuorista aikuisista pelaa päivittäin digitaalisia pelejä. Pelaaminen ei ole kuitenkaan ikäkysymys, sillä digitaalisia pelejä pelaavien suomalaisten keski-ikä oli 38 vuotta Pelaajabarometrin mukaan. (Kuuluvainen & Mustonen 2017; Mäyrä, F., Karvinen, J. & Ermi, L. 2015.)

Digitaaliset pelit ja niiden riippuvuutta lisäävät vaikutukset nousevat aika ajoin yleiseen keskusteluun. Peliaddiktion haittavaikutukset tulevat samalla tavoin esiin kuin muidenkin riippuvuuksien. Hallittuna pelaajat saavat paljon hyödyllisiä taitoja ja itseluottamusta pelaamisesta, mutta hallitsemattomana peliaddiktio voi aiheuttaa ongelmia tavallisessa elämässä. Aluksi digitaalisten pelien yleistyessä digitaaliset pelit saivat näkyvimmat uutiset uhkana ja väkivaltaisena ajanvietteenä, mutta nykypäivään mennessä niiden kuva on kirkastunut. Vieläkin digitaalisista peleistä löytyy paljon väkivaltaa, mutta sen lisäksi peleistä on huomattu paljon positiivisia puolia. Digitaalisia pelejä on otettu mukaan muun muassa parantamaan koulujen opetusta ja terveydenhuollon palveluita. Pelit auttavat muun muassa asioiden oppimisessa ja aivojen pitämisessä terävänä iäkkäillä ihmisillä. Digitaaliset pelit ovatkin mediassa ja ihmisten keskusteluissa hyvin ristiriitainen

ja monimutkaisena puheenaihe. Jollekin digitaaliset pelit voivat olla suuri yhteiskunnallinen ongelma, toiselle pelkkää hupia ja kolmannelle keino parantaa maailmaa tai tehdä bisnestä. (Horizon 2015; Tammi & Raento 2013a, 7-9.)

Digitaalisten pelien kritisoijat näkevät monesti pelien suurimpana ongelmakohderyhmänä lapset ja nuoret. Lapsille digitaalisten pelien uhkana on pidetty niiden väkivaltaista ja epäsovinnasta sisältöä, jotka voivat olla lapsen kehitykselle haitallisia. Pelaaminen voi laskea lasten empatiakykyä ja lisätä lyhytjänteisyyttä sekä aiheuttaa aggressiivista käyttäytymistä ja addiktiota. Teineille ja nuorille aikuisille uhkakuvina on pidetty syrjäytymistä ja sitä että pelit etäännyttävät pelaajan liialla pelaamisella oikeasta maailmasta. Pelaaminen on tällä tavoin pois jostain muusta tekemisestä. (Arponen, E., Hintikka, M., Meriläinen, M., Nuorgam M. & Vaaranen-Valkonen, N. 2017; Harvard Health Publishing 2010.)

Lapset ja nuoret ovat ainut kohderyhmä joka kokee digitaalisten pelien osalta sääätelyä. Peleissä on määrätty tarkat ja perustellut ikärajat, joiden puitteissa tietyn ikäiset saavat pelejä pelata. 18-ikärajan pelien myyminen tai luovuttaminen sitä nuoremmille on merkitty laissa jopa rikokseksi, vaikka tämä ei ole poikkeuksellista lapsiperheissä. Ikärajoja ovat kaikille sallittu, 7, 12, 16 ja 18, joiden lisäksi peleihin on merkitty myös symbolit väkivallalle, seksille, syrjinnälle, ahdistavuudelle ja päihteiden käytölle. (PEGI 2017; Soanjärvi 2017.)

Ikärajojen nähdään olevan hyvä asia pelialan asiantuntijoiden mielestä, sillä suuri osa digitaalisten pelien pelaajista on aikuisia, joten kaikkia pelejä ei suunnitella lähtökohtaisesti lapsille. Digitaaliset pelit kuten myös media yleensä muokkaavat kuvaa maailmasta. Usein aikuisille suunnatut erikoiset ja väkivaltaiset pelimaailmat tuovat maailman esille erikoisessa valossa, jota lapsi ei ole vielä välttämättä oppinut käsittelemään oikealla tavalla. Lapset eivät synny lähtökohtaisesti tavallista taitavammaksi median lukemisessa, vaikka he osaisivat kuinka hyvin käyttää digitaalisia laitteita lapsesta lähtien. Pohja median käsittelemiseen tulee vasta heidän saamastaan mediakasvatuksesta, johon lasten vanhemmilla tulisi olla vahva vastuu ja vuorovaikutus. (Arponen ym. 2017; Soanjärvi 2017.)

Alan ammattilaisten keskuudessa nähtiin suurena syynä lasten vanhempien huoliin sitä, että vanhemmat eivät riittävästi tutustu lapsiensa peliharrastukseen. Kommunikaatio katoaa, jos vanhemmat eivät tiedä peleistä, joita heidän lapsensa

pelaavat. Tutustuminen lapsen mielenkiinnon kohteisiin ja yhteinen peliharrastus voisi olla valaisevaa lapsen vanhemmille ja tehdä avoimemmaksi perheen sisäisiä keskusteluja videopeleistä. Yhteinen pelaaminen voisi olla myös hyvä tapa vanhemmille seurata lapsen käyttäytymistä ja keskustella yleisesti käytöstavoista pelien sisällä. (Arponen ym. 2017; Harvard Health Publishing 2010.)

3.2 Addiktiot, markkinatalous ja teknologia

Tammi ja Raento (Tammi & Raento 2013b, 201) kertovat addiktioiden näkyvän vahvasti länsimaisessa markkinataloudessa. Sen keskeisenä tavoitteena on saada ihminen riippuvaiseksi erilaisiin tuotteisiin, palveluihin tai elämäntapoihin. Tämä arkipäiväiseksi muuttunut yksilökeskeisyys antaa eteen äärimmäisen paljon erilaisia valintoja päivittäin, joka taas näkyy globaalisti huomattavina tulovirtoina yrityksille, mutta myös identiteetin vankistajana kuluttajille. Addiktio on bisnestä, ja addiktion kasvattamisesta on tullut helpompaa, mitä teknologia keskeisemmäksi elämä on muuttunut.

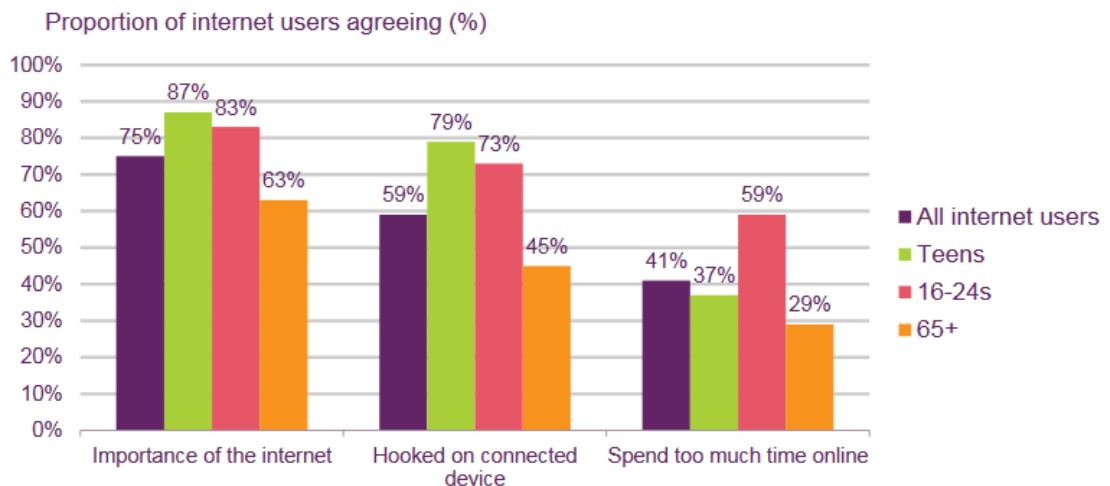
Teknologiatutkija Tristan Harris (Harris 2017) kertoi TED2017-tapahtumassa pitämässään puheessaan nykyisen teknologian tavoitteena olevan kilpailla ihmisen huomiosta. Teknologia ei kehity sattumalta siihen suuntaan, että se pyrkii kiinnittämään ihmisen huomiota. Uutismedioista peleihin ja terveyssovelluksiin kaikilla on yksi päämäärä ja se on tavoittaa ihmisten huomio, se että ihmiset käyttäisivät mahdollisimman paljon ajastaan kyseisessä palvelussa. Teknologia ei ole useimmiten neutraali, vaan se hyödyntää omia tarkoitusperiään ja muuttaa samalla ihmisen tapaa toimia ja ajatella.

Kilpailu ihmisten käyttämästä ajasta on mennyt siihen, että enää teknologia ei kilpaile ajastaan toisten teknologiapalvelujen tai muiden harrastusten kanssa, vaan ihan kaiken ajankäytön. Ihminen joutuu tekemään valintoja esimerkiksi unen ja viihteen välillä. Tilausvideopalvelu Netflixin toimitusjohtaja Reed Hastings onkin maininnut Netflixin pahimmaksi kilpailijakseen muiden videopalvelujen sijaan sen tosiasian, että ihmisen täytyy nukkua kolmannes päivästänsä. (Harris 2017; Hern 2017.)

Sosiaalipsykologi Suvi Uski (Uski 2016) mukaan riippuvuutta internettiin ja sen palveluihin on nykyisin hyvin vaikea hahmottaa, koska puhelimet, tietokoneet, sosiaalinen media ja ynnä muut verkon palvelut ovat niin normaalia osaa ihmisen elämää. Teknologia on kehittynyt siihen, että ihmiset eivät enää ajattele olevansa internetissä ja menevänsä varta vasten sinne. Uskin mielestä se että, ajattelu automatisoituu siihen, että ihmiset selaavat huomaamattaan internetiä läheisten ihmisten läsnä ollessa, on ongelma, jota tulisi tietoisesti pohtia. Globaalien tulevaisuuden haasteiden kannalta olisi hyvää pitää ajatukset aktiivisina, eikä vain antaa internetin hallita elämää. (Koivisto 2017.)

Monet ihmiset ovat itse huomanneet teknologiakeskeisen elämän haittavaikutukset, sillä internet-riippuvuudesta kärsivien ihmisten keskuudessa ovat yleistyneet ”some-paastot” eli täydelliset irtautumiset sosiaalisen median kanavoista. Esimerkiksi Iso-Britannian mediaa valvovan Ofcomin (2016) mukaan 15 miljoonaa ihmistä on kokeillut jonkinlaista internetistä irtautumista Isossa-Britanniassa. (Koivisto 2017; Ofcom 2016.)

Figure 1.23 Attitudes towards the internet and connected devices

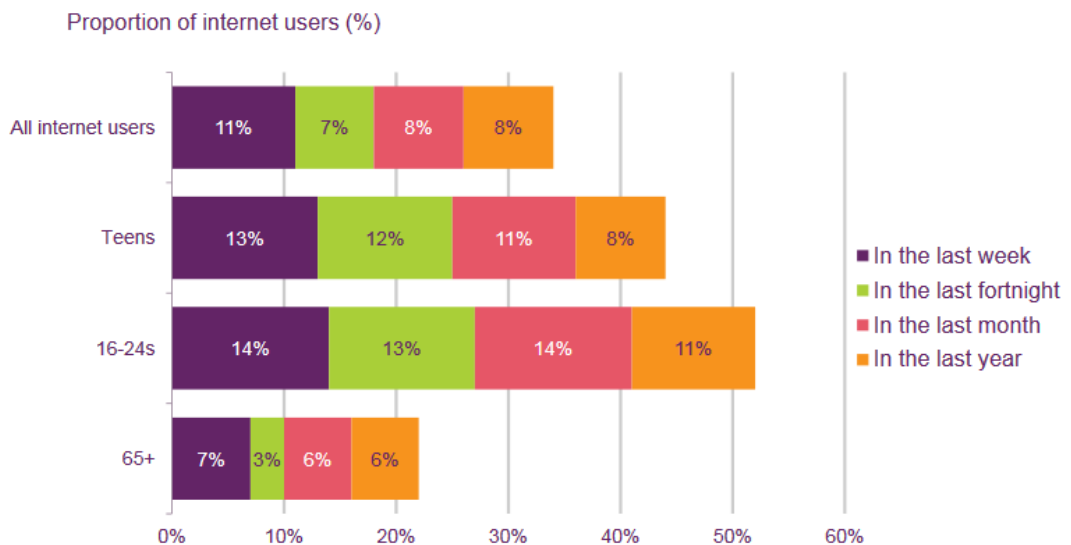


Kuva 1. Ofcomin tutkimuksen tulokset brittiläisten internet-riippuvuudesta kaaviona (Ofcom 2016).

Ofcom (2016) on tutkinut internetin riippuvuutta tutkimuksella, jonka kohderyhmänä oli Iso-Britannian kansalaiset (Kuva 1). Tutkimuksen mukaan 41 % kaikista

tutkimukseen osallistuneista briteistä ajatteli itse käyttävänsä liikaa aikaa internetissä. Luvut ovat 16–24-vuotiaiden kohdalla 59 % ja 12–15-vuotiaiden 37 %. Tarkoita internetistä pitäneitä edellisen vuoden aikana haastattelusta oli kaikista vastanneista briteistä 34 %, kun taas 16-25 -vuotiaiden keskuudessa heitä oli yli puolet eli 53 %. 12–15-vuotiaiden osuus oli vastaavasti 44 %. Vastaajien mukaan liiasta internetin käytössä seurasi negatiivisia vaikutuksia, joista yleisimmiksi muodostuivat kotitöiden laiminlyönti, huonosti nukutut yöunet ja vähempi vietetty aika ystävien ja perheen kanssa. Tutkimuksesta kävi ilmi myös, että britit ajattelivat olevansa vahvasti riippuvaisia heidän verkkoa käyttäviin laitteisiinsa. Kaikista vastaajista 59 % myönsi riippuvuuden, mutta selkeämmin tämä näkyi nuorissa, sillä luvut olivat 16–24-vuotiaiden kohdalla 73 % ja 12–15-vuotiaiden 79 %. Suomessa vastaavan kaltaista tutkimusta ei ole vielä ainakaan toteutettu. (Koitisto 2017; Ofcom 2016.)

Figure 1.28 When was the last time internet users did a 'digital detox'?



Kuva 2. Ofcomin tutkimuksen tulokset brittiläisten "some-paastoista" viikon, kahden viikon, kuukauden ja vuoden aikana (Ofcom 2016).

3.3 Digipeliriippuvuus tutkimuksissa

Kuuluvainen ja Mustonen kertovat (2017), että tutkijat ovat 1990-luvulta alkaen aktiivisesti pohtineet tietokoneiden, videopelien ja internetin mahdollisia addiktiota aiheuttavia vaikutuksia, ominaisuuksia ja yleisesti koko ilmiön olemassa oloa. Teoriat varsinaisesta digipeliriippuvuudesta ovat kyseenalaisia ja jakavat hyvin paljon mielipiteitä alan asiantuntijoiden keskuudessa. Digitaalisen pelien riippuvuuden erottelu digipeliriippuvuuden, ongelmallisen pelaamisen ja aktiivisen digipeliharrastuksen on usein hyvin haastavaa, sillä riippuvaisuus ja riippumattomuus voidaan käsitellä erilaisten lähtökohtien ja käsitysten kautta. Yksinkertaisesti voidaan ajatella, ettei ihminen ole riippuvainen, jos hän pystyy vapaasti valitsemaan tekemisensä, mutta riippuvuuteen kuitenkin voi hyvin vaikuttaa hyvin moni tekijä. Näitä ovat esimerkiksi ihmisen vääristyneet palkitsemis- ja päätöksentekojärjestelmät ja yhteiskunnassa ja yhteisöissä tulevat sosiaaliset ympäristötekijät. (Kuuluvainen & Mustonen 2017.)

Pahimmillaan riippuvaisuus voi johtaa jopa päiviä kestäviin pelaamiskertoihin, jonka kautta pelaajat ovat saaneet sairaskohtauksia tai jopa kuolleet. Digipeliriippuvuutta ei ole ainakaan vielä virallisesti diagnosoitu riippuvuutena, mutta sen suhteen on tehty alustavia toimenpiteitä. Asiaa on valmisteltu nostettavaksi mahdolliseksi uudeksi diagnostiseksi kategoriaksi Amerikan psykiatriyhdistyksen (American Psychiatric Association, APA) seuraavan käsikirjan diagnostiseen luokitukseen ja Maailman terveysjärjestön (World Health Organization, WHO) kansainväliseen tautiluokitukseen tulevaisuudessa. Näiden tutkimusten ensisijaisena tarkoituksena on antaa paremmat lähtökohdat tutkia kyseistä aihetta, sillä ne yhtenäistäisivät kyseisen ilmiön kriteeristön tutkijoiden kesken. Asia on kuitenkin ongelmallinen useiden asiantuntijoiden mielestä. (Kuuluvainen & Mustonen 2017.)

Amerikan psykiatriyhdistys on ehdottanut omassa päätelmässään, että peliriippuvuus voidaan diagnosoida pelaajalle lievänä, keskivahvana tai vahvana, jos vähintään viisi kohtaa seuraavista voidaan todeta edellisen vuoden aikana:

1. Ajatukset pyörivät internetpelaamisen ympärillä. (Henkilö ajattelee aikaisempaa pelaamistaan tai ennakoi tulevia pelejä; internetpelaamisesta tulee arkielämää hallitseva toiminto). Huomattavaa: Häiriö eroaa internetrahapeliriippuvuudesta, joka sisältyy rahapeliriippuvuuteen.
2. Vieroitusoireet, mikäli ei pysty pelaamaan internetpelejä. (Oireet ovat tyypillisesti ärtyneisyyttä, ahdistuneisuutta tai surullisuutta, mutta fyysisiä farmakologisia vieroitusoireita ei ole).
3. Toleranssi—tarve käyttää jatkuvasti enemmän aikaa internetpelien parissa.
4. Epäonnistuneita yrityksiä kontrolloida internetpeleihin osallistumista
5. Henkilö menettää kiinnostuksensa aiempiin harrastuksiinsa ja muihin viihtymisen tapoihin internetpelaamisen seurauksena
6. Yletön internetpelien pelaaminen huolimatta psykososiaalisia ongelmia koskevasta tiedosta.
7. On harhauttanut perheenjäseniään, terapeuttiään tai muita henkilöitä koskien internetpelaamisen määrää.
8. Käyttää internetpelejä paetakseen tai lievittääkseen kielteisiä tunteita (esimerkiksi avuttomuutta, syyllisyyttä, ahdistuneisuutta)
9. On vaarantanut tai menettänyt tärkeän ihmissuhteen, työpaikan, tai koulutukseen tai työuraan liittyvän mahdollisuuden internetpelaamisen takia. (Kuuluvainen & Mustonen 2017.)

Tätä ehdotusta on kuitenkin kritisoitu voimakkaasti esimerkiksi internettutkija Daniel Kardefelt-Wintherin (2014) toimesta. Hänen mukaansa kaikki mainitut kriteerit ovat ongelmallisia. Esimerkiksi ajatuksen pyöriminen digitaalisten pelien ympärillä ei ole välttämättä merkki pakonomaisesta suhteesta peleihin tai ylipäättään internettiin, vaan se on osa nykyaikaista elämäntapaa. Muissakin harrastuksissa aktiivisimmat harrastajat puhuvat harrastuksestaan muiden harrastajien kanssa. Sama pätee myös kasvavan toleranssin ja vieroitusoireiden kohdalla, joita nähdään myös esimerkiksi urheiluharrastuksissa. (Kardefelt-Winther 2014; Kuuluvainen & Mustonen 2017.)

Kardewelt-Winterin mukaan on hyvä muistaa, että yleensä kaikkien harrastusten taustalla on epämiellyttävien olojen lievittäminen ja tunnetilan parantaminen. Harrastusten tarkoituksena on olla sen tekemisen parissa, jossa ihminen viihtyy omalla vapaa-ajallaan. Hän mainitsee myös ristiriidasta pelaajan ja yhteisön välillä, sillä eri ihmisillä voi olla erilaisia käsityksiä siitä, mikä on ongelmallista ja mikä ei. Hänen mukaansa pelaaminen muodostuu ongelmaksi vasta silloin, kun itse pelaaja kokee asian ongelmaksi. Kuuluvaisen ja Mustosen (2017) mukaan voidaan pohtia vasta-argumenttina näille ajatuksille, että samanlaisia kantoja voidaan myös nähdä kaikissa muissa riippuvuuksissa päihteistä uhkapeleihin. Nä-

kökulma riippuu siitä, että miten tärkeäksi kukin kokee aineen tai toiminnan itselleen tai onko asiasta omakohtaisia kokemuksia. (Kardefelt-Winther 2014; Kuuluvainen & Mustonen 2017.)

Myöskään Maailman terveysjärjestö WHO:n vastaavanlainen ehdotus ei ole onnistunut menemään läpi kritiikittä. WHO:ta onkin pyydetty jättämään ehdotuksensa pois tulevasta luokituksestaan esimerkiksi pelitutkija Espen Aarsethin ja 23 muun pelitutkijan toimesta. Tutkijaryhmän mielestä WHO:n tutkimus kohtaa laadullisia ongelmia erilaisilla tavoilla mitata digipelaamisen ongelmallisuutta, josta seuraa myös ongelmia tilastollisten tutkimuksen tekemisessä. Ehdotusta pidettiin myös liian samankaltaisena muihin aine- ja rahapeli riippuvuuksiin nähden, joten siitä ei tullut esille pelaamisen suurimmat ongelmakohdat, jotka liittyivät toleranssiin ja vieroitusoireisiin. Kolmas syy koski sitä, että tutkimus ei ole saanut yksimielisyyttä, vaan laajamittaista erimielisyyttä tutkijoiden keskuudessa ongelman määritelmästä ja sen keskeisistä oireista. Tällä tavoin tutkijaryhmän mielestä vältettäisiin turha moraalinen paniikki ja pystyttäisiin enemmän suuntaamaan tutkimista ilmiön avoimempaan tarkasteluun kuin diagnoosiluokan näennäiseen vahvistamiseen. (Journal of Behavioral Addictions 2017; Kuuluvainen & Mustonen 2017.)

3.4 Pelialan keskeisimpiä murroksia

Ensimmäisistä digitaalisista peleistä tähän päivään on jo pitkä matka, mutta ajallisesti se on historiassa vielä melko lyhyt. Ensimmäiset pelit yleistyivät pelihalleissa 1970-luvulla, joista videopelit ja pelilaitteet siirtyivät koteihin 1970- ja 1980-lukujen vaihteessa. Tämän jälkeen digitaaliset pelit ovat kirjoittaneet sääntönsä uusiksi moneen kertaan ja tulevat tekemään sen todennäköisesti vielä useasti. Aina jonkin menestyspelin tai -laitteen jälkeen tulee seuraava menestys. Pelilaitteet muuttuvat ja vaihtuvat päivän teknologian ja markkinoiden vaihtumisen myötä. Pelintekijät joutuvat olemaan jatkuvasti varpaillaan ja kehittämään omaa osaamistaan jatkuvien muutosten keskellä. Uudet ideat jalostuvat, peliala jatkaa kehittymistään ja kilpailu yhä uusista pelaajista käy tiukkana. Tämän päivän suo-

situimmiksi pelilaitteiksi ovat nousseet tietokoneet, älypuhelimet ja uusimman sukupolven konsolit, kuten Playstation 4, Xbox One ja Nintendo Switch. (Katkoff 2017; Makkonen 2015; Manzos 2017, 8-9,192; Mäyrä & Sihvonen 2009.)

Viimeiset pari kymmentä vuotta ovat muuttaneet erityisen paljon pelialan toimintaa. Tähän aikajaksolle ovat mahtuneet internetin tulo yhä vahvemmin osaksi digitaalisia pelejä, mobiilipelien ja -laitteiden huomattava kehittyminen. Internetin tulo pelibisnekseen on mahdollistanut digitaalisen jakelun, joka on laskenut digitaalisten pelien siirtokustannuksia, helpottanut pelien ostamista ja päivittämistä myös pelin ostamisen jälkeen. Digitaalinen jakelu ja internet on mahdollistanut aivan uudella tavalla kenen tahansa julkaista ja tehdä pelejä, mutta myös mahdollistanut yhteisöllisen pelaamisen valtavan yleistymisen. Myös pelien elinkaari on kasvanut. Pelien elämä ei yleensä pääty enää pelinjulkaisuun, vaan digitaaliset pelit voivat jatkaa päivittymistään jopa vuosia pelin hankinnan jälkeen. Näin joitakin pelejä voidaankin pitää enemmän palveluina kuin tuotteina. (Chatfield 2011, 32-33; Kinnunen 2016; Kuorikoski 2012, 197.)

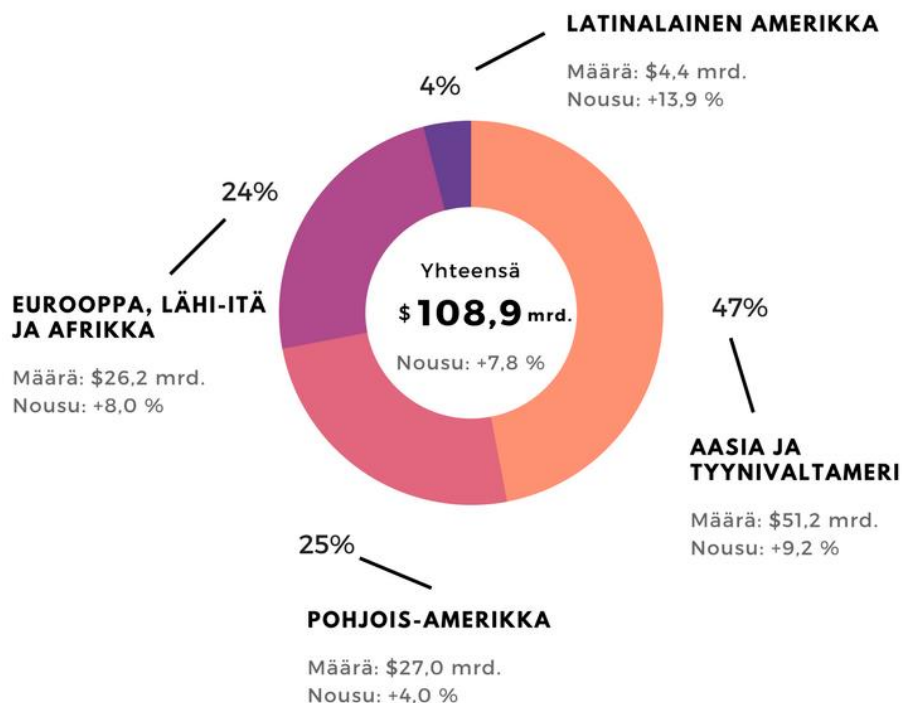
Suurena pelialan murroksena voidaan pitää myös helposti lähestyttävien pelien eli kasuaalipelien suosion kasvua, jotka lähtivät nousuun sosiaalisen median Facebookin tulon myötä pelimarkkinoille. Pelit tulivat sinne, missä jo kaikki olivat. Selainpohjaisiin peleihin ei tarvittu muuta kuin avata sosiaalisen median sivu ja kirjautua sisään. Digitaaliset pelit tulivat näin helposti lähestyttäväksi, maksuttomiksi ja entistä sosiaalisemmiksi tavoiksi pelata, johon oli helppo ottaa käyttöön pelin sisäisiä maksuja. Helpon pelaamisen suosiolle antoi vastinetta myös älypuhelin markkinoiden kehittyminen aivan uudelle tasolle Applen iPhoneen myötä. iPhone tarjosi kosketusnäytöllisen alustan, johon pystyi tekemään aivan uudella tapaa kosketusnäyttöä hyödyntäviä pelejä. Uusi tapa tuntui luontevalta ja innostavalta pelata samalla kuin iPhonea kasvoi valtava menestys. Tämä avasi aivan uudet markkinat mobiilipelialan kasvulle. (Katkoff 2017; Lappalainen 2015a, 98; Sajari 2017.)

3.5 Menestyvä bisnes

Viime vuosina pelialan kasvu on ollut todella nopeaa ja siitä on tullut 2000-luvun koko viihdeteollisuuden nopeimmin kasvava ala. Nykyisin pelimyyntien tulovirrat liikkuvat kansainvälisesti yli 100 miljardin dollarin vuositasolla (Kuva 3). Suomessa vastaava luku on 2,5 miljardi euroa. Pelialan markkinatutkimusyhtiö Newzoo (2017) uskoo kansainvälisen kasvun olevan keskiarvoltaan 6,2 % vuositasolla vuosien 2015-2020 välillä. Newzoo kertoo maantieteellisesti jaoteltuna suurimpien markkinoiden olevan APAC-alueella, eli Aasian ja Tyynenmeren markkinoilla, joka on noin 47 % kaikista markkinoista ja joka kasvaa noin 9 %:n vuosivauhdilla. Muita merkittäviä markkinoita ovat Pohjois-Amerikan markkinat noin 25 %:n osuudella ja 4 % kasvuvauhdilla vuodessa ja EMEA eli Euroopan, Lähi-idän ja Afrikan markkinat noin 24 %:n markkinaosuudella ja 8%:n kasvuvauhdilla vuodessa. (Inderes 2017; Neogames 2017; Newzoo 2017.)

VUODEN 2017 GLOBAALIT PELIMARKKINAT

Lähde: Newzoo



Kuva 3. Newzoon Global Market Report -tutkimukseen pohjautuva kaavio globaaleista pelimarkkinoista maanosittain vuonna 2017. (Newzoo 2017.)

Tätä kasvua ovat vauhdittaneet taskuissamme olevat älypuhelimet, jotka ovat tulleet haastamaan tosissaan perinteisten pelialustojen valta-aseman. Älypuhelimien vahvuus on siinä, että ne eivät vaadi samalla tapaa aikaa tai paikkaa pelaamisella, vaan puhelimet kulkevat sinne, minne kukin menee (Pelitutkimus 2016). Tämän lisäksi kynnys pelaamisen aloittamiseen on pienempi, koska kenkään ei välttämättä enää tarvitse ostaa kallista erillistä konsolia pelin pelaamiseen tai edes itse peliä, jos ei niin halua. Newzoon mukaan nykyisin mobiilipeliin osuus kansainvälisistä pelimarkkinoista onkin noin 37 %, joka on jo suurempi kuin kuin PC:n 32 %:n ja konsolipeliin 31 %:n osuuden. (Inderes 2017.)

Mobiilimarkkinoiden kasvunäkivät ovat myös toista luokkaa verrattuna PC- ja konsolimarkkinoihin, sillä mobiilimarkkinoista älypuhelimien osuus nousee 24 %:n vuosivauhdilla ja tabletien 6 %:n. PC:n kasvuluvut ovat 4 prosentin luokkaa, kun taas merkittävin osa konsolimarkkinoista nostaa kasvua vuosittain 5 %. Newzoo uskookin mobiilimarkkinoiden nousevan 50 %:n osuuteen kansainvälisillä pelimarkkinoilla vuoteen 2020 mennessä. Kokonaismarkkinat ovat silloin Newzoon ennusten mukaan noin 128 miljardia dollaria. (Inderes 2017; Newzoo 2017.)

3.6 Pelialan noste

Peliala elää hyvin paljon muuttuvien tekijöiden varassa. Teknologia kehittyy hyvin nopeasti ja trendit vaihtuvat, joka tekee peliyritysten elämästä hyvin haastavaa, mutta toisaalta pelialan trendeihin parhaiten sopeutuvat yritykset voivat menestyä ja tuoda uusia upeita elämyksiä pelaamisen pariin. Nämä uudet kokemukset nostavat pelaamisen mielenkiintoa ja saavat yhä useamman ihmisen tulemaan pelien pariin, joka näkyy myös pelien tulovirroissa. (Inderes 2017.)

Pelianalytiikkayhtiö deltaDNA (2016) kertoo, että viime vuosien tärkeimmiksi teknologisisiksi uudistuksiksi ovat nousseet virtuaalitodellisuutta hyödyntävät virtual reality - eli VR-pelit ja lisätyn todellisuuden augmented reality - eli AR-pelit, jotka ovat jatkaneet kehittymistään. VR:n, AR:n ja lokaatiopohjaisten pelien kaltaisten uudistuksien yleistymisen helpottaa tulevaisuudessa uusien pelialustojen ja teknologioiden syntyminen. Esimerkiksi Pokémon GO -pelistä tunnettu Niantic (2017) lupaa jatkavansa Pokémon Gon (2017) kehittämistä uusiin suuntiin vuonna 2018

ja tuovansa tulevaisuudessa markkinoilla uuden Harry Potter: Wizards Unite -pelin. Yhtiö lupaa viedä lisätyn todellisuuden mobiilipelit vieläkin pitemmälle aikaisemmista AR-kokemuksista. (Inderes 2017; Niantic 2017a; Niantic 2017b; Robinson 2016.)

Tämän lisäksi pelialan nosteeseen vaikuttavia tekijöitä ovat uusien pelimarkkinoiden laajentuminen erityisesti Aasiassa, erilaisten rahoitusmallien ja analytiikan kehittyminen. Myös elektronisen urheilun eli digitaalisten pelien kilpapelaaamisen tunnettavuuden ja suosion nousemista voidaan pitää merkittävänä asiana pelibisneksen ja pelaamisen kasvamisen kannalta. (Inderes 2017; Robinson 2016.)

3.7 Maksuttomuus osana pelibisnestä

Uusien toimintamallien myötä monien pelien suunnittelu on muuttanut muotoaan, minkä vuoksi ansaintamalleista on tullut oleellinen osa pelisuunnittelua, joka tulee ottaa huomioon pelien suunnittelussa alusta asti. Tämä on monesti haastava yhtälö, sillä pelin tulee miellyttää sekä ilmaisia että maksavia pelaajia. Rahalla pitää saada vastinetta, mutta se ei saa latistaa ilmaisten pelaajien intoa pelata peliä, sillä ilmaisetkin pelaajat tuovat pelille paljon lisäarvoa kertomalla pelistä eteenpäin tai kasvattamalla pelin pelaajamääriä. Mobiilipeleissä pelimekaniikka on yksinkertaistunut. Se on nostanut yksinkertaisten kasuaalipelien suosiota, koska ne toimivat sujuvasti eri kulttuureissa ja kynnys niiden aloittamiseen on hyvin matala. (Game Research Lab 2016, 56-57; Kivihalmel & Lahtinen 2017; Kuorikoski 2012, 196-198; Pitkänen 2015.)

Maksuttomuudesta on tullut mobiilipelimarkkinoille valtatrendi, joka kasvaa myös muillakin markkinoilla. Maksuttomuuden kannattavuuden pohjana oli idea saada monin verroin suurempi pelaajamäärä tavallisiin maksullisiin peleihin verrattuna. Näin osa pelaajista saattaa maksaa pelin sisäisistä maksuista. Maksuttomuus on osoittautunut vuosien saatossa kannattavaksi ideaksi, vaikkakin harva pelaaja lopulta maksaa maksuttomien pelien sisäisistä maksuista. Mobiilimarkkinointiin keskittyvän Swrven tutkimuksen mukaan tarkka luku oli 2016 helmikuussa 1,9 % kaikista mobiilipelaajista. Peleihin maksavien pelaajien keskiarvokulutus kuukaudessa oli 24,66 dollaria. Suurin osa tuloista tulee kuitenkin samoilta ja tietyiltä

pelaajilta, sillä 10 % aktiivisimmista ostajista kattaa kaikista pelin sisäisistä tuloista 48 %:n verran. (Kivihalme & Lahtinen 2017; Kuorikoski 2012, 196-198; Swrve 2016.)

Maksuttomuudesta on pelaajalle sekä pelintekijälle hyvät ja huonot puolensa. Peliyrityksille ilmaisuudesta on tullut suuri mahdollisuus menestyä taloudellisesti, mutta sen myötä on tullut samalla haaste menettää asiakas hyvin nopeasti toiselle ilmaiselle pelille. Kilpailu pelaajista on kovaa, joten pelaajia ei ole varaa menettää. Jo ensimmäinen pelikerta on tärkeä, sillä osalle pelaajille ensimmäinen kerta on myös viimeinen, jos peli ei ole onnistunut näyttämään parhaimpia puoliaan jo ensimmäisten minuuttiensa aikana. (deltaDNA 2017; Kuorikoski 2012, 196.)

Pelien pakko olla addiktoivia, mutta niiden täytyy myös erottautua muista peleistä jollakin tavalla koko ajan kasvavilla ja haastavilla pelimarkkinoilla. Näitä markkinoita hallitsevat suurimmat menestyjät, joilla on jo valmiiksi vahva brändi ja suuri käyttäjäkunta taustallaan. Aikaisempi menestys helpottaa myös tulevien pelien pääsemistä latauslistojen kärkisijoille, joten usein uusien toimijoiden tie on äärimmäisen hankala. Pelifirmat joutuvat usein käyttämään valtavia määriä rahaa pelkästään markkinointiin, joka on äärimmäisen huono asia pienille pelikehittäjille, joiden resurssit ovat hyvin rajalliset. Käyttäjää on vaikea hankkia ilman näkyvyyttä ja käyttäjien puute näkyy heti tuloissa, oli sen ansaintamalli tai peli, miten onnistunut tahansa. (Kivihalme & Lahtinen 2017; Kuorikoski 2012, 196.)

Luonnostaan palveluina myytävät pelit, joille ei ole määritelty loppua ja joissa voi saavuttaa loputtomasti, menestyvät parhaiten free-to-play -rahoitusmallin kautta. Free-to-play -mallissa periaatteessa kaikki annetaan ilmaiseksi, mutta pelissä etenemistä, hahmoja tai pelimaailmaa voidaan parantaa maksamalla lisäominaisuuksista pelin sisällä. Tällaisia pelin sisäisiä maksuja kutsutaan mikromaksuiksi. Niitä käyttämällä pelaajalle tarjoutuu esimerkiksi mahdollisuus pelata samassa ajassa enemmän kuin ilmaisopelaajan. Ilmaisopelaaja voi joutua odottamaan esimerkiksi rakennuksen valmistumista päivän pitempään kuin muutaman euron maksun suorittanut pelaaja. Mikromaksujen ytimenä toimii usein vetoaminen ihmisen kärsimättömyyteen ja siihen, että odottamisen päässä näkyy jotain arvo-

kasta ja palkitsevaa, jonka pelaaja voi saavuttaa joko nyt tai sitten vasta tulevaisuudessa. Free-to-play pelien mekaniikka siis kannustaa mikromaksuillaan pelaajaa nauttimaan vielä hetken pitempään, välttämään pettymyksen tunteen ja samalla saamaan jonkin nautinnollisen kokemuksen. Pelin ollessa tarpeeksi kiinnostava, tätä voi jatkaa vuorokaudesta toiseen. (deltaDNA 2017; Kinnunen 2016; Kuorikoski 2014, 197-198; Mykkänen 2014.)

Freemium-pelit toimivat hyvin samanlaisella logiikalla kuin free-to-play -mallilla toimivat julkaisut. Freemium on free-to-play -pelin tapaan ilmaiseksi hankittava ja siinä pystytään mikromaksujen avulla avustamaan pelaamista. Näiden kahden mallin suurimpana erona on se, että freemium-malli ei ole täysin ilmainen. Freemium-mallissa ilmaispelaaja saa pelata pelin ilmaisversiota ilmaiseksi, mutta vasta lisämaksujen jälkeen pelaaja pääsee pelaamaan pelin kokonaista versiota. Kokonaisessa versiossa on ilmaispelaajalta puuttuvia ominaisuuksia, jotka parantavat ja laajentavat pelikokemusta oleellisesti. Ilman niitä pelissä ei joko pärjää tai pääse eteenpäin, joten vaihtoehdoksi jää käyttää oikeaa rahaa peliin. (Kumar 2014.)

Mobiilipelit ovat harvoin täysin ilmaisia. Ilmaisissakin peleissä käyttäjä usein maksaa pelaamisestaan katsomalla mainoksia. Mainostaminen on kasvattanut todella paljon suosiotaan mobiilipelien yhteydessä ja kaikkein nopeimmin mobiilisolovellusten ja -pelien sisäisissä videomainoksissa (Nelson 2014). Jotkin pelit myös palkitsevat mainoksen katsomisesta ja voivat antaa pelaajalle etuja, joita pelaaja saa muuten vain maksamalla oikeaa rahaa mikromaksuihin. Tällöin videoiden katsominen voi hyödyttää pelaajaa. Videomainosten lisäksi mobiilipeleissä voidaan käyttää esimerkiksi bannerimainontaa, popup-mainontaa ja pelin sisäistä mainontaa. (Lappalainen 2015b.)

3.8 Maksullisuuden haasteet pelibisneksessä

Kertamaksullisissa peleissä eli premium-peleissä pelaaja maksaa yksinkertaisesti vain kerran pelistä ja saa oikeuden pelata peliä niin paljon kuin haluaa. Pelin tulot määräytyvät suoraan ostokerroista, mutta myös jälkikäteen pelistä riippu-

mattomat ladattavat lisäosat voivat kartoittaa tulovirtoja. Kertamaksumallia käytetään yleisesti peleissä, jotka on tarkoitettu läpäistä, kuluttaa suurempia aikoja kerralla ja ovat usein tarinavetoisia. Premium-peleissä maksu suoritetaan yleensä ennen pelin ostamista, joten pelien kokeilemisen kynnyks on huomattavasti suurempi kuin free-to-play -mallissa, jossa jokainen voi kokeilla pelejä ilmaiseksi. Tämä on johtanut pelaajien maksuhaluttomuuteen, joka on suuri ongelma peleille ja peliyrityksille, jotka eivät omaa suurta brändiä (Kivihalme & Lahtinen 2017; Kuorikoski 2014, 196.)

Viime vuosina tähän ongelmaan on kehitetty kuitenkin myös ratkaisuja konsoli- ja pc-pelaamisessa, jotka ottavat mallia internetissä toimivista tilausvideopalveluista. Esimerkiksi sekä tietokoneelle että Xbox One konsolille löytyy Origin Access -niminen tilauspalvelu, josta voi vuokrata tiettyyn kuukausi- tai vuosihintaan valikoituja pelejä rajattomasti pelattavaksi (Origin 2017). Muuten kertamaksullisia pelejä on mahdollisuus ostaa joko kivijalkamyymälöistä, verkon välityksellä tai digitaalisista sisältöpalveluista kuten Steam, App Store tai Google Play. (Origin 2017; Kuorikoski 2014, 196.)

Free-to-play ja kertamaksullisten pelien lisäksi alalla toimii yksittäisiä kuukausimaksullisia pelejä, kuten massiivinen monen pelaajan roolipeli World of Warcraft, joka on hallinnut näitä markkinoita vuosia. World of Warcraft (2017) ja muut kuukausimaksulliset pelit perustuvat yleensä free-to-play -pelien mallien tapaan pelimekaniikkaan, jota ei ole päämääränä läpäistä. Näitä pelejä kulutetaan suuria aikoja kerralla ja niissä yksi hahmo on usein osa suurempaa yhteisöä. Harva tällä saralla on kuitenkaan menestynyt, sillä suurin osa kuukausimaksu mallia yrittäneistä peleistä on siirtynyt kovan kilpailun myötä ilmaiseksi ja mikromaksuja hyödyntäviksi free-to-play -peleiksi. (Kuorikoski 2014, 198.)

Mikromaksujen käyttö on yleistynyt myös konsolipelaamisessa viime vuosina. Sitä ollaan käytetty esimerkiksi Gran Turismo -pelisarjan (2017) uusimmissa peleissä pelin nopeuttamiseen ja FIFA-pelisarjassa (2017) Ultimate Team -pelimuodossa oman jalkapallojoukkueen kehittämiseen. Näiden pelien lähtöhinnat liikkuvat korkeimmassa hintaluokassa, joten ne käyttävät hyväkseen sekä kertamaksullisten että mikromaksullisten pelien tienaaamiskaavaa. Tätä kaavaa käyttäville peleille ei näyttäisi olevan näkymässä loppua. (Kuorikoski 2014, 198.)

3.9 Uskollisten pelaajien löytäminen

Merkittävin syy pelin pitkäaikaiselle menestymiselle ovat uskolliset pelaajat. Pelien tärkein tehtävä on saada pelaajat viihtymään pelin sisällä. Olennaisena tälle on luottamus peliyrityksen ja pelaajan välillä. Peli tulee olla ensinnäkin todella hyvä, mutta myös peliyritykset omilla valinnoillaan ja tekemisillään rakentavat luottamusta. Luottamusta voidaan vahvistaa peliyritysten sitoutuneisuudella peliin ja tämän yhteisöön, kuten ylläpitämällä palveluitaan, tuottamalla aktiivisesti lisä- ja erikoissisältöä peleihin tai olemalla aktiivisesti vuorovaikutuksessa pelin käyttäjiin eri sosiaalisten verkostojen tai peliyhteisöjen kanssa. Tällä tavoin pelit voivat palvella pelaajien tunnetarpeita hyvin monipuolisesti. (TELUS International 2017.)

Jos peli onnistuu tässä ja on hinnoittelultaan sopiva, niin todennäköisesti osa pelaajista palkitsevat myös pelintekijät ajan myötä käyttämällä rahaa pelissä, suosittelemalla peliä kavereilleen tai antamalla hyvää palautetta ostopalveluissa, jolloin peli menestyy latauslistoilla. Peliyrityksille on siis hyvin tärkeää tietää, mihin heidän asiakkaansa haluaa käyttää aikaansa ja rahaansa, sillä pelin ylläpitäminen ei onnistu ilman pelaajia ja heidän tuomiaan tuloja. Peliyritykset pyrkivät käyttämään mahdollisimman paljon analytiikkaa pelaajien tutkimiseen testimarkkinoilla ja pelin julkaisun jälkeen. Näin peliyhtiöillä mahdollisuus tietää jo hyvissä ajoin, onko peli tarpeeksi kiinnostava menestyäkseen suurilla markkinoilla. (Game Research Lab 2016; Mykkänen 2014; Pitkänen 2015.)

3.10 Pelaajatyyppeiden tunnistaminen

Pelianalytiikan eli pelaajien toiminnasta saatavien laskennallisten kaavojen avulla voidaan tunnistaa esimerkiksi pelaajatyyppejä. Osa pelaajista innostuu enemmän tietynlaisista peleistä tai asioista kuin toisenlaiset pelaajat. Näitä pelaajia pyritään tutkimaan ja analysoimaan heidän merkitystään pelille. Pelikertojen kesto, toistuvuus, rutiinit kellonajoissa ja viikonpäivissä kertovat erilaisista pe-

laajatyypeistä. Tämän lisäksi pelinkehittäjät saavat tärkeää tietoa pelaajien aktiivisuudesta jakaa tai kertoa pelistä sosiaalisten medioiden kautta. Esimerkiksi sosiaalista mediaa paljon käyttävät pelaajat ovat hyvin arvokkaita, vaikka eivät käytäisikään rahaa pelin sisällä. (Chulis 2012; Game Research Lab 2016; Pitkänen 2015.)

Tietynlaisille pelaajatyypeille on tärkeä kohdentaa omanlaisia ominaisuuksia tai sisältöjä, koska he tuovat pelille tärkeää lisäarvoa. Esimerkiksi pelaajille, jotka käyttävät paljon rahaa pelin sisällä, voidaan tarjota erilaisia tuotteita kuin ilmais-pelaajille, kun taas paljon sosiaalista mediaa käyttävät pelaajat voivat saada sisältöä tai lisäominaisuuksia jakamalla tuloksensa Facebookissa. Peliyhtiöillä on näin mahdollisuus pitää peli kiinnostavana pelaajatyyppien kohdentamisen ansiosta mahdollisimman monelle erilaiselle pelaajalle. (Chulis 2012; Pitkänen 2015.)

3.11 Menestyksen mittarit

Ennen pelien julkaisua peliyritysten tulisi oppia ymmärtämään markkinoita, sillä kaikki ideat eivät kannata, vaikka pelin idea on kuinka hyvä tahansa. Pelin ongelmiksi voi muodostua esimerkiksi se, että se on suunnattu liian pienelle käyttäjäkunnalle tai pelin idea liian tuore, että se menestyisi pelaajien keskuudessa kaupallisesti. Onkin hyvin järkevää tutkia ja oppia ymmärtämään pelin menestysmahdollisuuksia jo ennen pelin julkaisua. Peliyritys Next Gamesin toimitusjohtaja Teemu HUUHTANEN (2017) arvioi analytiikan hyödyntämisen olevan ydin alalla menestymiseen. Dataa tulisi oppia ymmärtämään ja keräämään sieltä ne oikeat asiat. Datan keräämistä ei tulisi ikinä lopettaa, siihen tulisi aina investoida, sillä se kehittää peliä aina vain paremmaksi. Vuosien saatossa datan kerääminen on kehittynyt teknologian mukana valtavasti. Esimerkiksi koneoppiminen tuonut paljon uutta analytiikkaa mukanaan. (Huuhtanen & Pulkkinen 2017; Kivihalme & Lahtinen 2017.)

Monet peliyritykset seuraavat aktiivisesti erityisesti kolmea laskennallista mittaria. Niistä selviää tärkeitä tietoja käyttäjien toiminnasta pelin sisällä. Nämä ovat ARPU (average revenue per user), retention ja viralliteetti. ARPU selvittää, miten paljon keskimääräinen pelaaja kuluttaa rahaa peliin (Lappalainen 2015a, 192).

Retention kertoo kuinka moni pelaaja jatkaa pelin pelaamista, kun edeltävästä pelikerrasta on yksi päivä, 10 päivää tai 30 päivää. Viraliteetilla mitataan pelin leviämistä; miten paljon yksi käyttäjä tuo mukanaan keskimääräisesti uusia käyttäjiä pelaamaan peliä. (Mykkänen 2014.)

Mobiilissa voidaan puhua orgaanisesta kasvusta, kun viraliteettiluku on korkea, jolloin pelin leviämiseen ei tarvitse käyttää huomattavia summia rahaa, vaan itse käyttäjät tuovat peliin uusia käyttäjiä. Sen sijaan epäorgaaninen kasvu perustuu käyttäjien ostamiseen, kuten esimerkiksi mainostamiseen toisessa pelissä. Taloudellisen menestyksen avaimena voidaan pitää pelin onnistumista laittamaan keskimääräinen pelaaja käyttämään suuremman summan rahaa, mitä käyttäjien ostamiseen menee keskimääräisesti. Mitä suurempi näiden erotus on, sitä tuottoisammasta pelistä on kyse. (Mykkänen 2014.)

Näitä arvoja pystytään säätämään edellä mainittujen laskennallisten mittarien avulla. Esimerkiksi ARPU-luvun ollessa huono, niin siitä selviää, että pelin mikromaksujen hintalaatusuhde on pielessä ja sitä tulee korjata. Retention-luvun parantamiseen voidaan vaikuttaa esimerkiksi mobiililaitteiden näytölle tulevilla push-muistutusviesteille, sähköpostimuistutuksilla tai päivittäisillä tai tiettyinä tuntiin aikoina pelissä saatavilla vierailupalkinnoilla (deltaDNA 2017). Viraliteettiin voidaan vaikuttaa esimerkiksi palkitsemalla pelaaja sosiaalisen median jaosta tai tykkäämisestä, joka edesauttaa pelin leviämistä ihmisten keskuudessa. (Mykkänen 2014.)

4 Pelaajan käyttäytyminen ja motivaatio

4.1 Ihmisen sisäinen palkintojärjestelmä

Aivoissa on palkintojärjestelmä, jolta ihminen saa tiedon, kun ihminen tuntee mielihyvää. Palkintojärjestelmän aktivoituessa syntyy kytkös mielihyvää aiheuttavan asian ja ihmisen kehon kokemuksellisen hyvinolontunteen välille, joka kehittää

motivoituneen toiminnan ytimen. Tämä näkyy vahvasti pelaamisessa. Pelaamisen nostamat tunteet vaikuttavat mielihyvän määriin ja nostavat hormonien tuotantoa. Peliaddiktion syntyyn vaikuttaa useimmiten se, että pelaajan aivot saavat jatkuvakestoisesti tavallista suurempia määriä mielihyvää, useimmiten dopamiineja, joihin heidän aivonsa tottuvat. Näin on mahdollista, että palkitsemisjärjestelmän herkkyyks kehittää mielihyvää vähenee ja ihmisille tulee tarve hakea mielihyvää pidempillä aikaisella pelaamisella. Käyttötilanteissa taas pelikonsolin havaitseminen tai pelaamiseen liittyvä ympäristö voivat nostaa dopamiinin tuotantoa, ennakoita tulevaa toimintaa ja laukaista himon pelaamiselle. (Breuning 2012; Harvard Health Publishing 2011; Kuuluvainen & Mustonen 2017; Marczewski 2015.)

Dopamiini on aivojen mielihyväjärjestelmää sääntelevä välittäjäaine, joka aktivoituu aina kun elämä tuottaa jotakin nautinnollista tai opettavaa. Nautinnollisena tavalla dopamiinijärjestelmä aktivoituu esimerkiksi, kun pelaaja saavuttaa pelissä voiton, joka on vaivan takana, tai hän löytää tai kokee jotain uutta, mitä hän ei ole vielä päässyt todistamaan. Opettavana tavalla dopamiinin aktivoituminen tapahtuu, kun ihminen kokee jotain epämiellyttävää ja oppii välttämään sen. Dopamiinit ovatkin aivojen tapa palkita käyttäytymismalleja, jotka auttavat meitä selviytymään elämän haasteista. (Breuning 2012; Harvard Health Publishing 2011; Marczewski 2015.)

Dopamiinihakuisuus pitää ihmiset aktiivisena, sillä mielihyvän tunteet motivoivat tekemistä ja antavat sille merkityksen tunteen. Esimerkiksi jatkuva älypuhelimien ilmoitusten tarkastaminen voi tuntua erityisen hyvältä, vaikka siihen ei olisi mitään suurempaa syytä. Dopamiinitasot muokkaavat ihmisen ajatusta ja miten hän kokee ympärillä olevia asioita. Valmiiksi korkeat dopamiinitasot voivat hämärtää ympärillä olevien asioiden tai ilmiöiden merkitystä ja tehdä jostain asioista merkityksellisempiä kuin ne oikeasti ovat. (Ruffolo 2015; Sinek 2015.)

Selkeimmin peleissä vaikuttavana mielihyvähormonina on dopamiini, mutta pelaaminen tuottaa myös muitakin aivojen mielihyvähormoneja, kuten serotoniinia, oksitosiinia ja endorfiinia. Serotoniinia saadaan eniten, kun olo on merkityksellinen, mutta kun olo on yksinäinen tai masentunut, niin serotoniinitaso on matala. Oksitosiini syntyy läheisyydestä, hyväksynnästä ja ihmissuhteista, kun ihminen

kokee hyvän olon tunnetta läheiseksi tulleiden ihmisten seurasta. Endorfiinejä välittyy muun muassa nauraessa ja stressin seurauksena, mutta endorfiinitasot nousevat myös naurua tai stressiä lievittävää tapahtumaa odottaessa. Haastavat tehtävät kuten pelien pomotaistelut ovat suuria endorfiinin lähteitä. (Breuning 2012; Marczewski 2015.)

Aivojen mielihyvähormonien lisäksi pelit tuottavat adrenaliinihormonia, joka mielletään stressihormoniksi. Sitä tuottavat lisämunuaiset, kun ihminen kohtaa haastavan tai jännittävän tilanteen, josta hänen pitäisi jollakin tavalla selviytyä. Adrenaliinihormonin tuotannon kasvu valmistaa ihmistä tulevaan tilanteeseen ja pyrkii parantamaan ihmisen suorituskykyä. Adrenaliini saa aikaan sydämen sykkeen nousun, hikoilun voimistumisen, keuhkojen ja silmien pupillien laajenemisen, jotka parantavat ihmisen valppautta tulevassa tilanteessa. Videopeleissä adrenaliinin tuotanto aktivoituu, kun pelaaja tuntee mahdollisuuden hävitä tai menettää jotain arvokasta. (Society for Endocrinology 2015.)

4.2 Pelaajan flow-tila

Flow-tilalla tarkoitetaan mielen syvää sitoutumista johonkin toimintaan tai aktiiviteettiin, jonka tekeminen palkitsee mielellisesti jatkuvasti. Tekeminen tuntuu flow-tilassa luontevalta ja se sujuu kuin itsestään ilman, että se vaikuttaisi turhan helpolta. Flow-tilaan pääseminen edellyttääkin riittävää henkistä haastetta, taitoa ja vahvaa paneutumista siihen mitä tekee. Ilman näitä flow-tilaan pääseminen on mahdotonta. Saavuttamalla tämä tila paikka ja aika häviävät ajatuksista ja ihminen sulautuu ikään kuin yhdeksi ympäristön kanssa tai peleistä puhuttaessa uppoutuu sen maailmaan. (Madigan 2016; Viljamaa 2011, 185.)

Pelaajat lähtökohtaisesti haluavat pelien sujuvuutta, joten pelaajat motivoituvat flow-tilan saavuttamisesta. Flow-tila vaatii riittävää taitoa, että erityisesti pelin perusasiat, mutta myös ne vaativammatkin, sujuvat tuosta vain. Pelit vahvistavat tätä tunnetta reaaliaikaisella palautteella, jota voivat olla kehut onnistuneesta suorituksesta, sen tarkkuudesta tai hyvästä ajallisesta tuloksesta. Ne eivät tulisi olla liian näkyviä, vaan pelaaja tulisi omaksua ne pelisuorituksen taustalla. (Karpunen; Madigan 2016.)

4.3 Pelaajatyyppejä määrittelevät teoriat

Kaikkia ihmisiä on todella vaikea miellyttää, koska kaikki ovat erilaisia. Jotkin keinot kuitenkin pätevät suurimpaan osaan ihmisistä: ihmiset ovat aina uteliaita ympäristöstään, ihmisen aivot pyrkivät oppimaan ja ihminen nauttii omien päämääriensä toteuttamisesta. Näitä keinoja hyödynnetäänkin lähes kaikissa peleissä, kuten myös pelien suunnittelussa. Pelialan liiketoiminnan muutokset ovat kuitenkin lisänneet tarvetta pelaajien erotteluun, jonka avulla digitaaliset pelit pystyisivät paremmin kohdentamaan virtuaalisten tuotteiden myyntiä ja lisäsisältöä erilaisille pelaajille. (Game Research Lab 2016; Hujala 2011, 18.)

Ihmisten tavoitteet ja asenteet peleissä eroavat laajasti toisistaan. Yksi voi haluta tutkia ja seikkailla pelimaailmassa, toinen haluaa tavata ja seurustella muiden ihmisten kanssa ja kolmas haluaa kehittää hahmoaan mahdollisimman hyväksi. Tätä varten pelitutkijat kehittäneet teorioita pelaajatyypeistä (Kuva 5), joista usein käytetään pelitutkija Richard Bartlen teoriaa, jonka mukaan on olemassa neljä pelaajatyyppeä, joihin jokainen pelaaja enemmän tai vähemmän kuuluu. Nämä pelaajatyypit ovat tappaja, seikkailija, saavuttaja ja seurustelija. (Bartle 2005; Chatfield 2011, 47; Game Research Lab 2016.)

Tampereen yliopiston Game Research Lab (2016) kuitenkin mainitsee tutkimuksessaan uudempien tutkimusten osoittavan näiden aikaisemmin mainittujen pelaajatyypien lisäksi olevan viidennen pelaajatyypin, joka on ”immersion” eli uppoutuja. Nämä pelaajatyypit auttavat antamaan pohjan pelaajan piirteille, ominaisuuksille ja motivaatioille, jonka avulla pystytään tarkastelemaan hyvin tarkasti kunkin pelaajan pelaamisen tapaa ja aikomuksia. (Chatfield 2011, 47; Game Research Lab 2016.)

	Story	Excitement	Social	Compete	Escapism	Challenge	Creation	Achieve	Curiosity	Fantasy
Hilgard et al. (2013)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
Rigby et al. (2006)			<input checked="" type="checkbox"/>			<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
Bartle (1996)			<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>				<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
Sherry et al. (2006)		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>				<input checked="" type="checkbox"/>
LeBlanc (2004)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>			<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Steinkuehler (2005)			<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
Yee (2006)	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
Callois (1961)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>						
Griffiths (1991, 1993)		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>				
Myers (1990)			<input checked="" type="checkbox"/>			<input checked="" type="checkbox"/>			<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Jansz & Tanis (2007)		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>				<input checked="" type="checkbox"/>
Lee et al. (2012)			<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>				<input checked="" type="checkbox"/>
Lazaro (2004)		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>			<input checked="" type="checkbox"/>			<input checked="" type="checkbox"/>	
Malone et al. (1987)			<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>			<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Kuva 5. Muita pelaajatyyppeihin keskittyviä teorioita (Quantic Foundry 2016).

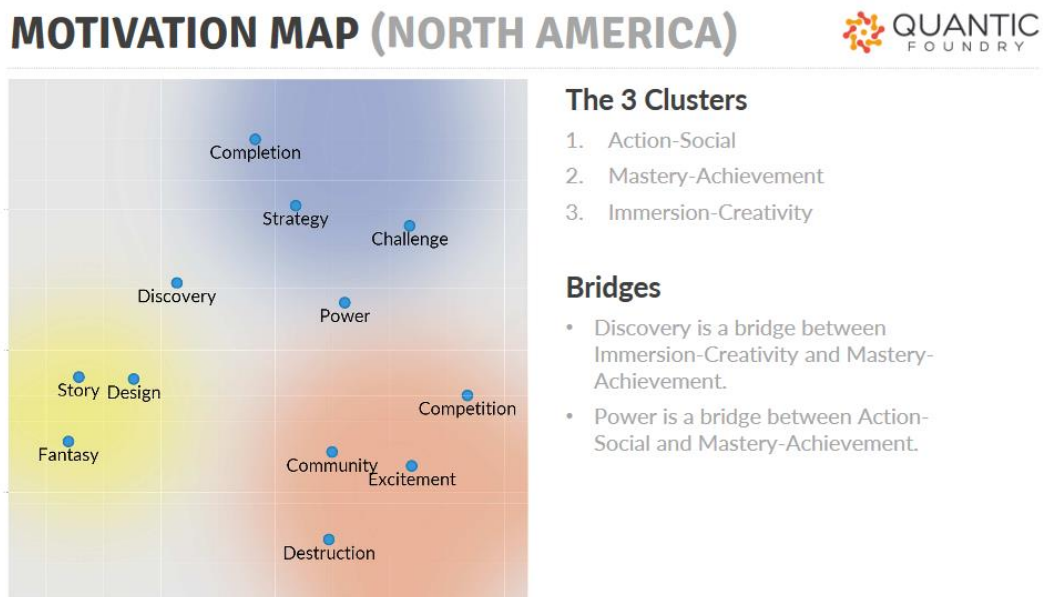
Richard Bartlen teorioita hyödyntävien tutkimusten lisäksi pelianalyysikonsultointiin erikoistuva Quantic Foundry (Yee, 2015) on kehittänyt oman pelaajien motivaatiomalleihin keskittyvän teorian ja testin, jonka on tehnyt tähän mennessä 300,000 pelaajaa. Quantic Foundryn mukaan pelaamisen motivaation uniikkeja motivaatiomalleja on yhteensä 12, jotka muodostavat kuusi motivaatioparia, jotka ovat hyvin läheisiä toisilleen, kuten esimerkiksi kuvassa 6. näkyvät Action-sarakkeen Destruction ja Excitement. (Quantic Foundry 2017.)

Action "Boom!"	Social "Let's Play Together"	Mastery "Let Me Think"	Achievement "I Want More"	Immersion "Once Upon a Time"	Creativity "What If?"
Destruction Guns. Explosives. Chaos. Mayhem.	Competition Duels. Matches. High on Ranking.	Challenge Practice. High Difficulty. Challenges.	Completion Get All Collectibles. Complete All Missions.	Fantasy Being someone else, somewhere else.	Design Expression. Customization.
Excitement Fast-Paced. Action. Surprises. Thrills.	Community Being on Team. Chatting. Interacting.	Strategy Thinking Ahead. Making Decisions.	Power Powerful Character. Powerful Equipment.	Story Elaborate plots. Interesting characters.	Discovery Explore. Tinker. Experiment.

Kuva 6. Quantic Foundryn kehittämät pelaajan motivaatiomallit kaaviona (Quantic Foundry 2016).

Näiden kuuden motivaatioparin lisäksi Quantic Foundryn tutkimuksista selviää myös, että näistä kuudesta motivaatio parista saadaan vielä kolme ryhmää, jotka ovat enemmän yhteyksissä toisiinsa kuin muihin motivaatiopareihin. Nämä ryhmät ovat Action-Social, Mastery-Achievement ja Immersion-Creativity. Tämän

lisäksi Quantic Foundryn visuaalisista kaavioista (Kuva 7) huomataan yhteydet näiden ryhmien välillä. Discovery-motivaatiomalli on eräänlaisena linkkinä Immersion-Creativity ja Mastery-Achievement ryhmien välillä, kun taas Power-motivaatiomalli on siltana Action-Social ja Mastery-Achievement ryhmien välillä. Eri maanosien kesken oli vaihteluita motivaatiomallien paikoilla, mutta kaikissa ne kuitenkin pysyivät kaaviossa näkyvien omien värialueiden sisällä. (Quantic Foundry 2016.)



KUVA 7. Quantic Foundryn esimerkki motivaatiomallien sijoittumisessa keskenään visuaalisella kartalla. (Quantic Foundry 2016.)

Quantic Foundry pyrki löytämään tilastojensa ja ihmisen persoonallisuustutkimuksien kautta yhteyksiä kolmen ryhmän välillä ihmisen luonteenpiirteistä. Action-Social ryhmän toiminnallisia ja sosiaalisia piirteitä löytyi ekstrovertin piirteitä omaamista henkilöistä, eli henkilöistä, jotka olivat hyvin meneviä, iloisia, optimistisia, jännitystä hakevia ja itsevarmoja ryhmätilanteissa. Mastery-Achievement ryhmää kuvasi tunnollisuus luonteenpiirteenä. Vahvasti tässä ryhmässä olevat pelaajat olivat hyvin järjestelmällisiä, hyvän itsekurin omaavia, taipuvaisia pitkän ajan suunnitelmiin ja joiden päämääränä oli saavuttaa asioita strategioiden avulla. Immersion-Creativity ryhmän persoonallisuutena oli avoimuus, jota kuvasi pelaajien uteliaisuus, mielikuvituksellisuus ja epätavallisuus, jotka johtivat luovaan pelaamiseen. Quantic Foundryn mukaan tämä data käänsi päälaelleen

yleisen olettamuksen, että pelit olisivat pakokeino, jossa pelaajat esittäisivät jostain, mitä he eivät oikeasti ole, vaan se osoittaa sen, että digitaaliset pelit auttavat ihmisiä olemaan sellaisia henkilöitä, joita he oikeasti ovat. (Quantic Foundry 2016.)

4.4 Pelaajan motiivi

Pelehin voi jäädä riippuvaiseksi erilaisilla tavoilla. Näitä tapoja voivat olla tapa ja tottumus, suorittamisen tarve ja identiteetti. Tapa ja tottumus –riippuvuudessa pelaaja pelaa rutiinin vuoksi. Pelaamisesta on tullut jokapäiväinen ajanviete, kuten monelle esimerkiksi television katselu tai jokin harrastus. Muiden aktiviteettien puuttuessa monelle peleistä on tullut se tärkein tai jopa ainut keino kuluttaa vapaa-aikaansa. (Ahloth 2014a; Pelikasvattajien verkosto 2013, 101-102.)

Suorittamisen tarpeessa on kyse siitä, että pelaaja haluaa pelata aina uudestaan ja saavuttaa esimerkiksi seuraavan tason tai ennätyksen. Pelaaja saa nautintoa siitä, että on pelin sisällä tehokas ja saa aikaan siellä merkityksellisiä asioita (McGonigal 2010). Monesti pelaajan ajatuksena on pelata vain yksi taso tai tehtävä, mutta houkutus seuraavan tason läpäisemiseen on valtava ja peli jatkuu. Tätä voi jatkua tunnista toiseen ja siirtää tavallisessa elämässä olevia oikeiden asioiden tekemistä, kuten koulutehtäviä tai sosiaalisia kontakteja muiden ihmisten kanssa. Suorittaminen näkyy myös kilpapelamisessa, jossa pelaajan tavoitteena on olla paras lajissaan. Todella hyväksi kehittyminen vaatii paljon harjoittelua, jotta pelaaja pääsee tai ylläpitää tasonsa maailman parhaiden joukossa. Usein kilpailujen voittaminen on hyvin pienistä asioista kiinni, kun puhutaan maailman kärjestä, joten kilpapelajat joutuvat hiomaan omat taitonsa äärimilleen. (Ahloth 2014a; Ahloth 2014b; Ruuska 2014.)

Identiteetti riippuvuuden lajina seuraa useimmiten pelien yhteisöllisyydestä. Ihminen voi kokea olevansa enemmän pidetty pelimaailmassa kuin arkielämässä ja näin paeta omia huoliaan peliin. Esimerkiksi koulukiusattu nuori voi toimia peliyhteisönsä sisällä kunnioitettuna ja pidettynä jäsenenä tai ulkonäöstään paineita ottava henkilö voi muokata hahmostaan omia ihanteitaan vastaavan. Ihminen haluaa sisimmässään tuntea hyväksyntää ja saada onnistumisen tunteita. Näitä ei

välttämättä oikea maailma tarjoa, joten on helppo keino hakeutua pelimaailman pariin. Peleissä kaikki ihmiset saavat samat lähtökohdat, kova työ tuottaa tulosta, peleistä saadut kokemukset ja hetket ovat kerta toisensa perään upeita ja erilaiset peliyhteisöt voivat olla suuri apu oman olonsa parantamiseksi. Tämän jälkeen voi olla vaikea palata tavalliseen maailmaan, joka ei välttämättä tarjoa toivotunlaista merkitystä. (Ahlroth 2014a; Ahlroth2014b; Manzos 2017, 165; Pelikasvattajien verkosto 2013, 102-103.)

5 Pelien elämykset

5.1 Tunnetarpeet

Hyvät digitaaliset pelit vastaavat useisiin ihmisen tunnetarpeisiin ja antavat hyvin monimuotoisia elämyksiä. Pelejä ei tunneta vain yhdellä aistilla, vaan ne on tarkoitettu monella aistilla koettavaksi. Pelit ovat hyvin kokonaisvaltaisia elämyksiä, parhaimmillaan kokonaisia maailmoja, jotka saavat unohtamaan huonot ajatukset ihmisten mielestä. Ne ovat täynnä uskomattomia tarinoita ja positiivista palautetta. Ne antavat ihmiselle mahdollisuuden olla oma itsensä sellaisella tavalla, mikä ei onnistuisi todellisessa elämässä. Usein pelille on yhtä tärkeää se, mitä se ei ole kuin mitä se on. (Chatfield 2011, 45; Manzos 2017, 168; McGonigal 2010.)

Jokainen voi nauttia peleistä omalla tavallaan. Niissä on mahdollista pelastaa maailma yksin tai yhdessä tai haastaa kavereita tai tuntemattomia ympäri maailmaa kilpailuun esimerkiksi jalkapallossa, autokisoissa tai sotasimulaatioissa. Joku taas voi haluta tutkia pelimaailmojen historiaa ja kulttuuria. Kaikille on jotakin ja kenenkään ei tarvitse olla yksin. Peleistä ympäriltä löytyy aina auttajia, jotka auttavat uskomattomien tehtävien toteuttamisessa (McGonigal 2010). Oikeassa elämässä avun saaminen voi olla monen mutkan takana.

5.2 Kokemusperäinen oppiminen

Pelit eroavat muista medioista siinä, että ne antavat pohjan kokemusperäiselle oppimiselle. Kokemusperäisellä oppimisella tarkoitetaan sitä, että peleissä pelaajat tekevät toistuvia kaavoja ja kehittyvät joka kerralla paremmaksi, mitä pelissä tekevätkään. Yleensä pelit antavat palautteen tehdystä virheestä hetkessä, jolloin pelaaja pyrkii välttämään tietoisesti kyseistä virhettä seuraavalla kerralla. Oppiminen tuntuu ihmisestä todella hyvältä, koska uusien taitojen oppiminen on ollut ihmisen tärkein taito evoluution saatossa. (Chatfield 2011, 16.)

Eräs käytetyimmistä pelien suunnittelufilosofioista noudattelee kaavaa: ”Helppo oppia, vaikea hallita” (Manzos 2017, 180). Peleissä pärjääminen vaatii useimmiten paljon taitoa, työtä ja useita toistoja. Yhdessä pelissä pelaajan tarvitsee opetella liikeratoja ja niiden näppäinyhdistelmiä, toisessa pelin mysteerejä ja karttoja, kun taas kolmannessa hahmoja ja niiden toimintatapoja. Digitaaliset pelit ovat alustoina suuria ja mielenkiintoisia oppimiskenttiä, jotka vaativat pelaajalta suurta paneutumista ja tietämystä.

Pelit muovaavat tavallaan parempia ja rohkeampia versioita ihmisistä, jotka uskaltavat epäonnistua uudestaan ja uudestaan ja sen jälkeen kokeilla toista lähestymistapaa. Peleissä on useimmiten hyväksyttävää tai jopa suotavaa epäonnistua. Tällaista tunnetta vaikea saavuttaa oikeassa elämässä, jossa epäonnistujina ovat pelaajat itse, eikä vain heidän ohjailemansa pelihahmo. Pelit tekevät mahdolliseksi tunteen, että pelaajat eivät voisi saavuttaa kaikkea, sillä pelaajat tietävät, että pelit on tehty läpäistäväksi. (McGonical 2010.)

5.3 Palkitsevuus

Digitaaliset pelit pyrkivät palkitsemaan pelaajien onnistumisia, jotka tuottavat pelaajille hyvän olon tunteita, mutta voivat myös auttaa pelaajaa ymmärtämään, mitä pelaajan kuuluu seuraavaksi tehdä ja minne mennä. Erityisesti pelit pyrkivät palkitsemaan pelin alkuvaiheessa, jolloin uusi pelaaja on vasta pääsemässä peliin mukaan. Useat mikromaksuja käyttävät pelit palkitsevat uuden pelaajan pelin sisäisellä valuutalla, jonka avulla uusi pelaaja pääsee alkuun pelissä, ja jolla voi

ostaa jotain mikä edistää pelissä menestymistä. Valuuttaa ei tulisi kuitenkaan saada alussa liikaa tai liian helposti, sillä silloin valuutan arvo menettää merkitystään. Uusien pelaajien tulisi kuitenkin saada sitä suhteellisen helposti pienten harjoitustehtävien suorittamisesta. Kyseinen valuutta on usein alun jälkeen maksullista, joten pelaaja pääsee tätä kautta kokeilemaan täyden kokemuksen pelistä, joka voi madaltaa pelaajan kynnystä käyttää myös jatkossa näitä samoja palveluita. (deltaDNA 2017; Kinnunen 2016; Pokerlistings 2014.)

Valuutan lisäksi pelit voivat tarjota esimerkiksi suorituspalkintoja, onnistumistilastoja, uusia alueita, maailmoja tai virtuaalisia tavaroita, jotka kertovat pelaajalle suoraan pelin aikana, että olet onnistunut jossakin. Tämä nostaa pelaajan motivaatiotasoa ja pitää pelaajan tyytyväisenä. Myös pitkäjänteisemmät päivittäiset vierailupalkkiot, jotka tulevat päivä päivältä arvokkaammaksi pelaajan vierailtua useana päivänä peräkkäin pelin sisällä nostavat pelaajien motivaatiota ja ovat hyvä tapa palkita pelaajien uskollisuutta. (deltaDNA 2017.)

Peleistä saatavat tavarapalkinnot ovat usein koodattu harvinaisuutensa ja pelin vaiheen mukaan. Pelin alkutaipaleella tuskin löytää pelin harvinaisimpia tavaroita, mutta loppupelin isoissa tehtävistä niiden löytämisen todennäköisyys kasvaa haasteen mukana. Silloinkin harvinaisimpia tavaroita saa hyvin pienellä prosentilla, voikin olla pieni arpajaisvoitto saada juuri se tavara, jota on haaveillut. Tämä ei estä pelaaja yrittämästä, sillä epävarmuus ja sattuma koukuttavat, mutta pelaajat haluavat uskoa mahdollittomaan. (Manzos 2017, 169-170; McGonical 2010.)

Digitaalisten pelien palkinnot voidaan luokitella aineelliseksi tai aineettomaksi. Aineellisia palkinto voi olla esimerkiksi keräilypalkinnot tai erilaiset esineet. Aineettomia palkintoja ovat esimerkiksi erilaisissa tilastoissa pärjääminen tai tunne voittamisesta. Palkinnot voivat tulla joko odotetusti tai odottamatta. Odotetut palkinnot usein kertovat pelaajan suorasta menestymisestä ja odottamatta tulevat pelaajalle kannustumina jatkaa peliä. Odottamattomia palkintoja on pidetty pitkään parempina kuin odotettuja. Tätä on todistanut 60-70 vuotta sitten amerikkalaisen psykologi B.F. Skinnerin testi, jossa rotta sai vipua käyttämällä satunnaisesti ruo-

kaa. Testin seurauksena nämä odottamattomat palkinnot aiheuttivat rotille pakkomielteistä käyttäytymistä verrattuna siihen, että ruokaa olisi tullut odotetusti. (Henn 2013; Peltola 2014; Vuoti 2015.)

Yleisesti pelien palkitsevuutta on tutkittu videopelaajien testiryhmien avulla. Testissä koehenkilöt pelasivat Super Mario 64 DS -peliä säännöllisesti 2 kuukauden ajan. Tästä kävi ilmi, että säännöllinen pelaaminen kasvatti pelaajien aivojen harmaita aivosoluja, jotka vastaavat ihmisen muistista, lihasten hallinnasta, kielellisistä taidoista ja tuntoherkkyydestä. Tutkijoiden mukaan tämä liittyi aivojen palkitsemisjärjestelmään ja sen kautta aktivoituihin dopamiineihin, jotka mahdollisesti tehostavat harmaiden aivosolujen syntymistä. Samankaltaisia vaikutuksia havaittiin myös toisessa tutkimuksessa, jonka kohderyhmänä olivat teini-ikäiset. Tutkimus osoitti, että ne nuoret jotka pelasivat enemmän, saivat myös enemmän hyvän olon tunteita peleistä saatavista palkinnoista kuin ne jotka pelasivat harvemmin. (Peltola 2014; Stephenson 2013; Yücel 2011.)

5.4 Haasteellisuus

Pelin elinkaaren kannalta on tärkeässä roolissa pitää pelin haasteellisuus hyvässä tasapainossa. Liian helpoksi tehty peli ei tarjoa pelaajille riittävän suuria palkintoja, koska pelaaja ei koe saavuttaneensa tarpeeksi. Liian vaikeaksi tehty peli taas voi turhauttaa pelaajan ja olla tällä tavoin suuri riski pelaajan motivaation kannalta. Ihannetilanteessa pelaaja eli sankari ylittäisi itsensä ja nousisi taidoiltaan sankarin asemaan, sillä sankarin taival ei ole mitään ilman oikeanlaista haastetta. (Lappalainen 2015a, 191; Manzos 2017, 48, 183.)

Suurin syy ongelmiin siinä, että pelaajat eivät enää palaa pelin pariin kokeilemisen jälkeen on, että peli on liian vaikea liian nopeasti. Usein peleissä pelaaja kehitty vauhdilla pelin aluksi, mutta hyvässä pelissä kehittymisen tahti hidastuu pelin edetessä. Näin pyritään miellyttämään ja pitämään uusi sekä vakituinen pelaaja motivoituneena. Uuden pelaajan ei tarvitse odottaa pitkiä aikoja pelin mukaan pääsemiseen ja pitemmällä aikavälillä pelaaja ei menesty pelissä liian pienellä vaivalla. Vaikeustason on hyvä kasvaa aste asteelta. Yleisin nyrkkisääntö kuitenkin on, että peli joka on yksinkertainen aiheuttaa vähemmän palaamisen

säilyttämiseen aiheutuvia ongelmia kuin liian vaikea peli. (deltaDNA 2016; Lappalainen 2015a, 191.)

Moninpeleissa yksi pelisuunnittelun parhaista tavoista saada pelille haastetta ja mielenkiintoa on pelin epäsymmetriset osapuolet. Peli antaa pelin eri osapuolille erilaiset lähtöasetelmat, jotka vaativat oman taktiikkansa. Tällaisia osapuolina voivat olla esimerkiksi erilaiset heimot, kansat tai hahmot, jotka omaavat kaikki omat erikoistaitonsa, vahvuutensa ja heikkoutensa muihin osapuoliin verrattuna. Pelin tasapainon tulisi kuitenkin olla, niin että mikään osapuoli ei olisi ylitse muiden, vaan kaikilla olisi mahdollisuutensa kilpailussa. Tällöin pelistä ei tule liian helppoa eikä liian vaikeaa, vaan pelaaja voisi keskittyä enemmänkin itsekriittiseen tutkiskeluun omien pelitaitojensa kehittämisestä kuin pelin huonon suunnittelun miettimiseen. (Manzos, 2017.)

Peleissä on hyvä pitää pelaaja valppaana. Epävarmuus omasta kohtalosta tai onnistumisesta tuo pelaajalle odottamattomia palkintoja ja sydämentykytyksiä, jota pelaaja ei välttämättä osannut ennustaa. Oikeanlailla säädely epävarmuus voi luoda vahvemman siteen pelitehtävän suorittamiseen ja tuoda suurempaa nautintoa. Epävarmuutta voidaan kasvattaa peleissä esimerkiksi ajalla, pelin tempolla, kenttäsuunnittelulla, harvinaisilla pelin tallennusmahdollisuuksilla tai vähäisillä resursseilla, kuten ammuksilla tai ravinnolla. Jokainen teko voi olla kallisarvoinen ja ratkaiseva. Valitsinko varmasti oikean suunnan selviytymiseni kannalta ja löydänpö täältä varmasti tarvitsemani? Onnistuneet ratkaisut ja selviytyminen seuraavaan turvapaikkaan tuntuvat äärimmäisen hyvältä ja vapauttavat mielihyvän tunteita. (Chatfield, 2010; Manzos 2017, 159-160, 187.)

5.5 Tavoitteet

Jokaisella pelillä on periaatteessa tavoite tai tavoitteita. Tavoite ja siihen pyrkiminen on keskeinen osa pelin määritelmää (Manninen 2007, 154). Pelit pitävät sisässään paljon pieniä tavoitteita tai maaleja, joiden takia pelaaja jatkaa pelamista tai palaa peliin aina yhä uudestaan. Kun pelaaja saa jonkin asian hoidettua, niin sitä seuraa aina seuraava tavoite, joka voi olla esimerkiksi uusi tehtävä, uusi tutkittava alue tai hahmon seuraava kehitystaso. (Lappalainen 2015a, 179, 192; Manzos 2017, 166-167.)

Pienet tavoitteet ovat usein rutiinitehtäviä, jotka toistavat usein samaa kaavaa. Tällaiset tehtävät hyödyttävät suurempien maalien toteuttamisessa. Tästä syntyy jatkuva halu tehdä myös seuraava vaihe tehtävästä, sillä harva haluaa jättää kesken aloittamansa asian. Mieleen hiipii helposti ajatus, että seuraava edistysaskelhan on jo kulman takana, joten jatkanpa vielä hetken pelaamista ja sitten vasta lopetan. Tätä kutsutaan ”vielä yksi vuoro” -ilmiöksi. (Chatfield, T. 2010; Lappalainen 2015a, 179, 192; Manzos 2017, 71.)

Mahdollisuus toistaa ja tehdä uudestaan aikaisempia tehtäviä voi olla myös toimiva tapa saada pelaaja takaisin pelin pariin, mutta vain jos aikaisempien tehtävien tai tasojen suorittaminen palkitsee pelaajan. Palkintoina voi olla esimerkiksi aikaisemmin piilotetut tehtävät, mahdollisuus rikkoa aikaisempien tasojen ennätyspisteet tai avaamattomat palkinnot, joihin tarvitaan aikaisempaa suurempi määrä kehitystasoja tai kokemuspisteitä. Jos pelissä on paljon keräiltävää, niin nämä toistoja vaativat palkinnot olisivat hyvä olla keräiltäviä palkintoja, jotka liittyvät niiden saavuttamisen myötä pelaajan palkintokokoelmaan, jossa pelaaja pystyisi tarkastelemaan edistymistään pelin sisällä. (deltaDNA 2017.)

Hyvin toteutetussa pelissä peli antaa pelaajan toteuttaa itseään ja omaa pelityyliään. Esimerkiksi yleensä juonellisissa peleissä on oma pääreittinsä, jonka ajanalle pääjuoni toteutuu. Tämän pääreitit sivuun sitten ripotellaan erilaisia sivujuonia ja salaisuuksia hahmoista ja maailmasta, jotka syventävät pelin kokemusta ja antavat lisää pelattavaa. Tämä antaa mahdollisuuden suoraviivaisen pelaajan kulkea vain ne tärkeimmät käännteet pelissä ja uteliaiden pelaajien tutkia ja ottaa kaikki irti pelistä ja sen maailmasta. (Manzos 2017, 90.)

Pelien suunnittelussa käytetään monenlaisia lähestymistapoja pelin suorittamiseen. Yksi menestyneistä tavoista on alkujaan monen massaroolipelin käyttämä tapa, jossa ensiksi pelaaja harjoittaa sankarinsa kehityksen huippuunsa tavallisilla pelin tehtävillä, jonka jälkeen pelaaja pääsee mukaan haastaviin yhteistyötä vaativiin tehtäviin. Koukku muuttuu näin hahmon kehittämisestä entistä parempien tavaroiden löytämiseen ja ryhmässä toimimiseen. Pelaaja harjoittelemalla alkupelin ja ikään kuin ansaitsee kuuluvansa tähän pelaajajoukkoon, joiden pää-tavoitteena ei ole enää hankkia kokemuspisteitä. (Manzos 2017, 169.)

Näin peli tavallaan uusii nahkansa ja varsinainen peli alkaa monen pelaajan mielestä vasta tästä. Tähän pisteeseen asti pelaaja on jo usein käyttänyt useita kymmeniä tunteja elämästään, joten peliin sisälle pääsemiseen on käytettävä huomattava määrä aikaa. Tämä hidastempoinen pelirytmitys on mietitty keino pelisuunnittelussa, joka oikein käytettynä mahdollistaa valtavat tuotot. Samalla se vie helposti pelit pois pelien ytimeistä, eli tunneperäisistä ja elämää rikastuttavista elämyksistä. Pelit muuttuvat helposti tehtävien toistoksi ja suorittamiseksi. Tästä huolimatta pelit tuntuvat merkityksellisiltä, jos pelimaailmassa on huomattava määrä kanssapelaajia ja se tarjoaa aina jotakin, mitä pelaaja ei ole päässyt tekemään tai kokemaan vielä. (Manzos 2017, 170.)

5.6 Ajankohtaisuus

Digitaalisten pelien elinkaaren kasvaessa pelien on keksittävä uusia tapoja pitää pelaaja äärellään. Internetin mahdollistamat päivitykset ovatkin tuoneet uusia tapoja tuoda erilaista syventävää lisäsisältöä pelimaailmoihin. Huoltopäivitysten lisäksi pelinkehittäjät pystyvät tuomaan hetkellisiä erikoisteemoja erilaisten juhlien, kuten esimerkiksi halloweenin tai joulun yhteyteen, tai luomaan omia tapahtumia tai kilpailuja, jotka tapahtuvat juuri tietyssä ajassa ja paikassa. Yleensä näissä tapahtumissa pelaaja pystyy saamaan palkintoja, joita hän pystyy tavoittelemaan vain niinä tiettyinä hetkinä tai päivinä, kun kyseinen erikoistapahtuma tai kilpailu on meneillään. Fyysisten palkintojen sijaan palkinnot voivat myös suorittamiseen liittyviä palkintoja, kuten kaksinkertainen valuutta tai kehitys suorituksista, jonka pelaaja pelaa seuraavan vuorokauden aikana.

Esimerkiksi Valve Corporationin kehittämä DotA 2 -tietokonepeli (2017) järjestää vuosittain New Bloom -festivaaleja ja erilaisia Season Pass -erikoistapahtumia, jotka tuovat lisää tavalliseen pelaamiseen. Tilastollisestikin erikoistapahtumilla on vaikutusta pelaajien houkuttelemiseen, kuten vuoden 2015 New Bloom -festivaali osoitti tekemällä yleisesti pelipalvelu Steamin ja DotA 2:n silloisen samanaikaisten kävijöiden ennätyksen. Kyseisen tapahtuman erikoisuutena oli tuoda erikoispelejä tavallisten pelien rinnalle, joihin pystyi ilmoittautumaan vain 10 minuutin

ajan satunaisina ajankohtina festivaalien päivien aikana. Tunti ennen jokaista ilmoittautumista pelin alkuvalikkoon ilmestyi ajastin, jotta pelin pelaajat osasivat varautua tulevaan peliin ja kertoa myös pelin alkamisesta kavereilleen. Itse erikoispelin aikana pelaajalle annettiin mahdollisuus kohentaa joukkueensa asemia käyttämällä kykypisteitä, joita sai suorituksista ja erityisesti oikeaa rahaa käyttämällä. Häviäjät saivat peleistä vain kykypisteitä seuraaviin peleihin ja voittajat saivat kykypisteiden lisäksi voitoista useiden eurojen arvoisia pelin sisäisesti ostettavia esinepalkintoja ja useiden voittojen myötä pokaaleja ja harvinaisempia esinepalkintoja, jotka olivat vain voitettavissa tapahtuman aikana. (DotA 2, 2015; Maiberg 2015.)

Myös pelien erilaiset aikaan liittyvät mekaniikat kannustavat pelaajia palaamaan pelin pariin. Näitä voivat olla esimerkiksi päivittäiset tehtävät tai palkinnot, joiden arvo kasvaa päiväpäivältä, tai aikarajat, milloin pelaaja voi saada käyttöönsä joidakin ominaisuuksia, jotka helpottavat tai edistävät peliä. Ajankohtaisten ominaisuuksien tarkoituksena on laittaa pelaaja odottamaan seuraavaa palkintoa, jonka peli antaa, kun pelaaja palaa seuraavan kerran pelin pariin. Tämä tuo jatkuvuutta, jolloin pelaajalle tulee helposti halu viettää edes pieni hetki päivittäin pelin parissa. (deltaDNA 2017.)

5.7 Vaikuttaminen

Peleissä vaikuttamisen juuret tulevat yhteisöllisistä pöytäroolipeleistä, joista tunnetuin on *Dungeon & Dragons* (2017). Pöytäroolipelien pelimaailma, säännöt, hahmot ja teot luodaan oman mielikuvituksen avulla vain kynää, paperia ja noppia apuna käyttäen. Pelaajalle annetaan näin mahdollisuus olla kuka vain ja tehdä asiat, kuten itse haluavat. Nämä vahvistavat pelikokemusta ja tekevät siitä henkilökohtaisen. (Manzos 2017, 117.)

Digitaalisissa peleissä on harvoin samanlaista valinnan vapautta käytettävissä. Useimmissa peleissä pelaaja pystyy tekemään visuaalisesti omannäköisensä hahmon, mutta suuremmissa mittakaavassa pelimaailman säännöt ovat jo valmiiksi laaditut. Konkreettisesti useimmiten suurimmaksi vaikuttavaksi tekijäksi jää

hahmon taistelutyyli, mutta on myös poikkeuksia, jotka vievät hahmon kehittämisen paljon yksityiskohtaisemmaksi. Esimerkiksi Fallout-pelisarjassa (2017) pelaaja pystyy panostamaan pelihahmon älykkyyteen ja puhekykyyn, jonka avulla hän pystyy luomaan parempia keskusteluja pelin sisällä ja saaden hyötyä siitä. Hahmon muita mahdollisia erikoistumiskohteita ovat mm. voima, tiede, kaupankäynti ja hiiviskely. Näitä hyödyntäen pelaaja pystyy tekemään hahmostaan omaa pelityyliään vastaavan ja muokkaamaan pelikokemuksensa sellaiseksi kuin haluaa. (Manzos 2017, 119-120).

Tarinallisissa peleissä vaikuttaminen tapahtuu usein peleissä keskustelujen kautta. Pelaaja tapaa muita pelihahmoja ja keskustelun kautta pelaaja saa valittavakseen vaihtoehtoisia kysymyksiä, johon vastaamalla usein seuraa jotakin pitkän tai lyhyen ajan sisällä. Esimerkiksi tietyn tyyppiset vastaukset voivat vaikuttaa pelihahmojen ystävyysuhteisiin tai pelin tapahtumiin. Valintojen tulisi olla sen verran merkittäviä, että pelaaja tuntee osallistuvansa pelin kulkuun ja näin vaikuttavansa tulevaisuuteensa. Näin peli pystyy syventämään pelikokemusta ja laittamaan pelaajan pohtimaan omien valintojensa seurauksia, sillä yksittäiset valinnat joissakin peleissä saattavat muuttaa koko pelin lopetusta. Parhaimmillaan sama peli voi näin tuoda uusia puolia useammalla läpäisykerralla ja tuoda näin pelille pitkäikäisyyttä. (Fullerton, Hoffmann & Swain 2004; Rogers 2010.)

Erilaiset pelimuodot ovat kanssa yksi tapa palvella erilaisia pelaajia. Ne muokkaavat pelaajan pelikokemusta siihen suuntaan mihin kukin pelaaja itse haluaa keskittyä eniten. Esimerkiksi Minecraft (2017) hoitaa tämän monilla hyvin erilaisilla pelimuodoilla. Minecraftin Survival-pelimuoto on rakentelun ja pelissä selviytymisen vaihtelua, Creative antaa pelaajalle vapaat kädet ja resurssit rakentamiselle ilman mitään ylimääräistä uhkaa. Adventuressa rakentamisen sijaan pelaaja pääsee tutkimaan muiden rakentamia maailmoja. Tämän lisäksi pelistä löytyy myös moninpelimahdollisuus. Minecraft hoitaa näin eri pelaajatyypien palvelemisen mahdollisimman laajasti, se tarjoaa selviytymistaistelua tai rakentamista, tavoitteita tai pelimaailmassa oleilua, jonka lisäksi siinä voi määrittää haasteen määrän ja pelaako sitä yksin tai porukalla. (Manzos 2017, 193.)

5.8 Muokattavuus

Oikeassa elämässä ihmiset kokevat päänsä sisällä erilaisia rajoituksia, jotka määrittelevät kuinka heidän tulisi käyttäytyä ja miten heidän tulisi toimia. Esimerkiksi ympäristöllä on kanta siihen, kuinka kunkin tulisi pukeutua. Jos siitä poikeaan suuresti, niin siitä voidaan saada paheksuttavia katseita ja negatiivista palautetta. Jos ihminen ei omaa vahvaa itsetuntoa, niin tämä voi jäädä vaivamaan tai hän ei edes uskalla yrittää. Tämän seurauksena pelaajat eivät uskalla olla omia itseään, joka on hyvin tärkeä osa ihmisen onnellisuutta. (McGonigal 2012.)

Digitaalisissa peleissä erilaiset pelihahmot ovat keinoja ilmaista itseämme. Pelaajat voivat olla siellä juuri sellaisia kuin haluavat, kuten heidän ihannoimiaan sankareita, pelottavia konnia, toisen sukupuolen edustajia tai jotain ihan muuta. Pelaamalla sellaisella hahmolla kuka pelaaja oikeasti haluaisi olla, on tutkitusti vaikutusta oikeaan elämän käyttäytymiseen. Pelaajista on tullut sitä kautta rohkeampia, kunnianhimoisempia ja sitoutuneempia omiin tavoitteisiinsa. (McGonigal 2012.)

Osa peleistä antaa myös mahdollisuuden luoda ja rakentaa kokonaisia maailmoja tai ympäristöjä, jotka edustavat pelaajien omia visioita esimerkiksi siinä millainen pelaajan näkemys on omasta unelmakodistaan tai -kaupungistaan jokaista pientä yksityiskohtaa myöten. Pelaajat pystyvät näin viemään pidemmälle sen, mikä jää pelkkään hahmon muokkaamiseen. Pelkän hahmon sijasta pelaajalla onkin valta aivan kaikesta, jonka avulla pelaaja voi saada elämyksiä vallantunteista ja omasta luovuudestaan. (Sims 4 2017.)

5.9 Uppoutuminen

Digitaalisissa peleissä uppoutumisen voi kokea joko tarinallisten elementtien kautta tai sitten itse pelaamisen ja siitä saatavan flow-tilan kautta. Pelaamisen kautta tulevassa uppoutumisessa pelaaja jää vangiksi tunteeseen, jonka pelaamisen tuottama mielihyvä antaa. Hyvät digitaaliset pelit tuottavat koko ajan eteen henkisiä haasteita, johon pelaajat tarvitsevat taitoa ja keskittymistä. Onnistumiset peleissä saavat pelaajat unohtamaan hetkellisesti huolensa ja keskittyvät pelien

tarjoamiin maailmoihin ja sen motivoiviin haasteisiin. Voimakkaimmillaan uppoutumisen elämys voi johtaa jonkinasteiseen eskapismiin eli todellisuuspakoon, jossa pelaaja sivuuttaa tietoisesti oikean maailman ja antautuu vahvasti pelimaailman säännöille (Riihelä 2016). (Madigan 2016.)

Tarinallisten pelien luominen tunteiden herättämiseksi on haastava prosessi, jossa peli täytyy suunnitella, niin että ne tuntuvat henkilökohtaisilta. Tunneperäisten asioiden suunnittelu onkin peleissä liikkuva kohde, sillä jokainen pelaajalla on omat intohimonsa ja motiivinsa. Erilaiset tarinalliset pelit koetaan ja suunnitellaan eri tavoin. Jossain peleissä pelaaja rakentaa oman hahmonsa alusta loppuun kasvopiirteitä ja luonnetta myöten, mutta toisessa pelissä pelaaja näkee maailman jo valmiiksi käsikirjoitetun hahmon kautta. Toisaalta jossain peleissä pelaaja seuraa päähahmojen tärkeimpiä tapahtumia sivusta animaatioin keinoin ja toisessa pelaaja pääsee tekemään ne itse päähahmojen näkökulmasta. Kaikki nämä vaikuttavat siihen, miten samaistuminen päähenkilöön tapahtuu, kun pelaaja joutuu vastaamaan omista seuraamuksistaan ja joutuu mahdollisesti hyvittämään tekonsa, se tekee hahmon teoista henkilökohtaisemman, vaikka itse tarina ei siinä muuttuisikaan. (Hall-Stigers 2015; Manzos 2017, 139-140.)

Pelit ja niissä pärjääminen vievät paljon aikaa pelaajan elämästä. Ajan myötä ne voivat rakentaa tunnesiteitä erilaisiin asioihin. Pelaajat keräävät tavaroita, kehittävät ja oppivat lisää hahmoistaan. Ajan myötä hahmot ja tavarat alkavat elämään omaa elämäänsä pelaajan päässä ja pelikaverien keskuudessa, ja joistakin tulee toisia rakkaampia. Pelaaja rupeaa esimerkiksi luottamaan pelissä tiettyyn hahmoon tai esineeseen enemmän kuin muihin vastaaviin. Monesti tällaiseen hahmoon tai esineeseen pelaaja on käyttänyt paljon aikaa ja vaivaa, ja saanut sitä myöten hyviä kokemuksia. Tällainen tunneside korostaa ja vahvistaa pelistä saatua kokemusta. (Manzos 2017, 97.)

5.10 Kohdentaminen

Pelien kohdentamisella tarkoitetaan pelien tekemistä tietyille käyttäjäkunnalle, joka on juuri kiinnostunut tietyistä aihealueesta, kuten esimerkiksi autoilussa, ur-

heilussa tai musiikissa. Digitaalisten pelien historiassa menestyjiksi ovat muodostuneet muun muassa jalkapalloilu- ja autosimulaatiot sekä rytmipelit, jotka ovat pelillistäneet eli muuttaneet peleiksi esimerkiksi kitaran soittamisen tai tanssin. Näissä peleissä pelaaja pystyy omaksumaan helpolla tavalla urheilijan, kuskin tai muusikon roolin, olematta itse ammattilainen. Tämä takaa pelin kiinnostavuuden myös perinteisten pelaajien ulkopuolella, sillä kuka amatööri-muusikko tai penkkiurheilija ei haluaisi edes hieman tuntea sitä tunnelmaa ja tunnetta, mitä hänen oma idolinsa kokee ja elää. (Manzos 2017, 177.)

Todellisuuden paon lisäksi kohdennetut pelit ovat tuoneet yhdessä olon takaisin olohuoneisiin. Pelien kautta pelaajat ovat pystyneet kokoamaan kokonaisen rockbändin kaveriporukasta, jammailemaan, laulamaan tai ottamaan ottelun tennistä kaverin kanssa. Erilaiset ohjainratkaisut kuten mikrofonit tai rummut konsolihjainten sijaan ovat madaltaneet pelien kokeilemistä vieläkin suuremmalle yleisölle, jotka ovat vierastaneet omituisen näköisiä konsolihjaimia tai kilpailemista. Tällaisen pelin aloittamiseen riittää hyvä porukka ja pieni määrä uteliaisuutta. (Manzos 2017, 181.)

5.11 Sosiaalisuus

Digitaaliset pelit ovat hyvin sosiaalista ajanvietettä ja monelle se on tärkein syy pelaamiselle. Sosiaalisissa peleissä pelaajille tarjotaan muun muassa mahdollisuuksia verrata omia tuloksia kavereiden tuloksiin, haastaa muita pelaajia kisaan paremmuudesta, vaihtaa tai kaupata esineitä muiden ihmisten kanssa tai perustaa omia yhteisöjä, joiden kanssa pelata yhdessä peliä eteenpäin. Tällaiset ominaisuudet kannustavat pelaajaa haastamaan kaverinsa ja perustamaan yhteisöjä. Ne sitovat pelaajaa yhä tiiviimmin pelin pariin ja tuovat uskollisia pelaajia, joita pelintekijät haluavat. (Lappalainen 2015a, 179, 189.)

Internetissä toimivat moninpelit tapahtuvat reaaliajassa ja monesti niin että, pelaaja pystyy näkemään lukuisat muut pelaajat yhtäaikaisesti suorittamassa samoja tehtäviä. Se että pelaaja näkee niin monen muun tekevän samaa asiaa, niin se voi antaa tunteen, että peli ja siellä vietetty aika ovat merkittävää. Tämä ei

olekaan pelkkä peli, vaan olen osa tätä yhteisöä ja projektia. Oman samanhenkisen porukan löytäminen ja yhteisöllisyys ovatkin suurimpia syitä, miksi pelit kestävät aikaa ja niiden vetovoima säilyy kuukaudesta ja vuodesta toiseen. (Manzos 2017, 167.)

Jokainen yksittäinen peli ja pelikerta on elävä ja kehittyvä kokemus, jonka jokainen yksittäinen pelaaja tuo mukanaan jotakin erilaista. Peliporukassa koetut seikkailut, haasteet ja uroteot tuntuvat lähes poikkeuksetta paremmilta, kun ne jaetaan kannustavan porukan kesken. Pelit vahvistavat ystävyyssuhteita niihin ihmisiin kenen kanssa pelaajat pelaavat pelejä, sillä moninpelit vaativat luottamusta. Pelikaverit käyttävät omaa aikaansa kanssamme, he pelaavat samoilla säännöillä ja tavoitteilla kuin me ja pysyvät pelin loppuun asti mukana pelissä. Tämä kaikki rakentaa ja vahvistaa luottamusta ja yhteistyökykyä niihin ihmisiin, jonka kanssa pelaajat kokevat näitä asioita. (Chatfield 2010, 77; McGonigal 2010.)

Pelissä saadut kaverit voivat olla osa omaa tärkeää kaveripiiriä, joka on suuri tekijä peliin palaamiseen. Pelin sisäiset yhteisöt voivat toimia reaaliaikaisina keskustelufoorumeina, johon voi tarvittaessa jakaa myös asioita arkielämästä ja löytää samanhenkisiä ihmisiä. Pelin lopettaminen tai vähentäminen voi etäännyttää yhteyttä tuttuun kaveriporukkaan. Tästä syystä pelistä irtautuminen voi olla hyvin hankalaa, varsinkin ihmisille jolla ei ole suurta kaveriporukkaa pelin ulkopuolella. Pelien sosiaalisiin ryhmiä saatava jatkuvakestoinen saatavilla olo ja tarpeellisuuden tunne nostavat ihmisen itsetuntoa. Kun pelaaja saa viestin kaveriltaan, hän tuntee samalla olevansa olemassa ja kaivattu. Oma elämäntilanne ja se kenen kanssa pelaaja jakaa pelissä koetut hetket ovatkin merkittäviä muuttujia pelikokemuksen kannalta (Manzos 2017, 166). (Lappalainen 2015a, 189; Pelikasvattajien verkosto 2013, 102-103; Viljamaa 2011, 51-52.)

Oma sosiaalisen pelaamisen lajinsa on samassa tilassa pelattavat moninpelit. Oikeat ihmiskontaktit tuovat meille mielihyvää eri tavalla kuin internetin kautta tavatut tutut. Mukavan ihmisen tavatessa ihmiselle erittyy mielihyvähormoneja, kuten endorfiinia ja dopamiinia ja mieltä tyyntyttävää serotiinia. Parhaimmillaan ystävän kanssa pelaaminen ja seurustelu voivat tuoda rentouttavan flow-tilan, johon ihmisen tulisi pyrkiä tavalla tai toisella päivittäin. (Breuning 2012; Viljamaa 2011, 53,185.)

5.12 Kilpailullisuus

Suomalaisessa yhteiskunnassa on nuoresta pitäen totuttu kilpailemiseen. Digitaaliset pelit ovat täynnä kilpailemista, mutta myös kouluissa on käytössä arvostusasteikot, ala-asteen nopeimmat juoksijat osallistuvat urheilukilpailuihin edustaen kouluun ja työpaikalla parhaan myyjän tittelistä voi olla myyntikilpailuja. Kilpailua näkyy elämässä todella monessa muodossa. Se on osa arkielämää ja osa ihmisen luontoa ihmisen alkuaikojen selviytymiskamppailusta lähtien. Se kuitenkin motivoi erityisesti vain osaa meistä. Kilpailullisuuden taustalla onkin ihmisen persoonallisuus. Jotkin ihmiset ovat elämyshakuisempia kuin toiset ja kilpailut ovat hyvä keino saada unohtumattomia elämyksiä. (Roivainen 2015; van der Linden 2015.)

Toisen ihmisen kisaillessa muita vastaan, toinen yrittää vain voittaa itsensä. Vaikka ihminen kisailisikin vain itseään vastaan, niin kilpailemisessa on lähes aina sosiaalinen aspekti. Ihminen usein asettaa tavoitteensa jollekin tietylle korkeudelle, joka määräytyy ympäristön asettamista odotuksista ja edellytyksistä. Ihminen kuitenkin usein haluaa ylittää omat ja sosiaaliset odotuksensa. Digitaalisissa peleissä odotuksia voivat nostattaa esimerkiksi niissä näkyvät pistetavoitteet kentän läpäisemiseen tai omat tai muiden pelaajien näkyvät tilastolliset keskiarvosuoritukset. (Roivainen 2015.)

Kilpailullisuuteen kuuluu voittaminen ja häviäminen. Niiden arvostus on vahvasti läsnä, miten ihminen ajattelee kilpailemista. Niillä voi olla toisille syvempiä merkityksiä kuin toisille pelaajan erilaisista taustoista riippuen. Toiset ottavat häviöt raskaammin kuin toiset, toisille se ei ole juttu eikä mikään ja jotkut ottavat sen vastaan kriittisesti. Kilpaileminen voi myös mennä yli. Joillekin kilpailutilanteet tuovat voimakkaita merkityksiä, että he voivat kokea häviön tai jatkuvien sellaisten tekevän ihmisestä heikomman tai huonomman. Tästä voi seurata myös frustraatiota eli epäonnistumista ennalta odotetun mielihyvän tunteiden saavuttamisesta, joka tuottaa sitten aggressiota pelaajissa, joka voi myös kohdistua kanssapelaajiin. (Kupiainen & Ollikainen 2014; Roivainen 2015; van der Linden 2015.)

5.13 Pelien ohesta tuleva yhteisöllisyys

Nyky maailma elää tietyllä tapaa ilmiöistä ja ihmiset useimmiten haluavat olla osana jotain suurempaa. Pelimaailma elää koko ajan murroksessa, tekniikka kehittyy ja pelialan osaajat sekä pelaajat ovat usein innovatiivisia ihmisiä. Peliala tarjoaa lähes vuosittain vau-reaktioita uusilla ideoillaan ja toteutuksillaan, samalla digitaalisten pelien pelaajat tekevät peleihin omasta halustaan lisäsisältöä, kuten esimerkiksi pelitavaroita tai muokattuja pelimuotoja (Steam 2017a). Osa näistä saattaa levitä suurille massoille ja osa jää pienen piirin huviksi, mutta yhtä kaikki peleillä on parhaimmillaan kyky vangita suuren ihmisjoukon huomio. Pelit ovat hyvä esimerkki siitä, että joukossa on voimaa, jos jokin tarina tai idea tavoittaa tarpeeksi monta ihmistä puolelleen.

Digitaalisten pelien suosio on kasvanut vuosien mittaan todella paljon, jonka myötä pelien ympärille kasvaa koko ajan kaikenlaista yhteisöllistä toimintaa. Tällaisia ovat mm. peli- ja elektronisen urheilun tapahtumat, erilaiset pelien tietosivut tai internetin sosiaaliset videotuotopalvelut. Internet on kasvattanut pelaamisen kautta todella suureksi kulttuurilliseksi ilmiöksi, joka yhdistää miljoonia pelaajia päivittäin. Esimerkiksi pelivideoita suoratoistava Twitch (2017) kerää sivuillensa päivittäin 15 miljoonaa digitaalisista peleistä kiinnostunutta ihmistä ja kuukausittain 2,2 miljoonaa yksittäistä sisältötuottajaa. Tällaiseen palveluun kuka tahansa voi lähettää reaaliaikaista videota pelaamisestaan, jota muut sivuston vierailijat pystyvät kommentoimaan ja olemaan tällä tavoin vuorovaikutuksissa sekä videoiden lähettäjän että muiden pelaajien kanssa. (Tekkanat 2016; Twitch 2017.)

Yksittäisiin digitaalisiin peleihin liittyen viime vuosilta yksi suurimmista yhteisöllisimmistä tapauksista oli Pokemon GO -mobiilipelin (2017) tulo vuonna 2016. Yhtäkkiä lähes kaikki elivät sitä ja siitä tuli kaikkien yhteinen puheenaihe. Yhteisöllinen huuma nosti pelin aivan uudelle tasolle, joka laittoi ihmiset liikkumaan joukoittain ympäri kaupunkia ja julkisia paikkoja. Peli ylitti sukupolvirajat, sitä pelasivat niin lapset kuin aikuisetkin syvässä sovussa. Tämä suosio selittyi monen tekijän summalla, kuten toimivalla ja tarpeeksi oivaltavalla pelimekaniikalla mobiililaitteille, tunnetulla ja vahvalla brändipohjalla ja erityisesti yhteisöjen liikkeellä,

sillä onhan peli pohjimmiltaan yksinpeli ihmisjoukoista huolimatta. (Kauppinen 2016; Manzos 2016, 98-100; Pelitutkimus 2016.)

Peli oli tehty älypuhelimille, jotka kulkivat jo meidän kaikkien mukana ja joilla on tehty todella helpoksi jakaa ja levittää sisältöä sosiaaliseen mediaan. Peli pystyi tekemään jännemmäksi arkielämään asioita, kuten koiran ulkoiluttamista tai työmatkoja. Sen lisäksi pelin toimivassa toteutuksessa oli poikkeuksellisia elementtejä normaaleihin peleihin nähden ja Pokemonit ovat piirtäneet syviä viivoja populaarikulttuuriin. Vuosien saatossa Pokemoneista on julkaistu lukuisia pelejä, kortteja, elokuvia, animaatio-sarjoja ja muita oheistuotteita. Ihmisillä oli tunneside tai vähintään tietämys jo olemassa näihin söpöihin ja helposti lähestyttäviin piirroshahmoihin. Peli antoi näin mahdollisuuden monelle uppoutua lapsuudesta tuttuun maailmaan ja olla oman elämänsä pokemonkouluttaja ihan oikeassa maailmassa muiden ihmisten kanssa. (Kauppinen 2016; Manzos 2016, 98-99; Pelitutkimus 2016.)

Nämä olivat äärimmäisen hyvät lähtökohdat, sille johon jokainen menestystä haluava peli haaveilee. Siihen, että pelin suosiosta tulee itseään toteuttava kehä, jossa jokainen on tietyn pelin äärellä, koska jokainen pelaa sitä tiettyä peliä. Ihmiset jakavat hyviä kokemuksiaan ja sana leviää. Kun ilmiö on tarpeeksi suuri, niin se ylittää yhä uudestaan mediakynnyksen ja pian siitä tulee yhä suurempi keskustelun aihe. Yhä useampi haluaa kokea sen, mistä kaikki puhuvat ja olla osa tätä trendi-ilmiötä. Samalla yhä useampi pelaaja jää koukkuun ja tilanne jatkaa kehittymistään, kunnes jossain kohtaa tulee raja vastaan ja pelaajamäärät rupeavat tippumaan ja suurin hohto häviää. (Kauppinen 2016; Manzos 2016, 165-166, 170; Pelitutkimus 2016.)

6 Haastattelut

6.1 Tutkimuskysymys ja kohdehenkilöt

Tämän opinnäytetyön päämääränä on tutkia ja selvittää digitaalisen pelaamisen muutosta viimeisten vuosikymmenien aikana ja kuinka se on vaikuttanut aktiivisten pelaajien omaan pelaamiseen? Työ pyrkii avaamaan myös sitä, miksi jotkin peleistä saatavat elämykset tuntuvat äärimmäisen hyviltä ja miten näitä peleistä saatavia elämyksiä voidaan hahmottaa paremmin kokonaisuuksina ja ryhmitellä. Tärkeimpinä tutkimuskysymyksinä voidaan nähdä:

1. Miten pelaaminen on muuttanut muotoaan pelialan muutosten myötä?
2. Mitkä ovat pelaamisen vahvimmat elämykset ja millä tavoin niitä voidaan määritellä?

Näihin kysymyksiin pyritään saamaan vastauksia teemahaastattelujen kautta. Yhteensä tätä opinnäytetyötä varten haastateltiin viittä eri henkilöä. Nämä haastelussa mukana olleet henkilöt ovat yksittäisiä yksityishenkilöitä, joilla kaikilla on vahva pelaajatausta lapsuudestaan asti. Haastateltavat henkilöt ovat iältään 25–34-vuotiaita miehiä ja naisia. He edustavat sukupolvea, jotka ovat eläneet ja kokeneet digitaalisten pelien murrosta koko elämänsä aina lapsuudestaan saakka. Haastattelihoita hakiessa tavoitteena oli hakea ihmisiä, jotka kokeilleet elämänsä aikana useita erilaisia digitaalisia pelejä ja saaneet vahvoja elämyksiä erityisesti joistakin niistä. Haastateltavat eivät ole hakeneet apua riippuvaisuuteen, mutta ovat kuluttaneet pelaamiseen suuren määrän aikaa elämänsä aikana.

6.2 Laadullinen tutkimus

Kvantitatiivissa eli määrällisessä tutkimuksessa käsitellään tutkittavaa asiaa lukujen ja niistä syntyvien tilastojen kautta, kun kvalitatiivinen eli laadullinen tutkimus tähtää ilmiöihin ja empiirisiin merkityksiin. Valitsin laadullisen tutkimuksen määrällisen tutkimuksen sijaan, koska määrällisiä tutkimuksia aiheesta on mielestäni olemassa jo tarpeeksi ja niiden laajuuteen hyvin vaikea päästä ilman

suurta taustavoimaa. Tämän lisäksi laadullisen tutkimuksen syvempi tarkoitus kertoa todellisesta elämästä ja siellä tapahtuvista tilanteista, palvelee kokonaisvaltaisemmin omia tutkimusaiheitani. Käytän toki valmiita tilastollisia tutkimuksia omien tuloksieni analysoimiseen, sillä nämä tutkimukset voivat täydentää toisiaan. (Alasuutari 2011, 31-39.)

Tutkivan osuuden keskiössä on saada selville itse digitaalisten pelien pelaajien näkemyksiä ja kokemuksia pelien elämyksistä ja riippuvuutta aiheuttavasta vaikutuksesta, kuinka mikäkin asia vaikuttaa heidän pelaamiseensa. Tutkimukset toteutetaan teemahaastattelujen kautta, joka on yksi yleisimmistä laadullisen tutkimuksien tavoista. Haastattelun perusidea pohjautuu siihen ajatukseen, että kun haluamme selvittää, miksi ihminen käyttäytyy tai ajattelee juuri noin, niin on järkevintä kysyä ihmiseltä itseltään. Pelien parissa kasvaneella ihmisellä on helposti satojen tai tuhansien tuntien kokemus eri peleistä ja niiden monimuotoisuudesta. Tulokset jäisivät helposti rajalliseksi, jos ottaisin testiin jonkin pelin ja kertoisin siitä itse, sillä pelien kokemukset voivat ulottua vuosienkin päähän tästä päivästä. Tällöin yksittäiset pelit eivät kertoisi koko kuvaa, jolloin mielipiteet jäisivät turhan rajalliseksi. Useamman ihmisen omakohtaiset näkemykset ovat tervetulleita. (Sarajärvi & Tuomi 2013, 71-72.)

6.3 Teemahaastattelu

Opinnäytetyössäni aineistonhankinnassa käytetään teemahaastatteluja. Teemahaastattelut ovat puolistrukturoituja haastatteluja, eli ne omaavat ennalta määritellyn rungon, jonka teemojen pohjalta haastattelu etenee. Runko pohjautuu viitekehukseen eli niihin seikkoihin, jotka tutkittavasta aiheesta jo tiedetään. Teemahaastattelut kuitenkin antavat tilaa aihetta tarkentaville ja laajentaville kysymyksille, sekä valmiiden kysymysten asettelun ja järjestyksen muuttamiselle. Tämän lisäksi haastattelijalla on mahdollisuus myös korjata väärinymmärryksiä ja saada täydentäviä vastauksia myös haastattelun jälkeen. Joustavuus on tärkeää opinnäytetyölle, jonka aihe on hyvin laaja ja monitahoinen. Mielestäni täysin strukturoitu haastattelu olisi ollut liian suppea ja liian avoin haastattelu olisi ollut

todennäköisesti liian epäsäännöllinen tulosten kannalta. (Sarajärvi & Tuomi 2013, 71-77.)

Haastattelujen tärkein tehtävä on onnistua keräämään mahdollisimman paljon tietoa tutkimuksen keskeisestä aihealueesta, joten onnistunut haastattelu vaatii sekä haastattelijan että haastateltavan perehtymistä haastattelun teemoihin ja aihealueisiin. Tämän lisäksi haastattelun onnistumiseen voi vaikuttaa haastattelijan osaaminen ja kokemus haastatteluista, sekä haastateltavan uskallus puhua itselleen kiusallisista asioista, sillä haastateltavat voivat kaunistella omia vastauksiinsa. Tämä on otettava huomioon haastattelun yhteydessä, sillä se voi muokata ja heikentää haastattelun luotettavuutta ja haastattelussa saatuja tuloksia. (Alasuutari 2011, 142-143.)

Ennen haastattelujen aloittamista keräsin tietoa aiheesta ja rakensin haastatteluille rungon (Liite 1) hankkimani tietoperustan mukaan. Mietin tarkasti aihealueita ja sen teemoiksi valikoitui kolme pääteema, jotka vievät haastattelua eteenpäin ja antavat monipuolisesti vastauksia tutkimuskysymyksiini. Teemoiksi valikoitui ihmisen käyttäytyminen ja motivaatio, motivaatiota lisäävät elämykset ja pelaajan uskollisuus.

Ennen haastattelua pyysin kaikkia pelaajia tekemään Quantic Foundryn (2017) sivuilta löytyvän pelaamisen motivaatioihin keskittyvän testin, jonka avulla haastateltavat pystyivät miettimään ja hahmottamaan omia pelaamisen liittyviä motiivejaan paremmin. Tämän lisäksi kerroin ennen haastattelua opinnäytetyöni teemoista ja siitä että henkilöt pysyisivät haastattelun yhteydessä nimettöminä. Pyrin tekemään tunnelman, että keskustelimme aiheesta keskenämme. Tällä tavoin pyrin rakentamaan heidän kanssa luottamusta.

Haastattelut toteutettiin kahden kesken, niin että kuuloetäisyydellä ei ollut muita ihmisiä. Neljä haastatteluista tehtiin kasvotusten samassa huoneessa ja yksi internet-puhelupalvelu Skypen välityksellä. Kestoltaan haastattelut olivat noin tunnin reiluun puolentoistatuntiin. Haastattelut nauhoitettiin tietokoneeni äänen tallentamiseen tehdyllä Audacity-ohjelmalla ja haastattelujen jälkeen litteroin äänitteet sanasta sanaan Word-tekstinkäsittelyohjelmalla.

Ennen jokaista kysymystä selvensin ja varmistin sanallisesti, mitä kysymyksellä ja sen termeillä tarkoitettiin, sillä esimerkiksi monet elämyksiin liittyvistä termeistä saattoivat vaikuttaa hankalilta ymmärtää ilman syvempää perehdyttämistä aiheeseen. Haastattelu etenivät suurimmaksi osaksi järjestelmällisesti haastattelurungon mukaisesti alusta loppuun. Ajoittain tuli kuitenkin tilaisuuksia jatkaa luonnollisesti keskustelua johonkin toiseen kysymykseen ja tai sen avulla sain tarkennusta johonkin aikaisempaan kysymykseen, niin kysymysjärjestys ja eteneminen saattoivat mukautua kyseisestä haastattelusta riippuen.

6.4 Sisällönanalyysi

Opinnäytetyössä käytettiin haastatteluissa kertyneen tiedon analysoimiseen sisällönanalyysiä, joka on perusanalyysimenetelmä, jota voidaan käyttää hyvin laajasti erilaisissa tutkimuksissa. Sisällönanalyysillä pystytään analysoimaan kirjoitettuja, kuultuja tai nähtyjä sisältöjä hyvin järjestelmällisesti ja objektiivisesti. Laadullisen aineistojen analysoinnin ydinideana on tuoda helpommin ja paremmin esille tutkimuksesta saatu hajanainen informaatio, joka saadaan tutkittavasta ilmiöstä. Tämä oli hyvin olennaista tekemieni teemahaastattelujen osalta, sillä näistä haastatteluista kertyi sanasta sanaan litteroinnin jälkeen valtavasti materiaalia, jota olisi ilman rajaamista vaativa käsitellä. (Sarajärvi & Tuomi 2011, 91, 103, 108.)

Sarajärven ja Tuomen (2011) mukaan sisällönanalyysistä voidaan keskustella kahden eri merkityksen avulla. Nämä merkitykset ovat sisällönanalyysi ja sisällön erittely. Sisällönanalyysillä kuvataan dokumentin sisältöä sanallisesti, kun taas sisällön erittelyssä kuvataan laadullisesti tekstin tai muun tutkittavan materiaalin sisältöä. Näiden käsitteiden erottelu ei ole kuitenkaan kovinkaan usein merkityksellistä. Lisäksi laadullisten aineistojen analyysit voidaan jakaa induktiivisiin eli aineistolähtöisiin ja deduktiivisiin eli teoriaohjaaviin sisällönanalyyseihin. (Sarajärvi & Tuomi 2011, 91, 105-108.)

Pelkistetysti aineistolähtöisen analyysin tekemiselle voidaan nimetä kolme vaihetta, jotka ovat materiaalin pelkistäminen, ryhmittely ja teoreettisten käsitteiden luominen. Pelkistämässä eli redusoinnissa aineistosta saatu data litteroidaan, jonka jälkeen datasta karsitaan tutkimukseen liittymättömät sisällöt pois. Ryhmittelyssä eli klusteroinnissa etsitään aineistossa saatuja eroja ja samankaltaisuuksia erilaisten käsitteiden ryhmittelyllä, jotka voivat olla esimerkiksi tutkittavasta ilmiöstä saatuja ominaispiirteitä tai havaintoja. Tämän jälkeen aineistolähtöisessä analyysissä tuloksista irrotetaan olennainen ja valittu tieto, jonka avulla voidaan muodostaa teoreettisia käsitteitä ja saada näin vastauksia tutkimuskysymyksiin. Sisällönanalyysi muodostaa näin kokemusperäisestä aineistomateriaalista teoreettisempia ajatuksia tutkittavasta ilmiöstä ja pohjautuu tulkitsemiseen ja päätelyyn. (Sarajärvi & Tuomi 2011, 108-112.)

Toimin kyseisen menettelytavan mukaisesti. Ensiksi litteroin haastattelut sanasta sanaan tietokoneelleni tekstinkäsittelyohjelmalleni. Tämän jälkeen karsin aihealueisiini liittymättömän datan pois, jonka jälkeen tarkastelin saamaani tekstisisältöä ja muodostin erilaisia tapoja ryhmitellä sitä. Näitä tapoja oli muun muassa kysymysten mukainen järjestely, mutta myös jaottelu tutkimuskysymysten mukaan värikoodein. Erilaiset pelaamisesta saatavat ominaisuudet jaottelin joko todella paljon motivaatiota lisääväksi, motivaatiota lisääväksi ja motivaatiota laskevaksi asioiksi pelaamisessa. Tällä tavoin näin pelkällä vilkaisulla pystyi jo tekemään päätelmiä motivoiko esimerkiksi jokin elämys erityisen paljon vai oliko se paljon mielipiteitä jakava haastateltavien keskuudessa. Myös pelaamisen muuttumista koskevat asiat nostin tekstistä erottuviksi värikoodeilla, jonka jälkeen ryhmittelin ne erilaisiin aiheoryhmiin, jotka nousivat tuloksista esille.

6.5 Luotettavuus ja eettisyys

Tämä opinnäytetyö kerää tietonsa elämän oikeista tilanteista ja oikeiden ihmisten puheista, joten työssä on tärkeä pohtia työn eettisiä kysymyksiä. Pohdinta alkaa jo tutkimusaiheen valinnassa, jossa voidaan esimerkiksi muodostaa kanta, mihin suuntaan tutkimus etenee ja miksi tutkimukseen ryhdytään. Aihetta voidaan käsitellä esimerkiksi positiivisesta tai negatiivisesta lähtökohdista, joista kumpikin

asetelma voi muuttaa lopullisia tuloksia toisenlaisiin ratkaisuihin. Oma kantani oli suhtautua aineistooni ja siitä huomattuihin ilmiöihin kriittisesti. Tätä kautta pyrin pitämään aiheen käsittelemisen neutraalina, enkä pyrkinyt käsittelemään aiheita tai johdattelemaan haastatteluja liikaa suuntaan tai toiseen. (Sarajärvi & Tuomi 2011, 125, 129.)

Ennen haastatteluja pyrin selvittämään opinnäytetyöni lähtökohdat ja mitä pyrin haastatteluilla. Kerroin haastatteluiden äänitallenteiden menevän vain omaan käyttööni, litteroivani itse kaikki tallenteet puhtaaksi sanasta sanaan ja etten käytä oikeita nimiä opinnäytetyöni yhteydessä. Näin pyrin säilyttämään henkilöiden tunnistamattomuuden, jolla pyrin parantamaan tutkimukseni eettisyyttä. Osa haastattelun kysymyksistä meni myös henkilökohtaisiin asioihin, joten mietin välillä tarkkaan, mitä on sopiva kysyä ja mitä ei jatkokysymysten kannalta. En pakkanut ketään vastamaan mihinkään kysymykseen, vaan pyrin pitämään haastattelun sellaisena, että haastateltavat eivät tunteneet liiallista epämukavuutta kysymysten äärellä, mutta sain kuitenkin oleellisia vastauksia kysymyksiini. Tuloksissa pyrin käsittelemään haastattelussa jaettuja kantoja kokonaisuuksina, joita täydentävät haastattelujen kautta tulleita kommentteja yksittäisiltä pelaajilta. Nämä kommentit esitän vastauksien läpikäynnissä myös nimettöminä.

7 Haastattelun vastausten läpikäynti

7.1 Käyttäytyminen ja motivaatio

7.1.1 Lapsuus ja videopelit

Kaikille haastateltaville oli yhteistä, että he olivat aloittaneet digitaalisten pelien kuluttamisen jo lapsena, kun he olivat kouluikäisiä tai hieman sitä nuorempia. Ensisysäys peliharrastukselle oli tullut joko sukulaisten tai kavereiden kautta. Pelaaminen oli saattanut alkaa ihan huomaamatta ja tuntunut tyypilliseltä osalta lapsuutta. Pelaaminen silloin koettiin usein sosiaalisesti ajanvietteeksi. Useimmiten

ensimmäiset pelit vietettiin konsoleiden parissa, mutta mukana oli myös yksi tietokonepeleillä ja yksi Pong-pelin sisältäneellä käsikonsolilla ensikosketuksensa peleihin saanut henkilö.

”Kun olin pieni lapsi ja olin sukulaisten luona hoidossa, niin silloin tuli ensikosketus tietokonepeleihin Doom ja Wolfenstein 3D:n muodossa. Siellä pelasin saman ikäisten sukulaisten kanssa. Ekoissa peleissä ei tarvinnut muuta kuin painaa ampumisnappeja ja se oli hauskaa.” – Haastateltava

Suurin osa haastateltavista jatkoi konsolipelaamista myös lapsuuden jälkeen. Myöhemmässä vaiheessa kaikille tulivat mukaan myös PC-pelit, joita haastateltavat kuluttivat suurimmaksi osaksi premium-peleinä, mutta osa pelasi myös kevyitä selainpohjaisia pelejä. Suurin osa haastateltavista pelasi mobiilipelejä satunnaisesti, mutta haastateltavien joukosta löytyi myös yksi, joka pelasi nykyisin lähes ainoastaan mobiilipelejä. Kaksi haastateltavista keskittyi eniten PC-pelaamiseen, yksi konsolipelaamiseen ja yksi sekä konsoli- ja pc-pelaamiseen. Erityisesti konsolipelaamista harrastava haastateltava uskoi omasta pelaamisestaan muuttuneen konsolipainotteista, koska perheessä ei ollut lapsena tietokonetta tai internetiä. Sama haastateltava kertoi myös, että ei ole koskaan saanut samaa intoa mobiilipelaamiseen. Yleensä mobiilipeleissä tarinat jäivät sivuosaan, älypuhelimet eivät tuntuneet oikeilta pelilaitteilta ja peleissä kohtasi ärsyttäviä maksumuureja. Toinen haastateltava kertoi myös, että suurin osa mobiilipeleistä ei tuntunut niiden yksinkertaisuuden takia oikeilta peleiltä.

” Ensimmäiset pelilliset kokemukset tulivat 5-6-vuotiaana, kun pelasin kaverien ja serkkujen kanssa. Pelaaminen oli hyvin konsolipainotteista, koska meillä ei ollut omaa tietokonetta tai nettiäkään. Niin sen takia on varmaan jäänyt nämä verkkopelit sivusuun.” – Haastateltava

Kaksi haastateltavaa kertoi, että heidän pelaamistaan rajoitettiin lapsena, mutta suurimmalle osalle haastateltaville ei ollut lapsena ainakaan suuria rajoitteita pelaamiselle. Yksi haastateltava kertoi, että lapsena häneltä kiellettiin parina päivänä viikossa pelaaminen, mutta tämä ei lisännyt silloin suuremmin halua pelata enempää. Kouluikäisenä sama haastateltava kertoi, että hänelle ei ollut muita

rajoitteita, paitsi että kotitehtävät piti hoitaa pois alta ennen kuin pääsi pelien pariin. Tällöin kouluikäisenä motivaatio pelaamaan oli huomattavasti vahvempi. Toinen haasteltava kertoi, että pelaamista ruvettiin rajoittamaan vasta sitten, kun joku peli aiheutti riippuvuutta tavallista enemmän. Hän muisteli myös, että sukulaisten luona pelaaminen oli sallivampaa kuin kotona, jossa vanhemmat säätelivät pelaamisen aikoja. Kyseinen haastateltava kertoi, että hieman vanhempana lapsena myös kavereiden luona saattoi törmätä pelaamisen rajoittamiseen. Tämä saattoi aiheuttaa pientä kapinaa, sillä he saattoivat jatkaa pelaamista muualla sen sijaan, että olisivat lähteneet viettämään aikaa ulkona.

Eräs toinen haastateltava kertoi, että muita rajoituksia ei ollut, mutta läksyt tuli aina tehdä ennen pelaamista, kouluviikolla ei saanut valvoa myöhään ja jos telkkarista tuli jotain mitä vanhemmat halusivat katsoa, niin silloin piti pelaaminen lopettaa. Haastateltavan mukaan erityisesti viikonloppuna he pelasivat kavereiden kanssa todella paljon, kun ei ollut erityisiä rajoituksia. Pelaaminen saattoi mennä silloin aamuyöhön asti. Hänen mukaansa sekä omat että kavereitten vanhemmat suhtautuivat melko positiivisesti pelaamiseen, sillä vanhemmat saivat pelaamisen myötä myös omaa aikaa. Muut haastateltavat kertoivat, että heillä ei ollut suuremmin rajoitteita. Toisen vanhemmat saattoivat mainita arviostaan, että nyt on liikaa pelattu, ja toisen mukaan vanhemmat eivät valittaneet ollenkaan pelaamisesta.

7.1.2 Nykypäivä ja videopelit

Kaikkien haastateltavien nykyiset pelikokemukset tulivat laajasti erilaisista peleistä. Kaikilla tuntui olevan omat mieltymyksensä, joiden pariin he aktiivisesti haikutuivat. Yks haastateltava kertoi pelaavansa lähinnä realistisia internetissä pelattavia moninpelejä, esimerkkinä Counter-Strike: Global Offensive, sekä urheilujoukkuesimulaatioita, kuten FIFA- tai NHL-pelisarjat. Toinen kertoi nauttivansa nykyään yhteisöllisistä mobiilipeleistä kuten Supercellin Hayday -farmisimulaatiosta. Kolmas haastateltava kertoi kuluttavansa eniten roolipelejä, action-pelejä ja pulmapelejä. Hänen suosikkeja olivat muun muassa toimintaroolipelisarjat Diablo

ja Fallout, kilpailullinen räiskintäpeli Overwatch ja avoimen maailman selviytymiskauhupeli DayZ. Neljäs haastateltava nautti tarinavetoisista yksinpeleistä, joista suosikkipelejä olivat toimintaseikkailupeli The Last of Us ja Batman Arkham-sarjan toimintaseikkailupelit. Viides kertoi pitävänsä eniten internetin räiskintämoninpeleistä, simulaatioista ja strategiapeleistä, joista hän mainitsi muun muassa massiivisen monen pelaajan verkkoräiskintäpelin Planetside 2:n, internetin moninpelina pelattavat pansarivaunusimulaatiopelin World of Tanksin ja taisteluaarenamoninpelin DotA 2:n.

”Laitan paljon rahaa laitteisiin, joten ne pitää olla huippulaatua. En pelaisi huonolla tietokoneella yhtään mitään. On tärkeää, että peli toimii lähes täydellisesti.” – Haastateltava

Haastateltavat kaikki pitävät itseään aktiivisina pelaajina, joista kolme mainitsi itsensä hyvin aktiivisiksi pelaajiksi ja kaksi mainitsi itsensä nykyisin aktiivisuudeltaan melko aktiivisiksi pelaajiksi. Aktiivisuuteen vaikutti kahden pelaajan mukaan myös pelilaitteisiin käytettävän rahan määrä ja itse laitteet millä niitä pelasi. Vastauksista kävi selville, että pelaamisen määrään vaikutti elämäntilanne, sillä aikuistumisen ja sen myötä tulleen kiireellisemmän elämäntilanteen tai erilaisen ajatusmaailman myötä kaksi haastateltavaa oli muuttanut omia pelaamisrutiineja ja suosi pelaamisessa vain niitä pelejä, jotka he tiesivät todella hyväiksi.

”Tämän hetkinen pelaaminen on hyvin satunnaista, mutta se riippuu paljon tämän hetkisestä elämäntilanteesta. Pelaaan silloin kun sopii suurempia tuntimääriä ja yksittäisiä pelejä, jotka ovat itselleni tärkeimpiä pelejä.” – Haastateltava

Yksi haastateltava kertoi myös pelaamisesta tulleen tietoisempaa toimintaa, jossa aikuisemmalla iällä oli mukana itsetietoisuus ja kuri. Nykyään hänen päiviään ohjaavat velvollisuudet, omat tavoitteet ja muut kiinnostukset, jonka jälkeen pelaamisesta on tullut rentoutumista ja palkinto. Vuosien saatossa kyseinen haastateltava oli oppinut ymmärtämään omaa käyttäytymistään pelaamisessa, sillä hänen mielestään pelien riippuvuuteen oli liian helppo jäädä kiinni, jos otti liian löysän otteen elämästä ja ei miettinyt omaa pelaamistaan syvemmin. Toisen haastateltavan mukaan nuorempana oli paljon helpompi käyttää suurempia mää-

riä aikoja pelaamiseen ja pelata öitä myöten, jos oli ollut esimerkiksi koulusta loma ja enemmän vapaa-aikaa. Nykyisin hän pyrki rajoittamaan omaa pelaamistaan pariin tuntiin ja pelaamaan enimmillään 3-4 tuntia putkeen, vaikka hänellä olisi enemmän aikaa käytettävänä.

”Ei sitä ajan kulumista välillä huomaa ollenkaan. Olisi sitä seitsemän tunnin aikana pystynyt tekemään kaikkea muutakin, mutta ei oikein työttömänä ole muuta tekemistä.” – Haastateltava

Eräs haastateltava kertoi kuluttavansa päivittäin suuria määriä pelaamiseen ja kertoi välillä palavansa loppuun yksittäisiin peleihin. Haastateltavan mukaan pelaamisen yhteydessä aika unohtui ja oli saattanut kulua jopa 7 tuntia putkeen huomaamatta, jonka aikana oli unohtanut syödä ja niskat kipeytyä. Hän kuitenkin ajatteli, että oma pelaaminen ei ollut pahimmasta päästä, sillä jotkut pelaavat vielä enemmän. Haastateltava kertoi, että hänellä ei ollut työttömyyden takia parempaa tekemistä ja ajatteli sen vaikuttavan pelaamisen määrään. Hän mainitsi kuitenkin, että pelaaminen ei ole ikinä vaikuttanut hänen työn tekemiseensä ja pelaamisen jäävän enemmän taka-alalle, jos hänelle olisi töitä.

7.1.3 Motivaatio

Pelaajatyypeiltään haastateltavat ajattelivat hyvin erilaisiksi itsensä ja useimmat valitsivat useamman kuin yhden pelaajatyypin omaa pelaamistaan kuvaamaan. Kaksi haastateltavaa piti itseään eniten saavuttajana, seurustelijana ja uppoutujana. Eräs toinen haastateltava kertoi, että itseään kiinnosti eniten seikkaileminen peleissä, mutta toisaalta räiskintäpelejä peleissä oli pakko olla tappaja, jos halusi niissä menestyä. Myös toinen haastateltava kertoi olevansa seikkailijan ja tappajan väliltä, mutta olevansa kuitenkin enemmän niistä seikkailija. Ainoa haastateltava, joka valitsi vain yhden pelaajatyypin, kertoi olevansa uppoutuja pelaamiseltaan.

”Tapa ja totumus. Pelien hauskuus on se motivaatio. Pelaaminen ei ole koskaan itselleni suorittamista, vaan hauskanpitoa aina. En ole erilainen peleissä kuin oikeassa elämässä. Ajatusmaailmani ei muutu siellä.” – Haastateltava

Haastateltaessa kysyttäessä motivaatiosta, niin he vastasivat hyvin eri tavoin ja useimmin kertoivat pelien motivoivan useammalla tavalla. Useimmiten haastateltavien keskuudessa pelaaminen koettiin tavaksi ja tottumukseksi, eli pelaamisesta oli tullut harrastus, johon he palasivat säännöllisesti. Yhden haastateltavan mukaan hän palasi pelien pariin niiden hauskuuden ja rentouttavan vaikutuksen vuoksi. Eräs haastateltava kertoi, että oman pelaamisen rutiinin vahvistuvan, koska hänellä oli hyvin paljon joutavaa aikaa. Hän myös kertoi myös sillä olevan merkitystä, millaisen kuvan muut pelaajat saivat hänestä ja kenen kanssa hän pelasi pelin sisällä.

Eräs haastateltava piti pelaamistaan viihdyttävänä harrastuksena, mutta kertoi myös pelin läpäistyään pelaamisen motivaation muuttuvan suorittamiseksi, jossa hän pyrkii suorittamaan vaativimmat tehtävät ja saavuttamaan kaikki pelin keräilypalkinnot. Toinen haastateltava kertoi suorittamisen tulevan siitä, että haluaa kehittyä pelin sisällä paremmaksi ja saavansa siitä henkilökohtaisen haasteen. Viimeinen haastateltava totesi sekä suorittamisen ja identiteetin olevan sellaisia asioita, jotka vetävät pelaamisen pariin. Hän nautti peliyhteisöissä saamastaan vallan tunteista. Vastauksissa myös kerrottiin eri pelien luonteiden vaikuttavan pelaamisen motivaatioon.

7.1.4 Miten pelaamaan uusia pelejä?

Haastateltavat nostivat hyvin monia erilaisia seikkoja sille, miksi he päätyivät pelaamaan uusia pelejä. Näistä kaikista vastauksista löytyi yksi yhteinen tekijä, joka oli, että kaikki saivat suosituksia pelien ostamiseen heidän kavereiltaan, joka on tärkeä syy pelin hankinnalle. Kaksi haastateltavista teki ostopäätöksen kaveriporukan kesken, joten pelin ostamiseen näin kuului tavallista vahvempi sosiaalinen aspekti. Vastauksista kävi selville myös, että suurimmalle osalle mainokset ja pe-

litraillerit olivat hyvin tärkeässä osassa ennen ostopäätöstä. Suurin osa haastateltava myös kertoi pelien videopalveluilla olevan vahva vaikutus ostopäätökseen. Pelien pelaamisen näkeminen siis vaikutti vahvasti ostopäätökseen.

”Yleensä mietitään kavereiden kanssa, että kokeillaanko jotain toista peliä. Harvoin tulee itsellä mieleen, että ostanpa tuon pelin ja rupean pelaamaan. Itseltään on aina vähän tylsä pelata.” – Haastateltava

Suurin osa haastateltavista kertoi myös itse etsivänsä uusia pelejä internetistä ja saavansa tietoa niistä sieltä. Yksi vastaajista kertoi seuraavansa aktiivisesti alan julkaisuja, jonka kautta päätyi seuraamaan aktiivisesti sieltä huomattuja pelijulkaisuja niiden ensiesittelystä julkaisuun. Toinen vastaaja myös kertoi pelilajityyppien ja niiden myötä henkilökohtaisten kiinnostuksen olevan keskeisiä asioita uusien pelien hankinnassa.

”Jos en tietäisi jostain pelistä yhtään mitään tai kukaan kaveri ei ole pelannut sitä, niin en maksaisi myöskään pelistä, joten ilmaisuuskin voi olla ratkaiseva kysymys.” – Haastateltava

Vastauksista kävi myös ilmi, että pelien maksuttomuus jakoi kantoja. Mobiilipelejä paljon pelannut vastaaja kertoi maksuttomuuden olevan ratkaiseva tekijä, jos peli oli hänelle täysin tuntematon ja kukaan kaveri ei ollut sitä suositellut. Toinen vastaaja joka pelasi lähinnä tietokonepelejä, piti yleensä maksuttomia pelejä huonompina kuin maksullisia pelejä, koska ne olivat tehty, niin että niissä joutui maksamaan pelistä muulla tavalla. Eräs taas kertoi suosivansa maksuttomia pelejä, koska kokeilemisen kynnyks ja sen riski, että ei saanut pelistä tarpeeksi vastinetta rahoilleen oli näin pienempi. Kriittisiä arvioita saivat myös peliarvostelut, joita yksi haastateltava ei pitänyt luotettavana, lukuun ottamatta Steam-yhteisön arvosteluja, jotka kirjoittivat itse pelaajat.

7.1.5 Pelaamisen muutos lapsuudesta tähän päivään

Haastateltavien mukaan digitaaliset pelit ovat muuttuneet valtavasti heidän lapsuudestaan. Useimmat mainitsivat pelien graafikoiden parantuneen, tekniikan

kehittyneen ja tarinoiden olevan elokuvien luokkaa. Tämän lisäksi myös digitaalisten pelien ja pelialustojen valikoiman huomattiin kasvaneen valtavasti, joka johti suurempaan kuluttamiseen nykyisin, mutta myös pelien maksuttomuus oli myös yleistynyt. Digitaalisista peleistä löytyi nykyisin kaikille jotain älypuhelimien käyttäjistä ja massiivisiin monen pelaajan nettiroolipelien pelaajiin. Pelibisneksen huomattiin myös kasvaneen, jonka kasvuun vaikutti yhteisöllisyyden yleistyminen. Suureksi syyksi tälle hän piti live-videoita lähettävien ihmisten, Youtuben, e-urheilun ja ylipäätään pelien katseluviihteen yleistymisen.

”Nykyään peleissä myös näkyy se, että ihmiset viettää keskimäärin enemmän aikaa pelatessa kuin koskaan ennen ja pelejäkin suunnitellaan sen mukaisesti.”

– Haastateltava

Suurin osa myös kertoi pelien julkaisemisen muuttuneen. Digitaaliset pelit olivat ennen tuotteita, jotka tuotettiin loppuun asti. Nykyisin pelit julkaistiin monesti keskeneräisinä ja päivitetään sitten vasta myöhemmin. Erästä haastateltavaa tämä ei kehityssuunta kovin paljon miellyttänyt, sillä hän koki, että yleensä ennakkoon myytävissä early access -peleissä motivaatio loppui aika pian hankinnan jälkeen. Hänestä ne pelit, jotka toimivat nykypäivänä alusta asti olivat positiivisia yllätyksiä. Toinen haastateltava taas oli huomannut, että digitaaliset pelit suunniteltiin sen mukaan, että niissä vietettäisiin entistä enemmän aikaa kuin ennen.

”Nykyään kukaan ei katso oudosti, jos joku kolmekymppinen puhuu jostain tuoreesta videopelistä. Varsinkin tuntuu, että kaikkein isoimman budjetin pelit ovat K18.” – Haastateltava

Eräs haastateltava koki myös pelikulttuurin valtavirtaistuneen siinä mielessä, että nykyisin pelit olivat vahvemmin osa populaarikulttuuria kuin ennen. Nykyisin oli helpompi puhua peleistä myös tuntemattomien kanssa kuin nuorempana. Hän pohti, että pelien markkinointi oli luultavasti muuttunut, niin että pelejä markkinoitiin myös lasten ja nuorten lisäksi myös muille käyttäjäkunnille. Nykyään ei ole enää outoa, että pelaaja on kolmekymppinen ja puhuu uudesta videopelistä.

7.2 Motivaatiota lisäävät elämykset

7.2.1 Kokemusperäinen oppiminen

Kokemusperäinen oppiminen lisäsi kaikkien haastateltavien motivaatiota pelata peliä. Haastateltavien mielestä se tunne, että huomaa hallitsevansa pelin mekaniikan on palkitsevaa, vaikka sen oppimiseen menisi suuri määrä aikaa ja vaivaa. Kaikki kertoivat elämyksen tulevan siitä, että saa itse kokea kehittyvänsä ja pääsevänsä eteenpäin pelissä. Yksi haastateltavista kertoi tietoisesti pyrkivänsä pelissä mahdollisimman hyväksi ja saamaan siitä flow-tilan pelin pelaamiseen. Useamman haastateltavan vastauksista kävi ilmi myös se, että kehittymisen tasolla ei ollut välttämättä suurta merkitystä, kunhan itse tunsu menevänsä eteenpäin pelaajana.

”Kun pelissä kehittyi, niin siinä on tunne, että en ole paikallaan, vaan menen koko ajan eteenpäin. Itse tykkään pyrkiä pelissä mahdollisimman hyväksi ja saada flow’n siihen tekemiseen. Ei ole sinänsä väliä olenko parempi kuin muut. Pelissä on hyvä olla henkilökohtainen haaste.” – Haastateltava

Toisaalta kaikki pelit eivät sopineet kaikille pelaajille, sillä yhden haastateltavan mukaan jossakin peleissä kehittymisen raja tuli vastaan. Tämän huomattua motivaatio laski huomattavasti. Toisissa peleissä taas oli loputtomasti oppimista omassa pelaamisessa, mutta myös tiimityöskentelyn oppimisessa. Haastateltavat kertoivat tiimipelaamisen kautta oppivansa tiedostamaan omien liittolaisten käyttäytymistä, kommunikaatiota ja seuraamaan vastustajien liikkeitä paremmin, mutta myös tarkastelemaan omaa pelaamista tarkemmin. Yksi haastateltavasti kertoi ryhmässä oppimisen olevan hauskeempaa kuin yksin oppiminen, koska siinä muutkin pelaajat huomasivat oman kehittymisen itsensä lisäksi, josta sai sitten tunnustusta myös muilta pelaajilta. Ryhmässä oppiminen vahvisti näin elämyksiä oppimisesta.

”Ryhmässä oppiminen on hauskeempaa kuin yksin oppiminen, koska muutkin pelaajat huomaavat sen kehityksen ja saat sitten jotain tunnustusta siitä. Jos

yksin pelaat jotain peliä, vaikka miten hyvin, niin on melko sama, miten hyvä olet siinä. Siitä ei tule sellaista samanlaista tunnetta.” – Haastateltava

7.2.2 Palkitsevuus

Pelin sisäiset palkinnot jakoivat mielipiteitä haastateltavien kesken. Kaikki myönsivät niiden lisäävän motivaatiota, mutta kahden mielestä ne olivat toissijaisia motivaation lähteitä. Kummatkin kertoivat palkintojen tulevan pelaamisen ja kehittymisen sivussa, jos ovat tullakseen. Toinen kertoi lähinnä palkintojen olevan hetkellistä motivaatiota, jotka lisäsivät pelaamisen intensiteettiä, mutta unohtuivat lähes saman tien palkinnon saamisen jälkeen. Esimerkiksi kilpailullisten pelien erien jälkeen parhaimmille annettavat palkinnot tai parhaan suorituksen näyttäminen olivat sellaisia, joita odotti. Niistä saadut palkinnot tuntuivat hetkellisesti hyvältä, mutta toisaalta voivat olla myös ärsykeitä, jos vastustajan pelaaja sai niitä ansaitsematta. Yleisesti palkinnoissa ärsytti se, että niitä sai peleissä liian helposti.

”Se sitten lisää hetkellistä motivaatiota, että nyt käytän tän mun jutun, että pääsisin siihen Highlight-videon. ”Nyt lähtee koko tiimi kerralla.” Sitä yrittää sitten välillä pelata tosissaan tiettyjä hetkiä. Se on sellainen hetkellinen palkinto, jota ei sitten enää kukaan muista.” - Haastateltava

Kolmen muun haastateltavan mielestä palkinnot olivat taas todella hyvä lisä motivaatiolle. Kahden haastateltavan mielestä oli erityisen mukava saada erilaisia kehitys-, suoritus- ja tavarapalkintoja. Parhaimpia palkintoja näistä olivat ne, jotka olivat tavallista harvinaisempia tai mitä vastaajat itse tarvitsivat milloinkin. Yhden vastaajan mielestä peleistä jopa voisi kadota kaikki mielekkyys ilman saatavia tavaroita. Kaksi näistä kolmesta haastateltavista piti aineettomia palkintoja yhtä hyvinä kuin aineellisia palkintoja. Toinen näistä haastateltavista kertoi erityisesti pitävänsä siitä tunteesta, että pystyi olemaan voittamaton pelin sisällä.

”Joo, se on kiva, että pelaajalle annetaan porkkanaa. On sellainen, että I am the Batman -fiilis välillä. Onnistumisen kokemukset, vaikka ne lähtisivätkin hyvin

pienestä, kuten löydät ensimmäisen aarrearkun, onnea, niin se on hyvin mukava tunne.” – Haastateltava

Kysyttäessä odottamattomista ja odotetuista palkinnoista haastattelijoiden näkemykset erosivat vahvasti toisistaan. Kolme piti odottamattomia palkintoja parempina kuin odotettuja. Yksi haastateltava näki, että odottamaton palkinto oli aina hyvä, vaikka palkinnon sisältä paljastuisi mitä tahansa, sillä kovalla työllä saatu palkinto, joka oli huono, toi turhautumisen tunteita. Toinen haastateltava taas koki, että jos tiesi saavansa palkinnon, niin se ei ollut enää mikään palkinto, vaikka pelaaja joutuisi tekemään paljon töitä palkinnon eteen. Silloin koko pelaamisesta lähti kilpailuvietti, joka oli hyvin tärkeä osa pelaamista. Yksi vastaaja oli täysin toisella kannalla, sillä hän arvosti odotettua palkintoa juuri työn tekemisen kannalta. Viimeinen vastaaja piti kumpaakin vaihtoehtoa yhtä hyvänä, sillä varta vasten toteutetun tehtävän tilastollinen suorittaminen ja harvinaisen esineen löytäminen sattumalta tuntuivat kummatkin todella hyviltä.

7.2.3 Haasteellisuus

Kaikki olivat yhtä mieltä siitä, että pelien haastavuus toi lisää motivaatiota pelaamiseen. Yhden haastateltavan mielestä se, että pääsi helppojen tasojen läpi, toi tunteen, että oli ansainnut omalla osaamisellaan päästä vaikeampiin tasoihin. Tämä toi itsevarmuutta. Toinen haastateltava kertoi haasteen olevan lopulta se asia, joka lisäsi pelin ikää. Hän piti tärkeänä haasteen pysyvän pelissä, vaikka peliin olisi jo kuluttanut huomattavan määrän tunteja. Haastateltava myös totesi, että haasteen tulisi tulla siitä, että pelaaja ei ollut vielä oppinut kaikkea, eikä siitä, että pelin mekaniikka ja pelattavuus ei toiminut.

Eräs haastateltava kertoi laittavansa pelin vaikeustason aina mahdollisimman korkealle. Peli ei olisi näin alussakaan helppo, jolloin pelin pystyisi oppimaan vaikeimman kautta ja sitten omalla oppimisella helpottamaan peliä. Tällä tavoin pelaaja tavallaan kidutti itseään, jonka kautta pienetkin onnistumiset tuntuivat äärimmäisen hyvältä. Toinen haastateltava oli eri linjoilla ja sanoi sopivan vaikeu-

den olevan hyvä, mutta jos peli meni liian vaikeaksi, niin se lähinnä turhautti. Kolmas kertoi liian vaikean pelin ärsyttävän, mutta myös kannustavan harjoittelemaan enemmän. Eräästä vastauksesta kävi ilmi myös, että haasteeseen liittyi myös sosiaalinen aspekti, sillä yksi haastateltava kertoi, että jos kaveri epäonnistui jossain haastavassa tehtävässä, jonka jälkeen itse tarttui siihen ja onnistui siinä, niin se toi myös lisää pelielämykseen.

”Voin sanoa, että vähän kidutan itseäni pelillä. Se sitten tuntuu hyvältä saavuttaa pelissä ihan yksinkertaisia pikku juttujakin, vaikka että kävelet paikasta A paikkaan B. Jos sekin on tehty lähes mahdottomaksi, niin sitten kun sä onnistut, niin se on älyttömän kivaa.” – Haastateltava

Pelissä jännitys ja epävarmuus omasta kohtalosta toivat suuria elämyksiä. Mahdollisuus epäonnistua toi paljon mielenkiintoa haasteeseen. Eräs pelaaja huomasi kokevansa kauhun aivan eri tavalla kuin yleensä juuri sellaisissa peleissä, joissa epävarmuus oli maksimoitu, eli kaikki oli rajallista ja tallennuspaikkoja ei pahemmin ollut. Peli toi kauhun hetkiä viholliseen törmätessään ja pelaajan tajutessa, että tästä ei välttämättä selviäsi. Tämä oli haastateltavalle vahva kokemus, kun nykypäivänä oli tottunut peleissä liian turvallisuuden tunteisiin useiden tallennuspaikkojen ja helpotusten vuoksi.

”Kauhu tulee siitä, että kaikki on rajallista ja tallennuspaikat on harvassa, niin ettet voi tallentaa rajattomasti, niin se toi sellaisen survival horror -elementin takaisin. Vaikka olen kuluttanut hyvin paljon kauhupelejä, niin ei tullut ajatelleeksi, että sen voi kokea myös tätä kautta.” – Haastateltava

Eräs haastateltava kertoi pelien haasteen motivoivan ja laittoi yrittämään enemmän. Näin hän pyrki ylittämään itsensä, joka saattoi myös välillä kostautua, jos pelaaja meni liian ahneeksi pelissä, jossa yhdestä kuolemasta useamman kymmenen tunnin työ pystyi menemään hukkaan. Samalla se myös toi äärimmäisen paljon lisää pelikokemukseen ja toi taktisemman näkökulman pelaamiseen. Toisenkin haastateltava, joka pelasi samanlaisia pelejä, kertoi juuri sattuman ja ennalta-arvattomuuden kiehtovan, että peli saattoi päättyä hetkessä. Hänen mielestään oli kuitenkin aina myös hauska aloittaa peli ihan alusta uudestaan.

”Siellä on sitten myös hardcore-moodi, jossa kun kerran kuolet, niin häviät koko pelin. Siinä menin kerran liian ahneeksi ja katsoin, kun 30 tuntia pelaamista menikin sitten 2 sekunnissa ohi. Peli meni ennen kuolemista jo liian jännäksi, mutta se toi paljon lisää peliin.” – Haastateltava

7.2.4 Tavoitteet

Suurin osa oli sen kannalla, että tavoitteet olivat hyvin motivoivia digitaalisissa peleissä. Yhden mukaan kuitenkin hyvin pitkälti riippuen pelistä. Nettirolepeleissä missä pienemmät tehtävät toistivat toisiaan, niin niissä rutiini saattoi haitata. Jossain peleissä rutiinien tekeminen ei edes saanut haita, sillä pelit perustuivat rutiineihin. Kilpailulliset pelit menivät usein kaavaa vie pommi paikasta A paikkaan B, niin siinä rutiini oli todella hauska ja oleellinen asia. Yleisesti ottaen kanta oli se, jos pelillä oli jokin suunta, niin se tuntui merkitykselliseltä peleissä. Erilaisilla tehtävillä oli kuitenkin erilaiset merkitykset. Kaksi haastateltavaa totesi, että pelin alussa pienetkin tehtävät motivoivat paljon, mutta ajan myötä niiden arvo katosi ja ne menevät merkityksensä. Näin keskittyminen siirtyi isompiin päätehtäviin, hahmon kehittämiseen ja tavaroiden hankkimiseen. Toisen haastateltavan mukaan motivaatio pienempien tehtävien suorittamiseen tuli juuri isomman tehtävän suorittamisesta. Sitten kun isompaan tehtävään pääsi tehtyä pienempiä tehtäviä, sai tunteen, että oli saanut jotakin aikaiseksi, vaikka isompi tehtävä ei onnistuisikaan.

”Parhaimmillaan pienemmät ja suuremmat tehtävät kulkevat symbioosissa, että on mukava välillä palata sen isomman tehtävän tai juonen pariin, mutta sitten taas välillä lähteä harhailemaan. Siinähan se uppoutuminen sitten tulee, kun miettii, että minne lähtisin sitten seuraavaksi.” – Haastateltava

Toinen pelaaja koki taas pienempien sivutehtävien rakentavan usein pelille kokemuspohjan, jonka avulla pelaaja sai itse valita mitä tehdä ja minne mennä. Sivutehtävät antoivat mahdollisuuden peleissä itse pelaajan kokeilla ja yrittää enemmän. Haastateltavan mielestä pienempien ja suurempien tehtävien tulisi kulkea symbioosissa, jolloin mahdollisuus valita seuraava päämäärä saattoi johdattaa pelin uppoutumiseen. Useammassa vastauksissa koettiin, että pienempien

tehtävien ei pitäisi mennä, niin että niitä olisi pakko tehdä, vaan ne toisivat jollakin tavalla lisää pelille, kuten syventämään jotenkin pelin maailmaa tai juonta. Kaksi haastateltavaa mainitsi ryhmien tai peliporukoiden yhteisten tehtävien menevän omien tavoitteidensa edelle. Toinen kertoi, että oli parempi tietää itse tehneensä jotain tärkeää, vaikka muu joukkue keräisi kaiken kunnian voitosta.

”Monessahan pelissä katsotaan kuinka monta tappoa ja kuolemaa tulee, niin se ei ole mulle yhtään tärkeää, vaan oletko sitten tehnyt jotain tärkeää siinä pelissä. Vaikka se että pidät muut hahmot hengissä pelissä, niin sitä ei välttämättä muut huomio ollenkaan, vaikka voittaisitte pelejä sen takia.” – Haastateltava

7.2.5 Ajankohtaisuus

Kaikki pitivät sitä, että digitaaliset pelit olivat ajankohtaisia ja niissä tapahtui jotain tietyssä ajassa ja paikassa motivoivana asiana. Useampi haastateltava kertoi erityisesti erilaisten erikoispalkintojen ja mahdollisten ajankohtien, jolloin sai kaksinkertaisesti kehitystä, motivoivan pelin pariin. Tämä nosti pelaajien pelaamisen kestoa ja intensiteettiä. Kaksi haastateltavaa kertoi, jos peli oli sellainen, joka oli itselle erityisen tärkeä tai addiktoiva, niin erikoistapahtumat tai turnaukset olivat todella tärkeitä.

Vastauksista kävi ilmi, että ajankohtaiset palkinnot vaikuttivat pelaajien pelaamisen eri tavoilla. Joillekin palkinnolla ei ollut kovin suurta merkitystä ja toisille oli. Yhden haastateltavan mukaan riippui hyvin paljon palkinnosta, harmittiko se, että palkinto jäi sivusuun. Toisen mukaan näiden palkintojen saaminen oli hyvin paljon tuurista kiinni, joten palkinnon väliin jääminen ei harmittanut, mutta mahdollisuus niiden saamiseen oli aina mukava lisä muun pelaamisen ohessa. Kyseinen haastateltava kertoi myös, että jos oli tarjolla jotakin erikoista ja oli pelin ääressä, niin sitä yritti silloin tehdä, mutta se ei kuitenkaan pakottanut pelin äärelle.

Toinen taas oli eri linjoilla, sillä hän vältteli pelejä, jotka tarjosivat ajankohtaista sisältöä. Hänen mukaansa se, että pelit pakottivat pelaajan avaamaan pelin päi-

vittäin, vaati liikaa sitoutumista ja oli hyvin addiktoivaa. Toinen haastateltava kertoi, että oli kerran pelannut useita päiviä putkeen 7-10 tunnin ajan suosikkipelinsä monien päivien mittaista erikoistehtävää, että sai palkinnoksi 13 euron arvoisen palkinnon. Haastateltavan mukaan tehtävät olivat tehty todella järjettömiksi, että ihan kuka tahansa ei edes niitä yrittäisi tehdä. Monesti tehtävien suorittamiseksi tuli näin kynnyksellä käyttää oikeaa rahaa, vaikka palkintokaan ei ollut kovin arvokas.

”Olen vähän tietoisesti välttänyt sellaisia pelejä, joissa on sellainen ideologia, että on vähintään pakko kirjautua sisään kerran päivässä, että pystyy tekemään kaikki tarvittavat asiat. Se ei ole ollut mulle koskaan sellainen itselle sopiva pelaamistyyli.” – Haastateltava

Sosiaalisuus painottui vastaajien keskuudessa neljällä eri tavalla ajankohtaisuudessa. Eräs haastateltava kertoi, että jos peliä pelataan kavereiden kesken, niin ajankohtaisen sisällön merkitys väheni. Toisaalta toisen haastateltavan mukaan yhteisöllisissä peleissä yhteisötehtävissä epäonnistuminen oman suorituksen takia harmitti äärimmäisen paljon, jos omalta yhteisöltä jäi palkinto saamatta. Yhden haastateltavan mukaan juhlapyhien vietto yhdisti muita pelaajia pelin sisällä ja toi siihen pientä vaihtelua. Myös lokaatiopohjaisten pelien huomioiden läheltä löydettävistä palkinnoista tai tehtävistä, saivat pelaajien jakamaan tietoa kavereilleen ja kulkemaan porukassa näitä palkintoja ja tehtäviä kohti.

”Jos pelissä on jokin naapurustokisatehtävä, joka pitää suorittaa jossain tietyssä ajassa. Ja jos satun nukahtamaan illalla ennen kuin se on tehty, niin se ärsyttää ihan hirveästi, koska se tehtävä jäi silloin kesken ja pisteet saamatta.” – Haastateltava

7.2.6 Vaikuttaminen

Vaikuttamista digitaalisissa peleissä pidettiin haastateltavien keskuudessa tärkeänä. Yhden haastateltavan mielestä vaikuttaminen lisäsi uppoutumisen kokemusta. Se vie pelikokemuksesta paljon pois, jos pelaajan teot eivät vaikuta pelin etenemiseen. Tällöin pelaaja ei pysty tekemään pelikokemustaan omanlaista. Se myös koettiin hyväksi jutuksi, että kaikki juonen valinnat eivät johtaneet siihen,

että ne olivat automaattisesti oikeita, vaan toisen valinnan kautta pystyi tekemään virheen ja asiat pystyivät mennäkin täysin päinvastoin tai pahemmaksi. Erään haastateltavan mukaan tällä tavoin omat kohtalokkaat teot syvensivät katumusta ja tuskaa.

Eräs haastateltava kuitenkin pettyi useiden pelien lupauksiin radikaalisti erilaisista lopuissa. Useimmat niistä toivat vain pieniä muutoksia kokonaisuuteen. Hänen mielestään kuitenkin vaihtoehtoiset loput saivat hänet pelaamaan pelin uudemman kerran ja kokeilemaan erilaisia vaihtoehtoja pelin etenemiselle. Vaikuttamisen mahdollisuus näin nosti uudelleen peluuarvoa, mutta usein kokemus oli huonompi toisella kerralla, kun huomasi joidenkin tapahtumien tapahtuvan omista päätöksistä huolimatta.

”Vaihtoehtoiset loput kuitenkin saavat pelaamaan uudemman kerran. Se nostaa uudelleenpeluuarvoa, kun haluaa nähdä, mitä tapahtuu, jos otan kaikki ne kuspipää vaihtoehdot tällä kertaa tai tappaisin tuon. Olen yleensä pyrkinyt pelaamaan tuommoiset pelit vähintään kaksi kertaa tai useammin.” – Haastateltava

7.2.7 Muokattavuus

Suurimmalle osalle muokattavuus oli tärkeä osa pelin mekaniikkaa. Se että pelistä ja pelin hahmosta pystyi tekemään omannäköisen, oli tärkeää, mutta ei kuitenkaan pakollista, jos pelintekijät olivat tehneet pelihahmolle tai maailmalle vahvan taustatarinan ja jos pelaaja pystyi uskomaan siihen. Mutta jos hahmo oli alkuperäisesti suunniteltu nimettömäksi hahmoksi, niin silloin hahmon luonteen ja ulkonäön muokattavuus korostui. Kahden haastateltavan mielestä peleissä ei voinut koskaan olla liikaa muokattavuutta. Se toi hauskaa vaihtelua ja mielenkiintoa, kun kaikki näyttivät erilaisilta nettiyhteisöissä.

”Kun pelissä saa muovata kyvyt ja kasvattaa hahmoa valitsemaansa suuntaan, se syventää suhdetta hahmoon, joka taas roolipeleissä omasta mielestä on tärkeä asia. Lisäksi se tuo ainakin netissä pelattavissa peleissä sitä omaa näkemystä ja luonnetta myös muille näkyviin ja siellä on kiva nähdä myös itse muiden hahmoja ja arvailla heidän luonteita.” – Haastateltava

Useimmat pelaajat eivät kuitenkaan yleensä halunneet tehdä peleissä itsensä näköisiä hahmoja, vaan pyrkivät tekemään jokaiseen peliin erilaisen hahmon, joka sopi parhaiten sen maailmaan. Yhden haastateltavan mukaan erityisesti verkkopeleissä peleissä tai nettiympäristöissä oman identiteetin tai itsensä korostaminen tuli tärkeämmäksi kuin yksinpelattavissa peleissä. Useimmiten hänen hahmonsa eivät korostaneet häntä itseään, mutta sosiaalista tarkoitusta tai kavereita varten tehdyt hahmot nettiympäristöihin saattoivat sitä kuitenkin olla.

Kolme pelaaja kertoi nauttivansa paljon sellaisista peleistä, jossa pystyi muokkaamaan kokonaisia maailmoja. Eräs haastateltavan kertoi sellaisten pelien antavan eräänlaisia vallantunteita, että sai olla itse ohjaksissa ja muokata konkreettisesti peliympäristöään. Tarinallisissa peleissä oli kuitenkin hyvä olla rajoitteita, sillä muuten maailma saattoi mennä liian sekaisin muokkauksen myötä. Toisen pelaajan mielestä suurin houkutus maailmojen muokkauksessa perustui siihen, että pelaaja pystyi käyttämään omaa mielikuvitustaan hyväkseen niin paljon kuin vain halusi ja aina pystyi löytämään uuden tavan rakentaa jotain uutta ja ihmeellistä. Vastauksista löytyi myös päinvastainen mielipide, sillä eräs haastateltava piti peliympäristön muokkaamista pelissä lievästi turhauttavana tekijänä, joka jäi muun pelaamisen ohessa toissijaiseksi asiaksi. Haastateltava kertoi luottavansa ja mukautuvansa mieluiten pelien tarjoamiin ratkaisuihin ja keskittyvänsä enemmän muun pelaamisen tuomiin elämyksiin.

”En ole oikein keksinyt minkälaiseksi koristelisin sen tilan toisen osan ja yrittänyt saada inspiraatiota. Se on sitten jäänyt, mutta se ei sitten lopulta haittaa. Se ei ole kovin tärkeää lopulta, vaan mukaudun pelin tarjoamiin ratkaisuihin mieluummin.” – Haastateltava

7.2.8 Uppoutuminen

Kaikki pelaajat pitivät uppoutumista pelin maailmaan todella tärkeänä osana pelaamista. Uppoutuminen tuli pelaamisen kautta, kun he oppivat hallitsemaan omaa pelaamistaan. Useimmille tarinan ei tarvinnut olla keskiössä, vaan uppou-

tuminen pelin maailmaan tuli pelin mekaniikasta. Siihen vaikutti, että peliä oli sujuva ja hyvä pelata. Hyvä tarina kuitenkin lisäsi uppoutumiskokemusta. Usean haastateltavan mielestä kilpailullisemmissa peleissä uppoutuminen tuli siitä, että haastateltava pelasi keskittyneemmin tilanteita ja otti pelaamisen vakavammin, mutta ei liian tosissaan. Liian suuri ärsyyntyminen epäonnistumisesta tai häviämisestä saattoi kuitenkin viedä joiltakin pelaajilta suurimman innon pelaamisesta ja häiritä uppoutumiskokemusta. Kahden haastateltavan mukaan myös itse pelaamisen ulkopuoliseen maailmaan pystyi uppoutumaan, kuten pelaamisen opiskeluun pelivideoiden kautta tai foorumeita lukemalla. Tämä kuitenkin vaati sen, että pelaaja oli aikaisemmin kokenut uppoutumisen kokemuksia itse pelin pelaamisesta.

” Periaatteessa pelin sisään uppoutumiseen ei vaikuta pelin sisäinen tarinakaan, vaan se voi tulla pelin mekaniikan kaltaisesta aspektista, mikä vaikuttaa miten kiva sitä peliä on ylipäättään pelata.” – Haastateltava

Osalle haastateltavista, jotka pelasivat enemmän tarinallisempia pelejä, uppoutumiskokemusta lisäsi hyvä tarinankerronta. Yhden haastateltavan mukaan, jos tarinallisessa pelissä sen tarinaan tai peliin ei tullut uppoutumiselämystä, niin peli oli itselle väärä tai epäonnistunut. Koko kokemus jäi näin keskeneräiseksi. Haastateltavan mukaan tarinallisista peleistä saatava uppoutumiskokemus oli kymmenkertainen elokuvaan nähden. Eräs toinen haastateltava kertoi, että tarinallisissa peleissä tunneside päähahmoon oli hyvin tärkeä. Se tuli siitä, että joko tunsi olevansa kyseinen hahmo, ajatteli sen näkökulmasta tai muuten välitti hahmosta. Oli tärkeää saada vähintäänkin tunne, että halusi nähdä, miten tarina päättyy ja mahdollisesti auttaa hahmoa saamaan päämääränsä toteutetuksi. Haastateltava kertoi myös, että onnistunut tarinallinen peli laittoi pelaajan asemaan, jossa peli antoi ohjat ja vastuun pelihahmon teoista ja kohtalosta itse pelaajalle. Jos esimerkiksi sivuhahmo kuolee pelaajan ohjatessa sitä, niin se tuntuu huomattavasti vahvemmalta pelikokemukselta kuin, että sivuhahmo kuolee pelissä sinun pelaamisestasi riippumatta.

”On tullut pelattua myös farmisimulaattoreita ja bussisimulaattoreita. Niissäkin on oma juttunsa. Tykkään vähän niin kuin peleillä niissä ja leikkiä olevansa traktorin ajaja tai joku muu. Niissä ei sinänsä hahmoon eläydytä, vaan siihen hommaan, eikä sitä tehdä ihan tosissaan.” – Haastateltava

Eräs haastateltava kertoi myös välillä uppoutuvansa simulaatiotyyppeihin peleihin, joissa hän pystyi esimerkiksi toimimaan linja-autonkuljettajana joko kuten oikeassa elämässä tai useimmiten tekemään asiat vähemmän vakavasti. Siinä uppoutumisen keskiössä oli asia mitä tehtiin, eikä samaistuminen pelihahmoon. Toinen haastateltava oli samoilla linjoilla ja kertoi avoimen maailman pelien vahvuuden olevan siinä, että pystyi tekemään ihan mitä vain, joka oli rentouttavaa. Myös realismisuuden esimerkiksi sotapeleissä kerrottiin lisäävän mielenkiintoa pelin pariin, jolloin haastateltava pystyi kokemaan ja samaistumaan paremmin pelin maailmaan, koska oli joskus kokenut saman tyyppisiä asioita armeijassa ja näin pystyi vahvistamaan kokemusta syvemmällä roolipelaamisella.

Erään haastateltavan mukaan myös kova työ ja hahmon kanssa vietetty aika saattoi korostaa uppoutumista ja tunnesidettä pelin maailmaan, jos esimerkiksi pelissä, jossa kuolemalla kerran joutui aloittamaan pelin alussa ja menetti hahmon, jonka kanssa oli viettänyt aikaa kymmenien tuntien verran. Toisen haastateltavan mukaan pelikokemuksen pitkäkestoinen jatkuminen myös muokkasi uppoutumiskokemusta. Pelissä vietetty pitempi aika muokkasi haastateltavan toimimista enemmän maailman sisäisten sääntöjen mukaan, kun taas rajoitetumpi pelikerta muutti pelaamista ei niin vakavaan suuntaan.

7.2.9 Kohdentaminen

Pelien kohdentamista ei pidetty suurimman osan mielestä tärkeänä omassa pelaamisessa. Harva löysi itselleen mitään kohdennettua peliä tai kohderyhmää, vaan pelasi hyvin monipuolisesti ja hyvin tilannekohtaisesti erilaisia pelejä. Yksi kuitenkin vastasi myöntävästi, että kohdentaminen vaikutti omaan motivaation pelata pelejä. Esimerkiksi jalkapallopeleissä tuoreimmat pelaajapäivitykset lisäsivät syventymistä pelin pariin paremmin kuin 10-20 vuotta vanhoilla pelaajilla

pelaaminen. Vastaajan mukaan vanhoillakin pelaajakokoonpanoilla saattaisi pelata, mutta vain lähinnä nostalgia-syistä. Muuten pelaamisen into katoaisi, kun ei pystynyt pelaamaan pelaajilla, jotka hän tunsu paremmin oikeasta elämästä ja olivat taitotasoltaan yhtä hyviä kuin tänä päivänä.

”Pelien kohdeyleisö muuttuu ajan myötä, sillä pelintekijät haluavat lisää rahaa peleillään, niin heidän pitää muuttaa kohdeyleisöä. Nykyään se menee enemänkin ohi, että tehdään kaiken ikäisille pelejä, nuorillekin, niin ei ole enää niin vaikeita pelejä.” – Haastateltava

Samana haastateltavan mielestä oli monesti huono asia, jos kohdennettu peli yritti miellyttää kaikkia kohderyhmiä, sillä uppoutumisen kokemus katoaa helposti, jos kohdennettu peli ei pysy asiassaan. Toinen vastaaja oli samaa mieltä ja kertoi etäänntyneensä aiemmin itselleen tärkeästä pelisarjasta, koska pelisarja muutti kohdeyleisöään ajan myötä nuoremmille pelaajille suunnatuksi, jonka kautta peli myös menetti luonteensa. Yhden vastaajan mielestä kohdentaminen oli hyvä asia, vaikka ei itse löytänyt erityistä kohderyhmää itselleen. Hänen mukaansa kohdentaminen helpotti sellaisten ihmisten pelaamista, jotka eivät muuten kuluttaisi suuria määriä aikaa peleihin. Yksi pelaaja kertoi, että olisi halunnut pelata enemmän autoilupeliejä, mutta omisti tällä hetkellä vain tietokoneen näppäimistön ja hiiret, joilla oli hankala pelata kyseisiä pelejä. Hän oli miettinyt peliratin ostamista, mutta se kuitenkin tuntui liian kalliilta yhtä tai muutamaa peliä varten.

7.2.10 Sosiaalisuus

Jokainen haastateltava oli sitä mieltä, että sosiaalisuus oli motivoiva asia peleissä. Erityisesti omien kavereiden tai peliporukoiden kanssa pelaaminen toi todella paljon merkitystä verrattuna, että he olivat pelanneet yksin tai tietokoneita vastaan. Ihmisten ennalta-arvaamattomuus ja omien taitojen vertaaminen muita vastaan toivat paljon lisää pelikokemukseen. Useimmat haastateltavat olivat sitä mieltä, että muiden kanssa jutteleminen pelin sisällä antoi paljon ja toi yhteen kuuluvuuden tunnetta muiden pelaajien kanssa. Yleisesti keskustelu oli erilaista omien kavereiden, pelikavereiden ja tuntemattomien kesken. Yhden mukaan

oman peliporukan kanssa pystyi kertomaan kaikenlaisia vitsejä, kun taas yleensä tuntemattomien kanssa keskustelu jäi lähinnä pelin sisäisiin käskyihin.

”Tietokone pelaajat ovat aina ihan huuhaata. Ei niitä ole kiva edes ampua, se on ihan sama, voitatko tai häviätkö niille. Ihmisiä on paljon hausempi voittaa, sillä niitä vastaan pystyy vertailla omia taitojaan paremmin kuin botteja vastaan.” – Haastateltava

Kolme haastateltavista kertoi pelaavansa suuremmassa peliyhteisössä, joista kahdelle se oli todella tärkeä syy pelaamiselle ja yhdelle ei niinkään. Toinen heistä kertoi muiden pelaajien vuorovaikutuksen olevan hyvin tärkeää. Hän pystyi pelikavereiden kesken juttelemaan pelin lisäksi pelin ulkopuolisista asioista. He tuntuivat tulevan koko ajan läheisimmiksi kavereiksi, joita olisi haastateltavan mielestä mukava tavata myös oikeassa elämässä joskus tulevaisuudessa. Vielä kuitenkin oikean kaverin ja pelikaverin ero oli kuitenkin suuri, vaikka hän esiintyi peleissä jo valmiiksi omalla nimellään ja kuvallaan. Ältään ja taustoiltaan yhteisön jäsenet olivat erilaisia, mutta yhteisö toimi hyvällä hengellä yhdessä, sillä kaikkia yhdisti into kyseiseen peliin. Ensiksi siellä toimiminen ja sinne meneminen kuitenkin tuntui todella jännittävältä muiden pelaajien suhtautumisen vuoksi, mutta sinne meneminen lopulta osoittautui haastateltavan mukaan hyvin palkitsevaksi.

”Varovaisesti laitoin muille, että ”Moi!”. Se jännitti paljon, että vastataanko siihen tai ihmetteleekö muut, miksi tuollainen tuntematon tulee tänne kirjoittamaan. Jonkun ekasta moista se alkoi sitten sujua. Vastauksesta tuli tosi kiva fiilis ja reaktio oli todella hyvä.” – Haastateltava

Saman haastateltavan mukaan omasta suosikkipelistä oli tullut tavallaan osa omaa elämäntapaa, joka oli päivittäin osa omaa elämää. Ainoat tauot vuosien aika haastateltavalle ovat olleet muutaman päivän tai enintään viikon mittaisia, jos omassa elämässä on tapahtunut jotain suurempaa. Peli ja sen yhteisö toivat turvaa tavalliseen elämään. Peliyhteisössä ihmiset tulivat läheiseksi ja siellä jopa ruvettiin huolestumaan, jos jostain pelaajasta ei kuulunut vähään aikaan mitään. Haastateltava myös mainitsi sen tuovan paljon lisää pelaamiseen, kun hän pystyi auttamaan toisia ja olemaan pelin asiantuntija niille, jotka vasta aloittivat kyseisen

pelin pelaamisen. Vastavuoroisesti uudet pelaajat saattoivat sitten auttaa myös auttaa häntä, jos tarvitsi apua jossain asiassa pelin sisällä.

”Ainoat tauot on olleet muutaman päivän tai enintään viikon mittaisia, jos omassa elämässä on tapahtunut jotain sellaista, että on ollut todella paljon muuta mietittävää. Tästä huolimatta tämä peli on pysynyt kuitenkin mielessä ja ei oo tullut, että en halua lopettaa sitä. Se on tavallaan osa minua, että pelaan sitä peliä.” – Haastateltava

Myös toinen haastateltava, joka piti peliyhteisöissä pelaamisessa, piti yhteisön vuorovaikutuksen olevan äärimmäisen tärkeänä, sillä se antoi aivan uuden lähestymistavan pelaamiselle. Yhteisössä pelin etenemistä pystyi taktikoimaan ja saamaan enemmän aikaa kuin yksin pelatessa. Myös hauskanpito, keskusteluseura ja hetkien kokeminen porukalla toivat motivaatiota ja merkitystä pelaamiselle. Luottamus niihin ihmisiin oli myös kasvanut. Hän tunsi, että useampi heistä voisi olla oikeassa elämässä hänen kavereitaan, jos välimatkat eivät olisi niin pitkiä. Muut pelaajat olivat kotoisin ympäri Eurooppaa.

”He kysyivät, että haluaisinko tulla pelaamaan heidän kanssaan, niin pääsin mukaan porukkaan. Sinne liittyminen on ollut ehkäärkevin päätös viimeiseen kolmeen kuukauteen. Ilman sitä porukkaa en varmaan enää jaksaisi pelata sitä peliä enää tai pelaisin ainakin huomattavasti vähemmän. Sen pelaaminen yksin on niin turhauttavaa. Muiden takia pelaan sitä joka päivä.” – Haastateltava

Kolmas haastateltava joka toimi peliyhteisöissä, kertoi enemmänkin oman pienemmän kaveriporukan olevan se juttu, mikä vie pelaamisen pariin vahvemmin kuin isompien peliyhteisöjen. Haastateltavan mukaan suurempi joukko rajaisi liikaa pelattavia pelejä, sillä useimmissa peleissä on rajattu määrä pelaajia, jotka mahtuivat pelaamaan samaan aikaan. Isoin asia siinä peliporukassa oli kuitenkin yhteenkuuluvuuden tunne ja se, että omaa harrastusta pystyi harrastamaan saman mielisten hyvien ystävien kanssa. Pelaaminen oli näin hyvä vaihtoehto muille sosiaalisille aktiviteeteille, kuten harrastuksille tai puistossa oluen juomiselle.

”Se antaa paljon verrattuna, kun pelaa yksin pelejä. Se on paljon rattoisampaa, kun on kaverit mukana ja se on vähän kuin meidän sosiaalinen juttu. Kukaan ku ei harrasta mitään urheilua tai muuta, niin se on joko, että juodaan puistossa tai pelataan kotona koneillemme tai sitten toisten luona. Onneksi sellaisia saman mielisiä kavereita, niin kaikilla on aina hauskaa.” – Haastateltava

Myös toinen haastateltava kertoi nauttivansa eniten pelaamisesta kaveriporukansa kanssa. Yleensä kaverit asuivat kauempana, jolloin haastateltava ei pystynyt näkemään heitä kovin usein. Haastateltava saattoi myös siirtää omia velvoitteitaan, kuten esimerkiksi kaupassa käymistä sen mukaan, että pääsi pelaamaan oman kaveriporukansa kanssa, sillä aikataulujen sopiminen saattoi olla isommalla porukalla hankalaa. Hän kertoi nauttivansa eniten inspiraatiosta, jota sai muiden pelaajien seurasta yksilönä ja joukkueena. Eräs haastateltavista kertoi, ettei kuulunut mihinkään suureen verkkopeliyhteisöön. Hän nautti ensisijaisesti pelatessaan yksin, vaikka nautti myös satunnaisesti moninpeleistä. Hän kuitenkin jakoi pelikokemuksiaan kavereiden kanssa kasvotusten tai välillä myös kaveriporukan ryhmäkeskusteluissa. Tämä riippui siitä, minkälaisiin peleihin kyseinen pelaaja hakeutui, sillä tarinalliset pelit suunnitellaan yleisimmin yksinpeleiksi. Viime vuosina kuitenkin yleistyneet älypuhelimien kautta pelattavat tarinalliset konsolipelit ovat nostaneet hänen mielenkiintoaan sosiaalista pelaamista kohtaan.

”Lähinnä sellaisen kaveriporukan, jotka asuu kauempana, eikä pysty näkemään kovin usein, ja jotka tykkää itse pelata. Yhteisö vaikuttaa aika paljon siihen pelaamiseen, että jos on neljä jätkeä menossa pelaamaan, että saisi full teamin, niin kyllä siinä joskus priorisoi asioita, niin että käy kaupassa myöhemmin ja pelaa ensin, koska kaikilla kuitenkin omat aikataulut.” – Haastateltava

7.2.11 Kilpailullisuus

Kaikki olivat yhtä mieltä, että kilpailullisuus oli tärkeä motivaation luoja digitaalisissa peleissä. Useamman vastaajan mielestä kilpailuasetelma toi peliin pientä ekstrapia ja jännitystä. Useimmat haastateltavat kertoivat, että pelitilanteista sai

paljon aidomman tunteen ja haasteen oikeita pelaajia vastaan kuin tietokonepelaajia. Oikeaa pelaajaa vastaan pelattu peli oli hyvä mittari sille, kuinka hyvä itse oli. Tietokonepelaajien liikkeet olivat haastateltavan mukaan kylmiä ja laskelmoituja, josta oli hyvin vaikea mitata omaa taitotasoaan. Myös sillä oli merkitystä, miten voiton saaminen tapahtui, sillä tasainen peli saattoi olla parempi kuin liian helppo voitto. Erään haastateltavan mielestä kilpailullisuus oli henkinen juttu, joka laittoi pelaamaan paremmin, vaikka sitä ei itse pyrkisikään. Se muutti myös suhtautumista pelaamiseen ja teki siitä vakavampaa.

”Pari kertaa olen korottanut ääntäni kavereille pelin takia, että perkele ei ole yhtään kivaa kuolla 10 kertaa putkeen saamatta tappoa. Silloin tuntui nololta. Välillä oon ottanut myös rage quitteja, niin silloin oon pitänyt 10 minuutin tauon ennen kuin pelaan. Silloin yritän rauhoittua, hengitän syvään ja juon vaikka lasin vettä. Kohta menee paremmin. Siitä saa ehkä välillä motivaatiota.” – Haastateltava

Myös toinen haastateltava oli samaa mieltä, sillä kilpailullisuus oli yleensä jakamista voittajiin ja häviäjiin. Kilpailullisissa peleissä pitää olla voitontahtoa, että siinä pärjää ja että siitä saa onnistumisen tunteita. Häviöt saattavat tuntua raskealta, jos niitä tuli liian monta putkeen. Haastateltava kertoi joskus korottaneensa ääntänsä kavereille ja tunteneensa häpeän tunteita, kun oli tuntenut epäonnistuvansa liian monta kertaa peräkkäin. Hän kertoi myös poistuneensa peleistä pelkästään turhautumisen takia ja pitäneensä sen takia pieniä taukoja pelaamisesta rauhoittuakseen. Tällainen ärsyke pystyi muuttumaan myös lisämotivaatioksi seuraavia pelejä varten. Myös toinen pelaaja oli samaa mieltä, että jos hän koki kilpailussa epäoikeudenmukaisuutta omasta mielestään, niin siitä saatu ärsyke kannusti jatkamaan pelaamista. Hän kertoi myös nauttivansa peleistä saadusta vahingonilosta, että on parempi kuin toinen, kuten myös psykologisesta pelaamisesta muita vastaan, että sai muut vastustajat vihaiseksi.

”Siihen kaikki sitten motivoituu, että olisi sitten jossakin hyvä. Sillä on eroa, että onko paras tai hyvä. Kilpapelaminen ei ole ikinä kiehtonut niin paljon. Kun siihen tietää, että pitäisi sitten omistautua koko elämällään. Sitten ei voisi edes käydä töissä, jos haluat parhaaksi. Mulle riittää sitten, että olen hyvä siten, että useimmissa peleissä pärjään enemmän kuin häviät.” – Haastateltava

Yksi haastateltava, kuka erityisesti nautti kilpailemisesta, ei kuitenkaan harkinnut kilpapeliamista ammattina, koska halusi pelata pelejä hauskuuden ja harrastuksen vuoksi. Harrastuksen muuttuminen työksi veisi hänen mukaansa kaiken hauskuuden pelaamisesta, sillä se vaatisi koko elämän omistautumista pelaamiselle. Haastateltavan mukaan sillä oli eroa, haluaako olla paras vai hyvä. Parhaaksi on niin haastava päästä, niin sinne ei kannata yrittää. Hänen mielestään oli riittävää, jos useimmissa peleissä voitti enemmän kuin hävisi.

7.2.12 Pelien ohesta tuleva yhteisöllisyys

Kaikki olivat sitä mieltä, että pelien yhteisöllisyys antoi paljon digitaalisille peleille. Useimmat haastateltavista vierailivat pelien foorumeilla ja fanisivustoilla sekä katsoivat aktiivisesti tai satunnaisesti pelien suoratoistopalveluita. Ennen kaikkea se, että peleissä riitti pelaajia, oli tärkeää. Yhden pelaajan mielestä ilman aktiivista käyttäjäkuntaa hyvä pelikin pystyi tuntumaan huonolta, jos sen äärellä ei ollut pelaajia. Yhteisöllisyyden puuttuminen vei tärkeitä asioita pois pelistä. Peleissä on tärkeää, että tunsu muiden pelaavan sitä ja pystyi keskustelemaan peleistä muille ihmisille. Eräs haastateltava kertoi pelkän sosiaalisen paineen joskus saaneen hänet aloittamaan pelin pelaamisen.

Useampi pelaaja piti pelivideopalveluja yhtenä osana omia peliyhteisöjään, jossa he vierailivat päivittäin. Tällaiset pelivideopalvelut olivat haastateltavien mukaan hyvin hyödyllisiä, tärkeitä ja viihteellisiä keinoja oppia lisää peleistä sekä löytää uusia pelejä. Niiden kautta pystyi myös vuorovaikuttamaan kommenttien kautta itse live-videoon ja jopa vahingossa pääsemään pelaamaan live-videoon lähettäjän kanssa suoraan lähetykseen, jotka olivat yhden vastaajan mielestä hyvin hauskoja kokemuksia. Haastateltavan mukaan mielenkiintoisinta pelien live-videoissa oli niiden lähettävän pelaajan vuorovaikutus. Jokainen livelähetys oli ainutkertainen ja jokainen lähettäjä oli oma persoonansa.

”Ei aina tarvitse itse pelata, vaan voi nauttia kumminkin peleistä. Ei kaikkia pelejä välttämättä edes jaksaisi itse pelata, mutta niitä on kuitenkin hauska katsoa. On hauska nähdä tai kuulla pelaajan reaktio, miten he käsittelevät nuo asiat.

Seuraan varmaan paria kymmentä pelaajaa, jotka kaikki ovat ihan erilaisia, siksi niitä muita tulee katsottua. Se sellaista viihdettä, reaaliaikaista viihdettä. Siitä tekee hauskan, kun se tapahtuu juuri nyt.” – Haastateltava

Erään haastateltavan mielestä myös pelien wikisivustot olivat äärimmäisen tärkeitä pelivideoiden lisäksi, sillä joidenkin pelien aloittaminen ilman mitään yhteisöllisiä apuja on hyvin hankalaa. Pelien yhteisöt voivat olla ilkeitä aloittelijoille, jos aloittelijat kysyvät liian yksinkertaisia tai tyhmiä kysymyksiä tai eivät pärjänneet kokoneiden pelaajien joukossa tarpeeksi hyvin. Foorumit ja sieltä saatava tuki ja neuvot voivat olla joissakin haastavissa peleissä todella tärkeitä, jotta pelaaja pystyi pääsemään sisälle peliyhteisöön. Haastateltavan mukaan kaikilla foorumeilla pitäisi olla osio aloittelijoille.

”Peli oli aloittelijalle vähän brutaali ja sen huomasiin kantapäähän kautta. Ensimmäiset kaksi kuukautta oli ihan tuskaa, kun en tiennyt yhtään siitä pelistä. Oli pakko ruveta seuraamaan foorumeita ja striimaajia, tutkia mitä siinä pitää tehdä. Sen pelin oppiminen oli sen vaivan arvoista. Olen nyt paljon parempi kuin vuosi sitten.” – Haastateltava

Yksi vastaaja kertoi, että vaikka hän pelasi lähinnä yksinpelejä, niin niissäkin yhteisöllisyydellä oli tärkeä rooli. Aina kun hän läpäisi yksinpelin ja ei enää tarvinnut pelätä juonenkäänteiden paljastumista, niin hän meni heti lukemaan tai keskustelemaan eri sivustoilta pelistä saaduista kokemuksista. Monilta sivuilta pystyi esimerkiksi näkemään vuorovaikutteisten roolipelien muiden pelaajien keskiarvovastaukset tilastoina, josta pystyi vertaamaan omia vastauksia muun pelaajakunnan antamiin vastauksiin. Tämä toi haastateltavan mielestä väkisinkin sosiaalisen aspektin tarinallisten pelien pelaamiseen, jonka kautta pelaaja päätyi miettimään, että oliko valinnut väärin ja miksi tehnyt juuri tämän valinnan, jos oma vastaus oli marginaalisempi kuin muun pelaajakunnan. Se toi lisämielenkiintoa pelin pariin. Pelin juonenkäänteiden varominen ja pelin hitaampi kuluttaminen kuitenkin estivät sen, että kyseinen pelaaja ei päässyt yhteisöllisyyden suurimpaan huumaan, eli vaiheeseen, kun peli julkaistiin ja internet täyttyi siitä koskevasta sisällöstä.

“Twitchistä katson joskus striimausta ja gameplay-videoita Youtubesta tietyiltä tekijöiltä, mutta se rajoittaa paljon, että en halua mitään spoilereita mistään, mitä en ole vielä pelannut, niin en pääse koskaan siihen ensimmäiseen hypeen mukaan, koska en kerkeä pelata niitä pelejä ensin.” – Haastateltava

Yksi pelaajista piti yhteisöllisyydestä lähinnä omassa peliporukassa, jossa pystyi jakamaan ja keskustelemaan pelin asioista muiden kanssa. Isommissa ryhmissä kuten sosiaalisessa mediassa, häntä oli etäännyttänyt siellä puhuttava englannin kieli, jota hän ei täysin ymmärtänyt. Oma peliporukka kuitenkin tuntui turvalliselta ympäristöltä puhua ja jakaa pelikokemuksia. Myös toinen pelaaja oli sitä mieltä, että parasta oli pelata tutussa porukassa, vaikka olikin kuulunut myös aikaisemmin isompiin peliyhteisöihin. Kaverien kanssa oli aina mukavampi vitsailla ja pitää hauskaa pelin sisällä.

7.3 Pelaajan uskollisuus

7.3.1 Uskollisuus suosikkipelejä kohtaan

Kaikki paitsi yksi haastateltava kokivat olevansa uskollisia useammalle kuin yhdelle pelaamalleen pelille tai pelisarjalle. Näihin peleihin haastateltavat palasivat aika ajoin. Suurin syy uskollisuudelle oli yksinkertaisuudessaan se, että haastateltavat pitivät kyseisiä pelejä onnistuneina. Tätä luottoa näihin peleihin vankisti, jos pelin takana oleva pelifirma oli hoitanut asiansa onnistuneesti. Epäilyksiä uudelle pelille saattoi kuitenkin aiheuttaa pelintekijöiden vaihtuminen. Hyvä peli hyvältä pelifirmalta oli kuitenkin yleensä lupaus, että seuraavakin peli oli onnistunut. Monelta haastateltavalta tämä oli taas vastavuoroisesti lupaus ostaa myös seuraavakin peli tai osalla käyttää rahaa pelin sisäisiin maksuihin.

Toisaalta uskollisuus näkyi myös peleissä, jotka eivät olleet kovin onnistuneita. Tässä tapauksessa pelin idea tai pelikokemuksen täytyi olla tavallista erilaisempi aikaisempiin kokemuksiin nähden. Muulla tavalla mielenkiintoinen pelikokemus saattoi mennä näin pelattavuuden edelle, jos pelin idea oli hyvä ja pelaaja jaksoi

uskoa uusien päivitysten parantavan peliä. Vastauksista ilmeni myös nostalgisuuden ja siitä kautta tulevan tunnesiteen vankistavan sitoutumista peleihin. Pelit pystyivät tuntumaan hyviltä ja antamaan elämyksiä, vaikka voivatkin tuntua vanhoilta nykypäivän peleihin nähden. Tosin erityisesti vanhojen nettipelien vahvinta elämystä saattoi varjostaa se, että niiden pelaajamäärät olivat tippuneet, mutta se ei estänyt ainakaan hetkellisesti palaamasta niihin maailmoihin. Yhden haastateltavan mukaan myös sillä oli merkitystä, millä pelillä oli vanhin pelihistoria omassa tyylilajissaan. Haastateltavan mukaan muut samanlaiset pelit tuntuivat kokeilemisen jälkeen liian samanlaisilta, joten hän palasi alkuperäisen pelin ääreen, mikä oli antanut ensimmäiseksi hyvän kokemuksen.

”Tuntuuhan se vähän hassulta, kun se on ihan erilainen pelikokemus kuin muut pelit. Se toimii ihan eri tavalla kuin muut pelit. Inventoryt on kömpelöitä ja kaikki mahdollinen on kömpelöä, kuten käveleminenkin, mutta se peli kuitenkin jäi.” –

Haastateltava

Pelintekijöiden ratkaisuilla peliyhteisön parissa oli paljon positiivisia vaikutuksia pelaajien uskollisuuden kannalta. Se että pelit jatkoivat päivittymistään ja palvelivat myös pitempään pelanneita pelaajia, toi haastateltaville arvostusta pelintekijöitä kohtaan. Myös useimmat haastateltava mainitsivat hienona asiana sen, että pelintekijät kuuntelivat aktiivisesti pelaajien toiveita ja antoivat pelaajille valtaa vaikuttaa pelin tekemiseen. Hyvä peliyhtiö oli tällä tavoin aktiivinen peliyhteisön keskuudessa ja antoi hyviä syitä jatkaa pelin tai pelisarjan parissa myös jatkossa. Tällainen toiminta ei ollut kuitenkaan itsestään selvää pelintekijöiden osalta. Kaksi haastateltavaa kertoi, että pelaajien kylmä kohtelu levinneen internetin välityksellä ja sai kyseenlaistamaan pelin ja pelin taustalla olevat pelintekijät.

Yhden haastateltavan mukaan kuvaan peliyhtiöstä vaikutti myös asioiden tapahtumisen nopeus, sillä jotkin peliyhtiöt saattoivat lupailta asioita, mutta toteuttivat asioita hyvin huonosti tai todella pitkällä viiveellä. Kommunikointi peliyhtiön ja peliyhteisön kanssa oli tärkeää, sillä pienetkin eleet, kuten tiedotteet tai ajankohtainen sisältö voivat nostaa tai laskea pelaajien tyytyväisyyttä ratkaisevasti. Esimerkiksi yksi haastateltava oli vakuuttunut hänen suosikkipelinsä pelinkehittäjien sitoutuneisuudesta pelilleen, sillä hän pystyi näkemään heidän pelaavan itse ja

keskustelevan yleisön kanssa aktiivisesti heidän pelistään ja sen uusimmista päivityksistä live-videoiden välityksellä, vaikkakin peli on jo hyvin vanha.

Uskollisuus välittyi haastateltavien kohdalla usealla tavalla. Ensinnäkin siinä haastateltavat palasivat näihin suosikkipeleihin säännöllisin väliajoin, vaikka saattoivat kuluttaa pelejä monipuolisesti. Toisaalta useampi haastateltava saattoi suosio pelkästään juuri näitä omia suosikkipelejään omassa pelaamisessa. Tällöin he tiesivät, mitä he saivat peleiltä ja aikaa ei mennyt hukkaan, sillä uusiin peleihin syventyminen saattoi viedä aikaa, kun taas valmiiksi hyväksi todetun pelin maailmaan pystyi palaamaan tuosta vain.

Toinen tapa jolla pelaajat osoittivat uskollisuutta, oli peleistä suosittelu ja puhuminen muille ihmisille. Lähes aina suosittelu ja puhuminen tapahtuivat omille kavereille, mutta yksi haastateltava kertoi myös suositelleensa peliä kaverien lisäksi omalle isälleen, jonka kanssa pelasi nykyisin tätä omaa suosikkipeliään. Haastateltava myös kertoi saaneensa muitakin kavereita mukaan pelin pariin ja auttaneensa heitä mielellään pelin alkuun. Yksi haastateltavista kertoi tekevänsä ja lisäävänsä oman kaveriporukkinsa pelivideoita internetin videopalveluihin. Toinen haastateltava myös kertoi kokeilleensa live-videoiden lähettämistä internettiin. Useampaa haastateltavaa myös jatkossa kiinnosti kokeilla ja tehdä jotakin suosikkipeleihin liittyvää toimintaa, kuten kenttien tekemistä suosikkipeleihin tai cosplayta eli pukeutumista pelihahmoiksi erilaisissa tapahtumissa.

”Me jaetaan niitä kokemuksia. Siinä on tavallaan sellainen sosiaalinen aspekti, että kun olen saanut pelattua jonkun, niin haluan hypettää tästä. Sitten voidaan vertailla aina, miten toimittiin missäkin tilanteessa, miten ja mitä suorituksia ollaan saavutettu pelissä ja tuommoista. Ehkä se tulee sitten tosielämän kasvokkain keskustelun kautta enemmän se yhteisöllisyys.” – Haastateltava

7.3.2 Maksullinen lisäsisältö

Neljä haastateltavaa olivat joskus käyttäneet rahaa digitaalisten pelien maksullisiin lisäsisältöihin. Kolme heistä oli ostanut mikromaksullista lisäsisältöä peleihin

ja yksi oli ostanut mikromaksullisten ostoksien sijaan vain tarinallisia lisäsisältöjä peleihin. Tarinallisia lisäosia ostaneen haastateltavan mukaan yleensä hän sortui näihin lisätarinoihin, jos peleissä hinta oli kohdallaan ja ne toivat jotain olennaista lisää peleihin. Esimerkiksi jokin pelikokemus jäi kokematta, kuten jonkun keskeisen sivuhahmolla pelaaminen ja se että lisätarinan teema toi erilaisia sävyjä kuten enemmän kauhua pelin maailmaan.

Yksi haastateltava käytti aktiivisesti mobiilipelaamisessa mikromaksuja yleensä 2-5 euroa kerralla, mutta oli huomannut myös käyttäneensä rahaa joskus 100 euron arvosta kuukaudessa. Haastateltava ei kuitenkaan kokenut ikinä rahan käytön riistäytyneen käsistä, vaikkakin seurustelukumppanilta oli saattanut tulla joskus sanomista asiasta. Yleensä se kynnyks, milloin haastateltava käytti mikromaksuja, liittyi tilanteisiin, jossa hänen kärsivällisyytensä loppui pelissä etenemisen odottamiseen tai milloin hän tunsu turhautumista itseään kohtaan siitä, että hän ei onnistunut pelissä. Haastateltava oli käyttänyt joskus myös mikromaksuja pelitasojen aukaisemiseen ja tasojen läpikäymiseen. Tasojen aukaisemisen kynnyksenä on ollut se, että joitakin tasoja ei ole pystynyt pelaamaan ilman oikean rahan käyttämistä. Tason ostamisessa kynnyksenä oli se, että pelissä ei ole päässyt eteenpäin, vaikka haastateltava on tuntenut antaneensa kaikkensa ja ollut jopa monia viikkoja jumissa jossain tasossa.

”Kun mä olin jossain tasossa jumissa, vaikka kuinka kauan, niin kaveri pääsikin sen toisella pelikerralla läpi, niin sitten mä suutuin sille. Sen jälkeen mä sitten maksoin siitä, että sain lisäsiirtoja, ja mäkin pääsin sen läpi.” – Haastateltava

Toinen pelaaja kertoi käyttäneensä rahaa peleihin todella kovan uppoutumisen takia, tai siksi että mikromaksu oli antanut paljon vastinetta peleissä. Hän oli käyttänyt rahaa peleihin enimmillään viiden euron arvosta, mikä oli hänen rajansa mikromaksuihin. Haastateltava kertoi, että jossakin peleissä mikromaksuihin sisältyi myös jännitystä, sillä jossain peleissä oikealla rahalla sai korttipakkoja eli ”booster packejä”, joiden sisältä saattoi löytyä pelin kannalta hyvinkin arvokasta sisältöä tai vaihtoehtoisesti jotain turhaa (DeltaDNA 2017). Kyseinen palkinnon sisältö määräytyy sattuman avulla. Yleensä korttipakoista saatavat palkinnot olivat kuitenkin pettymyksiä, jos niihin latasi isoja odotuksia. Muihin palkintoihin joista hän tiesi etukäteen saamansa sisällön, haastateltava oli ollut tyytyväinen.

Toinen haastateltava oli samoilla linjoilla niistä ostoista, jotka hän tiesi etukäteen. Hänen mukaansa ne eivät olleet koskaan pettymyksiä, jos ne olivat sopivan hintaisia. Muutama tai kymmenen käytettyä euroa ei ole iso kynnyks, sillä pelaaminen on hänelle harrastustoimintaa. Mikromaksut olivat hänen mukaansa hyviä peleissä, jos niistä ei ollut suurempaa haittaa tai hyötyä kenellekään, mutta niillä oli myös helppo pilata peli, jos toiset pelaajat saivat liikaa hyötyä rahalla. Tämä toi myös turhautumista pelaajassa, joka ei halunnut käyttää mikromaksuja, vaikka olikin harkinnut niitä. Hänen mukaansa harvoin mikromaksuista saatu hyöty oli linjassaan sen hinnan kanssa.

”Mikromaksut sopivat peleihin, jos ne ovat järkeviä. Ei niistä ole silloin kenellekään haittaa eikä hyötyä. Sellaisissa peleissä, jossa niillä on hirveästi hyötyä, ne ovat sellaisia, jotka pilaavat pelin.” – Haastateltava

7.3.3 Sosiaalisessa mediassa jakaminen

Useimmille haastateltaville oli kynnyks jakaa sisältöä peleistä sosiaalisessa mediassa, mutta myös löytyi niitä, jotka olivat niin tehneet tai voisivat niin tehdä. Useampi haastateltava ajatteli, että yleisesti ihmisiä ei kiinnostanut nähdä sosiaalisessa mediassa pelikutsuja tai ilmoituksia. Toisaalta suurin osa heidän sosiaalisen median kavereistaan ei ymmärtäisi paljon mitään niistä peleistä, niin miksi sitten vaivautuisi sinne laittamaan mitään. Eräs haastateltava oli huomannut pelien tarjoavan entistä enemmän mahdollisuuksia jakaa saavutuksiaan sosiaalisissa medioissa, joka tuntui hieman väkinäiseltä, koska hän ei halunnut sekoittaa liikaa omaa pelaamistaan sosiaalisen median maailmaan.

Toinen haastateltava oli samaa mieltä, että oli hyvä pitää oikea maailma ja pelimaailma erossa toisistaan ja mahdollisuus jakamiseen omaehtoisena. Yhden haastateltavan mielestä kaikkien ihmisten ei muutenkaan tarvitsisi tietää enempää hänen pelaamisestaan, sillä useimmat hänen kavereistaan, jotka eivät koskaan pelanneet pelejä, lähinnä vitsailivat hänen pelaamastaan pelistä, koska se ei edustanut perinteisempää tapaa pelata. Useimmilla ei ollut kuitenkaan mitään

suurempia esteitä sosiaaliseen mediaan päivityksen tekemisestä peleistä. Lähinnä kynnys oli oman mielenkiinnon varassa ja siitä mitä haastateltavat ajattelivat muita ihmisiä kiinnostavan. Peleissä päivittämisen kynnyksenä yksi haastateltava piti sitä, että pelistä saatu kokemus oli äärimmäisen vahva tai ainutlaatuisen.

”Jos on oikeasti hyvä peli, niin voisin siitä päivityksen laittaa. ”Ei hitto, että oli hyvä peli, kannattaa pelata, jos kiinnostaa.” Lähinnä sellaisesta pelistä mikä on ollut hyvin positiivinen yllätys, johon on vähän korkeampi kynnys tai miltä ei itse odottanut mitään.” – Haastateltava

8 Haastattelun tulosten johtopäätökset

8.1 Digitaalisen pelaamisen muuttuminen

8.1.1 Digitaalisen pelaamisen keskeisimmät muutokset

Verrattaessa nykypäivää ja haastateltavien lapsuutta, eli 1990 alusta 2000 luvun alkuun, digitaaliset pelit ja pelaaminen ovat muuttuneet valtavasti. Suurimmaksi yksittäiseksi muutokseksi haastattelujen perusteella voidaan nostaa internetin kehittymisen ja yleistymisen. Pari kymmentä vuotta sitten internet ei ollut välttämättä jokapäiväinen osa kaikkien perheiden elämää. Nykyisin internet kulkee sinne, minne kukakin menee mobiililaitteiden mukana, joka mahdollistaa digitaalisten pelien ostamisen ja pelaamisen, milloin ja missä vain, yksin tai yhdessä muiden pelaajien kanssa ympäri maailmaa. Vanhemmat käyttävät yhä useammin jo ennen lapsen syntymää näitä internettiä hyödyntäviä laitteita, jonka kautta ensimmäiset askeleet pelaamiselle saattavat tulla jo hyvin nuorena. Lapset kasvavat yhä syvemmin kiinni tähän pelikulttuuriin.

Tämän lisäksi haastattelut nostivat esille monia muita keskeisiä muutoksia pelaamisessa, jotka pystyttiin ryhmittelemään haastattelumateriaalista. Näitä olivat esi-

merkiksi pelaamisen valtavirtaistuminen, asenteet pelaamisen ympärillä, teknologian kehittyminen, pelimekaniikan muuttuminen, pelaajan ja pelintekijän keskeisempi suhde, pelien vahvempi yhteisöllisyys ja sosiaalisuus ja pelien parempi mukautuvuus pelaajan tunnetarpeisiin. Voidaan sanoa, että pelaaminen kokenut hyvin syviä muutoksia. Pelaaminen ei ole enää vain pelaamista, vaan siitä on tullut hyvin monitahoinen termi yhtenä osana haastateltavien ja monen muun ihmisen arkielämää ja identiteettiä.

8.1.2 Pelaamisen yleistyminen ja asenteiden muuttuminen

Haastateltavilta kysyttäessä suoraan pelaamisen ja pelien muutoksesta, niin siitä nousi esiin jo hyvin moni keskeinen asia pelaamisen muuttumisesta. Ylipäättään haastateltavat tuntuivat olevan hyvin tietoisia monista ympärillään tapahtuneista muutoksista. He kertoivat muun muassa, että kaikille löytyi nykypäivänä jotakin pelattavaa ja kaikilla oli mahdollisuus pelaamiseen ilman kalliita laitteita tai pelejä, sillä jokaisen mukana kulki vähintään älypuhelin ja pelit pystyivät olemaan maksuttomia. Myös pelilaitteiden sekä pelien valikoimat olivat kasvaneet huomattavasti haastateltavien lapsuudesta. Pelien grafiikat olivat myös parantuneet ja tarinat olivat kasvaneet hyvin elokuvamaisiksi.

Yhteisöllisyys kerrottiin myös syventyneen yhä enemmän katseluviihteen puolelle ja pelien muuttuneen enemmän palveluksi. Myös asenteiden huomattiin muuttuneen, sillä pelejä ei tehdä enää vain lapsille ja nuorille. Tämän lisäksi digitaaliset pelit ovat isompi osa populaarikulttuuria ja enemmän valtavirtaa kuin ikinä. Isoimman budjetin pelit tehdäänkin aikuisille nuorten sijaan, mutta toisaalta pitkäkestoiset pelisarjat saattavat helpottaa isomman kohdeyleisön toivossa myös lapsille suunnatuksi. Kaksi haastateltavaa koki peli-ilmiön olevan puheessa ja asemaltaan hyvin lähellä elokuvia nykypäivänä. Enää ei pidetä kovinkaan outona aikuista ihmistä, joka pelaa ja keskustelee uusimmista digitaalisista peleistä, erityisesti puhuttaessa suuremmista pelikokonaisuuksista.

Kuitenkin haastateltavien vastauksista omaa pelaamistaan koskien pystyi päätelemään, että asenteet saattoivat olla hieman erilaisia siitä, millaiset digitaaliset pelit luokiteltiin aidoiksi peleiksi. Perinteisimmillä pelilaitteilla pelaavat pelaajat

saattoivat pitää yleisesti mobiilipelaamista ei niin aitoina pelikokemuksina, koska pelit toimivat mobiililaitteilla, jotka eivät olleet tehtyjä ensisijaisesti pelaamistarkoituksiin ja usein olivat perinteisempiin peleihin nähden yksinkertaisempia. Pelaaminen on muuttunut lyhyessä ajassa niin paljon, että pelaamisen ja pelaajan käsitystä on vaikeampi hahmottaa. Toiset puhuvat perinteiden nimeen, mutta toiset ovat avoimempia pelaamisen muutokselle. Mobiilipelit eivät ole saaneet näin vielä täyttä tukeaan peliyhteisöltä.

Internet on siirtänyt digitaalisten pelien jakelun internetiä käyttäviin pelilaitteisiin ja tuonut digitaaliset pelit entistä enemmän esille eri puolilla internetiä. Haastateltavat olivat huomanneet uusien pelien löytämisen helpottuneen huomattavasti. Internet, televisiot ja muut mediat toivat tiedostettuna ja tiedostomana informaatiota uusista digitaalisista peleistä. Markkinointi oli laajentunut paljon ja erityisesti internetissä kohdatut pelivideot saivat haastateltavien mielenkiinnon heräämään ja ostamaan uusia pelejä. Vaikka haastateltavien mielestä kavereiden suositukset olivat tärkeitä, niin nykyisin ei tarvinnut ostaa enää pelejä tietämättä kyseisestä pelistä mitään. Internetistä löytyi tieto miksi kyseinen peli kannattaisi ostaa tai miksi ei, sillä hyvät ja huonot asiat peleistä leviävät todella nopeasti internetissä.

8.1.3 Toimintamallien ja pelimekaniikan muuttuminen

Internetin tuomat mahdollisuudet ovat uudistaneet pelialan toimintamalleja. Haastateltavat huomasivat peliyhtiöiden entistä enemmän palvelevan pelaajia ja muuttaneen pelien julkaisua siihen suuntaan, että pelaajat pysyisivät pidempään digitaalisen pelin parissa. Digitaaliset pelit voivat tarjota nykyään pelin julkaisun jälkeen erilaisia päivityksiä, erikois sisältöä ja viestejä, jotka vahvistivat haastateltavien ja pelien suhdetta. Parhaiten toimivat peliyhtykset tuntuivat eläviltä, antoivat vaikutusmahdollisuuksia pelaajille ja osoittivat omalla intohimolla digitaalisia pelejä kohtaan omaa sitoutumistaan omaan peliinsä. Toisaalta luottamukseen haastateltavan ja suosikkipelin välillä saattoi laskea välinpitämättömyys pelaajien toiveita kohtaan, päivitysten hidas toteuttaminen, kohdeyleisön muuttaminen, maksullisten pelaajien liiallinen suosiminen tai tekijätiimin vaihtuminen. Internetin

tulo vahvemmin pelaamisen ympärille on siis tuonut entistä merkittävämmäksi pelaajien ja pelintekijöiden suhdetta.

Pelaamisen muuttuminen enemmän palveluksi on laittanut haastateltavat miettimään enemmän kysymyksiä, mitä haastateltavat haluavat digitaalisilta peleiltä ja mitä he ovat valmiita maksamaan peleistä. Näin erilaiset pelaajatyyppin omaavat haastateltavat päätyivät erilaisten pelien ääreen omien mieltymystensä vuoksi, mutta myös pelilaitteet saattoivat määrätä, millaisten pelien ääreen haastateltavat useimmiten päätyivät. Esimerkiksi kaikkein tarinallisimpia pelejä oli vaikeampi kokea pelkästään älypuhelimien kautta tai autopelejä oli hankalampi pelata näppäimistöllä. Nykyisin seuraavaa peliä valitessa on ensinnäkin tehtävä valinta joko maksuttomien tai maksullisten pelien väliltä. Toisille haastateltaville oli suurempi kynnys ostaa peli, kun toisille oli suurempi kynnys häiritä pelikokemusta maksullisilla ominaisuuksilla. Kuitenkin maksuttomuus antoi pienemmän kynnyksen kokeilla ja vaihtaa peliä.

Nykyisin myöskään ostettu pelit eivät olleet välttämättä enää tae ehjistä pelikokemuksesta, sillä täysihintaiset pelit voivat sisältää mikromaksuja tai niitä voidaan myydä keskeneräisinä eli early access -peleinä, jotka takaavat pelin kehittämisen tulovirtojen tulemisen ennen pelin täyttä julkaisua (Steam 2017b). Täysin puhdasta pelikokemus saattoi olla useamman mutkan takana tai sen suhteen piti tehdä kompromisseja, jos haastateltava halusi kokea jonkun tietyn pelin tarjoaman kokemuksen. Yleisesti kuitenkin haastateltavien asenteet tuntuivat olevan sen kannalla, että mikromaksut ovat hyväksyttäviä, jos ne eivät edusta pay-to-win -mekaniikkaa, eli sitä että pelissä menestyminen ostetaan rahalla ja muut pelaajat kärsivät siitä (Grosso 2016).

Maksuttomien digitaalisten pelien lisääntyminen markkinoilla on lisännyt myös haastateltavien rahan käyttöä pelin sisäisiin maksuihin. Kyseessä on yleensä pieniä 5-10 euron kertamääriä, mutta ne voivat kertyä myös suuremmiksi eriksi pitkällä tähtäimellä. Pelaamisen voi kokea harrasteena, joten pelaamiseen kuluttaminen ei ole välttämättä iso kynnys, sillä muihinkin harrastuksiin kului rahaa. Toisaalta toiset haastateltavat saattoivat kokea rahan arvon ja hyödyn eri tavalla. Kuitenkin jos verrataan parin kymmenen vuoden takaiseen pelien kuluttamiseen,

niin silloin 100 euroa oli iso raha yhteen peliin, sillä silloin pelaamista usein maksettiin vain kerran. Silloin rahalla saatiin nautintoa pelikokonaisuudesta, kun nyt nautinto koostui yksittäisten halujen tyydyttämisestä digitaalisissa peleissä, johon haastateltavat olivat saaneet vahvan uppoutumisen kokemuksen. Haastateltavat saivat mikromaksuilla esimerkiksi oman hahmon yksilöllisemmäksi tekeviä esi-
neitä, mahdollisuuksia palkintoarvoilla saada pelaamista hyödyttäviä rikkauksia, syventää pelikokemusta uusien pelattavien maailmojen tai tarinoiden muodossa, saada helpommin onnistumisen tunteita tai keinoja nopeuttaa pelissä etene-
mistä.

Nykypäivän maksuttomat pelit näin rakentavat mekaniikallaan keinotekoisia tarpeita tai pettymyksiä, johon hetkellisesti heikko tai haavoittuva pelaaja voi sortua ja käyttämään rahaa peittääkseen nämä negatiiviset tunteensa. Tämän kautta haastateltavat saivat hetkellistä mielihyvää ennen kuin kokivat seuraavan kerran samanlaisen tunteen. Pelissä menestymiseen liitettynä kyseessä saattoi olla itsensä pettämisistä omien taitojensa suhteen. Onnistumisen ja ärsyyntymisen tunteita pystyttiin käyttämään hyväksi myös maksuttomissa palkinnoissa, kuten esimerkiksi pelien jälkeisissä pelien huippuhetkiin keskittyvissä videoissa tai tilastoissa, joissa hetkellinen omasta suorituksesta saatu kunnia tai pettymys pystyi nostamaan pelaamiseen intoa ja pidentää pelaamista. Tätä kautta voidaan nostaa omaa suoritusta enemmän alustalle ja hyödyntää erilaisten pelaajien erilaisia ominaisuuksia peleissä. Esimerkiksi antamalla mahdollisuus jakaa oma ainutlaatuinen hetkensä onnistumisessa sosiaalisessa mediassa.

Kuluttamisen huomattiin myös kasvaneen haastateltavien keskuudessa pelilaitteissa. Vaativimpia pelejä varten pelaajien piti olla heräillä ja päivittää omia laitteitaan koko ajan parempia pelikokemuksia varten. Muuten pelikokemusta saattoi häiritä se, että pelit eivät toimineet niin kuin niin kuului. Tämä näkyi aktiivisimpien pelaajien kohdalla enemmän ja ei niin aktiivisten kohdalla hieman vähemmän, mutta kuitenkin riippuen myös pelilaitteista.

Digitaaliset pelit suunnitellaan nykyisin, niin että ne vievät entistä enemmän aikaa elämästä. Pienen hetken sijasta pelaamiseen vierähtää useita tunteja. Toisille haastateltaville se oli paljon ja toisille ei mitään. Yleensä pelaamisen määrä

haastateltavan nykyinen elämäntilanne, tietoisuus tai muusta yhteisöstä saamansa normit pelaamista kohtaan. Yleensä kiireisimmät ja tietoisimmat haastateltavat omaa pelaamistaan kohtaan pitivät omaa pelaamistaan palkintona, joka toteutuu valikoitujen ja tiettyjä suosikkipelejä pelaamalla. Kiireettömämpi tai päämäärättömämpi elämäntilanne aiheutti taas suurempia määriä pelaamista, jonka seurauksena peleistä saatavan nautinnon määrä saattoi vähetä ja suosikkipeleihin saattoi kyllästyä. Myös muusta peliyhteisöstä saamat vaikutteet ja normit saattoivat muuttaa käsitystä pelaamisen suhteen ja näin kasvattaa pelaamisen määrää. Omaa pelaamista tulisi kaikkien itse pohtia, mikä on likaa ja mikä on sopivasti, sillä vähemmästäkin pelaamisesta voi saada enemmän vastinetta.

8.1.4 Yhteisöllisyyden ja sosiaalisen pelaamisen muuttuminen

Sosiaalisuus pelaamisessa on aivan toista luokkaa kuin pari kymmentä vuotta sitten. Haastateltavat yhä enemmän hyödyntävät internettiä hyödyntäviä pelien sosiaalisia palveluja. Sosiaalinen pelaaminen oli ennen lähinnä kaverien kanssa pelaamista samassa huoneessa, kun taas nykypäivänä verkkopeleissä pelaaja voi olla yksi miljoonista pelaajista, jotka liikkuvat samanaikaisesti pelin moninpeli ympäristössä, tai vaihtoehtoisesti lähtemistä ulos kavereiden kanssa kännykkäkourassa. Haastateltavat huomasivat, että nykyisin pelien yhteisöllisyydestä ei voinut enää täysin välttyä, pelasipa pelaaja yksin tai kavereiden kanssa. Isoimmat muutokset ovat tapahtuneet internetin ja uuden teknologian tuomien muutosten sekä pelaamisen valtavan yleistymisen myötä. Monesti ilman aktiivista pelaajakuntaa, peli oli vain pelkkä tyhjä kuori, sillä ilman pelaajakuntaa hyväkin peli pystyi menettämään merkityksensä. Kaksi haastateltavaa kertoi esimerkiksi pelaamisen ainoastaan tietokoneita vastaan vievän todella paljon pelikokemuksesta. Kun tietokonepelaajat olivat kylmiä ja laskelmoituja, niin taas oikeat pelaajat toivat aidompia hetkiä ja enemmän mielihyvän tunteita voittamisesta ja yhteistyöstä. Digitaaliset pelit ja pelikokemus usein muodostuivat vasta haastateltavan omakohtaisten kokemusten kautta, johon vaikutti vahvasti peleistä saatava vastus ja vuorovaikutus.

Pelaamisen vahva yhteisöllisyys tuli tarpeesta jakaa kokemuksia ja asioita, joita pelit ovat täynnä. Jossain tapauksessa se voi tulla sosiaalisesta paineesta, kuten yhdellä haastateltavalle Pokemon GO:n suosion aikaan tai se voi tulla vahvasta halusta, kuten toisella haastateltavalla kuka teki pelivideoita kaveriporukansa iloksi. Yhteisöllisyyden merkitys korostui silloin, kun pelit olivat ajankohtaisia joko oman kaveripiirin tai kaikkien pelaajien kesken. Suuremmassa kuvassa ilmiöt ovat melko nopeasti ohi meneviä, mutta tiiviin kaveriporukan kanssa ne voivat kestää pitkän aikaa. Hyvä peli voi tuntua näin huonolta, jos sen kokee yksin, mutta kaveriporukansa kanssa se voi tuntua monin verroin paremmalta. Pelaamisesta on tullut yhä vahvempi aktiviteetin muoto, joka sai kaveriporukan entistä enemmän yhteen siinä missä toisille esimerkiksi joku joukkueharrastus.

Internetin tulon myötä digitaaliset pelit ja niiden yhteisöt ovat madaltaneet haastateltavien kynnystä tutustua ihmisiin ja löytää sitä kautta uusia pelikavereita ja keskusteluseuraa. Esimerkiksi kaksi haastateltavaa oli saanut peliyhteisöjen kautta päivittäistä peli- ja jutteluseuraa ihmisistä, joita ei ollut koskaan tavannut oikeassa elämässä, mutta jotka tulivat sitten pelien kautta tutuiksi ja kavereiksi. Näissä yhteisöissä iällä ja taustalla ei ollut merkitystä, vaan kaikki pystyivät toimimaan yhtä lailla peliyhteisöjen jäseninä, jos vain omaavat samanlaisen innon kyseisen pelin pelaamiseen. Pelaaminen yhdistää tällä tavoin aivan uudella tavalla nykypäivänä. Yhteisön jäsenenä oleminen oli antanut haastateltaville monenlaisia merkityksiä, kuten hauskanpitoa, turvaa ja yhteenkuuluvuuden tunnetta. Eräälle haastateltavalle peliyhteisöt olivat tuoneet myös vastuuta ja vallan tunteita. Pelaamisesta on tullut osa usean haastateltavan arkea ja identiteettiä, johon palataan pelikavereiden ja yhteisöjen tehtävien vuoksi päivittäin.

Erään haastateltavan kautta pystyi myös huomaamaan, että digitaalisten pelien yhteisöt pystyivät näkymään myös negatiivisessa mielessä. Erityisesti kilpailullisissa peleissä peliyhteisöt saattoivat olla ilkeitä uusille pelaajille. Liian yksinkertaiset kysymykset tai huonot tulokset ammattipelaajien keskuudessa saattoivat aiheuttaa happamuutta pitempään pelanneille pelaajille ja näin etäännyttää uuden pelaajan pelien äärestä. Yhteisöllisyys onneksi auttoi toisaalta myös tässä ongelmassa, sillä pelien ympärille tehtyjen yhteisöllisten sivustojen, foorumien ja

pelivideoiden neuvot voivat olla haastavissa peleissä todella tärkeä tuki, että pelaaja pääsee yli aloittamisvaiheen ja sisälle peliyhteisöön.

Pelaamisen kautta tuleva yhteisöllisyys on tullut myös muilla tavoilla tärkeäksi osaksi pelaamista. Haastateltavilla on nykypäivänä entistä laajempi mahdollisuus seurata pelialan uutisia, tapahtumia ja pelien kehittymistä. Kenenkään ei tarvitse enää yksin intoilla pelaamisestaan, sillä internet on täynnä sivustoja, jossa haastateltavat voivat jakaa tai syventää pelikokemuksiaan. Useimmat haastateltavista katsoivat sosiaalisen median videoistopalvelujen Twitchin ja YouTuben kautta pelivideoita. Pelaaminen yhä suuremmissa osin tullut katseluviihteeksi ja tuonut pelaamisesta kiinnostuneiden henkilöiden keskuuteen lähes urheilijoihin tai muusikoihin verrattavia tähtiä, jotka ovat lajinsa ammattilaisia tai sitten ovat suosittuja pelivideoiden lähettäjiä, joihin saattoi myös törmätä oman pelaamisen parissa. Viihteellisimpänä asiana näissä nähtiin haastattelijoiden mukaan niiden reaaliaikaisuus, ainutkertaisuus ja erilaiset persoonat lähettäjien takana. Yhteisöllisyys pelaamisesta tuli myös ilman pelilaitteita ja internetiä. Peleistä keskustellaan kasvotusten ja pelaamisen ympärille on tullut tapahtumia ja ilmiöitä, jotka kokoavat pelaajia ja antavat heille mahdollisuuden puhua mielenkiinnonkohteistaan. Pelaaminen ei ole enää vain pelaamista, sillä pelaamisen yhteisöllisyyden juuret ulottuvat niin laajalle.

Pelien kasvavan yhteisöllisyys näkyi myös välillä taakkana, jos nauttii tarinallisista peleistä. Eräs haastateltava joutui esimerkiksi välttelemään juonipaljastuksia uusimpien tarinallisten pelien tulon myötä, koska ei kerennyt pelata pelejä tarpeeksi nopeasti ennen kuin internet oli täynnä paljastuksia niistä. Heti kuitenkin pelin pelaamisen jälkeen sama haastateltava otti kaiken irti pelin yhteisöllisistä sivuista ja keskustelufoorumeista. Nykypäivän pelaamisen yhteisöllisyydestä on tullut näin yksilöllistä, jota kukin voi toteuttaa omalla tavallaan.

8.1.5 Henkilökohtaisempaan pelaamiseen liittyvät muutokset

Pelaamisen muuttuminen oli laittanut haastateltavat miettimään suhdettaan virtuaalimaailman ja oikean maailman välillä. Haastateltavat pitivät digitaalisissa pe-

leissä tapaamiaan kavereita lähinnä pelikavereina, jotka voisivat tulla oikeiksi kavereiksi ajan kanssa ja vasta oikeasti tavattaessa. Oikean maailman kavereilla ja pelikavereilla lähtökohtaisesti oli selvä ero, kuten myös pelikaverin ja sosiaalisessa mediassa tavatun henkilön. Oikean elämän suhteet olivat monipuolisempia kuin internetissä tavattujen ihmisten. Digitaalisissa peleissä tavattujen henkilöiden ero sosiaalisessa mediassa tavattuihin oli taas mielenkiinnon kohteissa, sillä itsellä ja pelissä saadulla kaverilla oli jo lähtökohtaisesti jotakin yhteistä, kuten tässä tapauksessa vahva kiinnostus peliin, missä tapaaminen tapahtui. Yhdelle haastateltaville oikean maailman ja pelimaailman rajat olivat tiukemmat, sillä yhteys toisiin pelaajiin tuli lähes poikkeuksetta oikeiden elämän kavereiden kautta. Haastateltavat olivat ylipäättään melko varautuneita ja harkitsevia internetissä käymistään vuorovaikutuksista. Suhteet siellä rakentuivat ajan kanssa.

Virtuaalimaailmassa haastateltavat pystyivät olemaan peleissä käyttäytymisen kannalta vapautuneempia. Siellä he pystyivät ottamaan tauon oikeasta elämästä ja olemaan siellä sellaisia kuin halusivat tai olla osa jotakin mikä vain tarjotaan viihteenä eteen. Digitaaliset pelit voivat olla näin eräänlaisia olohuoneen tai oman elämän jatkeita, joihin voitiin mennä esimerkiksi töiden jälkeen rentoutumaan ja ottamaan taukoa normielämästä. Suurimmalle haastateltavista oli kynnys sekoittaa liiaksi pelit ja sosiaalinen media. Haastateltavat halusivat puhua peleistään lähinnä hyvien kaverien tai peleistä oikeasti kiinnostuneiden ihmisten kesken.

Pelaaminen on muuttunut siihen, että pelit tarjoavat nykyisin entistä monipuolisemmin mahdollisuuden jokaisen ottaa niistä omanlaisensa elämyksensä, sillä ne vetoavat pelaajien tunteisiin ja niillä on tarjottavana sellaisia tunnetarpeita, mitä milloinkin kukin haluaa. Siellä haastateltavat pystyivät vaihtelun vuoksi muuttamaan hahmoaan, käyttäytymistään ja pelikokemustaan eri pelikerroilla. Peleissä pelaaja ei ole välttämättä sidoksissa kenenkään pelimaailmassa ja suurempia rajoja ei ole, joka on hyvin rentouttavaa. Tämä erosi paljon sosiaalisesta mediasta, sillä sosiaalisessa media haastateltavat olivat enemmän yhteydessä oikeaan elämään ja läheistä kaveripiiriä suurempaan yhteisöön, joka taas saattoi tuoda enemmän sosiaalisia rajoitteita ja velvollisuuksia, joka taas vei ajatukset pois upean tuntuisesta uppoutumisesta maailmaan, jossa kaikki oli mahdollista.

8.2 Vahvimmat elämykset digitaalisissa peleissä

8.2.1 Elämyksien muuttuminen

Haastatteluista pystyi näkemään, että osa peleistä saatavista elämyksistä pelaamisen muutoksista huolimatta oli pysynyt hyvin muuttumattomina ja osa peleistä saatavista elämyksistä oli kokenut suuria muutoksia ajan mittaan. Tällaisia hyvin vähän muuttumattomia kokemuksia olivat kokemusperäinen oppiminen, haaste, tavoitteet ja uppoutuminen. Näitä elämyksiä voidaan havaita aivan ensimmäisistä peleistä tämän päivän digitaalisiin peleihin.

Muut elämykset jotka ovat ajan myötä kokeneet muutoksia vahvistavat pelielämystä ja tekevät siitä monimuotoisemman. Näitä elämyksiä olivat palkitsevuus, sosiaalisuus, vaikuttaminen, muokattavuus, kohdentaminen, kilpailullisuus, ajan-kohtaisuus ja pelien ohessa tuleva yhteisöllisyys. Näiden elämysten muutosta voidaan avata haastateltavilta saatujen aikaisempien huomioiden kautta. Palkitsevuus on muuttunut vuosien aikana lähinnä pelin sisäisten maksuista saavien palkintojen myötä, sekä kilpailullisuudesta ja yhteisöllisyydestä saatavien onnistumisen tunteiden kautta. Sosiaalisuudessa nähtävä muutos on peleissä olevat yhteisöt ja internetissä kohdatut oikeat ihmiset ympäri maailmaa.

Vaikuttaminen on tuonut peleihin entistä enemmän elokuvamaisempia vuorovai-
kutteisia tarinoita, jotka voivat päättyä usealla eri tavalla pelaajan päätösten
kautta. Muokattavuus on tuonut peleihin enemmän persoonallisuutta. Pelaajat
pystyvät olemaan entistä paremmin sellaisia kuin halusivat peleissä. Kohdenta-
minen laajentanut pelien kohderyhmää, sekä vienyt joidenkin pelien uppoutumis-
kokemusta entistä syvemmälle tekemällä peleistä entistä realistisimpia. Kilpailul-
lisuus on muuttunut laajemmaksi internetin ja pelaajien kasvavien pelaajamää-
rien myötä. Siitä on tullut myös yhteisöllisempää erilaisten peliporukoiden ja -yh-
teisöjen vaikutuksesta. Pelien ohessa oleva yhteisöllisyys kasvanut esimerkiksi
sosiaalisten medioiden, internetsivustojen ja videopalvelujen kautta.

8.2.2 Elämyksien kautta löydetyt kategoriat

Kaikki tässä opinnäytetyössä mainitut pelien elämykset lisäsivät motivaatiota digitaalisten pelien pelaamiseen. Toiset enemmän ja toiset vähemmän riippuen täysin pelaajasta. Selkeimmiksi motivaatiota nostaviksi elämyksiksi nousivat peleissä kokemusperäinen oppiminen, uppoutuminen, haaste ja yhteisöllisyys. Näistä kolme ensimmäistä kuuluivat hyvin vähän muuttumattomiin elämyksiin, kun taas yhteisöllisyys oli kokenut paljon muutoksia vuosien aikana.

Tuloksista pystyi huomaamaan, että monet elämykset ilmenivät päällekkäin ja antoivat näin samanaikaisesti ja monenkirjavasti erilaisia elämyksiä, jonka kautta haastateltavat jäivät kiinni pelien pariin. Haastatteluiden perusteella näistä motivaatiota lisäävistä elämyksistä pystyin kokoamaan kahdeksan erilaista elämyskategoriaa tai elämystyyppiä, jotka osoittavat millaiset elämykset videopeleissä ovat niitä vahvimpia ja jotka aiheuttavat eniten riippuvaisuutta. Elämyskategorioiden avulla pystyin myös määrittelemään, millaisia pelin sisäisiä palveluita niiden yhteydessä pystyttiin hyödyntämään.

8.2.3 Itsensä ylittämisen elämys

Vahvimpana elämystyyppinä toimi itsensä ylittämisen elämys, joka syntyi kokemusperäisen oppimisen tunteesta rinnastettuna uppoutumiseen, haasteeseen, tavoitteisiin ja henkisiin palkintoihin. Tässä yhdistyi siis kaikki aikaisemmin mainitut muuttumattomat elämykset ja henkiset palkinnot, jotka tuottivat yhdessä haastateltaville pelin pelaamisesta itsestään henkisiä palkintoja pelin hallitsemisesta ja itsensä ylittämisestä. Tästä saatavaa tunnetilaa voidaan myös nimittää flow-tilaksi. Siinä itse pelaaminen tuotti nautintoa siitä, että haastateltava pystyi keskittymään ja uppoutumaan siihen hetkeen, jossa peli antoi jatkuvasti syytä haastateltavan ylittää hieman itsensä ja tavoittaa päämääriään haasteen lisääntyessä. Aika kului kuin siivillä ja oikea maailma voi unohtua hetkeksi. Tämä tuottaa pienen paon tai rentoutumishetken oikeasta elämästä ja arjen kiireistä.

Itsensä ylittäminen on pohjana kaikille onnistuneille peleille, sillä esimerkiksi tarinallisetkaan pelit eivät saa samanlaista uppoutumiskokemusta, jossa niissä ei ole pelaajan näkökulmasta haastetta tai oppimista. Maksullisia ominaisuuksina tästä elämystyypissä pystyi olemaan kaikki peliaikaa pidentävät elämykset, kuten uudet maailmat, tarinat tai ajalliset asiat, jotka eivät kuitenkaan häirinneet itse pelaamisen kokemusta.

8.2.4 Saavuttamisen elämys

Vahva tunnetila syntyi peleissä saavuttamisesta, joka syntyi erityisesti ajankohtauuden, tavoitteiden, yhteisöllisyyden, palkitsevuuden ja uppoutumisen elämyksistä. Nämä motivaatio lisäävät tekijät saattoivat ajaa haastateltavan suorittamaan pelien tehtäviä tai erikoistapahtumien palkintoja ja tavoitteita harvinaisen kovalla intensiteetillä. Palkinnot jotka hävisivät saatavista tietyssä aikarajassa, mutta mitkä olivat mahdollista saavuttaa kovalla työllä ja päämäärällä, voivat saada haastateltavan ponnistelemaan entistä kovemmin.

Toisaalta myös tehtävät, jotka tulivat esille pitkän odottamisen tai työn jälkeen, pystyivät saamaan aikaan samanlaisia tunteita, sillä ne edistivät pelissä etene mistä. Yhteisöllisyys taustalla toi kaikelle merkityksen, että nyt oli tapahtumassa jotakin erikoista tai sellaista jota kannattaa tavoitella. Nämä pelit sisälsivät useimmiten maksullista lisäsisältöä, jotka liittyivät usein aikarajoihin tai suorittamisen tehon kasvattamiseen. Yksi haastateltava erityisesti vältteli saavuttamiseen liittyviä pelikokemuksia, sillä hän tiedosti niiden vaativan hyvin paljon sitoutumista ja niihin jäi erittäin helposti koukkuun.

8.2.5 Kilpailullisuuden elämys

Kilpailulliset pelit antavat vahvoja elämyksiä useille haastateltaville, jotka ovat olivat erityisesti kilpailuhenkisiä. Näissä peleissä yhdistyi monia elämyksiä, kuten sosiaalinen aspekti yhteistyön ja kilpailullisuuden muodossa, haaste, palkitse-

vuus, tavoitteellisuus, kokemusperäinen oppiminen ja uppoutuminen. Näissä peleissä pystyi nauttimaan myös sosiaalisuudesta ja ajankohtaisuudessa, sillä monet kilpailulliset pelit sisältävät ajankohtaisia tapahtumia ja peliporukoiden kokoamista. Peliporukoiden kautta kilpailemisessa myös oppi paljon laajemmin pelin yksityiskohtia ja myös ryhmässä työskentelyä, joka toi inspiraatiota oppimiseen.

Oikeita ihmisiä vastaan kilpaillessa haastateltavat pystyivät vertamaan entistä paremmin omia taitojaan ja kehittymään paremmaksi pelaajaksi. Kilpailullisuudessa korostui myös eniten pelien negatiiviset elämykset, kuten frustraatiosta syntyvä aggressiivinen käytös ja ylimielinen käyttäytyminen uusille pelaajille peliyhteisöissä. Maksullisuus yleensä näkyi kilpailullisissa peleissä pelien sisäisissä kosmeettisissa asioissa, sillä pelaajien lähtökohtien muuttaminen kilpailullisissa peleissä oli yleensä vain negatiivinen asia. Se korosti menestymisen ostettavuutta, joka saa lähes poikkeuksetta negatiivista palautetta peliyhteisöissä, kuten myös haastateltavien keskuudessa.

8.2.6 Uppoutumisen elämys

Tarinalliset pelit synnyttivät omanlaisia elämyksiä, jotka ottivat piirteitä vaikuttamisesta ja uppoutumisesta. Parhaimmassa tapauksessa haastateltava koki olevansa pelin hahmo ja tunsii ajattelevansa kuin hän. Peli loi näin voimakkaan tunnesiteen pelihahmoon, jonka kautta haastateltavat pystyivät kokemaan uskomattomia tarinoita ja maailmoja, joita ei muuten todennäköisesti tapahtuisi tai ei pystyisi tapahtumaan oikeassa elämässä. Yhteisöllisyydellä pystyttiin tuomaan omien ratkaisujen vertaamiseen sosiaalisia aspekteja internetissä tai kasvokkain.

Vaikuttaminen ja uppoutuminen loivat pohjan myös avoimen maailman seikkailuille, missä haastateltavat pystyivät tekemään ihan mitä tahansa ja päättämään, minne mennä. Tällaiset elämykset tulivat todellisuuspaosta. Elämystä pystyttiin myös vahvistamaan kohdentamisella ja tekemään uppoutumisen kokemuksesta entistä syvempi pelien realistisuuden kautta, kuten sotapelissä aidoilla aseilla, niiden toimivuudella tai yleisellä tunnelmalla. Maksulliset elementit olivat tässä

elämystyypissä useimmiten tarinaa syventäviä lisäosia, jolloin maksumuurit eivät häirinneet pelikokemusta suurimman uppoutumisen aikana.

8.2.7 Haastavuuden elämys

Haastavuudesta elämyksensä saavat pelit saivat aikaan vahvoja elämyksiä yhdistämällä haasteen, uppoutumisen, tavoitteet, palkitsevuuden ja oppimisen. Näistä syntyi pelikokemuksia, joissa jännitys syntyi todella kovasta haasteesta ja epävarmuudesta omasta kohtalostaan. Pelissä eteneminen vaati näin monesti taitoa, suunnittelua ja myös onnea. Monesti pienikin eteneminen saattaa antaa haastateltavalle hyvän olon ja itsensä ylittämisen tunteita. Eräs haastateltava kertoi kiduttavansa itseään ja valitsevansa aina kaikkein vaikeimman vaikeustason pelistä, että pystyi kehittymään ja samaan sitä kautta mahdollisimman paljon henkisiä palkintoja.

Joissakin haastateltavien peleissä oli myös mahdollista pelata tehtäviä, joissa menetti kaiken yhdestä kuolemasta ja joutui aloittamaan jopa usean kymmenen tunnin työn jälkeen pelin alusta. Läheltä piti tilanteet tällaisen työn jälkeen, nostivat jännityksen tunteen äärimmäiseksi. Toisaalta liiallinen vaikeus saattoi turhauttaa osan haastateltavista. Yleensä kuitenkin jokaiselle haastateltavalla oli oma haastavuusasteensa, joka antoi parhaimman elämyksen. Se oli hieman tai paljon ylempänä kuin oma osaaminen, mutta aina se oli kuitenkin tavoitettavissa. Erityisesti mobiilipeleissä tässä elämystyypissä oli mukana mikromaksuja oman pelaamisen parantamiseen tai tason helpottamiseen, jos liiallinen haastavuus aiheutti pitempiketoista turhautumista.

8.2.8 Luovan hallinnan elämys

Luovan hallinnan elämyksiä antavissa peleissä eli pelimaailmoja hallittavissa peleissä motivaatio tulee muokattavuudesta, vaikuttamisesta, uppoutumisesta ja palkitsevuudesta. Kaikki lähtee näissä peleissä valinnan vapaudesta, siitä että

haastateltavat pystyivät tekemään mitä vain, joten pelkästään pelaajan luovuus oli vain rajana. Hienot maailmat, rakennelmat tai hahmot toivat onnistumisen tunteita rakentajalleen. Yhteisöllisissä peleissä haastateltavat pystyivät näin erottumaan muista pelaajista omalla luovuudellaan ja persoonallaan. Omakohtaisuus toi peliä henkilökohtaisemmaksi ja pystyi syventämään uppoutumista maailmaan.

Toisaalta maailman muokattavuuteen liittyvät pelit saivat myös aikaan vallan tunteita, kun haastateltava pääsi hallitsemaan kaikkea. Omat muutokset pystyivät vaikuttamaan maailman ilmeeseen, mutta myös siellä liikkuviin hahmoihin. Eräs haastateltava nautti erityisesti, että pystyi käyttämään omaa mielikuvitustaan loputtomasti maailman muokkaamisessa. Maksullinen sisältö liittyi useimmiten tässä elämystyypissä hahmon pukeutumiseen tai maailmaan liittyvien tavaroiden ostamiseen, jotka syvensivät omaa persoonallisuutta.

8.2.9 Yhteisöllisyyden elämys

Yhteisölliset pelit aiheuttivat haastateltavista vahvoja elämyksiä. Yhteisöllisyyden elämyksessä yhdistyi sosiaalisuus, palkitsevuus ja pelien ohessa oleva yhteisöllisyys. Yhteisön ja kaveriporukan jäsenenä olemisen toi haastateltavalle henkisiä palkintoja esimerkiksi turvallisuuden tunteesta, toisten auttamisesta ja muiden pelaajien kanssa vuorovaikutuksessa olemisesta. Vahvimmin yhteisöllisyyden tunnetta tunnettiin tutusta peliporukasta, josta haastateltavat olivat rakentaneet luottamuksen monien aikaisempien pelikertojen tai pelin ulkopuolisten hetkien pohjalta.

Yhteisöllisyys peliyhteisöissä pystyi vahvistamaan haastateltavien identiteettiä, rytmitti ja antoi merkitystä elämälle. Yhteisöllisyyden elämykset saattoivat tulla myös pelissä koetuista hetkistä ja yleisestä hauskanpidosta. Tutuissa peliyhteisöissä pystyi juttelemaan henkilökohtaisista jopa niille ihmisille, joita ei ollut koskaan nähnyt oikeassa elämässä, jos luottamus oli kasvanut tarpeeksi vahvaksi. Elämystä vahvistavat maksulliset lisäelämykset pystyivät tulla esimerkiksi oman peliyhteisön suorittamisen parantamisesta.

8.2.10 Sisäistämisen elämys

Sisäistämisen elämyksessä on kyse pelaamisen ulkopuoliset asioista, jotka pysyvät antamaan elämyksiä pelaamiseen, jos haastateltava halusi sisäistää ja käyttää hyväkseen oppimiaan asioita pelaamisestaan. Tämä motivaatio kumpusi haastateltavien innosta hallita paremmin pelaamistaan, kehittyä itse pelaajana tai vain nauttia peleistä katseluviihteenä. Haastateltavat näin uppoutuivat pelaamisen sijaan tietoon, taktiikoihin, pelitapoihin ja viihteeseen, joita pystyivät esimerkiksi näkemään ammattilaisten pelivideoista tai lukemalla foorumeilta erilaisia toimintatapoja tai taktiikoita omaan pelaamisensa parantamiseen. Vähän samaan tapaan kuin nuori jalkapallon pelaaja pyrki oppimaan harhautuksia tai muita taitoja suosikkipelaajiltaan katsoessaan jalkapallo-otteluita.

Tässä elämystyypissä yhdistyi oppiminen uppoutumiseen, tavoitteisiin ja yhteisöllisyyteen. Elämystä pystyttiin myös syventämään kohdentamisella, jos itse haastateltava oli kiinnostunut kohdennetuista peleistä kuten jalkapallojoukkuesimulaatioista. Näin haastateltava pystyi kasvattamaan omaa motivaatiotaan myös pelien ulkopuolelta jalkapalloon liittyvistä asioista. Maksullinen lisäsisältö voivat olla esimerkiksi ulkopuolisten yhteisöjen, kuten Twitchin (2017), erikoisjäsenyydet tai yhteisöllisiä palveluita persoonallisemmaksi tekevät palvelut, kuten peliavataarin eli kuvallisen hahmon muokkaaminen.

9 Pohdinta

Ihmisen toiminnan ja kulttuurin tarkastelu on mielestäni hyvin mielenkiintoinen aihe, josta haluan tietää enemmän. Tässä opinnäytetyössä sitä tarkastellaan toisen itseäni kiinnostavan aiheen eli pelaamisen kautta. Olen lapsesta asti kuluttanut aikaani digitaalisten pelien parissa, hyvin samalla tavalla kuin tässä opinnäytetyössä haastateltavien ihmisten. Koin ensimmäiset kokemukseni videopeleistä lapsuuden kaverini luona pelaten Super Mario -peliä ja isoveljeni tietokoneella pelaten erilaisia tietokonepelejä. Siitä lähtien digitaaliset pelit ovat olleet tärkeä

osa elämäni välillä enemmän ja välillä vähemmän. Saan peleistä hyvin monipuolisesti elämyksiä. Pidän peleissä erityisesti kilpailemisesta ja strategiasta, mutta toisaalta nautin myös uppoutumisesta hyviin tarinoihin ja maailmoihin.

Koko opinnäyte on ollut tavallaan mahdollisuus uppoutua entistä syvemmin maailmoihin, jotka olleet osa minua ihmisenä ja tuoneet elämyksiä arjen keskellä lähes parin kymmenen vuoden ajan. Olen itse muuttunut paljon näiden vuosien aikana, mutta niin on myös peliala valtavasti harppauksin. On mielenkiintoista pohdita ja olla todistamassa, miten peliala muuttuu seuraavan parin kymmenen vuoden aikana. Muutoksen suuruutta on vaikea arvioida, sillä muutoksia tapahtuu lyhyelläkin aikavälillä, kuten on muuttunut myös tämän opinnäytetyöprosessin aikana.

Esimerkiksi *Pokemon Go* (2017) suosio oli uskomaton tarina yhteisöllisyyden voimasta ja on mielenkiintoista nähdä millaisia askelia virtuaalitodellisuuden, lisätyn todellisuuden ja lokaatiopohjaistettujen pelien ottavat seuraavien vuosien aikana. Toinen mielenkiintoinen uusi ilmiö ovat hiljattain Sony lanseeraamat *Playlink*-pelit, jossa yhdistyy mobiili-, konsoli- ja olohuonepelaaminen (Sony 2017). Perinteisempi pelaaminen kohtaa näin uudemmat trendit. Pelaaminen on myös vallannut olohuoneita myös television puolella parhaaseen katselu-aikaan, kun mobiililaitteilla pelattava ja suorana lähetyksenä nähtävä *Kaikki vastaan 1* -viihdeohjelma (Nelonen 2017) on tullut jo useamman kauden voimin Nelosen sunnuntai-iltoihin. Tämän lisäksi joku on myös saattanut huomata elokuvateattereissa oleviin peleihin, jotka pyörivät elokuvateatterin valkokankaalla älypuhelimien kautta ja näin palvelevat elokuvia odottavia ihmisiä (Finnkino 2017).

Pelaamisesta on tullut hyvin valtavirtaa. Kuka tahansa voi hetkenmielijohteesta ladata digitaalisen pelin älypuhelimeensa elokuvateatterissa tai yhtä tv-ohjelmaa varten illan ratoksi tai sitten selvittää, mistä on kyse tutulta kuulemassaan *Pokemon GO* -ilmiössä. Ihmisillä on jo kaikki tarvittava pelaamisen aloittamiseen paikassa kuin paikassa. Pelaamisen aloittaminen ei maksa mitään ja asenteet sitä kohtaan ovat muuttuneet myönteisemmäksi. Ei ole ihme, että pelaamisen suosio jatkaa kasvuaan, vaikka kokonaiskuva saattaa kuitenkin olla monelle sekava. Toisaalta digitaaliset pelit tuottavat hyvän olon tunteita ja monet niistä vaikuttavat

harmittomilta, mutta toisaalta niissä on myös se synkempi ja addiktoivampi puoli. Ääripäiden erot ovat suuret.

Peliteollisuuden ja teknologian muuttumisen myötä on koko ajan enemmän tarvetta myös tutkivalle työlle näiden alojen sisällä. Kummatkin alat muuttuvat hyvin nopealla vauhdilla. Uutta tutkittavaa tulee jatkuvasti. Älypuhelimet ottavat entistä suuremman ajan jokapäiväisestä elämästämme ja internet antaa ratkaisun lähes kaikkeen. Näistä asioista tulee helposti itsestänselvyyksiä. Kuitenkin mielestäni asioita tulisi tarkastella hieman syvemmin, että kukin oppisi ymmärtämään enemmän omaa käyttäytymistään. Sama pätee myös pelaamisessa.

Pelaamisen ja digitaalisten pelien elämysten juuret ovat hyvin syvät ja niistä löytyy melko paljon perustietoa internetistä ja ihmisten puheista. Syvempiä faktoja taas pitää osata etsiä ja löytää, sillä ne ovat useasti monen mutkan takana ja tutkimuksien ja tilastojen osalta usein valitettavasti maksullisia. Opinnäytetyöprosessi on tekemisen kautta muovautunut koko ajan. Lähinnä venynyt ja kasvanut, sillä uutta tietoa ja pohdittavaa löytyy loputtomasti. On ollut hyvin vaikeaa kerätä pelkkään opinnäytetyöprosessiin täydellistä tiivistelmää asiasta, mutta uskon tämän opinnäytetyön antavan melko laajan näkemyksen pelaamisesta, pelaamisen muuttumisesta ja millä tavoin vahvimmat elämykset digitaalisissa peleissä koetaan. Pyrin ottamaan käsittelyyn sekä positiivisia että negatiivisia asioita, ja käsittelemään niitä neutraalisti. Peleissä on paljon hyvää, mutta ne sisältävät myös niitä huonompia puolia, joista jokaisen olisi hyvä tietää enemmän.

Yleisesti tämän opinnäytetyön tekeminen on ollut hyvin opettava kokemus. On ollut hyvin kiehtovaa kartoittaa näin laajasti näin mielenkiintoista aihetta ja paneutua sen maailmaan. Opinnäytetyön aikana on tullut uusia ahaa-elämyksiä ja sen kautta olen oppinut ymmärtämään enemmän tutkimuksien ja asiakokonaisuuksien tekemisestä. Ongelmakohtani ovat liittyneet tämän työn aikana lähinnä sen laajuuteen, ajankäyttöön ja joihinkin aiheeseen liittyvien käsitteiden samankaltaisuuksiin. Työstä tuli esimerkiksi huomattavasti pidempi kuin suunnittelin, joka sitten venytti omia aikataulujani ja toi hieman painetta saada työ valmiiksi. Teema-haastattelujen purkaminen oli myös raskaampaa, mitä etukäteen ajattelin. Näin jälkikäteen ajatellen myös kysymysrunkoa olisi myös voinut hieman tiivistää ja

hienosäätää, mutta kokonaisuutena olen tyytyväinen tähän koko prosessiin. Haastateltavat tarjosivat hyvin monipuolisesti pohdittavaa tietoa pelaamisestaan ja avasivat hyvin niitä elämyksiä, jotka ovat kaikkein vahvimpia pelien taustalla. Olen oppinut valtavasti pelialasta ja pelaamisesta tämän työn aikana. Matka on ollut pitkä mutta hyvin antoisa.

Lähteet

- Ahlroth, J. 2014a. Kolmenlaista peliriippuvuutta. Helsingin Sanomat. <http://www.hs.fi/kotimaa/a1398141896092?ref=hs-art-artikkeli> 29.3.2016.
- Ahlroth, J. 2014b. Word of Warcraft vie Katjan kaiken ajan – tuhannet pelaavat liikaa digipelejä. Helsingin Sanomat. <http://www.hs.fi/kotimaa/a1395468658759>. 29.3.2016.
- Alasuutari, P. 2011. Laadullinen tutkimus 2.0. Tampere: Vastapaino.
- Arponen, E., Hintikka, M., Meriläinen, M., Nuorgam M. & Vaaranen-Valkonen, N. 2017. DigiBoom vai DigiDoom – miten lapset ja nuoret pärjäävät pelimaailmassa?. Paneelikeskustelu Gamexpo-tapahtumassa 5.11.2017.
- Bartle, R. 2005. Virtual Worlds: Why People Play. mud.co.uk. <http://mud.co.uk/richard/VWWPP.pdf> 29.3.2016.
- Breuning, L. 2012. Meet your happy chemicals. Psychology Today. <https://www.psychologytoday.com/files/attachments/59029/happy-chemicals.pdf>. 11.12.2017.
- Chatfield, T. 2010. Tom Chatfield: 7 ways games reward the drain. https://www.ted.com/talks/tom_chatfield_7_ways_games_reward_the_brain#t-666526. 29.3.2016.
- Chatfield, T. 2011. Hupi Oy: Miten pelaaminen mullisti viihdeteollisuuden. Jyväskylä: Docendo Oy.
- Chulis, K. 2012. Big data analytics for video, mobile, and social game monezation. IBM. <https://www.ibm.com/developerworks/library/ba-big-data-gaming/index.html>. 11.12.2017.
- deltaDNA. 2017. Five golden rules for player retention. deltaDNA. <http://go.deltadna.com/rs/554-FYX-755/images/retention-guide.pdf>. 13.11.2017.
- Dota 2. 2015. New Bloom Festival: Vuosipetorähinätapahtuma. Dota 2. <http://www.dota2.com/newbloom/part4>. 11.11.2017.
- Dungeons & Dragons. 2017. <http://dnd.wizards.com/>. 12.11.2017.
- Game Research Lab. 2016. Free2Play Research Project: Final Report. University of Tampere. http://tampub.uta.fi/bitstream/handle/10024/98584/free2Play_Final_Report_2016.pdf?sequence=1. 8.4.2016.
- Gran Turismo. 2017. <http://www.gran-turismo.com/us/>. 12.11.2017.
- Grosso, W. Looking at Pay to Win. Gamasutra. https://www.gamasutra.com/blogs/WilliamGrosso/20161102/284598/Looking_at_Pay_to_Win.php. 26.11.2017.
- Fallout. 2017. <https://www.fallout4.com/>. 12.11.2017.
- Fifa. 2017. <https://www.easports.com/fifa>. 12.11.2017.
- Finnkino. 2017. Leffapeli. Finnkino. <http://www.finnkino.fi/leffapeli>. 12.12.2017.
- Hall-Stigerts, L. 2015. Of quest and brain chemicals: how the best video games are designed to make us feel. Big Fish. <https://www.bigfish-games.com/blog/how-the-best-video-games-make-us-feel-all-the-things/>. 3.11.2017
- Handrahan, M. 2016. EA's Ultimate Team earning around \$650 million a year. GameIndustry.biz. <http://www.gamesindustry.biz/articles/2016-03-02-eas-ultimate-team-earning-around-usd650-million-a-year>. 30.3.2016.

- Harris, T. 2014. Distracted? Let's make technology that helps us spend our time well | Tristan Harris | TEDxBrussels. <https://www.youtube.com/watch?v=jT5rRh9AZf4>. 29.3.2016.
- Harris, T. 2017. How a handful of tech companies control billions of minds every day. https://www.ted.com/talks/tristan_harris_the_manipulative_tricks_tech_companies_use_to_capture_your_attention/next#t-748183. 30.10.2017
- Harvard Health Publishing. 2010. Violent video games and young people. Harvard Health Publishing. https://www.health.harvard.edu/newsletter_article/violent-video-games-and-young-people. 8.12.2017.
- Harvard Health Publishing. 2011. How addiction hijacks the brain. Harvard Health Publishing. https://www.health.harvard.edu/newsletter_article/how-addiction-hijacks-the-brain. 12.12.2017.
- Hern, A. 2017. Netflix's biggest competitor? Sleep. The Guardian. <https://www.theguardian.com/technology/2017/apr/18/netflix-competitor-sleep-uber-facebook>. 9.11.2017.
- Horizon. 2015. Are video games really that bad. <http://www.dailymotion.com/video/x38qzq8>. 12.10.2017
- Huhtanen, E & Kangas, S. 2002. Elektronisen pelien historia. Teoksessa Huhtanen, E & Kangas, S. (toim.) Mariosofia – Elektronisten pelien kulttuuri. Helsinki: Gaudeamus Oy.
- Hujala, J. 2011. Ihmiskeskeinen pelisuunnittelu: Onnistuneen pelisuunnittelun haaste on ihminen. Tampereen ammattikorkeakoulu. Viestinnän koulutusohjelma. Opinnäytetyö. https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/27572/Hujala_Juhani.pdf?sequence=1. 29.3.2016.
- Huhtanen, T & Pulkkinen, V. 2017. Roast Next Games. <https://www.inderes.fi/videot/roast-next-games>. 30.10.2017
- Inderes. 2017. Next Games – Seurannan aloitus. Inderes. https://www.inderes.fi/system/files/company-reports/next_games_seurannan_aloitus_13062017.pdf. 10.11.2017.
- Journal of Behavioral Addictions. 2017. Scholars' open debate paper on the World Health Organization ICD-11 Gaming Disorder proposal. PMC. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC5700734/>. 8.12.2017.
- Kardefelt-Winther, D. 2014. Critical account of DSM-5 criteria for Internet gaming disorder. ResearchGate. https://www.researchgate.net/publication/263706210_Critical_account_of_DSM-5_criteria_for_Internet_gaming_disorder. 8.12.2017.
- Karppanen, A. 2016. Flow'n hyödyntäminen videopeleissä. Karelia-ammattikorkeakoulu. Tietojenkäsittelyn koulutusohjelma. Opinnäytetyö. https://theseus.fi/bitstream/handle/10024/111248/Karppanen_Aki.pdf?sequence=1. 24.10.2017
- Katkoff, M. 2017. Opettele pelialan perusteet. <https://www.kauppalehti.fi/uutiset/opettele-pelialan-perusteet/eWgpGceK>. 11.12.2017.
- Kauppinen, J. Pokemon Go sekoitti suomalaiset ja on sitä paitsi hirmu hyvä peli (Android, iOS). Muropaketti. <https://muropaketti.com/peli/arvostelut/pokemon-go-sekoitti-suomalaiset>. 20.10.2017
- Kivihalme, V. & Lahtinen S. 2017. Mobiilipelien ansaintamallit. Karelia-ammattikorkeakoulu. Viestinnän koulutusohjelma. Opinnäytetyö. https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/131145/Kivihalme_Ville%20-%20Lahtinen_Sakari.pdf?sequence=1&isAllowed=y. 21.11.2017.

- Koivisto, I. 2017. Some-paasto kostautuu – riippuvuus tulee takaisin korkojen kera. Yle Uutiset. <https://yle.fi/uutiset/3-9438358>. 7.11.2017.
- Kumar, V. 2014. Making "Freemium" Work. Harvard Business Review. <http://www.pocket-lint.com/news/124622-candy-crush-developer-talks-difference-between-freemium-and-free-to-play-as-papa-pear-saga-imminent>. 11.12.2017.
- Kuorikoski, J. 2014. Sinivalkoinen pelikirja – Suomen pelialan kronikka 1984-2014. Fobos.
- Kupiainen, S. & Ollikainen, S. 2014. Nyt minä suutun! – Menetelmiä aggressiivisesti ja levottomasti käyttäytyvän lapsen rauhoittamiseen. Diakonia-ammattikorkeakoulu. Sosiaalialan koulutusohjelma. Opinnäytetyö. http://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/84900/Kupiainen_Sonja_Ollikainen_Sanna.pdf..pdf?sequence=1. 25.11.2017.
- Kuuluvainen, S, & Mustonen, T. 2017. Digitaalinen viihdepelaaminen ja digipeli-riippuvuus – Katsaus pelaamisen eri ulottuvuuksiin. Sosped. <http://www.sosped.fi/wp-content/aineistot/FINAL-osa-1-1.pdf>. 10.12.2017.
- Lappalainen, E. 2015a. Pelien valtakunta: Miten suomalaiset peliyhtiöt valloittivat maailman. Jyväskylä: Atena Kustannus Oy.
- Lappalainen, E. 2015b. Katso mainosvideo, etenet pelissä – Suomalaispelissä palkitaan mainosten katselusta. Markkinointi&Mainonta. <http://www.marmai.fi/uutiset/katso-mainosvideo-etenet-pelissa-suomalaispelissa-palkitaan-mainosten-katsomisesta-6296135>. 7.4.2016.
- Madigan, J. 2016. Why do achievements, trophies and badges work?. The Psychology of video games. <http://www.psychologyof-games.com/2016/07/why-do-achievements-trophies-and-badges-work/>. 6.10.2017
- Maiberg, E. 2015. Dota 2 hits 1 million concurrent players, still far smaller than League of Legends. Gamespot. <https://www.gamespot.com/articles/dota-2-hits-1-million-concurrent-players-still-far/1100-6425324/>. 11.11.2017.
- Makkonen, A. 2015. Pelin johdantovaihe. Karelia-ammattikorkeakoulu. Media-alan koulutusohjelma. Opinnäytetyö. <http://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-2015120819826>. 15.10.2017
- Manninen, T. 2007. Pelisuunnittelun käsikirja: Ideasta eteenpäin. Oulu: Kustannus Oy Rajalla.
- Manzos, A. 2017. Kaikkien aikojen pelit. Helsinki: BTJ Finland.
- McGonigal, J. 2010. Gaming can make a better world. https://www.ted.com/talks/jane_mcgonigal_gaming_can_make_a_better_world#t-239499. 10.10.2017
- McGonigal, J. 2012. The game that can give you 10 extra years of life. https://www.ted.com/talks/jane_mcgonigal_the_game_that_can_give_you_10_extra_years_of_life#t-348607. 1.10.2017
- Minecraft. 2017. <https://minecraft.net/fi-fi/>. 12.11.2017.
- Mykkänen, J. 2014. Supercellin menestyksen seitsemän salaisuutta. Aalto University, Executive Education. <http://www.aaltoee.fi/blog/supercellin-menestyksen-seitseman-salaisuutta>. 29.3.2017.
- Mäyrä, F., Karvinen, J. & Ermi, L. 2015. Pelaajabarometri 2015. Tampereen yliopisto. <http://tampub.uta.fi/bitstream/handle/10024/99003/978-952-03-0153-8.pdf>. 12.11.2017.

- Mäyrä, F & Sihvonen, T. 2009. Pelikulttuuria laboratorioiden jättikoneista taskulaitteisiin. Pelitieto. https://pelitieto.net/pelikulttuurien_historiaa/. 12.11.2017.
- Nelonen. 2017. Kaikki vastaan 1. Nelonen. <https://www.nelonen.fi/ohjelmat/kaikki-vastaan-1/2132903-kuka-tayttaa-ystavakirjan-viimeisenano-tietenkin-jaanu>. 26.11.2017.
- Nelson, K. 2014. The future of mobile game advertising. Interactive Advertising Bureau (IAB). <http://www.iab.com/the-future-of-mobile-game-advertising/>. 7.4.2016.
- Newzoo. The global games market will reach \$108,9 billion in 2017 with mobile taking 42%. Newzoo. <https://newzoo.com/insights/articles/the-global-games-market-will-reach-108-9-billion-in-2017-with-mobile-taking-42/>. 10.11.2017.
- Neogames. 2017. Tietoa toimialasta. Neogames. <http://www.neogames.fi/tietoa-toimialasta/>. 10.12.2017.
- Niantic. 2017a. Looking ahead. Niantic. <https://nianticlabs.com/blog/devupdate111017/>. 13.11.2017.
- Niantic. 2017b. The magic of Harry Potter is coming to a neighborhood near you. Niantic. <https://nianticlabs.com/blog/wizardsunite/>. 13.11.2017.
- Ofcom. 2016. The Communications Market Report 2016. Ofcom. https://www.ofcom.org.uk/data/sets/pdf_file/0024/26826/cmr_uk_2016.pdf. 7.11.2017.
- Origin. 2017. Origin Access. Origin. <https://www.origin.com/fin/fi-fi/store/origin-access>. 15.11.2017.
- Pelikasvattajien verkosto. 2013. Pelikasvattajan käsikirja. Pelikasvatus. <http://www.pelikasvatus.fi/pelikasvattajankasikirja.pdf>. 11.12.2017.
- PEGI - Pan European Game Information. 2017. Tietoja PEGI-luokitusjärjestelmästä. PEGI. <http://www.pegi.info/fi/index/id/191/>. 23.10.2017
- Pelitutkimus. 2016. Pelitutkimuksen vuosikirja 2016. Pelitutkimus. <http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2016/ptvk2016.pdf>. 20.10.2017
- Peltola, U. 2014. Addiktiivisuus ja toistokäyttäytyminen videopeleissä. Kajaanin ammattikorkeakoulu. Tietojenkäsittelyn koulutusohjelma. Opinnäytetyö. http://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/72719/peltola_unna.pdf?sequence=1. 2.11.2017.
- Pitkänen, P. 2015. Näin ilmaispelaaja saadaan koukuun – ja maksamaan. Digitoday. <http://www.digitoday.fi/mobiili/2015/01/22/nain-ilmaispelaaja-saadaan-koukuun--ja-maksamaan/2015817/66>. 7.4.2016.
- Pokemon Go. 2017. <https://www.pokemongo.com/>. 12.11.2017.
- Pokerlisting. 2014. 5 asiaa, jotka pelisensaatio Hearthstone voisi opettaa nettipokerille. Pokerlisting. <http://www.pokerlistings.fi/5-asiaa-jotka-pelisen-saatio-hearthstone-voisi-opettaa-nettipokerille>. 30.3.2016
- Quantic Foundry. 2016. Gamer motivation profile: model & findings. Quantic Foundry. <https://quanticfoundry.com/wp-content/uploads/2016/03/Gamer-Motivation-Profile-GDC-2016-Slides.pdf>. 13.11.2017.
- Riihelä, M. 2016. Elämyskokemus ja samastuminen videopeleissä. Karelia-ammattikorkeakoulu. Media-alan koulutusohjelma. Opinnäytetyö. http://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/111105/Riihela_Maiju.pdf?sequence=1&isAllowed=y. 13.12.2017.

- Robinson, M. 2016. Top mobile games Industry trends for 2017. deltaDNA <https://deltadna.com/blog/top-mobile-games-industry-trends-2017/>. 13.11.2017.
- Rogers, S. 2010. Level Up! – The guide to great video game design. uicvgame <http://uicvgame.ui.ac.ir/Game%20Design/Level%20Up%20The%20G.pdf>. 12.12.2017.
- Ruffolo, B. 2015. The 4 "Happy" Chemicals behind every great leader (Insight from Simon Sinek). IMPACT. <https://www.impactbnd.com/blog/neuroscience-of-being-a-good-leader>. 11.12.2017.
- Ruuska, V-M. 2014. Vanhemmille tiedoksi: näistä syistä pelejä pelataan monta tuntia. Yle Uutiset. http://yle.fi/uutiset/vanhemmille_tiedoksi_naista_syista_peleja_pelataan_monta_tuntia/7063453. 4.4.2016.
- Sajari, P. 2017. Markkinat mullistanut iPhone tuli myyntiin tasan kymmenen vuotta sitten – Steve Jobs ei ehtinyt nähdä suurinta suosiota. Helsingin Sanomat. <https://www.hs.fi/talous/art-2000005271764.html>. 11.12.2017.
- Simon Sinek. 2017. Simon Sinek – Social media & dopamine. <https://vimeo.com/199064418>. 11.12.2017.
- Sims 4. 2017. Sims 4: Leikittelen elämällä. EA. <https://www.ea.com/fi-fi/games/the-sims/the-sims-4/pc/features/overview>. 25.11.2017.
- Soanjärvi, N. 2017. Pelimyyntimurtajat: Ikärajat. Pelitaito. <http://www.pelitaito.fi/new/blog-post/ikarajamyytit/>. 13.12.2017.
- Society for Endocrinology. 2015. Adrenaline.You and your Hormones. <http://www.yourhormones.info/Hormones/Adrenaline.aspx>. 11.12.2017.
- Sony. 2017. Esittelyssä PlayLink. Sony. <https://www.playstation.com/fi-fi/explore/ps4/games/playlink/>. 26.11.2017.
- Steam 2017a. Steam Workshop. Steam. <http://steamcommunity.com/workshop/workshopsubmitinfo/>. 13.12.2017.
- Steam. 2017b. Mitä tarkoittaa Early Access?. Steam. <http://store.steampowered.com/earlyaccessfaq/>. 11.12.2017.
- Stephenson, P. It's official: Video games make your brain bigger. Quartz. <https://qz.com/143752/its-official-video-games-make-your-brain-bigger/>. 2.11.2017
- Swrve. 2016. Monetization Report 2016. Swrve. <https://www.swrve.com/images/uploads/whitepapers/swrve-monetization-report-2016.pdf>. 25.11.2017.
- Tammi, T. & Raento, P. 2013a. Addiktio – ristiriitainen ja vaikutusvaltainen ilmiö. Teoksessa Tammi, T. & Raento, P. (toim.) Addiktioyhteiskunta – Riippuvuus aikamme ilmiönä. Helsinki: Gaudeamus Oy.
- Tammi, T. & Raento, P. 2013b. Addiktio ajankuvana ja tiedollisena haasteena. Teoksessa Tammi, T. & Raento, P. (toim.) Addiktioyhteiskunta – Riippuvuus aikamme ilmiönä. Helsinki: Gaudeamus Oy.
- Tampereen Yliopisto. 2016. Monialainen pelitutkimus. Tampereen yliopisto. http://www.uta.fi/sis/iti/valintakohteos/Pelitutkimus_2016.pdf. 10.12.2017.
- Tekes. 2016. Free2Play: Pelitutkimuksen avulla parempia maksutta pelattavia pelejä. Tekes. <https://www.tekes.fi/tekes/tulokset-ja-vaikutukset/casest/2016/free2play-pelitutkimuksen-avulla-parempia-maksutta-pelattavia-peleja/>. 7.4.2016.

- Tekkanat, E. Kiitos, videopelit. Marmai. <https://www.marmai.fi/blogit/kuningassisaltoa/kiitos-videopelit-6584086>. 12.12.2017.
- TELUS International. 2017. Player support – a customer support game changer in the games industry. TELUS International. <https://www.telusinternational.com/articles/player-support-a-game-changer-in-the-games-industry/>. 12.12.2017.
- Tuomi, J. & Sarajärvi, A. 2013. Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi. Helsinki: Kustannusosakeyhtiö Tammi.
- Twitch. 2017. About. Twitch. <https://www.twitch.tv/p/about/>. 12.12.2017.
- Uski, S. 2016. Someriippuvuus. Nuortenlinkki. <https://nuortenlinkki.fi/tietopiste/tietoartikkelit/toiminnalliset-riippuvuudet/someriippuvuus>. 11.12.2017.
- van der Linden. 2015. The Psychology of competition. Psychology Today. <https://www.psychologytoday.com/blog/socially-relevant/201506/the-psychology-competition>. 12.12.2017.
- Viljamaa, J. 2011. Pakko Saada!: Addiktoitunut yhteiskunta. Helsinki: WSOY.
- Vuoti, J. 2015. Pelillinen motivointi. Gamify. <http://gamify.fi/pelaajan-motivointi/>. 31.3.2016.
- World of Warcraft. 2017. <https://worldofwarcraft.com/en-us/>. 12.11.2017.
- Yee, N. 2016. Our gaming motivation data distilled into a 20-minute talk. <https://quanticfoundry.com/2016/04/07/gdc-talk/>. 13.11.2017.
- Yücel, M. 2011. Pleasure centre: how video games affect young brains. The Conversation. <https://theconversation.com/pleasure-centre-how-video-games-affect-young-brains-4303>. 2.11.2017.

Käyttäytyminen ja motivaatio

Millainen pelaajatausta sinulla on ja millaisia pelejä pelaat?

Onko pelit / pelaaminen muuttuneet siitä ajasta kuin aloitit?

Miten määrittelette itsesi pelaajana (*esim. seikkailija, tappaja, saavuttaja, seurustelija, uppoutuja*) (*satunnaispelaaja, hardcore-pelaaja vai siltä väliltä*)?

Mikä motivoi sinua yleisesti peleissä (*tapa ja tottumus, suorittaminen, identiteetti*)?

Mistä saat suosituksen kokeilla tai pelata peliä?

Kuulutko johonkin ryhmään, peliporukkaan tai yhteisöön? Pelaisitteko ilman heitä?

Motivaatiota lisäävät tekijät

Mitkä asiat lisäävät motivaatiosi peleissä (perustelu)?

- **Kokemusperäinen oppiminen** (*uusien taitojen tai toimintatapojen oppiminen ja kehittäminen*)?
- **Palkitsevuus** (*aineellinen: suorituspalkinnot / aineeton: kehu, tilastot, voittamisen tunne*) (*odottamaton / odotettu palkinto*)?
- **Haastavuus** (*pelin vaikeus, epävarmuus omasta kohtalosta, erilaiset osapuolet*)?
- **Tavoitteet** (*pelin sisäiset kehitystasot, pienet / suuret tehtävät*)?
- **Ajankohtaisuus** (*jotain ainutkertaista tapahtuu juuri tietyssä ajassa ja paikassa*)?
- **Vaikuttaminen** (*pystyt vaikuttamaan sisältöön*)?
- **Muokattavuus** (*pystyt vaikuttamaan pelin ulkoasuun*)?
- **Uppoutuminen** (*tunneside tapahtumiin/maailmaan/hahmoihin, flow*)?
- **Kohdentaminen** (*sisältöä tietyille käyttäjäkunnalle*)?
- **Sosiaalisuus** (*vuorovaikutus toisiin pelaajiin*)?
- **Kilpailullisuus** (*toisten pelaajien haastaminen paremmuudesta*)?
- **Pelien ohesta tuleva yhteisöllisyys** (*pelin ympärille rakentuneet yhteisöt*)?

Uskollisuus

Koetko olevasi uskollinen pelaaja jollekin digitaaliselle pelille tai pelisarjalle ja millä tavalla?

Kuinka pitkään olet pelannut aktiivisesti kyseistä peliä/pelejä?

Millainen mielikuva sinulla on tästä pelistä ja pelintekijöistä pelin takana?

Mikä saisi sinut maksamaan mikromaksuja pelin sisällä?

Entä kertomaan pelistäsi kavereillesi (*esim. some*)?