



Peliyhteisö tutuksi

Keinoja sekä näkemyksiä peliyhteisön huomiointiin ja osallistamiseen peliteollisuudessa

Viestinnän koulutusohjelma
Digitaalinen viestintä
Opinnäytetyö
26.4.2010

Joni Happonen

TIIVISTELMÄSIVU

Koulutusohjelma Viestinnän koulutusohjelma		Suuntautumisvaihtoehto Digitaalinen viestintä
Tekijä Joni Happonen		
Työn nimi Peliyhteisö tutuksi – Keinoja sekä näkemyksiä peliyhteisön huomiointiin ja osallistamiseen peliteollisuudessa		
Työn ohjaaja/ohjaajat Juhana Kokkonen		
Työn laji Opinnäytetyö	Aika 26.4.2010	Numeroidut sivut + liitteiden sivut 76 + 18
<p>TIIVISTELMÄ</p> <p>Työ on diskurssianalyttinen tutkimus massiivisen verkkoroolipelin yhteisön keskustelu-aluekäyttäytymisestä. Tutkimusaineistona käytettiin yhtä Age of Conan -pelin virallisen keskustelualueen viestiketjua. Työn tavoitteena oli pyrkiä ymmärtämään paremmin pelaajien keskustelualuekäyttäytymistä sekä pohtia, kuinka heidät voisi huomioida ja kuinka heidän toimintaansa voisi tukea MMO-pelin kehityksessä. Työllä on pyritty tuottamaan työkaluja erityisesti peliteollisuuden käyttöön.</p> <p>Työn teoreettinen viitekehys rakentuu kolmesta aihealueesta, jotka käsittelevät pelituotantokulttuuria, virtuaaliyhteisöjä sekä pelaamisen teoriaa. Teoreettinen viitekehys toimii välineistönä analyysille tarjoten lähtökohdat keskusteluista etsittäville asioille.</p> <p>Analyysi toteutettiin viisivaiheisena, johon kuului viestien alkukartoitus, syväanalysointi, etsittyjen diskurssien jaottelu, korostuneiden keskusteluaiheiden tarkastelu sekä saadun aineiston analysointi kahden teeman kautta. Teemoissa käsiteltiin miten pelaajat näkevät oman sitoutumisensa keskustelualueella ja miten peliyhteisön jäsenet asemoivat itsensä suhteessa pelinkehittäjiin sekä ympäröivään pelikulttuuriin.</p> <p>Analyysin perusteella keskustelualuekäyttäytyminen on muun muassa vaikuttamiskeskeistä, demokraattisuutta tavoittelevaa, kunnioitusta ja huomiointia vaativaa sekä ymmärtäväistä pelin ohjelmistovirheitä kohtaan. Keskustelualueella on havaittavissa kahden erilaisen pelijoukon muodostuminen, joiden käsitys keskustelualueen funktionaalisuudesta vaihtelee. Keskustelualueen ihmiset vaikuttavat toistensa käytökseen, jonka seurauksena hyvät sekä huonot käsitykset pelistä voivat levitä pelaajien välillä. Opinnäytetyö ehdottaa keskustelualueen kattavampaa hyödyntämistä ja pelinkehityksen avoimuuden lisäämistä vahvemman brändin ja lojaalimman peliyhteisön luomiseksi.</p> <p>Opinnäytetyön sivutuotteena on tehty ohje, joka tarjoaa keinoja peliyhteisön huomioimiseksi ja tukemiseksi peliteollisuudessa.</p>		
Teos/Esitys/Produktio -		
Säilytyspaikka Aralis-kirjastokeskus		
Avainsanat Age of Conan, diskurssianalyysi, keskustelupalstat, ludologia, pelit, verkkoyhteisöt		

Degree Programme in Media		Specialisation Digital Media
Author Joni Happonen		
Title Get Acquainted with Game Community; How to Make Game Community Participate in Game Industry		
Tutor(s) Juhana Kokkonen		
Type of Work Bachelor's Thesis	Date 26.4.2010	Number of pages + appendices 76 + 18
<p>ABSTRACT</p> <p>This thesis is an analytical research about a massive multiplayer online game community's forum behaviour. One Age of Conan's forum thread is used as research material. The goal is to gain deeper understanding concerning the player's forum behaviour and ponder on how to take the players into consideration and support their activity at MMO game development. In other words, the thesis aims at producing tools for the game industry.</p> <p>The theoretical context is based on three subjects, namely theory about business and culture of games, virtual communities and finally theory of gaming. The theoretical context works as a tool for the analysis, also providing the basis for subjects to be found from forum conversations. The analysis was executed in five steps. The analysis included presurveying forum posts, deep analysis of each post, division of found discourses, examination of highlighted topics and theme based analysis for obtained research material. The themes handled how players perceive their own commitment on forums and how members of game community position themselves according to the game developers and the surrounding game culture.</p> <p>On the basis of the analysis, forum behaviour can be described among other things as impact and democracy orientated. In other words, other key elements involve demand for respect and consideration, as well as comprehension with respect to bugs. Forums have two distinguishable gamer groups, who perceive functionality of the forums differently. People on forums have an impact on each other, that can spread good or bad perception of the game between the players.</p> <p>In order to create a stronger brand as well as loyal game communities, the thesis suggests, that the game industry should strive to an even more open and participatory operation, as well as use the forums more extensively. As a by-product of the thesis, a guide was created for the game industry to provide tools for taking a game community into consideration and support their activity within the game industry.</p>		
Work / Performance / Project -		
Place of Storage Aralis Library and Information Centre		
Keywords Age of Conan, discourse analysis, forums, games, ludology, virtual communities		

SISÄLLYS

1	JOHDANTO	2
2	PELITUOTANTOKULTTUURI	3
2.1	Globaalin peliteollisuuden tila	4
2.2	Pelituotanto ja valtarakenteet.....	6
2.3	Osallistuva tuottaminen peliteollisuudessa.....	8
3	VIRTUAALIYHTEISÖT	10
3.1	Merkittävää virtuaalisuutta	10
3.2	Yhteisön muodostuminen ja toiminta	13
3.2.1	Epidemiakeskeinen ajattelu Gladwellin mukaan.....	14
3.2.2	Yhteinen ymmärrys osallistumisen ja esineellistämisen kautta	15
3.2.3	Käytäntö yhteisön koheesion voimana	18
3.2.4	Yhteisön luomat rajat ja tiedon leviäminen rajojen sisällä sekä niiden yli.....	20
4	PELAAMISEN TEORIAA.....	23
4.1	Pelaamisen motiivit	24
4.1.1	Saavutuskomponentti (<i>The Achievement Component</i>).....	25
4.1.2	Sosiaalisuuskomponentti (<i>The Social Component</i>).....	26
4.1.3	Immersiokomponentti (<i>The Immersion Component</i>)	26
4.2	Uppoutuminen pelaamiseen teknologisen väliaineen kautta.....	27
5	TUTKIMUSASETELMA.....	29
5.1	Age of Conan: Luvattu maailma pelaajille	29
5.2	Mutkittileva matkani Hyboriaan ja opinnäytetyön aiheeseen	30
5.3	Tutkimustehtävä ja metodologia.....	32
5.3.1	Diskurssianalyysin käyttö.....	33
5.3.2	Oma analyysiprosessi.....	35
6	TULOKSET	38
6.1	Argumenttipositio, diskurssit ja keskustelun aiheet.....	39
6.1.1	Argumenttipositio.....	39
6.1.2	Diskurssit ja keskustelun aiheita	40
6.2	Käyttäytyminen keskustelualueella.....	51
6.2.1	Halu osallistua	51
6.2.2	Keskustelualue vaikutuspaikkana.....	52
6.2.3	Kiinnostus omasta tilasta.....	54
6.2.4	Keskustelua ja neuvottelua demokraattisesti.....	56
6.3	Yhteisö pelituotantokulttuurin matkassa.....	58
6.3.1	Sitoutuminen tuotteeseen	58
6.3.2	Vaatus kunnioittavasta kohtelusta.....	59
6.3.3	Suhtautuminen bugisuuteen ja tekniseen kehitykseen.....	61
6.3.4	Kiinnostus pelin kehittäjän toiminnasta	62
6.4	Konflikti pelinautintojen ja käytäntöjen välillä.....	63
7	JOHTOPÄÄTÖKSET.....	65
8	POHDINTA LOPUKSI	71
	LÄHTEET	74
	LIITTEET	

1 JOHDANTO

Opinnäytetyön aiheena on kesällä 2008 julkaistun massiivisen, monen pelaajan verkkoroolipelin (MMORPG¹) Age of Conan -yhteisön keskustelualuekäyttämisen tutkiminen. Työn pyrkimyksenä on ymmärtämään paremmin pelaajien keskustelualuekäyttämistä sekä pohtia, kuinka heidät voisi huomioida ja kuinka heidän toimintaansa voisi tukea MMO-pelin (MMOG²) kehityksessä. Opinnäytetyö pyrkii tarjoamaan lisätietoa ja työkaluja alalle, josta olen kiinnostunut ja jolla toivon tulevaisuudessa työskenteleväni. Vaikka opinnäytetyön tulokset on suunnattu enemmän peliteollisuudelle, ne voivat tarjota myös peliyhteisön jäsenille paremman käsityksen yhteisönsä toiminnasta ja mahdollisesti myös ideoita yhteisön hyvinvoinnin parantamiseksi. Massiivisten, monen pelaajan verkkopelien (MMOG) suosion kasvu, lisääntynyt puhe sosiaalisesta mediasta ja keskittyminen osallistuvaan sisällöntuotantoon ovat olleet keskeisiä aiheita opinnäytetyöni tekemisen aikana. Osallistuva tuottaminen on myös läsnä pelituotannossa, mikä on nähtävissä etenkin suosittujen ja sosiaalisten MMO-pelien parissa (Dovey & Kennedy 2006, 124).

Opinnäytetyö alkaa teoreettisen viitekehyksen läpikäynnillä. Luvut 2:sta 4:ään käsittelevät kolmea ulottuvuutta, jotka ovat mielestäni merkittäviä laajoja verkkopeliyhteisöjä tutkittaessa. On oleellista ymmärtää milaiseen kulttuuriseen ja tuotannoliiseen kontekstiin pelaaja on sidottu pelatessaan peliä ja osallistuessaan pelituotantoon. Koska pelaamiseen liittyy monenlaisia yhteisöjä, on tärkeää tarkastella myös yhteisöjen toimintaa ja niihin liittyviä teorioita. Pelaamisen motiivien ja pelikokemuksen teoreettinen tarkastelu on myös mielekästä, koska pelin pelaamisen motiivit ja pelikokemus ovat merkittävässä roolissa pelin parissa pysymisen kannalta. Voimme ajatella, että pelin motivoivuus ja hyvä pelikokemus ovat pelikulttuuriin ja yh-

1) MMORPG-lyhenne tulee englanninkielisistä sanoista *Massive(ly) Multiplayer Online Role-playing Game*.
2) MMOG-lyhenne tulee englanninkielisistä sanoista *Massive(ly) Multiplayer Online Game*.

teisöön kuulumisen sekä niissä pysymisen mahdollistavia tekijöitä. On tärkeää tietää, miksi pelejä pelataan ja minkälainen pelikokemus pelaajalle on. Teoreettisen viitekehyksen rakentavat aihealueet ovat siis pelituotantokulttuuri, virtuaaliyhteisöt ja pelaamisen teoria.

Opinnäytetyössä olen käyttänyt analysointimenetelmänä diskurssianalyysiä, joka on tehty tarkoin valitusta aiheesta keskustelualueelta. Analyysin ja valitun aineiston perusajatuksena on häiriötön tutkiminen. Tietoisuus tutkimuksen kohteeksi joutumisesta voi vaikuttaa ihmisten käyttäytymiseen ja tutkimustulokseen vääristämällä muodostuvaa sosiaalista todellisuutta (Wikipedia. Social Research 2010). Luku 5 keskittyy käsittelemään opinnäytetyöni lähtökohtia, aineiston keruuta ja analysointia, minkä jälkeen luvussa 6 päästään itse tuloksiin ja 7:nnessä luvussa käsiteltäviin johtopäätöksiin. Opinnäytetyöni 8:nnessä ja viimeisessä luvussa olen pohtinut opinnäytetyöprosessin onnistumista, siinä vastaan tulleita haasteita ja sen merkitystä omalle ammatilliselle kasvulle sekä opinnäytetyöprosessista ja -tuloksista esiin nousseita tutkimukseni jatkokehitysmahdollisuuksia. Liitteenä 1, on opinnäytetyöni tulosten ja johtopäätösten pohjalta toteutettu pelin kehittäjille suunnattu ohje peliyhteisön huomioimisesta ja tukemisesta peliteollisuudessa.

Olen harrastanut pelejä jo esikoulusta lähtien. Intohimoni on vaihdellut aktiivisesta pelaamisesta satunnaiseen pelaamiseen. Etenkin MMO-pelit ovat temmanneet minut mukaansa ja niiden parissa olen viettänyt useita tunteja päivässä. Intensiivisen MMO-pelien pelaamisen kautta aloin kiinnostua yhteisötieteistä ja peliyhteisöistä. Opinnäytetyöni aihe kumpuaa pitkälti omista kiinnostuksen kohteistani ja on jatkoa useille aiheeseen liittyville esseille, jotka olen tehnyt digitaalisen viestinnän opintojen aikana. Haluan tutkia ja oppia tutkimaan pelejä sekä peliyhteisöjä, joista olen kiinnostunut sekä tuoda tutkimukseni tulokset tieteellisen yhteisön saavutettavaksi rakentaen samalla ammatillista identiteettiäni.

2 PELITUOTANTOKULTTUURI

Tämän luvun tarkoituksena on antaa lukijalle käsitys siitä, millaiseen taloudelliseen, tuotannolliseen ja kulttuuriseen kontekstiin tutkimani yhteisö on sidottu. Lukijan aihepiiriin perehdyttämisen lisäksi luku tarjoaa kiinnokohdan, johon voidaan verrata tutkittavan yhteisön käsitystä peliteollisuudessa vallitsevista valtarakenteista sekä omasta roolista osanottavana tuottajana. Luku keskittyy ennen kaikkea

tarkastelemaan, kenellä on valta peliteollisuudessa ja minkälaisia seurauksia vallalla on.

Globaalin peliteollisuuden tila -luvussa käsitellään yleisellä tasolla peliteollisuudessa vallitsevia piirteitä. Pelituotanto ja valtarakenteet -luku käy läpi pelin tekemisen prosessin pääpiirteittäin nostaten esiin alalle muodostuneet valtarakenteet ja käytännöt. Luvussa käydään läpi myös MMOG-markkinasegmentin piirteitä. Luku osallistuvasta tuottamisesta peliteollisuudessa paneutuu ennen kaikkea yhteisön ja fanien rooliin peliteollisuudessa nostaten esiin ne käytännöt, jotka on jo omaksuttu selkeästi osaksi peliteollisuutta.

2.1 Globaalin peliteollisuuden tila

Digitaalisuuteen ja teknologiaan orientoitunut maailma tarjoaa rehevän kasvualustan alakulttuurista populaarikulttuuriin nousseelle ja kasvavalle teollisuuden alalle (Dovey & Kennedy 2006, 1; Eskelinen 2005, 7). Koska varsinaista faktatietoa peleistä ja niiden tuottamisesta on vähän, peliteollisuus kaipaakin perusteellisempaa ja luotettavampaa tutkimustietoa. Mammuttimaisten yritysten hallinnassa oleva peliteollisuus on hyvin vastustuskykyinen alueellisille talouden heilahduksille. (Eskelinen 2005, 8–9, 25.) Huolimatta pelikulttuuriin kohdistuvista ennakkoluuloista, mikä on hyvin yleistä uusien medioiden parissa, on pelit tunnustettu sijaitsevan keskeisellä paikalla populaarikulttuurisen ideoiden tuottamisen ja kilpailuttamisen kentällä sekä maailmanlaajuisen talouden keskiössä (Dovey & Kennedy 2006, 2; Kerr 2006, 1, 19; Eskelinen 2005, 10, 25). Peliteollisuus tuottaa ja myy ideaalisia hyödykkeitä ja pelien pääkauppatavarana pidetään immersiota³, joka nähdään peleissä voimakkaana verrattuna muihin medioihin (Dovey & Kennedy 2006, 9; Kerr 2006, 76). Pelaaminen sijaitsee populaarikulttuurissa – tilassa, jossa se on sidottu tiukasti leikkisään vapaa-ajan toimintaan, mutta myös valtavaan taloudelliseen koneistoon (Dovey & Kennedy 2006, 101).

Noin 65 prosenttia koko peliteollisuudesta on kymmenen yrityksen hallinnassa. Peliteollisuuden osuus viihdeteollisuuden markkinaosuudesta on kasvanut yli kymmenen vuoden ajan ja se näyttää vain kasvavan entisestään. (Dovey & Kennedy 2006, 49; Kerr 2006, 48.) Vuonna 2002 pelimarkkinoiden kokonaismyynti oli noin 25 miljardia euroa (Eskelinen 2005, 24). Pelkästään harvojen valtaapitävien yritysten määrä osoittaa, että peliteollisuus on verkostoitunut dynaamisesti sekä sisäisesti että keskinäisesti globaalilla tasolla (Eskelinen 2005, 20).

3) Immersiolla tarkoitetaan voimakasta uppoutumista mediaan. Mitä voimakkaampi immersio on, sitä läpinäkyvämpi käytetystä mediasta tulee (Immersio).

Peliteollisuuden vertikaalinen⁴ ja horisontaalinen⁵ integraatio muistuttaa paljon Hollywoodin tilaa sen kulta-aikoina, minkä seurauksena elokuvateollisuudessa nähdyt ongelmat esiintyvät myös peliteollisuudessa (Dovey & Kennedy 2006, 49). Julkaisijoiden valta-asema antaakin heille vahvan kontrollin tuotannon prosesseista, mikä osittain rajoittaa luovuutta, uusien kilpailijoiden pääsyä alalle ja innovaatioiden syntyä (Dovey & Kennedy 2006, 43, 48, 69; Kerr 2006, 96). Peliteollisuuden vahva verkostoituminen ilmentyy myös tuotteiden markkinoille saannin kautta, minkä koetaan olevan enemmän sidoksissa suhteisiin, verkostoitumiseen ja aikaisempiin referensseihin kuin laatuun ja asiakkaiden tarpeisiin (Eskelinen 2005, 43).

Teknologisten innovaatioiden mahdollistama peliteollisuus on vahvasti sidoksissa teknologiaan, mikä lisää paineita luovalle työlle (Dovey & Kennedy 2006, 51–53, 60; Kerr 2006, 13). Pelien tuotantokustannukset kasvavat teknologisen kehityksen myötä, minkä johdosta pelituotanto vaatii entistä suurempia tuotantoryhmiä peleistä saatujen tulojen kasvaessa marginaalisesti (Dovey & Kennedy 2006, 47; Kerr 2006, 66; Eskelinen 2005, 26). Pelien päivityskulttuuri sitoutuu realismiin ja näkymättömän välittömyyden tavoitteluun, mikä ohjaa niin teknologian kehitystä kuin ehtoja, millä pelejä tuotetaan (Dovey & Kennedy 2006, 53). Kasvavat tuotantokustannukset luovat tarpeen globaalille toiminnalle maksimoida tulot, tuotannon tehokkuus, jakelu ja kulutus sekä hyväksikäyttää maantietoa, aikaa ja rajoittamattomia työjärjestelmiä (Kerr 2006, 77, 149).

Peliteollisuudessa on nähtävissä myös osittaista makujen homogeenisyyttä, jota tuotannon prosessit pitävät yllä (Dovey & Kennedy 2006, 46, 60). Tämä näkyy muun muassa tuotannossa alan miesvoittoisuutena, joka vastaa pitkälti peliteollisuuden pääkohderyhmää (Dovey & Kennedy 2006, 37–38). Toinen homogeenisyyteen viittaava tekijä on halu löytää alalle henkilöitä, jotka kokevat pelaamisen intohimona tai omaavat vahvan harrastustaustan alasta (Kerr 2006, 87). Pelituotannossa on selvästi näkyvillä henkilökuvien yhtenäisyys, ja moni pelien tekijä on myös itse pelaaja, joka tuo omat pelikokemuksensa tuotantoon. Pelaajat tekevät pelejä toisille pelaajille. (Dovey & Kennedy 2006, 60–62.) Tämä käytäntö onkin luonut hyvin epätavallisen tuotannon, jossa tuotantoa tekevät henkilöt ovat osa pelaaja-alakulttuuria ja omaavat syvällisemmän käsityksen tuotteesta sekä sen käyttäjistä (Winkler 2006, 140, 152).

4) Vertikaalinen integraatio tarkoittaa sitä, kun saman tuotteen eri tuotantovaiheita tekevät yritykset yhtyvät, esimerkiksi pelin julkaisija ja pelin kehittäjä.

5) Horisontaalinen integraatio tarkoittaa sitä, kun kaksi saman toimialan yritystä yhtyy, esimerkiksi kaksi pelin kehittäjää.

Tärkeää on siis miettiä, millaista pelikulttuuria peliteollisuus pitää yllä, missä muutamalla isolla julkaisijalla on siitä päättävä valta, mitkä pelit pääsevät markkinoille ja millaiset pelit jäävät markkinoiden ulkopuolelle. Markkinoille pääsevät pelit toisaalta määräävät, millaisia tekijöitä peleille haetaan sekä millaisia kokemuksia pelaaja-alakulttuurissa voidaan kerätä. Pelialan etsiessä pelaamiseen intohimoisesti suhtautuvia henkilöitä siirtyvät pelatessa kerätyt kokemukset jälleen tuotantoon. Tämä kiertokulku antaa valtaapitäville tahoille merkittävän pelikulttuuria muokkaavan voiman.

2.2 Pelituotanto ja valtarakenteet

Pelit jakautuvat neljän markkinasegmentin alle: konsolipelit, perus PC-pelit, MMO-pelit ja minipelit. Konsolipelit ovat selvästi myydyimpiä, mutta muut segmentit ovat kasvussa. (Kerr 2006, 53–54.) Keskityn opinnäytetyössäni kolmanteen markkinasegmenttiin eli MMO-peleihin. MMO-pelejä kehitetään pääasiassa PC:lle. Niistä ei joudu maksamaan lisenssimaksuja laitevalmistajille, kuten konsolipeleistä. PC-pelien riippumattomuus lisensseistä aiheuttaakin laitteelle tuotettujen pelien tarjonnassa kovaa kilpailua, mutta toisaalta se mahdollistaa myös fanien valmistamien lisäohjelmistojen tekemisen. (Dovey & Kennedy 2006, 50; Kerr 2006, 56, 59.) MMO-pelien tulomalli koostuu pelien myynnistä liikkeissä ja säännöllisistä kuukausimaksuista (Kerr 2006, 56). MMOG-markkinasegmentti on peliteollisuuden tapaan muutaman suuren yrityksen hallussa, mikä johtuu lähinnä MMO-pelien moninkertaisista suunnittelu- ja tuotantokustannuksista verrattuna muiden markkinasegmenttien peleihin. Tämän lisäksi MMO-pelien julkaisun jälkeiset juoksevat kulut ovat huomattavat, sillä lisäsisällön tuottamiseen ja yhteisöpalveluihin tarvitaan isoja investointeja. Esimerkiksi Ultima Online -pelin alkukustannukset olivat noin 15 miljoonaa euroa ja vuosittaiset ylläpitokulut noin miljoona euroa. Ultima Onlinen kehittämiseen käytettiin aikaa noin kaksi vuotta. (Kerr 2006, 59, 62.)

Pelituotantocykli jakautuu suunnittelu-, esituotanto-, tuotanto-, julkaisu-, jakelu- ja jälleenmyyntivaiheeseen (Kerr 2006, 62, 80). Useimmissa bisnesmalleissa ja arvoketjuissa tuotanto nähdään lineaarisena prosessina, joka päättyy jälleenmyyntiin (Kerr 2006, 103). Tuotanto ja kulutus voidaan kuitenkin nähdä epälineaarisenä kiertävänä prosessina, jossa jälleenmyynti on kulutusprosessin alku. (Du Gay, Hall, Janes, Mackay & Negus 1997, Kerr 2006, 103 mukaan.) MMO-pelejä tarkasteltaessa on otettava huomioon niiden erikoispiirteet, kuten jatkuva päivitys, yhteisötuki ja pelaajien hyödyntäminen testauksessa. Sisällön laajentamisen ja tuen mittareina MMO-peleissä ovat laatu ja tarjonnan nopeus. (Kerr 2006, 61–62.) Yleisenä käytäntönä vaikuttaa

olevan viikoittainen päivittäminen ennalta määrättyä ajankohtana. Tämä rutiininomainen käytäntö on hyvä kahdesta syystä: peli ja pelinautinto eivät keskeydy yllättäen päivityksen takia ja pelaajille voidaan tarjota konkreettinen "maamerkki" tehtävästä kehitystyöstä.

Suunnitteluvaihe ja konseptin luominen ovat jokaisen pelin ensimmäinen vaihe. Konseptista käy ilmi pelin keskeinen idea, genre, ympäristö, taide, musiikki/ääni, kohdealue, markkinat ja budjetti. Useimmissa tapauksissa nykypäivänä konseptia siivittää vielä prototyyppi pelistä. Suunnitteluvaihe on kriittinen sopimusten luomiseksi. Vaiheen aikana rahoittaja ja kehittäjät neuvottelevat peli-ideasta. (Kerr 2006, 80.) Rahoittajat voivat vaatia muutoksia konseptiin, ennen kuin sopimus pelin tuottamisesta tehdään (Kerr 2006, 81). Esimerkiksi pelin jälleen pelattavuus ja monipuolisuus ovat suunnittelun kannalta tärkeitä, mutta harva rahoittaja on valmis maksamaan sellaisesta, mitä pelaaja ei ehkä koskaan näe (Eskelinen 2005, 74; Mateas 2004, 27). Tuntemattomimmille pelinkehittäjille voivat sopimukset olla hyvinkin armottomia (Kerr 2006, 81). Kokemus ja suhteet ovat yksi avaintekijä hyvien sopimusten saamiseksi (Kerr 2006, 89, 93).

Esituotanto- ja tuotantovaihe muodostavat pitkän ja monimutkaisen prosessin, joka vaatii hyvää organisointia. Suunnittelijoiden, ohjelmoijien ja artistien välille tarvitaan saumaton yhteistyö, jotta suurimmilta komplikaatioilta voidaan välttyä. Epätarkan aikataulutuksen ja eri osa-alueiden epätasapainotus voivat aiheuttaa laajoja ongelmia tuotantoprosessissa sekä itse pelissä. Esimerkiksi liiallinen ajankäyttö grafiikoiden luontiin voi aiheuttaa sen, että pelimoottoria rakentavat ohjelmoijat eivät ehdi testaamaan omia tuotoksiaan tarpeeksi kattavasti, kun grafiikka on liitetty fysiikanmallinnukseen. (Dovey & Kennedy 2006, 47; Kerr 2006, 86–87.)

Tuotantovaiheessa aikatauluissa pysyminen on elintärkeää, sillä rahoitus saadaan välietappimaksujen kautta (Dovey & Kennedy 2006, 48). Tuotantovaiheessa työskentelee tuottajia, suunnittelijoita, artisteja, äänispecialisteja, taso-ohjelmoijia, pelimoottoriohjelmoijia ja laatuvaastavia (Kerr 2006, 87). Peliyritysten suurimmat kulut muodostuvatkin henkilöstöstä, mikä kattaa 70 prosenttia kokonaiskuluista (Eskelinen 2005, 42). Tuotantovaiheessa on myös huomioitava pelien teknologiasidonnaisuus. Peliin pitää olla joustavia vastaanottamaan laitteiden kehityksestä seuranneita muutoksia ja kyetä reagoimaan myös markkinoiden muutoksiin. (Dovey & Kennedy 2006, 52–53; Kerr 2006, 87, 94.)

Tuotannon ja koko pelialan ehkä keskeisimmät ongelmat ovat operatiivisia, mikä johtuu puutteellisesta projektinjohtamiskoulutuksesta. Huonosta projektinjohtamisesta voi seurata työolosuhteiden heikkeneminen, minkä syynä voi olla liian tiukkojen välietappien määrittämisestä johtuvat ylityöt ja stressi. Huonot työolosuhteet vaikuttavat haitallisesti sekä työntekijään että koko teollisuuteen. (Kerr 2006, 91–92.)

Julkaisu, jakelu ja jälleenmyynti käynnistetään heti, kun pelin kehitys on saatu päätökseen. Julkaisijat aloittavat pelien massatuotannon, minkä jälkeen pelit ohjataan jälleenmyyjille ja jakelijoille. Massatuotantoa edeltää markkinointi ja pelin näkyväksi tekeminen. (Kerr 2006, 86.) Kuten edellisestä alaluvusta käy ilmi, julkaisijat ovat vahvasti verkostoituneita ja he voivatkin omistaa jopa 80 prosenttia jakelukanavistaan (Kerr 2006, 65).

Pelituotanto on kallista sekä riskialtista bisnestä, ja se vaatii maailmanlaajuiset markkinat. Tämä lisää julkaisijoiden aggressiivisuutta pelinkehittäjiä kohtaan sekä halua kontrolloida luovaa prosessia lisäten samalla pelinkehittäjiin kohdistuvaa painetta. Pelinkehittäjien toiminta on useimmiten kiinni julkaisijan rahoista. (Kerr 2006, 65, 151.) Pelinkehittäjät ovat usein integroituneita julkaisijaan, vaikka täysin itsenäisiäkin pelitaloja on jonkin verran. Joukkoon mahtuu myös muutama osittain integroitunut yritys, joka tuottaa pelejä itsenäisesti julkaisijan antamalla ohjeilla. Pelituotanto muistuttaa paljolti elokuva- ja kirjatuoantoa, jossa julkaisija maksaa artistille luovasta työstä ja hoitaa itse tämän jälkeen markkinoinnin ja jakelun. (Kerr 2006, 64.) Tuotantoprosesseja ja valtarakenteita pohtiessa on ehkä kaikista olennaisinta tunnistaa rahoittajien ja kehittäjien välinen vuorovaikutus.

2.3 Osallistuva tuottaminen peliteollisuudessa

Teknologian kehitys on mahdollistanut sosiaalisen median, ja sen suosioista kertoo omaa tarinaansa muun muassa Youtube ja Facebook. Sosiaalinen media on muuttanut yleisön roolin tarkastelijasta kohti kanssatuottajaa. (Wikipedia. Social Media 2009.) Tämä ilmiö näkyy myös pelien parissa, missä innokasta pelaajajoukkoa kannustaa sisällöntuotantoon oman statuksen kasvu, tahto paremmasta pelistä ja mahdollinen toivo pelialasta, jonne osallistuvan toiminnan tuloksena voi päätyä. (Dovey & Kennedy 2006, 123–124; Kerr 2006, 7.) Fanien tuominen tuotantoon muokkaa myös työn luonnetta tehden työn ja leikin rajasta häilyvä (Dovey & Kennedy 2006, 47).

MMO-peleihin löytyy useita käyttäjien tekemiä, pelaamista helpottavia lisäohjelmia, joiden käytöstä näyttää tulleen standardi tietyissä pelitilanteissa. Tästä on esimerkkinä WoW:lle (World of Warcraft) tehty Deadly boss mods, jota on ladattu www.curse.com-sivustolta lähes 10,5 miljoonaa kertaa (Deadly Boss Mods 2009). Modauksen⁶ merkitys MMO-peleissä ilmenee myös WoW:n modien kehityskäytäntöjen laatimisesta kehittäjä Blizzard Entertainmentin toimesta (UI Add-on 2004–2009). Modaukseen suorastaan kannustetaan tekemällä se mahdollisimman helpoksi ja www.curse.com:n kaltaiset sivustot auttavat huomattavasti modien levittämistä muille ihmisille (Dovey & Kennedy 2006, 124; Kerr 2006, 118). Pelaajien ja kehittäjien välinen yhteistyö on osa tätä päivää eikä peliyhteisön valtavasta osanottavasta panoksesta ole epäselvyyttä.

Fanien tuottama sisältö luo itsessään lisäarvoa pelille, mutta se myös lujittaa pelaajan ja pelin välistä sidosta sekä muodostaa yhteisöjä fanituotannon ja pelin ympärille (Dovey & Kennedy 2006, 123; Kerr 2006, 124). Alakulttuurin tuottama sisältö voi myös toimia innovaation lähteenä pelin jatkokehityksessä (Kerr 2006, 6). Lisukkeiden tekijät saavat useimmiten ainoastaan symbolisen korvauksen suuresta työstä maineen ja kunnian muodossa (Dovey & Kennedy 2006, 15). Tämä asetelma pakottaakin miettimään uudelleen kuluttajien ja tuottajien välisiä eroja sekä yhtäläisyyksiä (Kerr 2006, 105). Fanikulttuurin kautta voi syntyä myös uusia kulttuuri-ilmioitä, kuten machinema, jossa pelimaailmasta on taltioitu videoita muille pelaajille jaettavaksi (Dovey & Kennedy 2006, 126).

Yhteisön vaikutusvalta tuli esiin dramaattisesti Ultima online -pelin yhteydessä, missä pelaajat muuttivat hyveellisyyteen, myötätuntoon, rehellisyyteen ja oikeanmukaisuuteen perustuvan maailman veriseksi taistelukentäksi, jossa taidot puntaroiitiin surmattujen kanssapelaajien määrällä. Kyseinen tapaus laajeni vielä fyysisen maailman puolelle, kun peliyhteisö haastoi pelin kehittäjän oikeuteen huonon ohjelmistokehityksen ja pelaajatukitoimien takia. Syyte kuitenkin hylättiin ja tuomari totesikin päätöksen jälkeen, että "jos kuluttajille annettaisi tämä valta, haasteen mennessä läpi se tuhoaisi koko verkkopelaamisen". Tämä tapaus osoitti kuitenkin pelaajien voimakkuuden ja sen, kuinka yhteisö voi toimia lisäarvona beta-testauksessa, tasosuunnittelussa ja modauksessa. Modauksen ja kanssatuotannon kautta voidaankin rakentaa pelille vahva brändi ja lojaali peliyhteisö. (Dovey & Kennedy 2006, 131.)

Kuten on käynyt ilmi, pelituotantokulttuurissa rahallinen valta on harvalla yrityksellä.

6) Modaus (*modding*) on johdettu sanasta muokkaus ja sillä tarkoitetaan mitä tahansa pelaajien tekemää muokkausta peliin. Kyseessä voi olla vaikka hahmon tyylin muokkaus tai uuden pelin tekeminen aikaisemman pohjalta. (Dovey & Kennedy 2006, 147.)

Yritykset ovat ottaneet myös pelaajat osaksi pelinkehitystä beta-testauksen ja modauksen muodossa. Kun puhutaan yleisön osanottavasta roolista pelinkehityksessä, on otettava huomioon se, että osallistuva toiminta ei ole täysin vapaata. Mediatuotanto pyrkii rakentamaan yleisöjä ja tarpeita, mikä on tärkeää jättimäisten pelialan yhtiöiden ekonomialle. (Dovey & Kennedy, 78; Kerr 2006, 5.)

3 VIRTUAALIYHTEISÖT

Luvun tarkoituksena on antaa lukijalle käsitys siitä, millä tavoin virtuaalimaailmat ovat pelaajilleen merkittäviä ja sidoksissa tiettyihin piirteisiin oikeassa elämässä. Tämän lisäksi luvussa paneudutaan syvällisesti yhteisöihin ja niiden muodostumiseen sekä tiedonsiirtymiseen yhteisön sisällä ja niiden välillä. Yhteisöihin painottuva osio on todella tärkeässä roolissa tutkimuksessani, koska se tarjoaa keinon ymmärtää yhteisöjen rakenteita ja toimintaa.

Seuraavan alaluvun tarkoitus on toimia johdantona virtuaaliyhteisöihin liittyvään tematiikkaan. Se keskittyy ennen kaikkea piirteisiin, jotka tekevät virtuaalisesta kanssakäymisestä, maailmasta ja yhteisöstä merkittäviä. Tarkoitukseni ei ole verrata syvällisemmin fyysisen ja virtuaalisen maailman yhtäläisyyksiä eikä eroja. Se ei olisi opinnäytetyön laajuuden puitteissakaan mahdollista, vaikkakin se olisi mielenkiintoista. Yhteisön muodostuminen ja toiminta -luvussa paneudun kahteen teoreettiseen viitekehykseen, joiden tarkoituksena on auttaa ymmärtämään yhteisöjä sekä ideoiden, asioiden ja merkitysten leviämistä. Alaluvun laajuuden takia jätän tarkemman pohjustuksen alaluvun 3.2 alkuun.

3.1 Merkittävää virtuaalisuutta

Virtuaalisista maailmoista on tullut yhä suurempi osa elämäämme, myös pelien ja internetin puolella. Pelien ja nettisurffailun epäsosiaalisuudesta on puhuttu paljon, ja syy tälle lienee verkon paradoksaalisuus sosiaalisena mediana. Verkossa käydyn vuorovaikutuksen lisääntyminen vaati veronsa kasvokkain käydyltä vuorovaikutukselta. (Chee, Vieta & Smith 2006, 155.) On selvää, että molemmat tarjoavat omat erikoispiirteensä, mutta usein kuullaan puhuttavan, kuinka verkossa käyty vuorovaikutus ei ole yhtä arvokasta tai todellista (Chee ym. 2006, 154). Olen kuitenkin toista mieltä ja väitän, että virtuaaliset maailmat ja yhteisöt ovat molemmat aitoja ja merkittäviä. Sitä ei kuitenkaan voi kiistää, ettei virtuaalinen vuorovaikutus olisi erilaista.

Sosiaalinen käyttäytyminen opitaan tiedostamatta sitä (Penny 2004, 74). Pelit tarjoavat maantieteellisiä rajoja rikkovia virtuaalitiloja, jossa ihmiset voivat keskustella toistensa kanssa välimatkasta riippumatta. Pelaamisen kautta kierrätetään todella paljon sosiaalista ja kulttuurista pääomaa. Pelien tarinatkin voidaan räätälöidä tukemaan sosiaalisuutta ja yhteistyön tunnetta (Eskelinen 2005, 83; Mateas 2004, 21).

Sosiaalisuus on peleissä monitahoista ja kulttuurisidonnaista. Peliin liittyy oma sisäinen kommunikaationsa ja pelin ulkopuolisten asioiden kommunikaatio. (Kerr 2006, 118.) Esimerkiksi pelaajat voivat kommunikoida tietyin termein ja tyylein, kun he pyrkivät suorittamaan jotain tehtävää tai puhuvat pelihahmojensa kehittämisestä. Kuitenkaan puhe ei rajoitu pelkästään tähän, vaan pelien sisällä saatetaan keskustella pelaajien elämään liittyvistä merkittävistä asioista, kuten perhekriiseistä, onnistumisista, terveydestä ja elämäntavoista. Pelin sisällä tapahtuvia taidon näytteitä ihailaan alakulttuurin parissa samalla tavalla kuin muitakin performansseja. Pelaamisen performanssinen luonne lisää pelin sosiaalista ja kulttuurista merkitystä. (Dovey & Kennedy 2006, 116.)

Pelit tarjoavat rikkaan ympäristön identiteettileikille, missä ihminen voi harjoittaa normaalia identiteetin vaihtamista (Waskul 2006, 22). Virtuaaliset peliympäristöt ovat sosiaalisymbolisia tiloja, jossa sosiaalinen vuorovaikutus luodaan ja missä julkinen sekä henkilökohtainen tila kohtaavat (Kerr 2006, 127). Etenkin MMO-pelit painottuvat paljon sosiaalisuudelle ja moni MMO-pelien pelaaja käyttää aikaa sosiaaliseen kanssakäymiseen yhtä paljon kuin muihin pelin aktiviteetteihin (Kerr 2006, 152). Pelaajan ollessa virtuaalisessa pelimaailmassa voimme nähdä kolme identiteettiä: virtuaalisen identiteetin, pelin ulkoisen identiteetin ja pelaajaidentiteetin. Pelaajan virtuaali-identiteetti on verkon tuoman anonymiteetin tulosta. Se mahdollistaa olemisen ja toimimisen toisella tavalla kuin normaalissa toiminnassa. Pelitilanteessa oma identiteetti on läsnä, kun pelaaja on vuorovaikutuksessa virtuaali-identiteetin kautta muihin pelaajiin. Pelaajaidentiteetti keskittyy pelilliseen toimintaan kuten: mitä hahmo tekee tai miten hahmoa kehitetään. Nämä toiminnot ovat kuitenkin kytköksissä omaan pelinulkoiseen identiteettiin. Pelaaja tuo aina osan itseään pelitilanteeseen ja virtuaaliseen identiteettiinsä.

Pelaajilla on pelihahmonsa kanssa usein jaetut tavoitteet (Hendricks 2006, 48). Esimerkiksi pelaaja voi valita hahmokseen parantajan, jonka pelillinen tavoite on auttaa

ja tukea muita, mutta samalla se tukee myös pelaajan omaa tarvetta sosiaalisuudelle ja tiimityöskentelylle. Pelin mahdollistaessa identiteetin vaihtamisen antaa se myös mahdollisuuden itsetutkiskelulle. Pelaaja voi tuoda peliin omat fantasiansa siitä, mitä hän voisi olla. (Nephew 2006, 121–122.) Pelaamisen ajattelu performanssina viestii siitä, että pelihahmo on jotain, mitä pelaaja esittää, mutta se voidaan nähdä myös yhtenä minuuden tilana, jota ei oikeassa maailmassa tuoda esille (Nephew 2006, 122).

Yhteisen maailmankuvan muodostuminen on hyvin oleellista, jotta voisi tuntea itsensä osaksi maailmaa (Hendricks 2006, 41). Pelimaailman ylläpitämät säännöt ja kontrollin puute tekevät maailmasta aidomman (Waskul 2006, 25). Tämä aitouden tunne voi olla peräisin sen sidonnaisuudesta oikeaan elämään (Chee ym. 2006, 161). Mekin noudatamme kulttuurimme asettamia sääntöjä, ja tekemistämme rajoittaa muun muassa fyysinen kuntosimme. Sääntöjen ja rajoitteiden lisäksi MMO-pelin muut pelaajat tuovat mukanaan normaalille maailmalle hyvinkin tärkeän sosiaalisen kanssakäymisen, mikä lisää pelin aitouden tunnetta entisestään (Chee ym. 2006, 164).

MMO-peleissä esiintyy paljon Jesper Juulin (2004, 138) määrittelemää kuollutta aikaa, mikä tarkoittaa sitä, että pelaaja joutuu tekemään yksinkertaisia tehtäviä toistuvasti, esimerkiksi keräämään mineraaleja kaivoksista. Juul piti tätä turhana elementtinä peleissä, mutta omasta mielestäni kuollut aika on merkittävä osa MMO-pelien aitoutta. Oikeassa elämässäkin joudumme tekemään turhauttavia asioita pitääksemme yllä järjestystä yhteisössä tai taataksemme onnistumisen jossain muussa asiassa. Ylläpitääksemme perhe-elämää ja muita vapaa-ajan aktiviteettejä työt ja kotiaskareet on hoidettava, vaikka ne olisivat ajoittain kuinka vastenmielisiä tahansa.

Kommunikaatio, jolla on sama etymologia kuin yhteisöllä (*community* ja *communication*), on merkittävässä roolissa yhteisöjen ja kulttuurin syntyiselle (Chee ym. 2006, 160). Etenkin halu kommunikoida on yhteisöjä muodostava voima, ja yhteisö määritelläänkin usein sen sisällä käydyn diskurssin kautta (Chee ym. 2006, 155; Hendricks 2006, 53). Ihmisryhmä muodostaa merkityksiä ja syitä tarkoituksiperäiselle toiminnalle tarkoituksiperättömässä todellisuudessa (Hendricks 2006, 42). Näin nähtynä kaikki yhteisöt ovat kuvitteellisia. Ihmiset haluavat olla yhteydessä ja tuntee yhteyttä muihin ihmisiin, mikä onnistuu helposti samankaltaisten ajatusten ja käyttäytymisen kautta. Ihmiset siis pyrkivät luomaan puitteen yhteisölle ja kulttuurille. (Chee ym. 2006, 162.) Jos esimerkiksi mietimme, mikä tekee meistä suomalaisia, päädyimme määrittelemään joukon piirteitä, jotka ovat meidän keksimiämme ja

noudattamiamme. Tämän lisäksi olemme tehneet maantieteelliset rajat, jotka määrittelevät mihin kansakuntaan kuulumme ja minkä kansakunnan piirteet tulevat muokkaamaan, keitä me olemme.

Addiktiivisena pidetyistä MMO-peleistä puhuttaessa on hyvä miettiä, ovatko pelit oikeasti yhtään sen addiktiivisempia kuin muut viihteen muodot vai ovatko pelit pakkoja, missä pelaajat voivat tehdä yhteistyötä ja tarkoituksellisia asioita yhdessä? (Chee ym. 2006, 154.) Pelattaessa ryhmässä aktiivinen osanotto luo tunteen, että on sosiaalinen ja tuottava. Tämä viittaa siihen, ettei kyse ole addiktiosta, vaikka pelaaja voi käyttää aikaa peliin yhtä paljon kuin sivutyöhönsä (20-40 tuntia viikossa). Ryhmässä työskentely luo tarpeen myös lojaalisuudelle ja toisiinsa luottamiselle. Luottamus luo myös vastuuntuntoa yhteisöä kohtaan sekä paineita siitä, pystyykö toimimaan yhteisön toimintamallin ja tavoitteiden mukaisesti. (Chee ym. 2006, 159, 168.) Kyseessä on aito yhteisöpohjainen toiminta, johon on sitouduttu niin ajallisesti, ruumiillisesti kuin tunteellisesti. Tämä sitoutuminen voidaan nähdä muun muassa tuskana siitä, ettei ole viettänyt tarpeeksi aikaa lähimmäistensä kanssa. (Chee ym. 2006, 163, 169–171.)

MMO-pelit eivät ole pelkkää fantasiaa pelaajalle, vaan tila, jossa voi päästä vaikuttamaan oikeasti (Chee ym. 2006, 169). Pelimaailmalla ja pelaamisella on mahdollisuus vaikuttaa elämäämme merkittävällä tavalla. Eräs hyvin stressaantunut ja kiireinen mies kertoikin Everquest-pelin pelastaneen hänen elämänsä. Everquest tarjosi miehelle oivan ympäristön purkaa oikean elämän tuottamaa stressiä. (Chee ym. 2006, 158.) Suomalainen esimerkki aiheesta löytyy Jussi Ahlrothin (2009) artikkelista työkyvyttömyyseläkkeelle jääneen Hannu Aholan MMO-pelihahmon varkaudesta ja sitä seuranneista oikeudellisista toimituksista. Pelihahmon varastanut henkilö joutui maksamaan käräjäoikeuden tuomarin päätöksestä Aholalle neljän tuhannen euron korvaukset. Asia on toki mielenkiintoinen juridisen päätöksenkin takia, mutta ennen kaikkea siitä syystä, että Aholan motiiveina oikeustaistelulle oli tuoda esiin muille ihmisille, miten tärkeää virtuaalielämä voi jollekin olla. (Ahlroth 2009). Omasta mielestäni virtuaalimaailmat ja yhteisöt ovat aitoja sekä merkittäviä niin pitkään, kun ne pysyvät tuottavina ja merkityspohjaisina.

3.2 Yhteisön muodostuminen ja toiminta

Käytän opinnäytetyössäni Etienne Wengerin (1998) ja Malcolm Gladwellin (2007) teorioita, joiden kautta voi ymmärtää paremmin yhteisöjä ja niiden toimintaa sekä

niissä tapahtuvaa ideoiden ja ajatusten leviämistä sekä muokkautumista. Kumpikaan teoria ei tarjoa absoluuttisia totuuksia, vaan ne pyrkivät nostamaan esiin asioita, joita voi ottaa huomioon.

Wenger puhuu käytäntöyhteisöistä, jotka keskittyvät yhteisten hankkeiden, toiminnan, symbolien, tarinoiden ja historioiden ympärille. Perhe on yksi esimerkki käytäntöyhteisöstä, jossa jäsenet niin rakastavat kuin vihaavat toisiaan sekä ovat samaa ja eri mieltä. Perhe tekee sen, mitä vaaditaan, että se pysyy eheänä. Hajotessaankin perheen jäsenet löytävät keinon tulla toimeen keskenään. Selviäminen muodostuukin yhdeksi tärkeäksi hankkeeksi perheen arjessa. (Wenger 1998, 6.) Käsitteenä käytäntö konnotoi tekemistä ja se viittaa tekemiseen historiallisessa ja sosiaalisessa kontekstissa. Yhteisöt, jotka mahdollistavat oman toimintansa luotujen käytäntöjen avulla, muodostavat Wengerin nimeämiä käytäntöyhteisöjä. (Wenger 1998, 47.) Wengerin teoriaosuus keskittyy merkityksen neuvottelun -prosessiin, johon Wenger (1998, 52) väittää merkityksen sijoittuvan, sekä kuinka käytäntö toimii yhteisön koheesiota ylläpitävänä voimana ja kuinka useat käytännöt muodostavat erilaisia ryhmittymiä, joissa muun muassa käytetyt resurssivarannot ja yhteiset hankkeet kohtaavat.

Tarkoitukseni on syventää Gladwellin teorialla Wengerin teoriaa merkityksen neuvottelun -prosessista ja tiedon leviämisestä. Teoriassa nostetaan esiin muuan muassa se, miten tiedon levittäjät ja laatu voivat vaikuttaa tiedon leviämiseen tuoden esiin niiden eriarvoisuuden. Gladwell puhuu kirjassaan ajatusten, tuotteiden, viestien ja käyttäytymisen leviämisestä viruksen tavoin tarjoten epidemiakeskeisen ajattelutavan lähestyä asioita (Gladwell 2007, 11).

3.2.1 Epidemiakeskeinen ajattelu Gladwellin mukaan

Epidemioilla on kolme piirrettä: tarttuvuus, pienten syiden suuret vaikutukset ja muutosten tapahtuminen pienessä ajanhetkessä (Gladwell 2007, 13). Tarttuvuus on kaikenlaisten asioiden odottamaton ominaisuus, mikä on merkittävässä roolissa tarttuvia ilmiöitä määriteltäessä. Tarttuvuus ei siis ole pelkkien virusten ja tautien ominaisuus, joihin termi useimmiten liitetään, vaan se voi olla kaikenlaisten asioiden ominaisuus. Tarttuvuus voi olla esimerkiksi muoti- ja rikosepidemioiden ominaisuus. (Gladwell 2007, 14.)

Pienten syiden suuret seuraukset viittaavat taipumukseemme verrata syitä ja

seurauksia samassa mittakaavassa, koska syyhyn epäsuhteessa olevat seuraukset tuntuvat käsittämättömiltä. Esimerkkinä epäsuhteessa olevasta syy-seuras-suhteesta on 50 kertaa taitettu A4-paperiarkki, joka olisi niin paksu, että se ylittäisi maasta aurinkoon. (Gladwell 2007, 15.) Epidemiakeskeisessä ajattelussa tulisi pystyä ymmärtämään se, että pienillä asioilla voi olla suuria seurauksia (Gladwell 2007, 17).

Muutosten nopea tapahtuminen (leimahtaminen) on keskeinen ajatus Gladwellin esittämälle leimahduspisteteorialle. Leimahduspiste tarkoittaa kynnystä, jonka jälkeen tasaisesti kasvanut asia kasvaa huomattavasti nopeampaa vauhtia. Esimerkiksi telefaksin tultua markkinoille, vain harvat ihmiset ostivat sen. Myynti pysyi tasaisena pitkän aikaa, kunnes faksin omistavien ihmisten määrä oli niin suuri, että faksia ei kannattanut jättää hankkimatta. Tällainen ajanhetki voi toimia leimahduspisteenä teknologialle. (Gladwell 2007, 16.) Gladwellin kolme sääntöä leimahduspisteen löytämiseksi ja epidemioiden ymmärtämiseksi ovat harvojen laki, tarraustekijä ja asiayhteyden voima, jotka käsitellään alaluvussa 3.2.4. (Gladwell 2007, 33.)

3.2.2 Yhteinen ymmärrys osallistumisen ja esineellistämisen kautta

Käytäntö on prosessi, jonka kautta voimme kokea maailman ja toimintamme merkitykselliseksi. Yhteisöissä tapahtuu merkityksen neuvottelua, joka muodostuu osallistumisen ja esineellistämisen vuorovaikutuksesta. (Wenger 1998, 51–52.) Avaan ensin käytetyt termit osallistuminen, esineellistäminen ja merkityksen neuvottelu, minkä jälkeen kerron osanottamisen ja esineellistämisen vuorovaikutuksesta.

Merkityksen neuvottelu on prosessi, jonka kautta maailma ja siihen sitoutuminen koetaan merkityksellisenä. Eläminen voidaan nähdä jatkuvana prosessina merkityksen neuvottelulle, joka ei ole tyhjästä keksittyä, vaan jotain, joka on sitoutunut jo olemassa olevaan keskusteluun, toimintaan, uneksimiseen tai ongelman ratkointaan. Merkitykset saavat uusia muotoja, kohteita ja tulkintoja sekä katoavat ja tulevat uudestaan esiin ajan kuluessa. Parhaiten merkityksen neuvottelun huomaa silloin, kun sitä tapahtuu tärkeän asian parissa. (Wenger 1998, 52—53.)

Osallistuminen (participation) viittaa mukana olemiseen tai osallistumiseen johonkin asiaan sekä siihen, että jakaa jotain toisten kanssa esimerkiksi jossain tehtävässä tai hankkeessa. Osallistuminen viittaa osanottamisen prosessiin ja suhteisiin ihmisten välillä, jotka pohtivat tai heijastavat tätä prosessia. (Wenger 1998, 55.) Osallistuminen on persoonallinen sekä sosiaalinen prosessi ja erityisen monimutkainen, mikä yhdistää

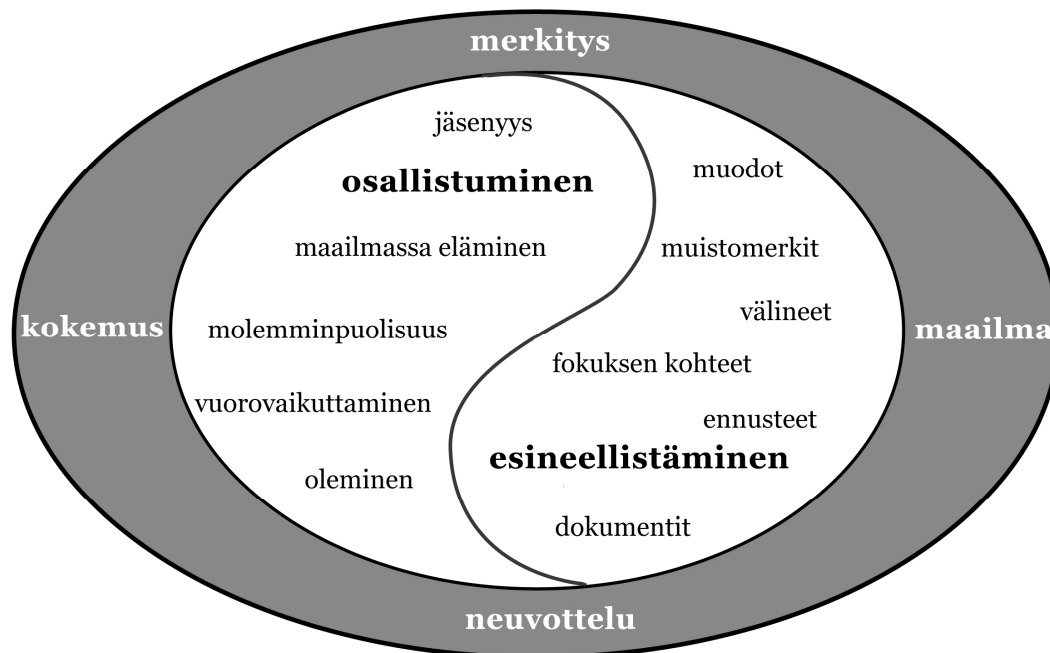
tekemisen, puhumisen, ajattelun, tuntemisen ja kuulumisen. Se pitää sisällään ruumiimme, mielemme, tuntemme ja sosiaaliset suhteemme. (Wenger 1998, 56.) Osallistuminen on aktiivinen prosessi, jota tekevät sosiaaliin yhteisöihin kuuluvat toimijat. Sen kautta muokkaamme, keitä olemme ja voimme myös vaikuttaa muihin ihmisiin. (Wenger 1998, 55.) On tärkeää huomioida, että osallistuminen ei ole pelkkää yhteistyön tekemistä, vaan se pitää sisällään niin negatiivisia kuin positiivisiakin suhteita. Osallistumisen kokemukseen vaikuttavat kyvykkyytemme ja kyvyttömyytemme muokata yhteisöämme. Osallistuminen on aina osa meitä eikä sitä voi kytkeä pois päältä. (Wenger 1998, 56–57.)

Esineellistäminen (reification) tarkoittaa abstraktin asian kohtelemista olemassa olevana tai konkreettisena materiaalisena objektina. Sanan etymologia viittaa asiaksi tekemiseen ja siinä on vahva materiaan kohdistuva painotus, joka vääristää sanan merkitystä tässä tapauksessa lievästi. (Wenger 1998, 58.) Esineellistämässä projisoimme oman käsityksemme asiasta maailmaan itsenäisenä objektina, jonka kautta meidän ei tarvitse tunnistaa itseämme, kun taas osallistumisessa tunnistamme itsemme toistemme kautta (Wenger 1998, 58.) Esineellistämässä luomme kokemuksiemme pohjalta objekteja, jotka tekevät näistä asioista jotain olemassa olevaa. Luodut objektit toimivat fokuksipisteinä, joiden ympärille merkityksen neuvottelu organisoituu. (Wenger 1998, 58.)

Esineellistäminen pitää sisällään muun muassa tekemisen, suunnittelun, esittämisen, nimeämisen ja kuvailemisen, kuten myös näkyväksi tekemisen, tulkittamisen ja käyttämisen. Esineellistäminen varastoi paljon kollektiivista energiaa objekteihin, jotka on tehty kiinteään muotoon ihmisten käytäntöjen ja kokemusten pohjalta. (Wenger 1998, 59.) Esineellistämisen luomat objektit ovat heijastumia käytännöistä ja ihmisten luomista merkityksistä. Luodut objektit eivät ole sidottu koskaan sen alkuperäiseen kontekstiin, vaan ne voi saada uusia merkityksiä ajan ja asiayhteyden muuttuessa. (Wenger 1998, 61–62.)

Esineellistämisen kautta luotujen objektien itsenäisyyttä voi havainnollistaa esimerkiksi, joka on liitetty tutkimaani peliin ja sen keskustelualueeseen. Yhteisön jäsen ottaa kantaa pelaamaansa hahmoluokkaan kohdistuvaan kysymykseen ja vastaa aiheeseen kielteisesti liiojia selittelemättä, esimerkiksi sanoen: ”Tämä ei ole ollenkaan hyvä”. Kun vastaus erotetaan alkuperäisestä kontekstistaan, se voidaan tulkita huomattavasti laajemmassa yhteydessä liitettynä yleiseen keskusteluun hahmoluokan hyvydestä.

Muiden pelaajien osallistuessa keskustelualueen toimintaan esineellistetyt objektit toimivat lähteenä merkityksen neuvottelulle ja uusien objektien luomiselle. Näin ollen alkuperäinen asia, joka kosketti ainoastaan tiettyä piirrettä hahmoluokassa, voi alkaa toimia kokonaisvaltaisena negaationa hahmoluokkaa kohtaan.



Kuva 1. Osallistumisen ja esineellistämisen kaksinaisuus (Wenger 1998, 63).

Kuviossa 1 on Wengerin (1998) kirjasta suomentamani kuvio osallistumisen ja esineellistämisen kaksinaisuudesta. Kuviossa on esitetty asiat, jotka liittyvät osallistumiseen ja esineellistämiseen sekä se, kuinka ne ovat erillisiä mutta toisiinsa tiukasti sitoutuneita elementtejä. Kuvioista käy myös ilmi, millaisten asioiden sisällä näiden kahden asian vuoropuhelua tapahtuu.

Osallistuminen ja esineellistäminen tulevat aina yhdessä eroten ja täydentäen toisiaan muodostaen kaksinaisuudessaan yhtenäisyyden. Kielenkäyttö kasvokkain käydyssä keskustelussa on hyvä esimerkki, jossa molemmat osapuolet ovat selvästi läsnä. Selvää esineellistämistä on sanojen muodostaminen omien ajatusten ja tulkintojen pohjalta. Koska puhe on hyvin ohikiitävää, sanat vaikuttavat merkityksen neuvottelu -prosessin kautta, joka vaikuttaa lähes täydelliseltä osallistumiselta. (Wenger 1998, 62–63.)

Kuunnellessa toisen sanomia asioita niiden merkitys neuvotellaan omien kokemusten pohjalta ja näin ollen voi tapahtua myös väärinkäsityksiä. Osallistuminen onkin olennainen osa esineellistämisen luomien virhekäsitysten korjaamista ja ehkäisyä.

(Wenger 1998, 63–64.) Osallistuminen ei ole pelkän kuvauksen tai kaavan oivallus, eikä pelkästään oivalluksen kääntäminen uudeksi kokemukseksi, vaan sen uudelleen neuvottelua uudessa kontekstissa. Esineellistäminen ei ole pelkästään jotain materiaalista, jonkin tekemistä tai artikuloimista, vaan se on ennen kaikkea ehtojen luomista uusille tarkoituksille. (Wenger 1998, 68.)

Osallistuminen ja esineellistäminen toimivat lähteenä jatkuvuudelle sekä epäjatkuvuudelle (Wenger 1998, 86). Luodut dokumentit voidaan repiä, mutta muistoja ei voi poistaa. Voimme unohtaa tapahtumia, mutta merkit, jotka jäävät luontoon, voivat muistuttaa noista tapahtumista. (Wenger 1998, 88.) Osallistuminen ja esineellistäminen kohtaavat sekä erkaantuvat jatkuvasti. Merkityksen neuvottelun yhteydessä ne ovat sidoksissa toisiinsa vahvasti lukkiutumatta yhteen. (Wenger 1998, 87.) Yksinkertaisesti sanottuna merkityksen neuvottelun yhteydessä luomme jatkuvasti käsitystä maailmasta oman itsemme ja ympäröivän maailman kautta. Muistamme sekä unohtamme asioita muokaten samalla osallistumisen muotoa, näkökulmaamme ja kokemustamme elämästä uudelleenlaisiksi. (Wenger 1998, 89.)

3.2.3 Käytäntö yhteisön koheesion voimana

Yhteisön muodostuminen voidaan yhdistää käytäntöön, jonka avulla saadaan aikaan helpommin seurattavia piirteitä käytännön konseptista erottamalla ne vähemmän seurattavista termeistä, kuten kulttuuri, aktiviteetti tai rakenne (Wenger 1998, 72). Käytäntö toimii yhteisön koheesiota ylläpitävänä voimana yhteisen sitoutumisen, yhteisen hankkeen ja jaettujen resurssivarantojen (esimerkiksi keinojen tai välineiden valikoima) kautta (Wenger 1998, 72–73).

Yhteinen sitoutuminen (mutual engagement) ja ihmisten luoma yhteisö on paikka, jossa käytännöt luodaan. Käytäntöä on yhteisön merkityksen neuvottelun seurauksena syntyneen tekemisen luomista, joka ei ole historiallisessa tyhjiössä sijaitseva tyhjästä temmattu asia. (Wenger 1998, 73.) Käytäntöyhteisö ei ole määriteltävissä pelkkien piirteiden, verkostoiden, tittelien tai työpaikan fyysisen sijainnin kautta. Tällaisen yhteisön muodostuminen on kiinni siitä, että se ylläpitää tiiviin suhteen yhteiseen sitoutumiseen, joka on järjestäytynyt yhteisön tekemän asian ympärille. Yhteisen sitoutumisen mahdollistaminen on keskeisessä roolissa käytäntöjen yhteydessä. (Wenger 1998, 74.) Sitoutuminen käytäntöön ja sen mahdollistaminen on kiinni niin yhteisössä vallitsevasta homogeenisyydestä kuin eroavaisuudestakin. Kyse on ihmisistä, jotka tulevat eri maailmoista ja alkavat muodostaa yhteisiä asioita

keskenään. (Wenger 1998, 75.)

Yhteisen hankkeen (joint enterprise) neuvottelu pitää yhteisön koheesiota yllä kolmella tavalla. Ensinnäkin se on kollektiivisen neuvotteluprosessin tulos, joka heijastaa yhteisen sitoutumisen monimutkaisuutta. Toiseksi se on osallistujien määrittelemä heidän tavoitellessaan sitä, mikä yhteisen neuvottelun tuloksena kuuluu heille hyvin syvällisellä tavalla. Kolmanneksi se ei ole pelkkä ilmoitettu tavoite, vaan jotain, johon osallistujat sitoutuvat ja josta tulee olennainen osa käytäntöä. (Wenger 1998, 77–78.) Yhteisen ymmärryksen luominen on tärkeää, sillä yhteisöt sitovat jäsenensä yhteiseen hankkeeseen mahdollistaakseen kollektiivisen toiminnan, jonka tulisi olla merkityksellistä osallistujan elämän kannalta. (Wenger 1998, 78–79.) Yhteinen hanke on vastuuvollisuuden järjestelmä, joka luo puitteet sille, mitä sanotaan ja mitä ei sanota, mitä tehdään ja mitä ei tehdä, sekä mikä on tärkeää ja mikä ei ole tärkeää. Yhteisen hankkeen määrittely luo vastuuvollisuuden suhteita, mitkä eivät ole tarkasti määriteltyjä tietyissä rajoissa tai säännöissä. Nämä suhteet eivät tule ilmi yhdenmukaisuutena, vaan kykynä neuvotella toiminnat ja teot selitettävissä olevana osana hankkeeseen. (Wenger 1998, 81–82.)

Jaetut resurssivarannot (shared repertoire) on kolmas koheesiota ylläpitävä voima yhteisössä. Resurssivarannon elementit eivät saa muotoaan olemalla jotain aktiviteettia, symboleja tai artefakteja, vaan olemalla osa hanketta tavoittelevan yhteisön käytäntöjä. (Wenger 1998, 82.) Resurssivarannot pitävät sisällään sanoja, eleitä ja keinoja sekä tapoja tehdä ja kertoa asioita. Ne ovat yhteisön luomia ja omaksumia asioita, joista on tullut osa käytäntöä. Resurssivarannot kuvastaa yhteisön yhteisen sitoutumisen historiaa ollen samalla luonnostaan tulkinnanvaraisia. (Wenger 1998, 83.)

Jotta merkityksen neuvottelu mahdollistuisi, tässä luvussa mainittujen kolmen asian ei tarvitse olla täsmällisen katettu. Kun merkityksen neuvottelun prosessia tarkastellaan yhteisen sitoutumisen kautta, osallistuminen ja esineellistäminen voidaan punoa saumattomasti yhteen. Yhteinen hanke voi luoda jaetun vastuuvollisuuden suhteita ilman esineellistämistä, keskustelua tai varsinaisen hankkeena määrittelyä. Jaetun sitoutumisen historia voi toimia lähteenä merkityksen neuvottelemiselle ilman, että verrataan niin sanotusti muistioita tapahtuneista. (Wenger 1998, 84.)

Osallistumisen ja esineellistämisen kautta voidaan vaikuttaa yhteisöihin. Asioita voidaan

etsiä tai muokata sekä voidaan vältellä suhteita tiettyjen ihmisten kanssa. Voimme luoda objekteja tai kohentaa olemassa olevien asemaa, jotta ne muokkaisivat tulevaisuuden merkityksen neuvotteluja tietynlaisiksi. Näin ollen osallistuminen ja esineellistäminen ovat myös kanava ulkopuolisille vaikutuksille. (Wenger 1998, 91.) Uudet jäsenet voivat muokata yhteistä sitoutumista ja kiinnostuksen kohteita tuomalla omat kokemuksensa muiden ulottuville. Käytäntöyhteisön olemassa olo ei nojaudu määriteltyyn jäsenyyteen. Ihmisiä tulee sekä menee ja jokainen uusi sukupolvi muokkaa yhteisön toimintaa oman osallistumisensa kautta oppiessaan yhteisön tavoille. (Wenger 1998, 96, 99.)

3.2.4 Yhteisön luomat rajat ja tiedon leviäminen rajojen sisällä sekä niiden yli

Yhteisön luomat käytännöt synnyttävät rajoja, minkä seurauksena myös tavat pitää yhteyttä ulkopuoliseen maailmaan kehittyvät. Käytäntöyhteisöt eivät voi koskaan olla yksin, vaan ne tulevat aina olemaan sidoksissa todella monimutkaiseen käytäntöyhteisöjen verkostoon. Raja voidaan määritellä jäsenyyden, vaatteiden tai muiden nähtävien eroavaisuuksien pohjalta, mutta minkään merkin poissaolo ei kerro rajojen olemattomuudesta tai löysyydestä. (Wenger 1998, 104.) Esimerkiksi ammattiyhteisöön sisälle pääsyn esteenä voi olla ammattisanaston puuttuminen henkilökohtaisista resurssivarannoista. Siitä huolimatta esineellistämisen tuottamat objektit voivat kulkea rajojen läpi sekä liittyä toisiin käytäntöihin, ja osanottajat voivat olla monessa käytäntöyhteisössä yhtä aikaa. (Wenger 1998, 104–105.) Wenger (1998, 105) esittelee yhteisöjen väliseksi yhteystyypeiksi *rajaobjektit* ja *välittäjät*.

Rajaobjektieihin kuuluvat artefaktit, dokumentit, termit ja kaikenlaiset esineellistämisen tuottamat objektit, joiden ympärille käytäntöyhteisöjen väliset yhteydet voivat järjestäytyä (Wenger 1998, 105). Esimerkiksi luodun dokumentin lukeminen muodostaa suhteen kahden yhteisön välillä, joista lukija ja dokumentti ovat peräisin (Wenger 1998, 108). Esineellistämisen tuottamat monitulkinnalliset objektit voivat liikkua vapaasti kontekstistaan ja ovat täten myös vaarassa joutua väärintulkituksi. Virheelliset tulkinnat esineellistämisen tuottamista objekteista voivatkin aiheuttaa rajojen tiukentumisen yhteisöjen välillä, minkä niiden oli tarkoitus ylittää. (Wenger 1998, 111.) Syventääkseni Wengerin teoriaa rajaobjekteista otan mukaan Gladwellin näkemyksiä, jotka koen liittyvän oleellisella tavalla käsittelemääni tematiikkaan. Gladwellin sääntö tarraustekijästä keskittyy esineellistämisen tuottamien rajaobjektien laatuun, mutta se vaikuttaa myös rajan sisällä liikkuviin esineellistämisen tuottamiin objekteihin.

Tarraustekijän ideana on, että on olemassa erityisiä tapoja tehdä viesteistä entistä mieleenpainuvampia (Gladwell 2007, 29). Useiden kokeiden pohjalta tarrautuvuuteen vaikutti enemmän viestin esitystavan muuttaminen ja hienosääntö kuin itse sisältö. Esimerkiksi Howard Levanthal teki yliopisto-opiskelijoille kaksi testiä, joissa hän pyrki taivuttamaan heidät hankkimaan jäykkäkouristusrokotteen. Rokotteen ottaneiden opiskelijoiden määrä kasvoi sillä, että testiin oli lisätty tarkat rokotusajat sekä kuva yliopistoalueesta, josta kävi ilmi terveysaseman sijainti. (Gladwell 2007, 104–105.) Tarrautuvuuden opetus on se, että on olemassa yksinkertainen tapa paketoita tietoa siten, että oikeissa olosuhteissa siitä tulee vastustamatonta (Gladwell 2007, 139–140). Liitettynä Wengerin teoriaan ja opinnäytetyön aiheeseen on mielenkiintoista miettiä, miten erilaiset rajaobjektit vaikuttavat tietyssä kontekstissa. Esimerkiksi mitkä piirteet viesteissä ovat niitä, jotka saavat henkilöt omaksumaan ne paremmin?

Välittäminen (brokering) on Wengerin (1998, 105) määrittelemä yhteystyyppi käytäntöjen välillä, minkä on mahdollistanut uusien asioiden siirtämiseen ja esittelemiseen kykenevät ihmiset. Välittäminen on hyvin normaali tapa yhteisöille pitää yhteyttä ulkomaailman kanssa, ja monijäsenyys voi tukea tätä merkittävästi. Hyvät välittäjät pysyvät yleensä käytäntöyhteisöjen rajoilla sitoutumatta syvällisesti tiettyyn käytäntöön. (Wenger 1998, 109.) Ongelmallisen välittämisestä tekee toisinaan se, ettei yksi henkilö voi koskaan täydellisesti edustaa yhteisöä ja käytäntöä, mihin hän kuuluu (Wenger 1998, 111). Tarkennan jälleen Wengerin teoriaa Gladwellin tuomien näkökulmien pohjalta. Gladwellin sääntö harvojen laista pohjautuu välittäjien eriarvoisuudelle ja sille, miten vain pieni osa saa aikaan epidemioita aktiivisella osallistumisella (Gladwell 2007, 24–25).

Harvojen lain ihmiset Gladwell määrittelee tarkemmin yhdistäjiksi, tietäjiksi ja myyntimiehiksi. Yhdistäjälle ominaisin piirre on se, että hän tuntee paljon ihmisiä ja on verkostoitunut laajalti. (Gladwell 2007, 43.) Vaikka monien ihmisten tunteminen on itseisarvo sinänsä, tärkeäksi nousee myös, minkälaisia ihmisiä he tuntevat (Gladwell 2007, 52.) Stanley Milgramin luoman erillisyyden kuusi askelta -käsitteen mukaan jokainen ihminen on kytköksissä toisiinsa keskimäärin kuuden askeleen kautta. Kuitenkin vain harvat ihmiset ovat muutaman askeleen kautta yhteydessä suureen joukkoon ihmisiä, mikä tekee askeleista hyvin eriarvoisia. (Gladwell 2007, 39–42.) Yhdistäjien voimavarana ovat heikot ystävyysuhteet, jotka altistavat ihmisen uusille ideoille ja maailmoille, kun taas merkityksellisemmät suhteet perustuvat enemmän

samankaltaisuudelle (Gladwell 2007, 60–61).

Tietäjät ovat ihmisiä, joilla on suuri tarve kerätä ja levittää tietoa. Tietäjien tärkein ominaisuus on heidän tapansa siirtää tietoa eteenpäin, ei niinkään se, kuinka paljon he tietävät. Heidän intohimonsa auttaa muita ihmisiä osoittautuu usein tavattoman tehokkaaksi keinoksi vangita huomio. (Gladwell 2007, 68, 73.)

Myyntimiehet taas ovat henkilöitä, jotka pystyvät suostuttelemaan ihmisiä ja muuttamaan käsitystämme asioista (Gladwell 2007, 75–76). Myyntimiehien erikoisuus on hallita pienen pienet asiat, joilla voidaan vaikuttaa ihmisiin voimakkaalla tavalla (Gladwell 2007, 80, 84–85).

Vaikka Gladwell ei esitä harvojen lakia virtuaaliyhteisöjen näkökulmasta, ei se tarkoita, ettei virtuaalimaailmoissa voisi olla harvojen lain määrittelyn kaltaisia ihmisiä. Voi olla henkilöitä, jotka tulevat useammasta maailmasta siirtäen tiettyjä ilmiöitä virtuaalimaailmasta toiseen. On henkilöitä, jotka tietävät paljon virtuaalimaailmoista ja ovat innokkaita jakamaan tietonsa muiden kanssa. Virtuaalimaailmoissakin kohtaamme ihmisiä, jotka kykenevät vakuuttamaan meidät voimakkaammin sanoillaan ja teoillaan.

Wengerin (1998, 113) mukaan yhteisöjen luomat käytännöt voivat olla lähde omille rajoilleen. Osanottajat voivat luoda läheisiä suhteita ja kehittää erikoisia tapoja sitoutua toisiinsa, mikä vaikeuttaa ulkopuolisten liittymistä yhteisöön ja vallitsevaan käytäntöön. He ovat luoneet monimutkaisen ja tarkan ymmärryksen omasta hankkeestaan, jota ulkopuoliset eivät välttämättä jaa. Yhteisölle on myös voinut kehittyä omat resurssivarannot, joita ulkopuolisilla ei ole. (Wenger 1998, 113.) Rajat eivät ole pelkästään ulkopuolisille, vaan ne pitävät myös ihmisiä sisällä. Yhteistä hanketta tavoitellessa ajankäyttö yhteisiin tavoitteisiin ja sitoutuminen toisten ihmisten kanssa tuntuvat järkevältä toiminnalta. (Wenger 1998, 113.)

Jotkin käytäntöjen muodostumat ovat liian laajoja käsiteltäväksi yhdessä, kuten kielen puhujat ja globaali talous (Wenger 1998, 126). Näiden laajojen muodostumien pitäminen yksittäisenä yhteisönä sivuuttaisivat rajatekijät sekä muut epäjatkuvuutta aiheuttavat tekijät, jotka ovat olennainen osa yhteisöjen rakennetta. Suuret käytäntöjen muodostumat onkin parempi nähdä yhteen kytkeytyneinä käytännön ryhmittyminä. (Wenger 1998, 127.) Käytäntöyhteisöt voivat jakaa historiallisen taustan, samankaltaiset tavoitteet, syyn tai kuulumisen vakiintuneeseen käytäntöön,

käytetyt artefaktit ja resurssivarannot, fyysisen sijainnin ja kilpailun samoista resursseista. (Wenger 1998, 127.) Ryhmittymät voivat olla yhteisön sisällä esineellistettyjä, mutta pääasiassa ne voivat olla tunnistettuja tai tunnistamattomia (Wenger 1998, 128).

Alaluvun loppuksi haluan vielä liittää Gladwellin näkemyksen asiayhteyden voimasta osaksi Wengerin teoriaa. Gladwellin sääntö asiayhteyden voimasta on tiukasti sidottu esineellistämiseen, osallistumiseen ja merkityksen neuvottelun prosessiin. Se on merkittävässä asemassa, kun ajatellaan käytäntöyhteisöjen opettamia käytäntöjä.

Asiayhteyden voima osoittaa, että ihmiset ovat huomattavasti herkempiä ympäristön vaikutuksille kuin miltä he vaikuttavat. Joskus muutos käytöksessä piilee välittömän tilanteen pienimmissä yksityiskohdissa. (Gladwell 2007, 31–33.) Ympäristön aiheuttamat ärsykkeet voivat lietsoa tietynlaista käytöstä, ja epäjärjestys voi toimia lähteenä entistä suuremmalle epäjärjestykselle. Esimerkiksi graffitit ja pumilla matkustaminen julkisilla liikennevälineillä voivat symboloida epäjärjestystä, jonka voidaan ajatella lisäävän vakavaa rikollisuutta. (Gladwell 2007, 150.) Asiayhteyden voimassa merkittävää on myös ryhmäkäyttäytyminen, joka on elintärkeä voima sosiaalisissa epidemioissa. Ryhmän koko voi vaikuttaa siihen, miten henkilö toimii tietyissä tilanteissa, sillä olemme hyvin alttiita ryhmän painostukselle (Gladwell 2007, 181). Olemme siis herkkiä asiayhteydessä tapahtuville muutoksille ja nämä muutoksen aiheuttajat, voivat olla hyvin erilaisia mitä voisimme normaalisti epäillä.

Käytäntöyhteisöt ovat tärkeitä neuvottelun ja oppimisen sekä merkityksen ja identiteetin luomisen paikkoja, joissa on kyse ennen kaikkea tietämisestä, yhdessäolosta, merkityksellisestä elämisestä, miellyttävän identiteetin kehittämisestä ja ennen kaikkea ihmisenä olemisesta. (Wenger 1998, 133–134.) Kuitenkaan emme ole tasavertaisessa merkityksen neuvottelu -prosessissa, sillä jotkut ihmiset, asiat ja ympäristötekijät ovat voimakkaampia tuossa prosessissa kuin toiset.

4 PELAAMISEN TEORIAA

Tämän luvun tarkoituksena on tuoda esiin, millaiset asiat motivoivat pelaajia ja millainen merkitys tekniikalla ja teknologialla on pelikokemukseen. Luku antaa käsityksen asioista, jotka ovat pelaajien mielestä merkittäviä MMO-peleissä, mutta ennen kaikkea se luo pohjan tekemälleni diskurssianalyysille tarjoamalla vahvaan

tutkimusmetodologiaan pohjautuvan mallin pelaajien motiiveista MMO-peleissä.

Luvussa käsitellään myös pelaamisen sitoutumista teknologiaan sekä teknologian välillisyyttä ja näkymättömäksi tulemistä pelitilanteessa. Tarkastelen muun muassa sidosta ruumiillisen minän ja pelissä uudelleenruumiillistuneen peliminän välillä sekä pelin ruumiillista ja tunteellista vaikutusta teknologisesta näkökulmasta. Käsitelen myös immersio- ja flow-tiloja, jotka pelatessa voidaan saavuttaa. Luku toimii myös analyysin työkaluna käsiteltäessä yhteisön esille nostamia asioita, jotka liittyvät pelin tekniikkaan ja käyttöliittymään.

4.1 Pelaamisen motiivit

Nostan tarkastelun kohteeksi Nick Yeen empiirisen tutkimuksen pelaamisen motiiveista ja motiivien suhteesta ikään, sukupuoleen, käyttömalleihin ja pelin sisäiseen käyttäytymiseen. Tutkimuksen pohjalta pystyttiin nostamaan esiin 10 motiivien alakomponenttia, jotka jakautuvat kolmeen pääkategoriaan: saavutukset (*achievement*), sosiaalisuus (*social*) ja immersio (*immersion*). Motiivien esille tuominen ja laskeminen on merkittävä niin tutkijoille kuin pelien kehittäjille, sillä siitä voi nähdä kuinka eri pelimekaniikat houkuttelevat ja työntävät pelaajia luotaan. (Yee 2006, 2–3.)

Yeen tekemä tutkimus osoittaa myös hyvin tunnetun Bartlen (1996) pelaajatyyppien määrittelyn epätarkaksi. Bartlen tutkimusta ei ollut koskaan empiirisesti todistettu ja Bartle oli tehnyt olettamuksen, että jokainen pelityyli heikensi toista pelityyliä. Bartle oli tehnyt jaon neljään eri ryhmään eli surmaajat (*killers*), sosialisoitujat (*socialisers*), saavuttajat (*achievers*) ja tutkijat (*explorers*), joiden itsenäisyyttäkään ei ollut todistettu. Bartlen mallin käyttäminen käytännössä on hyvin hankalaa, koska sitä ei ole sidottu empiiriseen tutkimukseen. (Yee 2006, 3–4.)

Yeen tutkimus osoitti, että massiivisissa monen pelaajan verkkoroolipeleissä pelaamisen motiivit eivät heikennä toisiaan, kuten Bartle oli ehdottanut. Se, että pelaajaa kiinnostaa paljon saavutukset, ei sulje pois mahdollisuutta pelaajan kiinnostumisesta sosiaalisiin asioihin. Kolmen pääkomponentin välisen tuloksen korrelaation heikkous tukee väitettä, etteivät motiivit heikennä toisiaan. (Yee 2006, 6.)

Usein median ja mediavaikutusten tutkijat yksinkertaistavat digitaalisten pelien pelaajat arkkityypeiksi. Tämä yleistys jättää huomiotta sen, että pelaajat pelaavat pelejä erisyistä. Pelaamisen motiivien muuttuminen voi myös muuttaa pelaamisen tarkoituksia ja seurauksia tietylle pelaajalle. Tutkimuksen luoma malli toimii työkaluna motiivien ymmärtämiselle ja määrittelemiselle sekä keinona ymmärtää käyttömalleja, pelin sisäistä käyttäytymistä ja demokraattisten muuttujien suhdetta pelaajien motiiveihin. (Yee 2006, 7–8.)

Yeen tutkimus toi esiin motiivien komponenttimaisuuden, josta hän puhuu myös toisessa tutkimuksessaan (Yee 2005b) verrattuna aikaisempaan Bartlen (1996) tyyppimäärittelyyn. Komponenttimallin lisäksi hän loi empiirisesti toteutetun mallin pelaajien motiiveille. Seuraavissa alaluvuissa käydään läpi kaikki 10 alakomponentti pääkategorioihin järjesteltynä.

4.1.1 Saavutuskomponentti (The Achievement Component)

Edistyminen (advancement). Pelaajat, jotka saavat korkeat pisteet tästä alakomponentista, saavat mielihyvää tavoitteiden saavuttamisesta, nopeasta pelihahmon tasojen noususta ja pelin resurssien, kuten kullan keräämisestä. Pelaaja nauttii jatkuvasta etenemisestä, pelin tarjoamien voimien kasvamisesta, taistelukyvykkyydestä, sosiaalisesta tunnustuksesta ja taloudellisesta yliotteesta. Pelaajat myös hakeutuvat yleensä kovan linjan (hard-core) kiltoihin⁷, jotka voivat helpottaa pelaajan edistymistä. (Yee 2005a, 5.)

Mekaniikka (mechanics). Mekaniikasta kiinnostuneet henkilöt saavat nautintoa pelin taustalla olevan numeerisen mekaniikan analysoimisesta ja ymmärtämisestä. He voivat olla kiinnostuneita selvittämään tarkasti, mitä eroa on vahingon tuottamisella käytettäessä kahta yhden käden asetta yhtä aikaa verrattuna kahdenkäden aseeseen tai selvittämällä väistöjen, hutilyöntien ja iskujen välttämisten käsittelyjärjestyksen pelimekaniikassa. Mekaniikasta kiinnostuneiden pelaajien päämäärä on ymmärtää pelin taustalla olevaa mekaniikkaa käyttämällä erilaisia malleja tai optimoida hahmo pärjäämään hyvin tarkoin määritellyssä pelitilanteessa. (Yee 2005a, 5.)

Kilpailu (competition). Pelaajat, jotka saavat korkeat pisteet tästä alakomponentista, nauttivat vauhdikkaista pelitilanteista ja kisailusta muiden pelaajien kanssa taistelukentällä tai pelin ekonomian parissa. Tämä pitää sisällään reilun ja rajoitetun

7) Killat ovat MMO-peleissä pelaajarymittymiä / -joukkueita.

kisailun, kuten kaksintaistelut tai strukturoidun PvP/RvR:n⁸ sekä myös provosoimattomat teot, kuten huijaamisen ja loukkaamisen. Pelaajat nauttivat kyvykkyydestään voittaa ja dominoida toisia pelaajia. (Yee 2005a, 5.)

4.1.2 Sosiaalisuuskomponentti (*The Social Component*)

Sosiaalisuus (socializing). Pelaajat, jotka saavat korkeat pisteet tästä alakomponentista, nauttivat muiden pelaajien tapaamisesta ja heihin tutustumisesta. He rupattelevat ja juoruilevat mielellään muiden kanssa sekä auttavat muita pelaajia huolimatta siitä, onko vastapuolena aloitteleva pelaaja vai aikaisempi ystävä. Tämän kaltaiset pelaajat hakeutuvat rentoihin ja ystävällisiin (*casual*) kiltoihin. (Yee 2005a, 6.)

Ihmissuhde (relationship). Ihmissuhteista kiinnostuneet pelaajat pitävät tärkeänä muodostaa merkittäviä ja ylläpidettäviä suhteita muiden kanssa. Heitä ei haittaa keskustelu yksityisistä ja merkittävistä asioista, joilla on yhteys pelaajan omaan elämään ja ongelmiin. Pelaajat etsivät läheisiä verkkoystäviä tarvitessaan tukea. He ovat myös valmiita antamaan tukea, kun muut taistelevat ongelmien ja kriisien kanssa. (Yee 2005a, 6.)

Yhteistyö (teamwork). Pelaajat, jotka saavat korkeat pisteet yhteistyökomponentista, nauttivat työskentelystä muiden ihmisten kanssa. He haluavat mieluummin pelata ryhmissä kuin yksin ja saavat enemmän nautintoa ryhmäsaavutuksista kuin yksityissaavutuksista. Pelaajat, jotka saavat alhaiset pisteet tästä alakomponentista, pelaavat mieluummin yksin ja haluavat olla itseriittoisia. He eivät mielellään halua turvautua muihin ja menevät ryhmiin ainoastaan silloin, kun se on täysin pakollista. (Yee 2005a, 6.)

4.1.3 Immersiokomponentti (*The Immersion Component*)

Löytäminen (discovery). Pelaajat, jotka saavat korkeat pisteet löytämisialakomponentista, nauttivat maailman tutkiskelusta sekä paikkojen, tehtävien tai artefaktien löytämisestä, mistä muut eivät välttämättä ole tietoisia. He nauttivat matkustelusta vain nähdäkseen maailman eri paikkoja sekä fyysisten paikkojen, kuten luolastojen ja vankityrmien tutkimisesta. Näille pelaajille on myös tärkeää kerätä tietoa, artefakteja tai kapistuksia, joita harvalla on. (Yee 2005a, 7.)

8) PvP-lyhenne (*Player versus Player*) tarkoittaa pelaaja vastaan pelaajaa. RvR-lyhenne (*Raid versus Raid / Realm versus Realm*) tarkoittaa joukkue vastaan joukkuetta.

Roolipelaaminen (role-playing). Roolipelaamisalakomponenttiin painottuvat pelaajat saavat nautintoa tarinaan uppoutumisesta luomansa hahmon silmien kautta. Nämä pelaajat käyttävät paljon aikaa ymmärtääkseen pelin taustatarinaa ja luodakseen hahmoilleen oman historian ja taustan. He nauttivat myös hahmojensa roolipelaamisesta liittämällä hahmonsa osaksi suurempaa meneillään olevaa tarinaa. (Yee 2005a, 7.)

Kustomointi (customization). Pelaajat, jotka saavat korkeat pisteet tästä alakomponentista, nauttivat hahmonsa muuntelusta. Heille on tärkeää, että hahmo näyttää ainutlaatuiselta ja sillä on oma tyyli ja ulkonäkö. He nauttivat siitä, että pelit tarjoavat laajoja hahmojen muuntelumahdollisuuksia. He käyttävät myös paljon aikaa varmistaakseen, että heidän hahmollaan on yhtenäinen väriteema ja pukeutuminen. (Yee 2005a, 7.)

Todellisuuspako (escapism). Pelaajat, jotka saavat korkeat pisteet todellisuuspakokomponentista, käyttävät pelimaailmaa rentoutumiseen ja oikeassa maailmassa saadun stressin laukaisemiseen. He voivat käyttää pelimaailmaa keinona vältellä elämän ongelmia tai yleisemmin paetakseen oikean elämän parista. (Yee 2005a, 7.)

4.2 Uppoutuminen pelaamiseen teknologian kautta

Pelaaja kokee tiettyä kaksinaisuutta ollessaan yhtä aikaa oikeassa maailmassa sekä pelimaailmassa, omassa persoonassa sekä virtuaalipersonassa ja omassa kehossa sekä virtuaalikehossa (Dovey & Kennedy 2006, 106, 117; Juul 2004, 131). Teknologiaan sitoutuneessa yhteiskunnassa teknisydestä on tullut arkipäivää. Teknisyys takaa nykyihmiselle tiettyjä etuja luoden samalla epätasa-arvoa ihmisten välille. Esimerkiksi tekninen kompetenssi voi mahdollistaa pelaamisen nautinnon tai viedä sen pois. Makujen ja elämäntyylien muokkautuminen korostavat tarvetta teknisyydelle, toimien samalla teknologian kehitystä eteenpäin vievänä voimana (Dovey & Kennedy 2006, 66). Ihmisten sitoutuminen teknologiaan voidaan nähdä esimerkiksi matkapuhelimien käytössä. Ihmiset kuljettavat puhelimia lähes aina mukanaan ja todennäköisesti olettavat, että muutkin tekevät niin. Jos puhelin unohtuukin matkasta, ihmiset joutuvat heti ahdinkoon, koska tuo teknologinen laite, joka on osa päivärutiineja, -ei olekaan läsnä.

Pelaamista voidaan luonnehtia kyborgismina⁹ (Dovey & Kennedy 2006, 104). Pelaaja kokee etäläsnäoloa¹⁰, kun hän on kytkettynä tietokoneen tai pelikonsolin käyttöliittymään ja kuvaruudulle luotu hahmo liikkuu hänen tahtomallaan tavalla (Dovey & Kennedy 2006, 106; Marsh 2006, 200). On selvää, että tähän toimintaan tarvitaan sekä ihminen, kone, ohjelma ja johdot, koska pelitilanne ei olisi mahdollinen ilman biologista ja teknologista puoliskoaa (Dovey & Kennedy 2006, 109, 111). Pelaaja tuntee myös suoraa välittömyyttä, kun jokainen käyttöliittymän manipulointi aiheuttaa liikettä virtuaalisessa maailmassa (Juul 2004, 134; Marsh 2006, 200). Mitä sulavampi etäläsnäolo on, sitä läpinäkyvämmäksi käyttöliittymä tulee. Pelaamiselle yksi tärkeä elementti onkin tunne toimijuudesta ja vaikuttamisesta, minkä ei tarvitse olla moninaista, kunhan se on aitoa (Mateas 2004, 27). Mitä tarkemmin peli mallintaa oikeaa elämää, sitä vahvemman läsnäolon tunteen se luo ja mitä enemmän peli stimuloi pelaajaa, sitä houkuttelevampi se on ja se myös kannustaa jäämään peliin pidemmäksi aikaa (Marsh 2006, 197–198, 200).

Pelitilanne koetaan ruumiillisten nautintojen kautta (Dovey & Kennedy 2006, 115). Käyttöliittymät stimuloivat lihasmuistia ja mahdollistavat refleksipohjaisen toiminnan peleissä (Penny 2004, 79, 82). Pelit ovat myös vahvasti sensorisia¹¹ kokemuksia ja niitä kehittäviä. Sensoriset kokemukset voivat luoda illuusion siitä, että pelaaja on pelin sisällä. (Dovey & Kennedy 2006, 108, 113.) Pelit voivat tarjota turvallisen ympäristön, jossa voi kokea erilaista subjektiivisuutta ja uudenlaisia tunteita (Dovey & Kennedy 2006, 117). Pelaaja kokee ja tuottaa haasteen, jännityksen ja uhan tunteet intiimisti pelissä peliteknologian avulla psyykkisen, tunneperäisen ja fyysisen sitoutumisen kautta (Dovey & Kennedy 2006, 104). Kun pelitilanteessa kohtaa jonkin jännittävän tilanteen, keskittymiskyky valpastuu, syke nousee ja fyysinen ote käyttöliittymästä, esimerkiksi hiirestä, tiukentuu.

Immersio on yksi merkittävimmistä elementeistä pelikokemuksessa (Kerr 2006, 36). Immersiolla tarkoitetaan voimakasta uppoutumista mediaan. Mitä voimakkaampi immersio on, sitä läpinäkyvämpi käytetystä mediasta tulee (Immersio). Pelin yksi tärkeä tehtävä on luoda haasteita ja vastusta pelaajalle, minkä seurauksena pelaaja voi kokea turhautumista, mutta myös nautinnon tunteita (Dovey & Kennedy 2006, 114).

9) Kyborgi tarkoittaa olentoa, joka on olemassa tietoisuus-kone-rajapinnan ehdoilla. Pelaajat nähdään tietynlaisina kyborgeina, jotka on kytketty eri ympäristöön. (Dovey & Kennedy 2006, 145.)

10) Etäläsnäolo tarkoittaa läsnäoloa toisessa paikassa viestintä- tai robottiteknologian avulla, vaikka keho pysyykin paikallaan (Wikipedia. Etäläsnäolo 2008).

11) Sensorinen tarkoittaa aistillista kokemusta, joka pitää sisällään näön, kuulon ja tilan tunteen (Dovey & Kennedy 2006, 108).

Pelaajalle on tärkeää saada palautetta haasteiden suorittamisesta ja omasta toiminnasta. Palaute voi tarjota motivaatiota ja onnistumisen tunnetta, mutta se kertoo myös, kuinka hyvin pelaaja kykenee manipuloimaan pelimaailmaa (Dovey & Kennedy 2006, 115).

Pelaajan on myös mahdollista saavuttaa "flow", joka on mielellinen nautinnon tila, jossa käyttäjällä on selvät tavoitteet, hän saa välitöntä palautetta ja hänen ajantajunsa hämärtyy (Dovey & Kennedy 2006, 104; Juul 2004, 139). Tähän tilaan pääseminen vaatii, että aktiviteetti on vaikeustasoltaan käyttäjälle sopiva. Flow-tilassa pelaaja ikään kuin menettää itsensä täydellisesti aktiviteetin pariin, mikä on myös tunteellisesti palkitsevaa. (Dovey & Kennedy 2006, 105; Douglas & Hargadon 2004, 203.) Flow-tila on käytännössä immersion syvempi aste, minkä voi katkaista pieninkin häiriötekijä.

Tekninen osaaminen ja laitteiston sekä ohjelmiston toimiminen ovat tärkeässä roolissa immersivisen kokemuksen saavuttamisessa. Tämänkaltainen ajattelutapa nostaa etenkin pelin ohjelmiston ja käyttöliittymän suunnittelun oleelliseen asemaan pelikehityksessä. Käyttöliittymän ja ohjelmiston suunnittelu on valmistajan vastuulla. Laitteistoon käyttämiseen vaaditun teknisen kompetenssin saavuttaminen on käyttäjistä kiinni, mutta itse pelihahmon ja -maailman manipulointi on opittava pelatessa. Tämän alaluvun tarkoituksena on ollut korostaa pelaamisen performanssimaista luonnetta käsittelemällä teknologisen väliaineen hallitsemista sekä kokemaamme syvällistä sitoutumista pelejä pelatessa.

5 TUTKIMUSASETELMA

5.1 Age of Conan: Luvattu maailma pelaajille

Esittelen Age of Conan -pelin taustan julkaisijan markkinointimateriaalin pohjalta. Tarkoitukseni on selvittää, kuinka peli on esitetty sitä pelaavalle peliyhteisölle. Käytännössä tämä alaluku antaa osviittaa siitä, millaisia esineellistämisen kautta tuotettuja resursseja markkinointi on luonut peliyhteisön merkityksen neuvottelu -prosessille (ks. luku 3.2.2). Esimerkiksi pelin mainos on yksi esineellistämisen kautta tuotettu resurssi, jonka kautta peliyhteisö määrittelee, mitä peli on sekä mitä se heille merkitsee.

Age of Conan on Robert E. Howardin teosten Hyboria-maailmaan pohjautuva, K-18-

merkinnän saanut massiivinen monen pelaajan verkkoroolipeli (MMORPG). Markkinointimateriaali kuvailee pelimaailmaa raa'aksi ja synkäksi, minne tuhannet pelaajat menevät elämään, taistelemaan ja tutkimaan. Age of Conanin markkinointimateriaali lupaa pelaajille innovatiivista taistelumeکانیkaa, jossa pelaaja valitsee jokaisen lyöntinsä reaaliajassa. Pelimaailman pohjatyönä on Conan maailman 75 vuoden historia, johon kuuluu useita kirjoja, elokuvia, taidetta ja musiikkia. Pelimaailma on tuotettu yhteistyössä Conan Incin kanssa, joka on Conanin käyttöoikeuksien haltija. Markkinointimateriaali korostaa etenkin pelin grafiikan tasoa. (AoC 2008.)

Pelissä luvataan olevan ennennäkemätön hahmon kehitys- ja kustomointijärjestelmä, joka yhdistelmähyökkäysten, taitojen, erikoiskykyjen ja tappavien loitsujen kera takaa, ettei ole kahta täysin samanlaista hahmoa. Pelissä pelaajilla on mahdollista taistella massiivisissa pelaaja vastaan pelaajaa (PvP) -taisteluissa valloittaen linnoituksia ja lietsoen sotaa pelaajien sekä kiltojen välillä. Pelin luvataan esittelevän uusia eksoottisia hahmoluokkia ja klassisia hahmoluokkia uskomattomilla muunnoksilla. Age of Conanin maailmassa käsityötaitomeکانیikka mahdollistaa pelaajien rakentaa aseista ja panssareista lähtien jopa kokonaisia kaupunkeja. Pelin alussa on laaja tarinavetoinen yksinpeliseikkailu, joka saa temmattua pelaajan syvälle Hyborian viettelevään, juonittelevaan ja petolliseen maailmaan. (AoC 2008.)

Age of Conania on pidetty kaikista odotetuimpana kehitteillä olevana PC-pelinä. Se on ollut lähes 20 lehden kannessa ja saanut yli 15 palkintoa, mukaan lukien useita paras MMO-peli -palkintoja ja virallisen paras verkkopeli -palkinnon Games Conventions -tapahtumassa 2007. Age of Conan on Microsoftin Games for Windows -standardin täyttävä peli sekä Nvidian näyttelykappale. (AoC 2008.)

Peli julkaistiin 20.5.2008 ja sen kehittäjänä toimii johtava MMO-pelien itsenäinen pelinkehittäjä ja julkaisija Funcom, joka on perustettu 1993. Funcom on julkaissut yli 25 peliä eri alustoille, joista merkittävimmät ovat olleet Age of Conan ja Anarchy Online. (Funcom 2000–2009.)

5.2 Mutkitteleva matkani Hyboriaan ja opinnäytetyön aiheeseen

Itse syöksyin Conanin maailman avoimella mielellä pelaajan ja tutkijan innolla. Pelin julkaisuvaiheessa opinnäytetyöni varsinainen fokus oli vielä pitkän matkan päässä ja alkuvaiheessa tekemiäni valintoja ohjasi ennen kaikkea mahdollisimman kattava

tutkiskelun mahdollisuus. Julkaisuvaiheessa pitkät pelisessiot ja aktiivinen uutisten seuranta toimivat keinoina uppoutua yhteisöön ja pelimaailmaan sekä niissä vallitseviin käytäntöihin, mikä tarjosi paremman ymmärryksen pelistä ja ajankohtaisista asioista yhteisössä.

Palvelimen valintaan vaikutti niin sen tyyppi kuin myös taustatieto siellä sijaitsevista killoista. Fury-niminen PvP (pelaaja vastaan pelaaja) -palvelin oli valintani, koska PvP-palvelimella oli vähiten rajoitettu pelin sisäistä toimintaa. Roolipelipalvelimen suljin pois vaihtoehtoista, koska pelaajien odotetaan uppoutuvan hahmonsa rooliin ja puhuvan hahmonsa kautta. Tarkoitukseni oli keskittyä ennen kaikkea siihen, mitä pelaajat itse sanovat ja miten he toimivat. Killat vaikuttivat siltä osin päätökseeni, että pyrin pitämään optiona myös monikulttuurisen killan tutkimisen verrattuna tiettyyn kansalaisuuteen pohjautuvaan kiltaan. Fury-palvelimelle oli keskittymässä iso suomalaiskilta, joka olisi tarjonnut oivan lähtökohdan edellä mainitulle tutkimusaiheelle. Hahmoluokan valinnassa pidin lähtökohtana sitä, että hahmoluokka toimisi hyvin useammassa pelityylissä. Pelihahmon ominaisuudet voivat tehdä siitä tarpeellisen tai tarpeettoman tietynlaisissa pelitilanteissa.

Peli herätti paljon ajatuksia, ja se todellakin oli mainostuksen mukaisesti raaka maailma henkeäsalpaavilla grafiikoilla, mikä tarjosi paljon miellyttäviä ja epämiellyttäviä pelikokemuksia. Pyrin pitämään pelatessa opinnäytetyön mielessä, vaikka rehellisesti sanottuna ajoittain uppouduin pelin tiimellykseen niin voimakkaasti, että opinnäytetyö unohtui. Pidin kuitenkin päiväkirjaa pelisessioista, jotta esiin nousseet ajatukset voisi palauttaa mieleen myöhemmin. Pelissä vastaan tulleet tilanteet nostivat esiin uusia ideoita sekä muokkasivat vanhoja. Kiltarakenteisiin, teknisiin virheisiin, ikärajaan ja innovatiiviseen taistelumekaniikan keskittyvien aihealueiden joukosta alkoi lopullinen aiheeni löytyä tarpeeksi pitkän osallistumisen myötä. Katalyytti aiheeni valintaan oli muodostamani käsitys yhteisössä vallitsevasta synkyydestä ja epätoivosta, mikä tuli ilmi niin pelissä kuin keskustelualueillakin. Tämän seurauksena aloin tutkia keskustelualueita tarkemmin etsien aineistoa, josta lähteä tutkimaan pelaajia ja heidän ajatuksiaan.

Lähtökohtanani on ollut rakentaa omaa ammatillista kompetenssia sekä identiteettiä pelialan parissa, mutta myös tutkia ja ymmärtää itse pelaajia. Asetan itseni tutkimuksessa näiden kahden maailman välille pyrkien olemaan hyödyllinen niin pelialalle kuin yhteisölle jota tutkin. Aluksi olin kiinnostunut pelaajien tarjoamista

kehitysideoista pelinkehittäjille sekä siitä, miten pelinkehittäjä voisi hyödyntää niitä. Vahva design-näkökulma kuitenkin lieveni kiinnostukseni kasvaessa yhteisön rakenteita ja niissä tapahtuvia muutoksia kohtaan. Opinnäytetyöni edettyä jo lähelle loppua löytyi kristallisoitunut tutkimustehtävä niin omien kiinnostuksen kohteiden kuin toteutetun tutkimuksen viitoittaman tien seurauksena. Lähes pelkästä aihealueen rajauksesta olen yli vuoden pituisen prosessin aikana päätenyt *opinnäytetyöni lopulliseen tavoitteeseen* pyrkiä ymmärtämään paremmin pelaajien keskustelualuekäyttäytymistä sekä pohtia, kuinka heidät voisi huomioida ja kuinka heidän toimintaansa voisi tukea MMO-pelin kehityksessä.

5.3 Tutkimustehtävä ja metodologia

Tutkimustehtäväni on peliyhteisön jäsenten diskurssien tutkiminen keskustelualueella vertaamalla niitä Nick Yeen komponentteihin pelaamisen motiiveista. Nostan esiin asioita, joissa pelaajat ovat dialogissa keskenään ja suhteutan ne Wengerin merkityksen neuvottelu -prosessiin. Tutkimukseni näkökulma on ennen kaikkea siinä, millaisena pelaajat näkevät oman sitoutumisensa keskustelualueella ja miten he asemoivat itsensä suhteessa pelinkehittäjiin sekä ympäröivään pelikulttuuriin. Pyrin siis tulkitsemaan pelaajien keskusteluja tästä näkökulmasta.

Tutkimuksen aineistoksi on valittu viralliselta Age of Conanin Euroopan keskustelualueiden joukosta englanninkielisen keskustelualueen aihe "Are you satisfied with AoC?" (Age of Conan), jossa on yli 500 viestiä (Are you satisfied with AoC 2008). Keskusteluun osallistui useita henkilöitä ja moni viesti oli A4-arkin pituinen. Keskustelussa oli myös muutamia ylläpidon viestejä, joista yksi kehuikin ketjun laadukkuutta. Viestiketjun "Are you satisfied with AoC "-otsikko ja ensimmäisen viestin pyyntö ilmoitta vastaus viestiketjun otsikkoon luo keskusteluun osallistujalle toimija-aseman, jonka perusteella odotetaan lyhyitä pelin ominaisuuksiin kantaottamattomia kyllä- ja ei-vastauksia. Tätä subjektipositiota pyritään vahvistamaan moderaattorien toimesta. Moderaattorit muun muassa pyytävät jättämään peliominaisuuksien keskustelun toisaalle ja kehottavat peliyhteisön jäseniä vastaamaan vain esitettyyn kysymykseen. Subjektipositioon haetaan myös selvennystä kysymällä, onko tarkoitus hakea syvällisempiä vastauksia tai keskustella asioista. "Is this just hit and run topic". Alkuasetelma saattoi toimia katalyyttinä sille, että käyttäjät alkoivat pitää kirjaa esitetystä kyllä- ja ei-vastauksista.

Tutkimukseni on laadullinen ja aineistolähtöinen, missä ilmiön merkityksen tai

tarkoituksen kokonaisvaltaiseen selvittämiseen pyritään keskittymällä pieneen määrään tapauksia ja analysoimalla niitä perusteellisesti. Aineiston analysointiin olen käyttänyt diskurssianalyysiä, joka on kielen syvällistä tutkimista toimintaan ja inhimillisiin käytäntöihin keskittyvistä lähtökodista. (Anttila 2005, 409.) Valitsemani analysointimenetelmän keskiössä ei ole itse kielen rakenteet vaan sosiaaliset tilanteet, syyt ja viittaukset (Anttila 2005, 411).

Diskurssianalyysin valitsin kahdesta syystä. Sen avulla voin perusteellisesti tutkia peliyhteisön keskustelualueelle osallistuvien henkilöiden kielenkäyttöä. Toiseksi diskurssien ja keskustelualueen tutkiminen antaa mahdollisuuden toimia osallistujien tietämättä sitä. Se antaa häiriintymättömän kaappauksen keskustelualueella vallitsevasta käytännöstä. Kyselyjen avulla hankittavien tulosten ongelmana on mielestäni se, kuinka itse kyselytilanne erottaa tarkasteltavat henkilöt heidän normaalista keskustelualuekäytännöstä. Kun henkilö vastaa kyselyyn, hänen funktionaalinen tehtävänsä on kyselyyn vastaaminen ja kuvata parhaalla mahdollisella tavalla omaa toimintaa keskustelualueella. Kun henkilö osallistuu keskustelualueella käytyyn keskusteluun, hänen funktionaalinen tehtävänsä on lähtöisin henkilöstä itsestään. Tehtävän alullepanijana voi toimia keskustelualueen diskurssi, mutta oleellisinta on, että tehtävän määrittelee henkilö itse – ei ulkopuolinen tutkija.

5.3.1 Diskurssianalyysin käyttö

Kielen käyttöä pystytään tutkimaan kahdesta eri näkökulmasta. Kieli voidaan nähdä todellisuutta kuvaavana tai sitä konstruoivana. Ensimmäinen näistä, ”realistinen” näkökulma painottuu siihen olettamukseen, että kieli on osa totuutta ja toimii lähteenä olemassa oleville faktoille. Konstruoiva näkökulma painottuu olettamukseen, että kielenkäyttö on osa todellisuutta itsessään, eikä pelkkä väline tuottamaan sitä. Diskurssianalyysissä tukeudutaan konstruoivaan näkökulmaan, jonka mukaan diskurssit itsessään ovat osa totuutta. (Jokinen, Juhila & Suoninen 1993, 9.)

Tutkimusmenetelmänä diskurssianalyysi on suuntaa antava, eikä se tarjoa valmista kaavaa, jonka mukaan tutkija voisi toimia. Tutkijan on itse luotava tutkimustapansa. Tärkeintä diskurssianalyysissä on aineiston perusteellinen tutkiminen ja sen kanssa käyty syvälinen vuoropuhelu. (Jokinen ym. 1993, 13, 17.) Diskurssianalyyttinen viitekehys rakentuu viidestä teoreettisesta lähtökohta oletuksesta:

1. Oletus kielen käytön sosiaalista todellisuutta rakentavasta luonteesta
2. Oletus useiden rinnakkaisten ja keskenään kilpailevien merkityssystemien

olemassaolosta

3. Oletus merkityksellisen toiminnan kontekstisidonnaisuudesta
4. Oletus toimijoiden kiintymisestä merkityssysteemeihin
5. Oletus kielen käytön seurauksia tuottavasta luonteesta

(Jokinen ym. 1993, 17–18.)

Diskurssianalyysin tekemisessä voidaan painottua kahteen eri tapaan: 1) sosiaalisen todellisuuden moninaisuuteen ja toiminnan vaihtelevuuteen keskittyvään sekä 2) valtasuhteisiin keskittyvään tapaan. Analyysitavat eivät sulje toisiaan pois, vaan painottavat diskursiivisen todellisuuden kahta eri puolta. (Jokinen ym. 1993, 9–11.) Ensimmäinen tavoista keskittyy kuvaamaan vain diskurssikäytänteitä. Esimerkiksi minkälaisiin merkityssysteemeihin tukeudutaan ja miten ne vaihtelevat erilaisissa vuorovaikutustilanteissa, joissa kielen käytön funktiot kulloinkin tuotetaan. (Jokinen ym. 1993, 48–49.) Valtasuhteisiin painottuvassa analysoinnissa valtaa tarkastellaan produktiivisena, sosiaalisiin käytäntöihin kietoutuneena ilmiönä. Tässä analysointitavassa keskitytään osoittamaan, miten valtasuhteet tuotetaan sosiaalisissa käytännöissä. (Jokinen ym. 1993, 75.) Valtasuhteisiin keskittyvä diskurssi pyrkii myös selvittämään, miten diskurssit muovaavat yhteiskunnallisia identiteettejä, suhteita sekä tieto- ja uskomusjärjestelmiä (Jokinen ym. 1993, 76–77).

Diskurssianalyysi on subjektiivinen tutkimusmenetelmä. Olen kuitenkin analysoinnissani ja valitsemani teoreettisen viitekehyksen myötä pyrkinyt mahdollisimman vahvaan objektiivisuuteen. Täydellisen objektiivisuuden saavuttaminen analyysiä tehdessä ei kuitenkaan ole mahdollista. Lukemani teoriat, kokemukseni pelistä, koulutukseni ja valitsemani aineisto vaikuttavat vahvasti siihen, miten tulkitsen ja merkityksellistän käyttämäni aineiston. Tulokset voivat siis vaihdella monesta eri syystä ja ne ovat aina henkilökohtaisen merkityksen neuvottelun tulosta.

Kuten edellä jo mainitsin, tavoittelen mahdollisen häiriötöntä aineistoa. Diskurssianalyysin ensimmäinen lähtökohtaoletus kielen käytön sosiaalista todellisuutta rakentavasta luonteesta viittaa, siihen että keskusteluun osallistumisen vaikuttavan keskustelualueella luodun todellisuuden rakentumiseen. Toisekseen luvussa 3.2 tuli ilmi, että ympäristöllä on vaikutusta käytökseemme, joten päätös olla ottamatta osaa keskusteluun tuntui järkevältä. Tutkimuksen tekeminen varjoista käsin on tietysti hieman arveluttavaa eettisesti, mutta olen pyrkinyt vahvistamaan keskustelualueelle osallistuneiden henkilöiden anonymiteettiä jättämällä lainauksista ja analyysiaineistosta

heidän käyttäjätunnuksensa pois. Keskusteluaiheen nimeä en tutkimuksellisista syistä voi salata, koska nimi on oleellisessa osassa alustavan argumenttiposition muodostumiselle viestiketjussa.

Diskurssianalyttisen tutkimuksen toistettavuus on mahdotonta muun muassa siitä syystä, että se pohjautuu subjektiivisiin ajatusprosesseihin ja sillä ei ole täsmällisiä tutkimuskäytänteitä. Vaikka sama ihminen toistaisi saman kaavan mukaan toisen tutkimuksen, ei samanlaista tulosten muodostamisprosessia voida taata, koska hänen ajatteluunsa on jo vaikuttanut kokemus aikaisemmasta tutkimuksesta. Toki toinen diskurssianalyysi voi tarjota suuntaa antavia ohjeita toiselle tutkimukselle, mutta toistettavuutta se ei takaa. Huomioitava on myös, että valitsemani aineisto on vain palanen keskustelualueesta, mihin on ottanut osaa vain pieni osa peliä pelaavasta peliyhteisöstä.

5.3.2 Oma analyysiprosessi

Oman analyysini tukena käytän Nick Yeen tutkimusta pelaamisen motiiveista. Motiivit toimivat yhtenä lähtökohtana aineistosta etsittäville asioille, joiden tilannesidonnaisuutta pyrin myös tutkimaan. (ks. luku 4.1.) Otan tarkastelun kohteeksi pelaajia motivoivien asioiden lisäksi pelin valmistajiin kohdistuvan tai sidotun keskustelun, josta käytän opinnäytetyössäni nimeämistä pelinkehittäjäkeskeinen diskurssi. Pelinkehittäjäkeskeinen diskurssi on oleellisessa osassa tarkasteltaessa peliyhteisön jäsenten suhtautumista vallitsevaan pelikulttuuriin. Käyn aluksi läpi analyysiprosessin *lähtökohdat* ja *viestiketjun alkuasetelman*, jonka jälkeen käsittelen viisivaiheisen analysointityön *vaiheet*. Analyysityöni vaiheet ovat kuvauksia siitä, missä järjestyksessä ja kuinka käsittelin aineistoa. Vaiheet yksi (*kartoitusvaihe*) ja kaksi (*esityöstövaihe*) eivät varsinaisesti näy omana kokonaisuutenaan tuloksissa. Ne ovat pääasiassa muokanneet analyysiprosessin suuntaa ja tarjonneet raaka-aineiston, jota voi analysoida myöhemmissä vaiheissa. Opinnäytetyöni laajuuden takia käsittelin 500 viestiä pitkästä viestiketjusta vain 300 ensimmäistä viestiä, minkä seurauksena viestiketjun aktiivisuuden loppumista edeltävät ilmiöt eivät näy analyysissäni.

Lähtökohdat. Nick Yeen komponentit on käännetty etsittäviksi diskursseiksi, jotka on nimetty komponenttien mukaisesti. Pelinkehittäjiin keskittyvä puhe on myös yksi etsittävästä diskursseista. Nimeäminen on yhdenmukaistettu käytetyn teorian kanssa, jotta käyttämäni diskurssin nimi ei vääristäisi alkuperäisen termin merkitystä. Tarkoituksena on siis etsiä keskustelun joukosta asioita, jotka viittaavat Nick Yeen

esittämiin komponentteihin tai ovat pelin kehittäjään keskittyviä. Esimerkiksi pelaamisesta puhuminen viihteellisenä hauskanpitoa viittaa todellisuuspakokeskeiseen diskurssiin. On kuitenkin huomioitava, että Nick Yeen teoria pohjautuu pelaajien motiiveihin pelata pelejä. Olen pyrkinyt siihen, että keskustelualueella mainitut syyt tai esiin tulleet keskustelun painotukset voidaan johtaa osaksi pelaamisen motiivia tai tarkasteltavaa peliyhteisöä. Esimerkiksi sosiaalisuudesta puhuminen pelaajien välillä, pelin omalla keskustelualueella, on tulkittu sosiaalisuuskeskeiseksi diskurssiksi.

Seuraavat 11 diskurssia ovat analyysini keskiössä, vaikkakaan ne eivät ole ainoita asioita, joihin kiinnitän huomiota:

- Edistymiskeskeinen diskurssi
- Mekaniikkakeskeinen diskurssi
- Kilpailukeskeinen diskurssi
- Sosiaalisuuskeskeinen diskurssi
- Ihmissuhdekeskeinen diskurssi
- Yhteisökeskeinen diskurssi
- Löytämiskeskeinen diskurssi
- Roolipelaamiskeskeinen diskurssi
- Kustomointikeskeinen diskurssi
- Todellisuuspakokeskeinen diskurssi
- Pelinkehittäjäkeskeinen diskurssi

Pyrkinessäni ymmärtämään pelaajien keskustelualuekäyttäytymistä sekä pohtiessani, kuinka heidät voisi huomioida ja kuinka heidän toimintaansa voisi tukea MMO-pelikehityksessä, olen toteuttanut analyysini kahdessa ulottuvuudessa. Minun on toisaalta ymmärrettävä keskustelualueeseen liittyviä keskustelukäytänteitä, mutta myös niitä valtaan sidottuja rakenteita, jotka luovat itsestäänselvyksiä ja eriarvoisuutta peliyhteisön, pelinkehittäjien ja pelaajien välille. Keskustelualueeseen liittyviä käytänteitä tarkastellessa pohdin ennen kaikkea sitä, millaisia asioita tuodaan julki keskustelussa ja millaisia merkityssysteemejä käytetään keskustelun tukena. Valtarakenteisiin sidottu analysointi toisaalta auttaa ymmärtämään myös pelaajien suhtautumista muihin keskusteluyhteisöihin ja peleihin. Valtarakenteita tarkasteltaessa pyrin etsimään asioita, jotka alkavat muodostua ehdottomuuksiksi diskursseissa, asioita tai diskurssipositiota, jotka toimivat todentamisen välineenä sekä ideologisia seurauksia, joilla keskustelulla pyritään. Käytän analyysini tukena myös luvussa 3.2 käsittelemiäni teorioita.

Viestiketjun alkuasetelma. Aineiston otsikon "Are you satisfied with AoC" ja ensimmäisen viestin sisällön "lets collect some votes...just sign here. /signed. as soon my friends are playing and really have grat time i wont quit.i like the game." luoman diskurssiposition vuoksi on oleellista etsiä niitä asioita keskustelusta, jotka eivät kuulu keskustelun aiheeseen tai jotka aiheuttavat mielipiteiden eroavaisuuksia. Vaikka ensimmäinen viesti on mielipiteiden ilmaisuun kannustava ja äänestämiseen viittaava, annetaan siinä kuitenkin pieni selitys mielipiteelle. Viesti ei kannusta ryhtymään laajaan keskusteluun.

Ensimmäinen vaihe oli analysointiprosessin niin sanottu esikartoitusvaihe, jonka tarkoitus oli kerätä kiinnekohtia, joihin palata analyysini seuraavissa vaiheissa. Tässä vaiheessa tulostin tarkastelemani keskustelualueen viestiketjun paperille. Kävin keskustelualueen 300 ensimmäistä viestiä läpi hyvin yleisellä tasolla. Värikoodasin etsimäni diskurssiryhmät eri väreillä tämän alaluvun "lähtökohdat"-osiossa tekemäni listauksen mukaisesti. Merkitsin myös viittauksia muista peliyhteisöistä, peleistä ja itsestäänselvyyksiin viittaavista toteamuksista, kuten "Blizzard realised that one tanking class is not good enough. Why did Funcom not pick up on this". Tämän lisäksi merkitsin jokaisen viestin kohdalle, oliko "Are you satisfied with AoC" -kysymykseen vastaavan viestin sävy positiivinen tai negatiivinen (argumenttipositio). Argumenttiposition negatiivisuus/positiivisuus ei määräytynyt pelkän mielipiteen pohjalta, vaan myös käytettyjen ilmaisujen. Esimerkiksi käyttäjä saattoi ilmoittaa, ettei ole tyytyväinen pelin sen hetkiseen tilaan, mutta on silti nauttinut pelistä ja tietää, että ajan myötä parannusta on luvassa. Vaikka kyseessä on ei-vastaus kysymykseen, on argumenttipositio latautunut hyvin positiivisesti. Viestin neutraalius osoittaa, että se ei ota kantaa viestiketjun kysymykseen "Are you satisfied with AoC". Neutraaleista viesteistä esimerkkinä ovat ylläpidon viestit.

Toinen vaihe oli analyysin esityöstövaihe, joka esikartoitusvaiheen tapaan tarjosi materiaalia analyysin muihin vaiheisiin. Tässä vaiheessa aloitin viestien järjestelmällisen ja kattavan analysoinnin. Kävin keskustelualuetta läpi kymmenen viestiä kerrallaan ja tein niistä viestikohtaisia analyysejä pitäen samalla kirjaa diskurssien esiintymämäärästä ja argumenttiposition (positiivinen/negatiivinen) välisestä suhteesta. Esiintymien määrää laskettaessa on selvitetty, kuinka monessa viestissä tietty diskurssiryhmä tulee esille. Toisen vaiheen syvällisemmän analyysin yhteydessä tarkastelin viestejä myös diskurssianalyysin teoreettisen viitekehyksen pohjalta. Liite 2

on esimerkki yhdestä keskustelualueelle lähetetyn viestin syväanalyysistä. Sininen viittaa pelinkehittäjäkeskeiseen diskurssiin, vaalean vihreä todellisuuspakokeskeiseen diskurssiin ja oranssi ryhmätyökeskeiseen diskurssiin. Liite 2 on osa työskentelydokumentointia ja on siten myös kieliopillisesti keskeneräinen.

Kolmannessa vaiheessa jaoin keräämäni diskurssit diskurssiryhmien mukaan. Tämän jälkeen tein analyysiä niiden käytöstä ja kontekstiaalisuudesta. Tutkin, missä sävyssä, miten ehdottomina ja voimakkaina mikäkin asia ilmaistaan sekä minkälaisia muita merkityssysteemejä on liitetty diskurssiryhmiin. Tässä vaiheessa kiinnitin huomioita myös niihin asioihin, joita ei sanota. Asiasta vaikeneminen ei tarkoita, ettei sitä olisi olemassa, vaan se voi olla kontekstiin kuulumaton tai itsestään selvyytensä pidetty asia. Kolmannen vaiheen aikana laskin myös argumenttiposition painotuskertoimen kehityksen ja tarkastelin diskurssiryhmien osuuden kehitystä suhteutettuna viestien määrään.

Neljännessä vaiheessa paneuduin asioihin, joista keskusteltiin laajemmin keskustelualueella. Keräämäni asiat olivat joko keskustelua herättäviä tai ne poikkesivat viestiketjun aiheesta "Are you satisfied with AoC". Käytännössä olen kerännyt joukon yhteisön esiin nostamia asioita, jotka voidaan nähdä joutuneen Wengerin merkityksen neuvottelu -prosessin kohteeksi (ks. luku 3.2.2).

Viidennessä vaiheessa otin kaiken aikaisemmissa vaiheissa saamani tiedon ja liitin mukaan diskurssien esiin nostamia ajatuksia pohtiakseni analyysiä kahden teeman kautta, jotka määrittelin 5.3-luvun alussa tutkimustehtävän yhteydessä. Ensimmäisen teeman aihe oli, millaisena pelaajat näkevät oman sitoutumisensa keskustelualueella. Toisessa teemassa näkökulma painottui siihen, miten peliyhteisön jäsenet asemoivat itsensä suhteessa pelinkehittäjiin sekä ympäröivään pelikulttuuriin.

6 TULOKSET

Ensimmäisessä alaluvussa käsitelen analyysin kolmannen ja neljännen työvaiheen. Tarkastelen diskurssiposition painotusta, diskurssien esiintymämääriä sekä niiden suhdetta käsiteltyihin viesteihin ja diskurssiryhmien piirteitä. Lisäksi olen listannut aiheita, joista keskusteltiin enemmän tarkasteltavassani aineistossa tai jotka poikkesivat alkuperäisestä aiheesta.

Alaluvut 6.2 ja 6.3 mallintavat analyysin viidennen työvaiheen teemoja, joiden sisältö kuvastaa aineiston pohjalta tekemiäni havaintoja. Alaluku 6.4 on käytännössä teeman 6.2 ja 6.3 tuottamisen aikana syntynyt kysymys, jonka pohdinta on asiasisällön takia pitänyt jättää omaksi kokonaisuudekseen tuloksien loppuun.

6.1 Argumenttipositio, diskurssit ja keskustelun aiheet

6.1.1 Argumenttipositio

Viestiketjun argumenttipositio oli enemmän painottunut kohti negatiivista. Liitteessä 3A on listattuna tarkastelupisteittäin tiettyyn argumenttipositioon painottuvien viestien määrä sekä painotuskerroin kullekin argumenttipositiolle. Esimerkiksi kymmenennellä tarkastelupisteellä (100 viestiä käsitelty) positiivisesta argumenttipositiosta oli tullut 26 viestiä, negatiivisesta 57 ja neutraalista 17. Painotuskertoimet (osuus käsitellyistä viesteistä) diskursseille kymmenennellä tarkastelupisteellä olivat seuraavat:

- positiivinen 0,24
- negatiivinen 0,59
- neutraali 0,17

Argumenttiposition painotuskerroin on yhtä kuin argumenttipositioon painottuvien viestien määrä jaettuna käsiteltyjen viestien määrällä.

Taulukko 1. Argumenttipositioiden esiintymämäärä ja painotuskerroin viimeisessä tarkastelupisteessä (ks. liite 3A).

Argumenttipositio	Argumenttipositioon painottuvien viestien määrä	Painotuskerroin
Positiivinen	83	0,28
Negatiivinen	165	0,55
Neutraali	52	0,17

Argumenttipositioiden painotuskertoimen keskiarvot olivat seuraavat:

- positiivinen 0,26
- negatiivinen 0,57
- neutraali 0,16

Keskiarvo argumenttiposition painotuskertoimelle on laskettu summaamalla jokaisen tarkastelupisteen painotuskerroin ja jakamalla summa tarkastelupisteiden määrällä (30).

Liitteessä 3B on havainnollistettu kaavion avulla argumenttiposition kehitystä. Kuten kaaviosta voi nähdä, alku oli hyvin epävakaa pienen viestimäärän takia, mutta se kuvastaa hyvin viestiketjun alkutilannetta. Argumenttipositiot tasaantuivat nopeasti omalle tasolleen. Argumenttiposition tuloksien tarkastelu osoittaa selkeästi, että viestiketjun sävy on ollut enemmän negatiivinen kuin positiivinen. Liitteen 3B kaavio ja argumenttiposition keskiarvo suhteutettuna viimeisen tarkastelupisteen tuloksiin osoittaa, että negatiivisuus kuitenkin laskee viimeistä tarkastelupistettä kohden. Kaavion kehityksen mukaan negatiivisuuden vähentymisessä ei ole kyse positiivisuuden lisääntymisestä, vaan neutraalin argumenttiposition painotuskertoimen kasvusta.

Nähtävissä oli selkeää kasvua myös positiivisuudessa, mutta neutraalin argumenttiposition painotuskerrointa osoittavasta käyrästä voidaan nähdä, kuinka se käyttäytyy paljolti peilikuvana positiivisuutta osoittavan käyrän kanssa. Tämä antaisi ymmärtää, että positiivinen ja neutraali argumenttipositio kilpailevat enemmän keskenään. Negatiivisuus vaikuttaa siis vankemmalta argumenttipositiolta, koska se ei kilpaile niin selkeästi tilasta muiden argumenttipositioiden kanssa. Neutraalin argumenttiposition painotuskertoimen kasvu viestii "Are you satisfied with AoC" - aiheesta poikkeavista keskusteluista.

6.1.2 Diskurssit ja keskustelun aiheita

Liitteessä 4A on listattu tarkastelupisteittäin, kuinka monessa viestissä kutakin etsimääni diskurssia esiintyi. Liitteessä 4B on laskettu tarkastelupisteittäin painotuskertoimet kullekin diskurssille. Laskentamenettely on samanlainen kuin argumenttipositiossa (ks. luku 6.1.1). Huomioitavaa on, että diskurssien painotuskertoimet eivät ole suhteutettavissa keskenään. Ne kertovat ainoastaan, kuinka suuressa osassa käsitellyistä viesteistä jokin diskurssi esiintyi. Alla on listattuna viimeisen tarkastelupisteen tulokset, jonka jälkeen diskurssit käydään yksittäin läpi kertoen niille ominaisista piirteistä.

Taulukko 2. Diskurssien esiintymämäärät ja painotuskertoimet viimeisessä tarkastelupisteessä (ks. liite 4A, 4B).

Diskurssi	Viestien määrä, jossa diskurssi esiintyy	Painotuskerroin
Pelinkehittäjäkeskeinen diskurssi	96	0,32
Edistymiskeskeinen diskurssi	68	0,23
Kilpailukeskeinen diskurssi	33	0,11
Todellisuuspakokeskeinen diskurssi	20	0,07
Mekaniikkakeskeinen diskurssi	20	0,07
Sosiaalisuuskeskeinen diskurssi	18	0,06
Roolipelaamiskeskeinen diskurssi	17	0,06
Yhteisökeskeinen diskurssi	14	0,05
Ihmissuhdekeskeinen diskurssi	9	0,03
Kustomointikeskeinen diskurssi	8	0,03
Löytämiskeskeinen diskurssi	7	0,02

Pelinkehittäjäkeskeinen diskurssi oli ehdottomasti vallitsevin ja anteeksiantamattomin diskurssi. Tässä diskurssissa ei esiintynyt samanlaista ymmärrystä negatiivisia asioita kohtaan kuin itse pelistä puhuttaessa. Negatiiviset asiat nostettiin voimakkaasti esiin verraten niitä muihin käytäntöihin ja menetelmiin. Keskustelu jakautui pelin toteuttamiseen ja pelivalmistajan toimintaan keskittyvään puheeseen. Teknisestä toteuttamisesta puhuttaessa oltiin huomattavasti ymmärtäväisempiä. Diskurssin negatiivisuus ilmeni myös pelistä tykänneiden käyttäjien viesteistä. Ajoittain osoitettiin hyvinkin syvällistä ymmärrystä peliteollisuudesta pelinkehittäjäkeskeisen diskurssin parissa.

Pelinkehittäjäkeskeisen diskurssin painotuskertoimen keskiarvo oli 0,36 ja viimeisen tarkastelupisteen kerroin 0,32 (Liite 4B). Tämä osoittaa, että pelinkehittäjäkeskeinen diskurssi on heikentynyt viestiketjun kehittyessä. Kuten liitteen 4C osoittamasta kaaviosta voidaan nähdä, alkuvaiheessa diskurssi on ollut vahva. Diskurssi on alkanut heiketä kahdennentoista tarkastelupisteen (käsiteltyjä viestejä 120) jälkeen selkeästi säilyttäen kuitenkin asemansa voimakkaimpana diskurssina. Kritiikkinä tilastoinnilleni on kuitenkin mainittava, että pelinkehittäjäkeskeinen diskurssi on huomattavasti laajempi kokonaisuus verrattuna Nick Yeen teorioista johdettuihin diskursseihin.

Esimerkkejä pelinkehittäjäkeskeisistä diskursseista:

No, not satisfied. Mainly because of the way FC deals with us customers. For example, we haven't been compensated yet for the enormous server downtime that has accumulated so far. No complains about patching the servers, but the proper way to deal with this would be to compensate customers with free playing time, like Blizz did when WoW came out. But our role in AoC obviously is to get milked as fast as possible. (Are you satisfied with AoC 2008.)

WAR does look unfinished in my eyes but then, if it's ran better than this, they may get away with it because it is a massive corporate brand (such as WoW / LoTRO). It's a shame its being done by Mythic but they have a slightly better history than FunCom do I guess. (Are you satisfied with AoC 2008.)

Katso lisää esimerkkejä diskursseista liitteen 5 ensimmäiseltä sivulta.

Edistymiskeskeinen diskurssi oli yleisin Nick Yeen komponenteista johdetuista diskursseista. Diskurssin käytöstä ei ollut huomattavissa selkeää sitoutumista muihin diskursseihin. Yleisin diskurssiin kytketty asia oli sisällön- ja tekemisenpuute. Pelaajat jäivät käytännössä tyhjiöön, missä ei ollut mahdollisuutta edistyä. Diskurssissa nostetaan esille tarkkoja ongelmakohtia, missä parantamista voisi tehdä (esimerkiksi millä pelitasolla ja -alueella ongelmaa esiintyy). Sisällön- ja tekemisenpuutteen osalta tarkennetaan, ettei ole mitään arvokasta tavoiteltavaa tai etteivät asiat ole vaivan arvoisia. Mielenkiintoisin havainto tässä diskurssissa on selvästi toisistaan erottuvat argumenttipositiot pelaajien välillä (HC- ja casual-pelityylin vastakkainasettelu). Pelaajat, jotka kommentoivat sisältöä, usein myös jollain tavalla tuovat ilmi oman pelityylinsä. Esimerkkejä tavoista: "[...]for even casual[..]", "[...]I'm not yet 80[...]" ja "[...]taking it slowly[...]" (Are you satisfied with AoC 2008). Edistymiskeskeisen diskurssin yhteydessä ollaan selkeästi kriittisempiä ja esiin nostetuille asioille toivotaan ja odotetaan parannusta pelinkehittäjän toimesta.

Edistymiskeskeisen diskurssin painotuskerroin pysyi suhteellisen vakaana viestiketjun läpi. Diskurssin painotuskertoimen keskiarvo oli 0,21 ja viimeisen tarkastelupisteen painotuskerroin oli 0,23 (Liite 4B). Liitteen 4C kaavio osoittaa painotuskertoimien lisäksi diskurssin vakaata luonnetta. Keskiarvoon verrattuna diskurssin yleisyys on kasvanut hieman.

Esimerkkejä edistymiskeskeisistä diskursseista:

*- Progression (item/stat wise) and the need for a progression
- More content and better 'AI' (Black Castle and Pyramid already show how it can be done, other dungeons need to follow). (Are you satisfied with AoC 2008.)*

it doesnt feel like your character is advancing. (Are you satisfied with AoC 2008.)

*I don't really see the point in people whining about no end content.
Have you guys done all the end content?
I don't think anyone has done every instance in the game nor all the raid tiers. - plus the pvp*

There's your end content you whiners. (Are you satisfied with AoC 2008.)

Lisää esimerkkejä (Liite 5, 1).

Kilpailukeskeinen diskurssi keskittyi pääasiassa pelissä tapahtuvaan PvP (pelaaja vastaan pelaaja) -kisailusta puhumiseen. Diskurssi oli kolmanneksi yleisin, mutta sen sisältö ei ollut kovinkaan rikasta. Käytännössä pelaajat vain ilmaisivat kiinnostuksensa PvP-taisteluihin. Mielenkiintoista oli kuitenkin se, että diskurssi esiintyi pääasiassa edistymiskeskeisten ja mekaniikkakeskeisten diskurssien kanssa yhdessä. Muutamassa yhteydessä käyttäjä olivat luoneet suoran korrelaation mekaanisen epätasapainon ja PvP:n huonouden välille. Viestien sisällön köyhyys saattoi osittain johtua siitä, että pelaajat olivat keskittyneet surkuttelemaan luvatus PvP-sisällön puutetta tai sen teknisistä syistä johtuvaa pelaamiskelvottomuutta. Yleisestä tyylistä poiketen diskurssin parissa oli annettu myös joitain parannusehdotuksia sekä positiivista palautetta PvP:n tietyistä osa-alueista. Keskustelun edetessä oli nostettu esiin PvP-taistelun toimivuus alkutasojen pelihahmoilla, mutta loppua kohden mekaniikka rikkoutuu ja samoin PvP-taistelu. Kilpailukeskeisen diskurssin yhteydessä esiintyvät pelinvalmistajakeskeiset diskurssit olivat negatiivisia ja ehdottomia. Joidenkin viestien yhteydessä oli nähtävissä selkeitä raivon purkauksia siitä, että joudutaan vieläkin odottamaan kunnollista PvP-sisältöä.

Edistymiskeskeisen diskurssin tavoin kilpailukeskeisen diskurssin painotuserroin pysyi suhteellisen vakaana viestiketjun läpi. Diskurssin painotuskertoimen keskiarvo oli 0,09 ja viimeisen tarkastelupisteen painotuserroin oli 0,11 (Liite 4B). Liitteen 4C kaavio osoittaa painotuskertoimien lisäksi diskurssin vakautta. Keskiarvoon verrattuna diskurssin yleisyys oli kasvanut hieman loppua kohden.

Esimerkkejä kilpailukeskeisistä diskursseista:

[...]PvP turns out to be a 1-shotting DPS fest rather than a game of strategy requiring skill, and the sieges don't work, then I won't be (Are you satisfied with AoC 2008.)

no, it was advertised as a pvp game, while pvp is not fully implemented

*server should be clustered for minigames
bk should have numbers restrictions removed[...] (Are you satisfied with
AoC 2008.)*

Lisää esimerkkejä (Liite 5, 2).

Todellisuuspakokeskeinen diskurssi oli Nick Yeen immersio-komponentin alakomponenteista johdetuista diskursseista voimakkain. Diskurssin keskeisimpiä asioita olivat hauskanpito ja rentoutuminen. Todellisuuspakokeskeistä diskurssia käytettiin usein perusteluna pelaamiselle sekä vastapainona negatiivisille kommentteille. Todellisuuspakokeskeisen diskurssin yhteydessä puhuttiin siitä, että peliä pelataan hauskuuden takia, vaikka siinä olisi puutteita. Puhuttaessa hauskuudesta viesteistä käy selvillä myös, että hauskuus on perustavalaatuinen asia, jota pelin pitää pystyä tarjoamaan. Todellisuuspakokeskeistä diskurssia käytettiin myös keinona lievittää oman argumentoinnin vahvuutta. Olettaisinkin, että tällä on paljon tekemistä tavoitteesta olla tulematta leimatuksi valittajaksi. Todellisuuspakokeskeisen diskurssin voidaan myös nähdä toimineen puolustuksena pelinkehittäjälle. Muutamassa tapauksessa todellisuuspakokeskeisessä diskurssissa oli paneuduttu selkeästi immersion rikkovien epäkohtien käsittelyyn. Esimerkkinä tästä on keskustelu siitä, kuinka panostus aisteja stimuloiviin immersio-asioiden vie tilaa muilta tärkeiltä pelillisiltä elementeilä. Yllätyin paljon siitä, ettei puhuttu paljoa ohjelmistovirheiden vaikutuksesta pelinautintoon. Ohjelmistovirheet (bugit) oli nähty enemmänkin luonnollisena asiana MMO-peleille.

Todellisuuspakokeskeisen diskurssin painotuskertoimen keskiarvo oli 0,09 ja viimeisen tarkastelupisteen painotuserroin oli 0,7 (Liite 4B). Liitteen 4C kaavio osoittaa painotuskertoimien lisäksi, että diskurssin voimakkuus oli heikentynyt keskustelun loppua kohden. Diskurssin heikentyminen voi johtua osittain siitä, että negatiivisesti painottunut pelinkehittäjäkeskeinen diskurssikin oli heikentynyt loppua kohden. Negatiivisesti painottuneen pelinkehittäjäkeskeisen diskurssin vastapainona esiintyi ajoittain todellisuuspakokeskeinen diskurssi. Tämän lisäksi keskustelun neutraalisuuden kasvu voi olla syynä tämän diskurssin heikkenemiselle. Todellisuuspakokeskeistä diskurssia käytettiin lievittämään oman argumentoinnin voimakkuutta.

Esimerkkejä todellisuuspakokeskeisistä diskursseista:

This is clearly all my personal opinion. I'm enjoying the game and the guild I am in are having fun, so I am perfectly happy to continue to pay for "beta testing". (Are you satisfied with AoC 2008.)

It's a bit like FC designed AoC to be good with anything that stimulates the senses but when it comes to the actual details of the game, FC sacrificed that to make room for the sensory-experiences (graphics, music, sound). (Are you satisfied with AoC 2008.)

Lisää esimerkkejä (Liite 5, 1–2).

Mekaniikkakeskeinen diskurssi oli esiintynyt usein saavutus- ja kilpailukeskeisen diskurssin yhteydessä. Kuvaukset ongelmista olivat huomattavasti tarkempia kuin muiden diskurssien yhteydessä esitetyissä asioissa. Mekaniikkakeskeistä diskurssia ei esiintynyt juuri ollenkaan Nick Yeen immersio-komponentin ja sosiaalisuuskomponentin alakomponenteista johdettujen diskurssien yhteydessä. Pelintekijäkeskeinen diskurssi esiintyy myös tämän diskurssin parissa, minkä syynä oli pääasiassa mekaniikan epätasapainoon keskittyvä puhe. Joissain viesteissä puhutaan siitä, että mekaaninen epätasapaino on normaalia MMO-peleissä ja aina löytyisi ihmisiä, jotka valittaisivat siitä. Pelin joidenkin hahmoluokkien voimakkuus vaihteli huomattavasti ja puhetta hahmoluokkien epätasapainoisuudestaan esiintyi. Hahmoluokan muutoksien seurauksesta tehtiin mielenkiintoinen kommentti, jossa korostettiin tärkeänä mahdollisuutta pystyä oppimaan hahmonsa toiminta. Liiallisen muuntelun seurauksena pelaaja jää epävakaalle pohjalle, jolloin oman hahmon toiminnan oppimisesta tulee vaikeaa. Mekaniikkakeskeisessä diskurssissa oli selvästi asiantuntijamaisempi ote ja sen yhteydessä käytetään vahvoja ilmauksia. Tämänkin diskurssin yhteydessä esiin nostettuihin asioihin odotettiin muutosta pelinkehittäjän toimesta.

Mekaniikkakeskeisen diskurssin painotuskertoimen keskiarvo oli 0,06 ja viimeisen tarkastelupisteen painotuskerroin oli 0,7 (Liite 4B). Liitteen 4C kaavio osoittaa painotuskertoimien lisäksi, että diskurssin voimakkuus oli hieman kasvanut keskiarvosta katsottuna keskustelun edetessä loppua kohden.

Esimerkkejä mekaniikkakeskeisistä diskursseista:

+Dmg gems: Did they not test this? I think not, cuz what idiot would allow 1shotting in a PvP game? (Are you satisfied with AoC 2008.)

8) Formulae are FUBAR, stats, attributes, damage calculations including +dam and resists are horribly broken. (Are you satisfied with AoC 2008.)

Lisää esimerkkejä (Liite 5, 2).

Sosiaalisuuskeskeinen diskurssi oli suhteellisen voimakas, mutta se ei ollut kovin selvästi sidoksissa pelin sisäisiin asioihin. Sosiaalisuus ja sen merkitys tulivat esiin enemmän pelaajien välisenä vuorovaikutuksena ja haluna, että kanssapelaajilla on

mukavaa. Puhuttaessa pelin sisäisistä asioista sosiaalisuuskeskeinen diskurssi oli rinnastettu usein roolipelaamis- ja kustomointikeskeisen diskurssin kanssa. Pelin sisäisistä asioista puhuttaessa oli mainittu rupatteleminen, pelaajien auttaminen sekä sosiaalinen kanssakäyminen. Muissa tapauksissa kyse on ollut enemmän yhteisöstä, sen hyvinvoinnista ja ystävällisyydestä muita pelaajia kohtaan. Sosiaalisuuskeskeinen diskurssi ei ollut kohdistettu pelinkehittäjään. Vain parissa yhteydessä mainittiin kehitysideoita, jotka olisivat parantaneet sosiaalisuutta. On mielenkiintoista miettiä, onko sosiaalisuus MMO-peleissä itsestäänselvä ilmiö, johon pelinkehittäjällä ei koeta olevan juurikaan vaikutusta.

Sosiaalisuuskeskeisen diskurssin painotuskertoimen keskiarvo oli 0,08 ja viimeisen tarkastelupisteen painotuskerroin oli 0,6 (Liite 4B). Liitteen 4C kaavio osoittaa painotuskertoimien lisäksi, että diskurssin voimakkuus oli laskenut keskustelun edetessä loppua kohden. Sosiaalisuuskeskeinen diskurssi oli eniten esiintynyt Nick Yeen sosiaalisuuskomponenteista johdetuista diskursseista.

Esimerkkejä sosiaalisuuskeskeisistä diskursseista:

I've spent a lot of time helping lower level players catch up so that we can play together, which is always the biggest issue in this genre. (Are you satisfied with AoC 2008.)

[...]I'm really worried about all the people who left already and will probably never come back. (Are you satisfied with AoC 2008.)

Lisää esimerkkejä (Liite 5, 2).

Roolipelaamiskeskeisessä diskurssissa oli nähtävissä selvää eroavaisuutta mielipiteissä sekä keskustelun jakautumista pelimaailmasta ja roolipelaamisesta puhumisen välillä. Kun luodaan maailma jonkun tekemän taustamaailman pohjalta, on vaikea saada lopputulosta kaikkia miellyttäväksi. Pelaajilla oli jo ennakkokäsityksiä luotavasta maailmasta, mikä aiheuttaa vääjäämättä mielipide-eroja taustamaailmasta ja tarinasta puhuttaessa. Roolipelaamisessa oli nähtävissä kaikista selvimmin pelaajien mielipide-erot. Vaikka roolipelaamisesta puhuttiin vähän, se tuli voimakkaasti esiin keskustelusta. Roolipelaamiseen nähtiin liittyvän ennakkoluuloja, jotka saivat roolipelaajat puolustamaan omaa pelityyliään. Roolipelaamista oli käytetty myös välineenä kritisoidessa HC-pelityyliä. Mielenkiintoista oli huomata, ettei roolipelaamista kohden tullut yhtään pahaa sanaa, lukuun ottamatta yhtä kehotusta pysyä poissa roolipelipalvelimilta. Roolipelaaminen on selvästi merkittävä nautinnon lähde siitä pitävillä pelaajille ja sen parissa voi käyttää rajattoman määrän aikaa.

Roolipelaamiskeskeisen diskurssin yhteydessä esiintyi yleisimmin sosiaalisuus- ja todellisuuspakokeskeisiä diskursseja.

Roolipelaamiskeskeisen diskurssin painotuskertoimen keskiarvo oli 0,06 ja viimeisen tarkastelupisteen painotuskerroin oli 0,6 (Liite 4B). Liitteen 4C kaavio osoittaa painotuskertoimien lisäksi, että diskurssin voimakkuus oli ollut lievässä laskussa tai pysynyt suhteellisen tasaisena. Liitteen 4C kaaviosta voi nähdä, että roolipelaamiskeskeisen diskurssin kehitys on hyvin paljon samankaltainen todellisuuspako- ja sosiaalisuuskeskeisen diskurssin kanssa.

Esimerkkejä roolipelaamiskeskeisistä diskursseista:

1-20: Yes, very polished and a great story driven experience. (Are you satisfied with AoC 2008.)

[...]Stale lore, mechanics, gaming, lack of atmosphere[...] (Are you satisfied with AoC 2008.)

I'm still here due to a lovely guild and RP. (Are you satisfied with AoC 2008.)

Lisää esimerkkejä (Liite 5, 2–3).

Yhteistyökeskeinen diskurssi oli hyvin pitkälti samankaltainen sosiaalisuuskeskeisen diskurssin kanssa, sillä se ei paljoa keskity puhumaan, miten yhteistyötä voitaisiin parantaa. Killat tunnistettiin merkittäväksi osaksi MMO-pelien nautinnon lähteitä ja ne toimivat usein asioiden todentamisen välineenä. Kiltujen hajoaminen tai ihmisten poistuminen voi aiheuttaa oman mielipiteen muutoksen kohti negatiivista. Joillekin pelaajille kilta voi olla syy, miksi ollaan tyytyväisiä peliin. Ainut pelintekijään kohdistettu asia killoista puhuttaessa liittyi pieniin kiltoihin, joiden olemassaololle peli ei tarjonnut riittäviä mahdollisuuksia. Yhteistyökeskeisen diskurssin pohjalta voitaisiin olettaa, että killoilla on merkittävä sosiaalinen vaikutus jäseniinsä. Yhteistyökeskeisen diskurssin yhteydessä nostettiin esiin myös normaalien ryhmätehtävien nautinnollisuus.

Yhteistyökeskeisen diskurssin painotuskertoimen keskiarvo oli 0,03 ja viimeisen tarkastelupisteen painotuskerroin oli 0,5 (Liite 4B). Liitteen 4C kaavio osoittaa painotuskertoimien lisäksi, että diskurssin voimakkuus on ollut selvässä kasvussa keskustelun loppupuolella.

Esimerkkejä yhteistyökeskeisistä diskursseista:

Big dissapointment, our guild has left.... (Are you satisfied with AoC 2008.)

I'm in a fantastic guild, which is fortunate as it constitutes about 90% of the enjoyment in any MMO. (Are you satisfied with AoC 2008.)

Lisää esimerkkejä (Liite 5, 3).

Ihmissuhdekeskeinen diskurssi oli suhteellisen heikko sekä sen sidos Nick Yeen teoriaan pelaamisen motiiveista oli väljä, sillä ainoat merkittäviin ja syviin ihmissuhteisiin viittaavat tekijät olivat "friend"-sanan käyttö. Toisaalta "Are you satisfied with AoC" -aihe voi ollaa väärä foorumi syvällisistä ihmissuhteista puhumiselle. Syvällisiä ihmissuhdeasioita ei välttämättä haluta jakaa muiden kanssa avoimella keskustelualueella. Diskurssi keskittyy pitkälti pelin ulkopuolisiin asioihin ja se toimii todentamisen välineenä. Ystävämme niin pelissä kuin oikean elämän puolella vaikuttavat valintoihimme, käyttäytymiseemme ja mielipiteisiimme, kuten muun muassa Gladwellin teorian pohjalta voidaan oletta (ks. luku 3.2.1). He voivat olla ainut syy, miksi teemme jotain aktiviteettia, vaikka moni asia ajaisi meitä pois sen parista. Kyse on siis ennen kaikkea merkityspäristen asioiden tekemisestä yhdessä sekä niiden ylläpitämistä tekemällä myönnytyksiä, jotka eivät välttämättä ole niin mieluisia (ks. luku 3.1 ja 3.2.2). On myös pohtimisen arvoista, ovatko jotkin sosiaalisuuskeskeisiksi diskursseiksi merkityt asiat loppujen lopuksi pelaajille enemmän ihmissuhdekeskeisiä. Tämä on kuitenkin silkkaa spekulointia ja sen todentaminen tässä tapauksessa mahdotonta.

Ihmissuhdekeskeisen diskurssin painotuskertoimen keskiarvo oli 0,05 ja viimeisen tarkastelupisteen painotuskerroin oli 0,3 (Liite 4B). Liitteen 4C kaavio osoittaa painotuskertoimien lisäksi, että diskurssin voimakkuus on heikentynyt loppua kohden.

Esimerkkejä ihmissuhdekeskeisistä diskursseista:

Not satisfied, only reason I even login these days is to chat and play with friends who still enjoy the game. (Are you satisfied with AoC 2008.)

*Nope, not in the slightest bit happy.
Most of my friends have left[...] (Are you satisfied with AoC 2008.)*

Lisää esimerkkejä (Liite 5, 3).

Kustomointikeskeinen diskurssi oli heikko mutta fokuoitunein. Keskustelu keskittyi pääasiassa pelintekijään. Pelintekijältä toivottiin enemmän vaatteita, varusteita ja muuta pelihahmon päälle puettavaa. Kritisoinnin kohteeksi joutui etenkin se, että pelissä on hienoja varusteita, mutta ei pelaajille. Todennäköisin syy kustomointikeskeisen diskurssin vähyteen on sen ja edistymiskeskeisen diskurssin

osittainen päällekkäisyys. Pelin tarjoamat esineet voivat toimia lähteenä useammalle motiiville. Esineet voivat tarjota mahdollisuuden tehdä hamosta tyylikkään sekä ainutlaatuisen verrattuna muihin pelaajiin. Toisaalta esineet ovat virstanpylväitä, jotka viestivät saavutuksista ja edistymisestä toimien samalla lähteenä hahmon voimakkuudelle. Jos pelaaja ei täsmällisesti määrittele, mikä on esineen merkitys oman pelinautinnon kannalta, on vaikea sanoa minkä motiivin lähde se on.

Kustomointikeskeisen diskurssin painotuskertoimen keskiarvo oli 0,03 ja viimeisen tarkastelupisteen painotuskerron oli 0,3 (Liite 4B). Liitteen 4C kaavio osoittaa painotuskertoimien lisäksi, että diskurssin voimakkuus on pysynyt suhteellisen tasaisena kolmannentoista tarkastelupisteen (130 viestiä käsitelty) jälkeen.

Esimerkkejä kustomointikeskeisistä diskursseista:

2b. AoC has thousands of good looking armour pieces in game... Unfortunately they are available to NPCs only. (Are you satisfied with AoC 2008.)

Give us more variety on items and looks [...] (Are you satisfied with AoC 2008.)

The other aspect is the gear and the fact that I have looked crap since early levels. I looked my best at level 20 after leaving Tortage. (Are you satisfied with AoC 2008.)

Lisää esimerkkejä (Liite 5, 3–4).

Löytämiskeskeinen diskurssi oli etsityistä diskursseista heikoin. Diskurssin yhteydessä oli annettu selkeitä syitä ongelmallisista asioista samalla esittäen tarpeen niiden korjaamiselle. Pelaajat puhuivat muun muassa maailman tutkiskelusta mukavana aktiviteettinä. Omaksi yllätyksekseni tämä diskurssi jäi oletettua heikommaksi. Oletin, että maailman jakaminen pieniksi alueiksi olisi herättänyt enemmän keskustelua. Alueiden välillä siirtyminen vaati aina sisällön lataamista rikkoen samalla jatkuvuuden tunteen (ks. luku 4.2). Toinen asia, josta olisin odottanut enemmän keskustelua, oli yksittäisen alueen jakaminen niin sanotuiksi rinnakkaisuniversumeiksi. Pelaajien oleminen samalla alueella ei toisin sanoen merkinnyt sitä, että he olisivat samassa tilassa. Diskurssin esiintymisen vähyydelle voi olla syynä sen päällekkäisyys mekaniikkakeskeisen diskurssin kanssa. Tiedon kerääminen on osa löytämiskeskeistä diskurssia ja tästä syystä hahmoluokkien tuntemus päällisin puolin voidaan nähdä kuuluvan osittain tähän diskurssiin. Esimerkiksi pelaaja voisi auttaa muita neuvomalla heitä, jos hän tietäisi, miten hahmojen tulisi toimia tietyissä tilanteissa. Tämän

kaltainen tiedon kerääminen ei vaadi syvällistä intohimoa pelimekaniikkaa kohtaan, vaan kyse on ennemminkin hyväksi todettujen käytäntöjen tuntemuksesta.

Löytämiskeskeisen diskurssin painotuskertoimen keskiarvo oli 0,04 ja viimeisen tarkastelupisteen painotuskerroin oli 0,2 (Liite 4B). Liitteen 4C kaavio osoittaa painotuskertoimien lisäksi, että diskurssin voimakkuus on heikentynyt entisestään keskustelun edetessä loppua kohden.

Esimerkkejä löytämiskeskeisistä diskursseista:

I Hate the way they have created the world of Hyboria. Everyting about it just feels small, and unreal.

The instancing of each individual area was fine 5 years ago, but today I expect a free flowing persistant world. (Are you satisfied with AoC 2008.)

And am currently enjoying playing & exploring a very pretty and immersive gameworld. (Are you satisfied with AoC 2008.)

Lisää esimerkkejä (Liite 5, 4).

Seuraavaksi listaan muutamia "Are you satisfied with AoC" -viestiketjusta nousseita keskustelun aiheita tai teemoja, joista olen osasta jo maininnut tämän alaluvun aikana. Aiheita käsitellään tarkemmin tulokset-luvun alaluvuissa 6.2–6.4.

Keskustelusta esiinnousseita aiheita:

- Onko jokaisen pelaajan sanalla painoarvoa?
- Keskustelualueyhteisö ja sen mielipiteet = peliyhteisö ja sen mielipiteet?
- "Are you satisfied with AoC" -mielipiteiden tilastointia.
- Autioituuko Hyborian maailma?
- Miten buginen julkaisuvaiheen MMO-peli saa olla?
- Age of conanin valtava potentiaali.
- Kenen syy pelin ongelmat ovat?
- MMO-pelien kehittyvä luonne.
- Julkaistiinko Age of Conan liian aikaisin?
- Pelinkehittäjän pätevyys.
- Miten pelinkehittäjän tulee ja ei tule kohdella pelaajia?
- Vertailu Age of Conanin ja muiden MMO-pelien välillä.
- HC- ja Casual-pelityyli.
- Millaisia ovat valittajat (Whiners)?

(Are you satisfied with AoC 2008.)

6.2 Käyttäytyminen keskustelualueella

Tässä alaluvussa käsittelen analyysin aineistoa ja aikaisempia tuloksia viidennen työvaiheen teeman pohjalta. Teema keskittyi siihen, millaisena pelaajat näkevät oman sitoutumisensa keskustelualueella.

Tämä alaluku jakautuu neljään alalukuun, joissa käsitellään pääasiassa pelaajien käyttäytymistä keskustelualueella. Alaluvuissa pohditaan muun muassa syitä keskustelualueen käytölle sekä keskustelualueyhteisön keskustelun tyyliin.

6.2.1 Halu osallistua

Osallistumisen halu ilmeni etsimieni 11 diskurssin laajemmasta käytöstä sekä diskurssien käyttötavasta. Määrällisesti dominoivimpien pelinkehittäjä-, edistymis- ja kilpailukeskeisen diskurssin lisäksi osanottava-asennon kehittäminen kävi ilmi kustomointi- ja mekaniikkakeskeisessä diskurssissa (ks. luku 6.1.2). Edellä mainittujen diskurssien yhteydessä odotettiin tapahtuvan muutosta keskustelussa mainittuihin asioihin. Ongelmien esille nostamisen yhteydessä, pelaajat tarjosivat myös ratkaisukeinoja niiden korjaamiseen. Tätä samaa piirrettä ei esiintynyt niin paljon muissa diskursseissa.

Seuraavaksi on esimerkki kilpailukeskeisestä diskurssista, joka on sidottu edistymis- ja kustomointikeskeisen diskurssin kanssa. “[...] where's the reason for us to do pvp? Fun? Yea that's real rewarding, but that's not how it works in MMO's. We want our characters to get stronger and have new looks [...]” (Are you satisfied with AoC 2008). Kuten luvussa 6.1.2 mainitsin, kilpailukeskeisessä diskurssissa kehitysideoiden antaminen oli vähäistä ja tämänkin viestin tapauksessa muut asiat ovat ehdotuksien kohteena. Viestistä käy kuitenkin selvästi ilmi vetoamus Funcomiin pelinkehittäjänä. Käyttäjä tekee selväksi, että MMO-pelien tulee tarjota muutakin kuin pelkkää hauskuutta. Sivuhuomiona mainittakoon, että mainitut kehitysehdotukset ovat myös epäsuora lähde kilpailusta motivoituneille pelaajille. Hahmon edistyminen ja vahvemmaksi tuleminen sekä hahmon hankkimat, statussymboleinakin toimivat, hienot varusteet voivat tukea kilpailuhenkistä pelaamista.

Halu vaikuttaa pelin kehitykseen ja sen kehittäjään tulee myös ilmi vaatimusten monimuotoisuudesta. Seuraavaksi on kolme esimerkkiä, joissa on eri voimakkuuksien pyydetty Funcomia toimimaan: “Give us more variety on items and looks [...]”, “2) Mob

imbalances. Fix archers and mages already!” ja “[...]funcom should hurry up with ranks and rewards patch[...]” (Are you satisfied with AoC 2008).

”Give us[...]” -ilmaisu viittaa enemmän pyyntöön. “[...] Fix [...] already!” -ilmaisu on selkeä käsky, josta käy ilmi myös tyytymättömyys muutoksen nopeuteen. “[...]funcom should[...]” -ilmaisu on taas selkeästi neutraali kehoitus. Peliyhteisön jäsenet käyttävät eri keinoja vaikuttaa valmistajaan, mikä lisää vaikutusyrityksen voimakkuutta. Tiettyjen tapojen omaksuminen tai merkittävänä pitäminen voi käyttäjän näkökulmasta olla kiinni siitä, miten asia on esitetty pelinkehittäjälle. Voimakas ilmaisu voi kertoa jollekin käyttäjälle viestissä mainitun asian vakavuudesta tai vaihtoehtoisesti käyttäjä saattaa katsoa viestin ilkeämielisenä keskustelualueen häiritsemisenä. Oleellista kuitenkin on, että laajemmat resurssivarannot mahdollistavat moninaisemman osallistumisen ja omaksumisen niin peliyhteisölle kuin pelinkehittäjille (ks. luku 3.2.3).

Selvää on, että pelaajat pyrkivät saamaan muutoksia aikaan tai ainakin herättämään pelinkehittäjän huomion tiettyihin asioihin. Toki viestien voimakkuus on tärkeää niiden moninaisuuden kanssa, sillä raivonpurkaus voi viestiä olemassa olevista ongelmista, vaikka se ei tarjoaisikaan muuta hyödyllistä tietoa.

6.2.2 Keskustelualue vaikutuspaikkana

Edellisen alaluvussa mainitsemiä diskurssien (edistymis-, kilpailu-, pelinkehittäjä-, kustomointi- ja mekaniikkakeskeinen) nostamat asiat olivat sellaisia, joihin pelinkehittäjällä on hypoteettisesti mahdollisuus tehdä konkreettisia muutoksia. Esimerkiksi asioiden lisääminen, tasapainoerojen korjaaminen ja oman toiminnan kehittäminen ovat asioita, joita pelin kehittäjä voi tehdä. Muissa diskursseissa asiat olivat pääosin toisin. Niissä ei puhuttu kehittämiseen liittyvistä asioista ja niiden käytöllä oli omanlaisensa tyyli. Sosiaalisuus-, ihmissuhde-, yhteistyö-, roolipelaamis- ja todellisuuspakokeskeisissä diskursseissa ei juuri annettu kehitysideoita.

Kehitysideoiden puutteen syynä voi olla kyseisten pelaamisen motiivien pelaajalähtöisyys. Sosiaalinen kanssakäyminen, syvälliset ihmissuhteet, ryhmätyöskentely ja roolipelaaminen ovat asioita, jotka ovat pelaajien välisestä toiminnasta riippuvaisia, vaikkakin pelinkehittäjän luoma maailma on näyttämönä tälle toiminnalle. Pelaajalähtöiset asiat eivät useimmiten kohdistuneet pelinkehittäjään, vaikka ne saattoivat esiintyä niiden yhteydessä. Tämä on selvä eroavaisuus edellisessä alaluvussa mainittuihin diskursseihin. Pelinkehittäjään kohdistettu puhe oli voimakas

viestiketjussa.

Todellisuuspakokeskeisen diskurssin yhteydessä puhuttiin hauskuudesta, bugisuudesta ja pelinautinnon tuhoutumisesta. Ne ovat asioita, joita pelinkehittäjä voisi parantaa. Kuitenkin hauskuus itsessään on hyvin abstrakti asia parannettavaksi ja se ei siksi keskittynyt suoraan pelinkehittäjään. Hauskuuden syyt voivat tulla muiden motiivien kautta. Esimerkiksi rentouttava hauskuus voi tulla joillekin vuorovaikutuksesta muiden kanssa tai tasavertaisen kilpailuympäristön kehittymisestä. Muista komponenteista erotettuna hauskuutta ja rentouttavaa pelikokemusta voisi parantaa kehittämällä rajapinnan välittömyyttä ja immersion kokemusta, mikä tekee pelitilanteesta mahdollisimman soljuvan (ks. luku 4.2). Hyvin yleisellä tasolla puhutusta todellisuuspakokeskeisestä diskurssista on vaikea osoittaa kehittämiskohteita ja sitä on tässä tapauksessa vaikea kohdistaa pelinkehittäjään.

Kuten luvussa 6.1.2 kävi ilmi, roolipelaamiskeskeinen diskurssi painottui roolipelaamiseen sekä Age of Conanin maailman ja tarinan toteuttamiseen. Roolipelaaminenkin on pääasiassa kiinni pelaajien omasta toiminnasta. Pelimaailman ja tarinan toteutuksessa olisi voitu antaa kehitysideoita, mutta puhe keskittyy lähinnä vain mielipiteen ilmaisuun.

Diskurssien kohdistumisen eroavaisuus ja diskurssien painotus viittaisi siihen, että keskustelu keskittyy sellaisiin asioihin, joihin pelinkehittäjä voi vaikuttaa ja keskustelualue nähdään paikkana, jonne tullaan ottamaan yhteys pelinkehittäjään. Tätä näkemystä tukevat myös keskustelut keskustelualueen luonteesta ja sen erosta pelimaailmaan. Seuraavaksi on muutama esimerkki keskustelualueeseen liittyvästä puheesta, jossa on kyseenalaistettu korjausehdotusten antamista sekä keskustelualueella valitsevan mielipiteen verrattavuutta koko peliyhteisön mielipiteeseen pelin hyvydestä.

*Those who bother to use the forums are usually those who actually bought the game and want it to succeed the *most**
Those who use the forums are those who take a bit more interest in the game as a whole than those who don't really care. (Are you satisfied with AoC 2008.)

Tässä viestissä keskustelualue nähdään paikkana, jonne tulee pelille omistautuneita pelaajia antamaan oman panoksensa peliyhteisölle. Seuraavaksi on katkelma vastakkaisesta näkökulmasta lähetetystä viestistä, jossa on kritisoitu keskustelualueella puhutun asian pitämistä totuutena. "Most people only come to forums if there is

something to complain about" (Are you satisfied with AoC 2008). Tässäkin keskustelualue luonnehditaan paikkana, minne pelaajat tulevat ilmaisemaan mielipiteensä tai kertomaan ongelmistaan. Seuraavassa katkelmassa on painotettu, miksi juuri Funcomin keskustelualue on paikka, minne tullaan kertomaan asioista. "The point of people voicing their concerns on Funcoms own forum is because they are the people who can do something about it" (Are you satisfied with AoC 2008).

Keskustelualue nähdään paikkana, mihin tullaan antamaan oma panoksensa pelinkehitykseen. Keskustelualueen käyttäjien voidaan nähdä muodostavan omankaltaisensa käytäntöyhteisön, jonka yhteinen hanke on luoda parempi peli ja ympäristö koko peliyhteisölle merkityksellisen osallistumisen kautta (ks. luku 3.2). Keskustelualueella vaikuttaminen voi toimia käyttäjälle merkittävänä identiteetin luomisen lähteenä, jonka kautta voi määritellä muun muassa omaa sitoutumista peliin.

6.2.3 Kiinnostus omasta tilasta

Viestiketjun aikana yhteisö alkoi pitää tilastoa siitä, mikä "Are you satisfied with AoC" -viestiketjun yleinen mielipide oli esitettyyn kysymykseen. Yksi käyttäjistä nimitti itsensä tilaston ylläpitäjäksi. Käytännössä "Are you satisfied with AoC" -keskustelusta tuli epäsuora gallupkysely, jonka tarkoituksena oli mitata tyytyväisyyttä Age of Conaniin. Tästä tilastosta tuli yhteisön väline todentaa asioita muualla keskustelussa. Tulokset joutuivat myös itsessään neuvottelun alaisiksi. Seuraavaksi on tilaston ylläpitäjäksi itsensä nimittäneen käyttäjän viesti, jossa tehdään väliraportti senhetkisistä tuloksista.

No 120

Yes 63

Sort of / maybe 15

Reasonably consistent ratios across all the tallies I've done as well which is interesting. (Are you satisfied with AoC 2008.)

Tämän viestin pohjalta tehtävästä argumentoinnista on esimerkkinä seuraava kärkeä viesti, joka alkoi edellisen viestin lainauksella.

After 198 answers (page 25)

NOT HAPPY = 61%

HAPPY = 32%

UNDECIDED = 7%

September come - WAR come, WOTLK come, and AOC will loose 60% of their playerbase if they do not turn AOC around now! And by "now" i give them about 1 month to make 4 absolutely FANTASTIC patches!

But hey, maybe 32% is enough to keep AOC floating?

How many are left of the 700.000 to start with? Blizzard said that 40% of those they lost came back already, so that's 280.000 down, and lets round

*that up to 350.000.
My guess is that since the 700.000 to start with around half are still here 3 months later. 350.000 still here, then remove 61%, then there will be 136500 left if AOC does not deliver.
Hey that's ok for a mmo (pre WOW).. But they might want to merge a few servers ;o)*

w. (Are you satisfied with AoC 2008.)

Käyttäjää kiinnostaa yhteisön mielipide, ja tämänkaltaiset tilastot muuttuvat yhteisön resurssivarannoiksi, joiden avulla voidaan luoda uusia merkityksiä sekä muoto omalle yhteisölle (ks. luku 2.3). Luodut tilastot eivät ole ainoita asioita, jotka osoittavat yhteisön kiinnostuksen omasta hyvinvoinnista.

Seuraavaksi on muutama viesti, joissa on osoitettu kiinnostusta yhteisön tilasta tai tilaan on kiinnitetty huomioita. "I want to see this community happy. I want to see a forum where people feel they can post without the fear to be trolled or flamed at" (Are you satisfied with AoC 2008). Viestissä nostetaan esiin selkeitä asioita, jotka ovat tärkeitä hyvän ja onnellisen yhteisön luomiseksi. Kyseinen viesti oli positiivinen kauttaaltaan. Yhteisön pieneneminen nähdään myös uhkaavana asiana, mikä käy ilmi seuraavasta viestistä. "[...] i'm really worried about all the people who left already and will probably never come back" (Are you satisfied with AoC 2008). Kuten edellä kävi jo ilmi, yhteisö kiinnittää omaan tilaansa huomioita ja tämän alaluvun ensimmäisen viestin pohjalta onkin seuraava kommentti: "60% of forum users unhappy with the game is not something to be happy about" (Are you satisfied with AoC 2008).

Kuten yllä kävi ilmi, yhteisön halutaan pysyvän hyvänlaatuisena ja ihmisten lähteminen nähdään uhkaavana asiana. Tämän lisäksi ihmisten poistuminen on ollut useassa viestissä perustelu sille, ettei olla tyytyväisiä. Mielenkiintoinen viesti tuli uudelta Age of Conanin pariin tulleelta pelaajalta, joka osoitti selvästi keskustelualueen tekstien vaikuttaneen häneen.

Hello everyone. Since I am joined AoC just 2 days ago I can't say I am not really satisfied. Although, seeing all these comments I am starting to feel angry and disappointed for already spending a 100 euros just too see that none of the players are satisfied and that the mods disrespect us. The game has major bugs, I agree, but that wouldn't be that much of a problem since it's a new game and I know we would all understand it, if they were actually saying something about it. I am kind of satisfied with the game-play, the forums are ok, but apart from that, I have been put into serious thoughts on if I will continue playing.

PS. I apologize for my English. (Are you satisfied with AoC 2008.)

Liitettynä Wengerin ja Gladwellin teoriaan tämä viesti osoittaa, kuinka keskustelualueelle esineellistetyt asiat nousevat merkittävään osaan merkityksen neuvottelussa sekä kuinka ympäristötekijöillä on vaikutusta toimintaamme ja ajatteluunme (ks. luku 3.2.2 & 3.2.4). On mielenkiintoista miettiä, voisiko negatiivisen ajattelun leimahtaminen yhteisössä toimia katalyyttinä pelistä poistumiselle. Näin ajateltuna yhtenä pelin julkaisuvaiheen riskitekijänä olisi liiallinen negatiivisen ajattelun muodostuminen peliyhteisössä, mikä nostaisi keskustelun alueen ja sosiaalisuuden sekä niiden positiivisuuden turvaamisen erittäin merkittävään osaan julkaisuvaiheen MMO-pelissä. (ks. luku 3.2.1.) Tällaista väittämää en tämän tutkimuksen tulosten pohjalta voi tehdä, mutta se on mielenkiintoinen asia jatkotutkittavaksi ja mietittäväksi.

6.2.4 Keskustelua ja neuvottelua demokraattisesti

Dominoivasta argumentointityylistä ja keskustelua aiheuttaneista diskursseista oli huomattavissa pyrkimys pitää yllä niin sanottua demokraattista keskustelualuetta, jossa virheelliset argumentit tulisivat uudelleen neuvottelun alaisiksi. Dominoiva argumentointityyli tulee esiin muun muassa näissä viesteissä: "This is clearly all my personal opinion", "I am satisfied", "[...]i think the underlying problem[...]" ja "Overall it's a yes for me" (Are you satisfied with AoC 2008). "[...] all my personal [...]"-, "I am [...]"-, "[...] i think [...]"- ja "[...] for me" -ilmauksissa tulee selvästi esille oman mielipiteen painottaminen ja sen korostaminen sellaisenaan. Käyttäjät eivät yleensä esitä asioita täysinä totuuksina ja useimmiten myös osoitetaan, että on kyse omasta mielipiteestä. Viesteissä pyritään pysymään mahdollisimman neutraalina antaen pääasiassa mielipiteitä.

Seuraavassa esimerkissä käy ilmi, miten liian vahvoina totuuksina esitetyt asiat voivat joutua uudelleen neuvottelun alaiseksi. "Lets se the facts here. This is a game room 27 to 30 gb of data. Some have think about how manny lines of code this is? WoW, EQ2, EVE online, SWG, LoTr, are not even close to this amount" (Are you satisfied with AoC 2008). Viestin vahvoina esittämät totuudet todennetaan pelin koon ja datan määrän avulla. Tällä viestillä pyritään osoittamaan, että Age of Conan ei ole vertailukelpoinen muiden MMO-pelien kanssa. Seuraavana on vastaus edellä mainittuun viestiin.

Yeah, I know how many lines of code that is. Probably about the same amount as in those other MMORPGs you mention. Granted, maybe more or maybe less in come cases, but no big difference. That 27 to 30gb of data is mainly comprised of voice-overs and high-res textures - thats why the game size is so big, not cos of the amount of coding gone into it. (Are you satisfied with AoC 2008.)

Vastaus on huomattavasti neutraalimpi verrattuna alkuperäiseen viestiin, ja se pyrkii korjaamaan käyttäjän sanomat virheelliset faktat. Edellisessä alaluvussa tein lainauksen viestistä, jossa oli käytetty kerättyä tilastoa todentamaan pelin heikkoa tilaa. Viestissä tehtiin hyvin kärkkäitä oletuksia siitä, miten peliyhteisö tulisi pienenemään tulevaisuudessa, jos muutosta ei tapahtuisi. Tämä viesti sai kattavan keskustelun aikaiseksi siitä, miten pelin keskustelualueyhteisö ja koko peliyhteisö ovat verrattavissa toisiinsa. Seuraavaksi on katkelma viestistä, jossa tehtiin selventäviä huomautuksia alkuperäiseen viestiin. "YOu have to remember though... they lose 60% of their forum active playerbase" (Are you satisfied with AoC 2008). Tästäkin viestistä nähdään, että vastaus on hyvin neutraalisävytteinen.

Demokraattinen mielipiteiden jakaminen ja neuvottelu tulee esiin hyvin keskustelualueella käydyssä keskustelussa, jossa luotiin epätasa-arvoa käyttäjien välille. Seuraavana on viesti, jossa epätasa-arvoa luotiin. "Wish there was a "Joined date" on players posts so we can see how many of the happy,smiley,satisfied customers have been around for 5 minutes" (Are you satisfied with AoC 2008). Viesti pyrkii selvästi osoittamaan, että kaikilla käyttäjillä ei ole samanarvoista sananvaltaa keskustelualueella. Viesti saa muutaman hyvin voimakkaan vastalauseen. "What you can or can't see has no relationship to what others can or can't see. [...] But then, *I* don't try to speak for everyone" (Are you satisfied with AoC 2008). Viesti painottaa yksilön mielipidettä. "I"-sanon yhteydessä on käytetty korostusta ja viestin kumoamisen yhteydessä on tehty selväksi, että viestin kirjoittajan näkemykset ovat hänen omiaan, eivätkä ole suhteutettavissa muiden näkemyksiin. Toisessa vastauksessa korostetaan myös individuaalista argumentointia samalla korostaen jokaisen oikeuteen antaa mielipiteensä. Kirjoittaja myös perustelee oman vastausoikeutensa alkuperäisen viestin lähettäjän määrittelemien kriteerien mukaan antamalla oman liittymispäivänsä.

Is a join date from 2005 early enough for you? Why would you dismiss people that are new on the game and enjoying it? Does have something to do with the fact that people are not sharing your view?

*Honestly...trying the *join date* card does not work. My opinion (Join date 2005) is as valid as that of Tom, Dick or Henry that joined yesterday and all opinions should be respected...regardless. (Are you satisfied with AoC 2008.)*

Epätasa-arvoa lietsova diskurssi pyritään tukahduttamaan voimakkaasti, ja sen voimakkuus on poikkeava muista keskustelualueella tapahtuneesta neuvottelusta. Keskustelun tyylistä on nähtävissä, että keskustelualuetta käyttävän yhteisön

toiminnassa on merkittävässä roolissa vapaus ilmaista mielipiteensä ja pyrkiä käsittelemään epäkohdat enemmän pohtivasta näkökulmasta. Yllä annetuissa esimerkeissä voidaan nähdä tapahtuvan käytännön yhteisön tekemää merkityksen neuvottelua, jossa pyritään luomaan yhteisön toimintamalleja. Esineellistämisen tuottamat epätasa-arvoa symboloivat objektit tulevat kumotuksi merkityksen neuvottelun kautta, jonka osana keskustelualueelle osallistuminen on. Samassa yhteydessä esineellistetään objekteja, jotka korostavat demokraattisuutta mielipiteitä ilmaistessa ja keskustelualueelle osallistuessa. (ks. luku 3.2.2.)

6.3 Yhteisö pelituotantokulttuurin matkassa

Tässä alaluvussa käsittelen analyysin aineistoa ja aikaisempia tuloksia viidennen työvaiheen teeman pohjalta. Teema keskittyi siihen, miten peliyhteisön jäsenet asemoivat itsensä suhteessa pelinkehittäjiin sekä ympäröivään pelikulttuuriin.

Tämä alaluku jakautuu neljään alalukuun, joissa käsitellään muun muassa pelaajien sitoutumista tuotteeseen, pelinkehitykseen, pelin kehittäjään ja ympäröivään pelikulttuuriin.

6.3.1 Sitoutuminen tuotteeseen

Aikaisemmissa alaluvuissa tuli ilmi, että kaikki diskurssit eivät pääasiassa keskittyneet kehitysideoiden antamisen ympärille. Näistä sosiaalisuus-, ihmissuhde-, yhteistyö-, löytämis- ja todellisuuspakokeskeiset diskurssit toimivat keskusteluissa asioita todentavina tekijöinä. Pelaajien sitoutuminen tuotteeseen tulee ilmi muun muassa heidän tavassaan puhua.

Useaan diskurssiin liittyi myös naturalistinen repertuaari, joka viittaa ehdottomuuteen tai luonnollisuuteen asiayhteydessä. Naturalistiseen repertuaariin painottuvista viesteistä on esimerkkinä seuraavat: "Sadly no.. I really really hope that this game will turn into something that I would come to love and cherish ", "I really want to be, but I can't" ja " It's a tad sad, really would like to play AoC, [...] Didn't think it would turn out like this, but so it is." (Are you satisfied with AoC 2008). Jokaiselle näistä viesteistä on ominaista, että puhutaan omasta tyytymättömyydestä ehdottomuutena, jolle ei vain voi mitään. Tähän viittaavat ilmaisut "Sadly no [...] really hope [...] would come to [...]", "[...] really want to [...] can't" ja "[...] really would like to [...] Didn't think [...]" but so it is".

Toinen peliin sitoutumiseen viittaava tekijä oli pelin potentiaalisuudesta puhuminen, mikä oli dominoiva näkemys käydyssä keskustelussa. Tästä esimerkkinä ovat seuraavat viestit: "I'm pretty happy, because the game has so much potential" ja "[...] this game, which has huge potential to be good [...]" (Are you satisfied with AoC 2008). Vaikka peliin ei vielä oltaisikaan tyytyväisiä, sen paranemiseen uskotaan vakaasti.

Tämän alaluvun alussa mainitsemieni diskurssien käyttöön liittyi erityinen piirre, josta mainitsin jo aikaisemmin tuloksissa. Ne toimivat todentamisen ja tuotteen puolustamisen välineenä. Esimerkkinä seuraavat kolme lainausta: "[...] but only reason I'm here is because the game is fun", "[...] as soon my friends are playing and really have grat time i wont quit.i like the game." ja "I'm enjoying the game and the guild I am in are having fun [...]" (Are you satisfied with AoC 2008). Esimerkkiviesteissä esitetyt syyt tyytyväisenä olemiselle ja pelin parissa pysymiselle ovat lähtöisin todellisuuspako-, ihmissuhde- ja yhteisötyökeskeisistä diskursseista. Samat syyt voivat toimia myös toiseen suuntaan, mikä kävikin ilmi luvussa 6.1.2. Oleellista on kuitenkin se, että vaikka pelin tilaan ei oltaisi tyytyväisiä, sitä pyritään puolustamaan.

Sitoutuminen peliin kuvastuu niin naturalistisen repertuaarin kuin diskurssien käytön kautta. Kuten luvussa 6.1.1 kävi ilmi, peliin ja pelinkehittäjään suhtauduttiin selkeästi eri tavalla. Tässä alaluvussa mainitut asiat olivat peliin kohdistuvia, eikä samanlainen sävy kantanut pelinkehittäjään kohdistuvaan puheeseen. Tätä havaintoa tuki myös viestit, joissa oli selvä jaottelu pelinkehittäjään kohdistuvan ja peliin kohdistuvan puheen välillä. Esimerkkinä yhdestä selvästä jaottelusta on seuraava lainaus. "Am I satisfied with AOC ? Ish. Am I satisfied with Funcom ? No" (Are you satisfied with AoC 2008). Peliin kohdistuva sitoutuminen voi johtua siitä, että se on varsinainen yhteisön toiminnan ja olemassa olon mahdollistava alusta. Omasta mielestäni pelin kokeminen merkittävänä ja pelin puolustaminen on oleellista pelissä pysymisen kannalta. Yhteisöstä poistuminen tulee sitä helpommaksi, mitä vähemmän uskomme ja miten merkityksettömänä pidämme ympäristöä, missä toimimme (ks. luku 3.2.2).

6.3.2 Vaatimus kunnioittavasta kohtelusta

Kuten luvussa 6.1.2 kävi ilmi, pelinkehittäjäkeskeinen diskurssi oli selvästi voimakkain ja anteeksiantamattomin. Sen parissa ei pääasiassa näkynyt muissa diskursseissa esiintynyttä ymmärrystä. Pelinkehittäjäkeskeisessä diskurssissa määriteltiin selvästi, miten peliyhtiön tulee ja ei tule kohdella pelaajia.

Puhuttaessa kommunikoinnista ja yhteisön huomioimisesta puheen sävy on ehdoton. Valehtelu, salailu, välinpitämättömyys ja asiakaspalvelun heikkous ovat asioita, jotka eivät ole hyväksyttäviä. Käyttäjät odottavat, että heitä kuunnellaan sekä heille tiedotetaan kehityksestä ja peliin tehdyistä muutoksista. Seuraavana on muutama esimerkki pelinkehittäjään kohdistuvasta diskurssista, josta käy ilmi puheen ehdottomuus.

No I'm not satisfied, but I still enjoying time in AoC.

Lack of communication and lies from FC really pissing me off and day by day I'm closer to the edge where everything will be changed and I'll quit the game. (Are you satisfied with AoC 2008.)

Viestissä painotetaan sitä, mikä ajaa käyttäjän pois pelistä, joka tarjoaa kaikista ongelmistaan huolimatta nautinnollisia hetkiä. Seuraavassa viestissä tulee voimakkaan ilmaisun lisäksi ilmi, kuinka käyttäjät voivat ottaa pelinkehittäjän toiminnan henkilökohtaisesti. "Not satisfied due to lies, very poor patching and missing customer service. They treat us like pieces of dirt" (Are you satisfied with AoC 2008). Tämä viesti osoittaa, kuinka dramaattiset seuraukset muun muassa vaikenemisella voi olla. Muutoksista tiedottamattomuus on saanut aikaan myös puheen salapäivyyksistä ja -heikennyksistä (stealth patch ja stealth nerf). Näistä esimerkkinä seuraava lainaus. "What has let it down for me is the lack of information flow from FC, stealth nerfs & undocumented patch changes" (Are you satisfied with AoC 2008).

Jos pelaajat kokeva olevansa osa yhteisöä, jonka hankkeena on luoda loistava peli pelinkehittäjien kanssa, olisi tärkeää välttää edellisen esimerkin kaltaisten tilanteiden syntyminen. Tämän kaltainen epäluottamus voi luoda vaikeammin ylitettävän rajan näiden kahden osittain päällekkäin menevän yhteisön välille. Tieto, joka tulee pelinkehittäjältä yhteisölle, voi tulla yhteisön hylkäämäksi. (ks. luku 3.2.4.)

Kuten luvussa 6.1.2 kävi ilmi, diskurssin negatiivisuus tuli läpi myös niiden käyttäjien viesteistä, jotka ovat nauttineet pelistä. Myös edellisessä alaluvussa mainitsemani jako pelin ja pelinkehittäjän välillä osoittaa, että pelinkehittäjä ei nauti samaa sitoutumisen tasoa kuin itse peli. Pelinkehittäjään ollaan huomattavasti kriittisempiä.

Sen lisäksi, että käyttäjät odottavat tiedon saantia, he odottavat myös, että heitä kuunnellaan ja heidän panoksensa otetaan huomioon. Seuraavaksi on esimerkki viestistä, jossa on paneuduttu käyttäjien huomioimiseen. "[...] the suits at FC can't

read the posts and take some notes [...]” (Are you satisfied with AoC 2008). Viestissä painotetaan, ettei keskustelualueen viestejä lueta ja tehdä muistiinpanoja niiden pohjalta. Seuraavassa viestissä korostetaan myös, kuinka yhteisön panosta ei oteta huomioon. “[...] we told em about the missing and broken stuff in beta so they did KNOW what was wrong with it but ignored it [...]”. Viesteissä on selvästi nähtävissä, että käyttäjät kokevat olevansa tärkeä osa pelinkehittämistä. Tämän alaluvun sanoman voisi tiivistää keskustelualueelta ottamani lainauksen sanoman mukaisesti: “I like my devs to be open with the community” (Are you satisfied with AoC 2008).

6.3.3 Suhtautuminen bugisuuteen ja tekniseen kehitykseen.

Bugit (ohjelmistovirheet) ja muut tekniset ongelmat nostavat kattavaa keskustelua siitä, mikä on sallittu määrä bugeja MMO-peleissä. Bugisuudesta puhuttaessa puhe oli huomattavasti anteeksiantavampaa verrattuna esimerkiksi puheeseen pelinkehittäjästä. Pelaajat tekivät suoria vertauksia toisiin MMO-peleihin määritellessään kriteerejä bugisuudelle. Seuraavana on esimerkki viestistä, jossa MMO-pelejä rinnastetaan keskenään bugisuudesta puhuttaessa. “Anyone who thinks that WAR will launch any different to AoC or other MMO is misguided because they begin with same problems” (Are you satisfied with AoC 2008). Viestissä painotetaan sitä, että kaikissa MMO-peleissä on julkaisun yhteydessä ongelmia. Tämä viesti saa alkuperäistä sanomaa tukevan vastauksen. “If it isn't, it will be a first. 😊. The closest I ever saw to a "perfect" release was LoTRO and even they had issues.” (Are you satisfied with AoC 2008). Käyttäjä painottaa viestissään, kuinka melkein täydellisen julkaisun yhteydessäkin oli ongelmia. Nämä kaksi viestiä ovat vain pieni osa MMO-pelien ympärillä käydystä keskustelusta. Viesteissä mainitut WAR (Warhammer online) ja LoTRO (Lord of the rings online) eivät ole ainoat pelit, joihin viitataan.

Edellä mainittujen esimerkkien kaltainen puhe antaa ymmärtää, että bugisuus on normaalia tuoreille MMO-pelille. Kuitenkin kehitys nousee bugeihin liittyvän keskustelun keskiöön. Seuraavaksi on muutama esimerkki kehittymiseen keskittyvästä puheesta. “The game had massive potential at release, but their QA is shockingly awful ” (Are you satisfied with AoC 2008). Viesti käytännössä osoittaa heikkenemisen syyksi laadun varmentamisen (QA) heikkouden. Seuraavassa viestissä on painotettu myös tapahtuvan kehityksen heikkoutta. “They're patching ("fixing") in the wrong direction, constantly, while at the same time leaving completely baseline stuff that any 2008-released MMO should have out” (Are you satisfied with AoC 2008).

Vaikka bugeja saa olla, kehitystä niiden osalta tulee tapahtua. Peliyhteisö tarkkailee pelin laadullista kehitystä pelatessaan peliä ja osallistuessaan pelinkehitykseen mielipiteitä ja tietoja antamalla. Käydystä keskustelusta nousee esiin vahvasti pelaajien käsitys siitä, ettei kehitystä ole tapahtunut laadussa. Pelaajat vertaavat uutta peliä suhteessa aikaisempiin ja tätä kautta neuvottelevat, millainen julkaisu uudella MMO-pelillä on. Olin suhteellisen yllättynyt, ettei bugisuudesta puhuttu enemmän keskustelualueella. Pelimaailmassa tekemäni havainnot antoivat odottaa jotain aivan muuta. Pelimaailman yleisillä keskustelukanavilla bugit olivat suhteellisen dominoivassa asemassa ja siellä käydyistä keskusteluista saikin lukea usein ”****ing LAG!!!” -tyylisiä kommentteja.

6.3.4 Kiinnostus pelin kehittäjän toiminnasta

Pelintekijä on asetettu osaksi globaalien pelikehityksen näyttämöä, ja häneltä odotetaan tietynlaista käytöstä suhteessa muihin MMO-valmistajiin. Seuraavana on esimerkki viestistä, jossa ihmetellään, miten Funcom ei ole älynnyt ottaa mallia toiselta MMO-pelin kehittäjältä. ”Blizzard realised that one tanking class is not good enough. Why did Funcom not pick up on this”. Käyttäjä osoittaa hyvin sen, että MMO-pelit ovat sidoksissa toisiinsa ja niidenkin parissa syntyy hyväksi todettuja käytäntöjä, joita olisi mielekästä noudattaa MMO-peleissä yleisesti. Tätä näkemystä tukee myös edellisessä alaluvussa ilmi tullut MMO-pelien suhteuttaminen toisiinsa bugisuudesta puhuttaessa.

Käyttäjät ovat aidosti kiinnostuneita pelin kehityksestä, kuten aikaisempien tuloksien pohjalta on käynyt ilmi. He huomioivat monia asioita ja keräävät tietoa. Joissain viesteissä onkin pohdittu syvällisemmin asioita peliteollisuuden näkökulmasta. Tästä esimerkkinä on seuraava viesti, jossa on pohdittu syitä pelin varhaiselle julkaisulle. Käsitys varhaisesta julkaisemisesta on ollut hyvin yleisesti omaksuttu mielipide.

The production of the game was behind schedule by a year (minimum) at the time of release. The game wasn't even ready for beta, and they pushed it out. They were driven in to a situation, that they were going to lose potential subscribers if they had postponed the release yet another 2-5 months. So they were forced to cut some corners with content and polish. (Are you satisfied with AoC 2008.)

Viestissä liian varhainen julkaiseminen on nähty tuotannollisena pakkona, jonka syyksi todennäköisesti on nähty aikaisemminkin mainitun Warhammer online MMO-pelin julkaisu. Dominoivan diskurssin mukaan Funcom on ollut pääsyyllinen ongelmiin, mutta ongelman lähteitä on mietitty myös syvällisemmin keskustelun aikana. Esimerkkinä

tuotannollisiin rakenteisiin painottuvasta puheesta ovat muun muassa seuraavat viestit: "As many have said the game was released way too early and this is probably not the developers fault but the ones controlling the funding who were only interested in fast money and to hell with keeping a good reputation. " ja "This could be a failing in FC's management of said developers. " (Are you satisfied with AoC 2008). Näissä viesteissä nousee esiin etenkin johtamisen ja rahoittajan rooli. Muissa viesteissä puhutaan myös ohjelmoijista ja suunnittelijoista.

Vaikkakin diskursseissa esiintyi viittauksia pelituotannon ymmärtämisestä, on se silti hyvin pitkälti pintapuolista ja pelin kehittäjään keskittyvää. Vain harvassa tapauksessa on viittauksia muun muassa rahoittajan vallasta, jolla on merkittävä rooli pelinkehityksessä (ks. luku 2.2). Merkittävintä on kuitenkin se, että peli sijoitetaan vahvasti globaalin peliteollisuuden pariin ja populaarikulttuuriseen ideoiden uudelleen muokkaukseen pohjautuvaksi tuotteeksi. Peliyhteisö on kiinnostunut pelin kehittäjän toiminnasta sisäisellä ja globaalilla tasolla.

6.4 Konflikti pelinautintojen ja käytäntöjen välillä

Pelaajana en ole varmaan kertaakaan törmännyt keskustelualueeseen, jossa ei ole käytetty termiä valittaminen (*whining*). Tämä keskustelualue ei ollut poikkeus. Valittajiin keskittyvä diskurssi oli hyvin voimakas ja päälleikävä. Tässä tapauksessa mielenkiintoisempaa oli keskustelun kohteen siirtyminen pelaajaan. Valittaja-termi vaikuttaa epämääräiseltä ja huonosti rajatulta. Sen käyttö on hyvin satunnaista ja joissain tapauksissa sitä ei edes kohdisteta mihinkään tiettyyn käyttäjään.

Seuraavana on viesti, jossa on muun muassa pohdittu valittajiin liittyviä piirteitä.

*I get the impression that a lot of the whiners are:
-in rubbish guilds
-massive grinders who ignore everything fun for max efficiency
-not on RP-PVP, the only good server type.
Of course there are plenty of valid reasons not being happy with the game
if you're a bit more hardcore than me, but I don't really sympathise with
the extreme cases because they are such narrow-minded obnoxious
whiners! (Are you satisfied with AoC 2008.)*

Viestin pohjalta keskeisimpinä asioina nousevat esiin HC-pelityyli ja keskittyminen Nick Yeen saavutuskomponenttiin (ks. luku 4.1.1). Tämän lisäksi viestin kirjoittaja tekee selväksi, ettei kuulu itse kyseiseen ryhmään. Muita kriteerejä valittajaksi leimautumiselle on viestin mukaan kuuluminen huonoon kiltaan tai väärällä

palvelintyyppillä oleminen. Käyttäjän mukaan ainoa oikea palvelintyyppi on RP-PVP (roolipeli pelaaja vastaan pelaaja palvelin). Seuraavassa viestissä on ihmetelty sisällön puutteesta valittamista.

*I don't really see the point in people whining about no end content.
Have you guys done all the end content?
I don't think anyone has done every instance in the game nor all the raid
tiers. - plus the pvp
There's your end content you whiners. (Are you satisfied with AoC 2008.)*

Käyttäjälle sisällön puuttuminen vaikuttaa käsittämättömältä väitteeltä. Tässäkin viestissä edeltävän viestin tapaan on hyvin voimakkaasti hyökätty valittajia kohtaan.

Valittajakeskustelun yhteydessä on usein annettu myös ilmi oma painottuminen casual-pelityyliin, kuten seuraavassa viestissä. "This help way more my playtime that whine and troll everytime something dont work as it should. This time in AoC i have not reach max lvl" (Are you satisfied with AoC 2008). Käyttäjä tekee viestissään selväksi, ettei ole kiirehtinyt maksimitasolle Age of Conanissa. Valittaja-termiä käyttävät henkilöt ovat usein viesteissään sitoutuneita Nick Yeen immersio-komponenttiin. Useissa tapauksissa valittajista puhuja oli myös roolipelipalvelimelta. Mielenkiintoista oli, että valittaja-termiin liittyen ei tullut kuin yksi vasta-argumentti koko käsitellyn viestiketjun aikana. Seuraavaksi on lainaus valittamista vastaan kirjoitetusta viestistä.

*Bear in mind that most of us who complain the loudest were once as you
are now.
We defended the game, defended FC and used the exact same wording you
do "Potential, give them time, no release is without problems" etc etc.
4 months in and we are now zealots who are (according to some) only
here to ruin other peoples fun, dissuade new players from joining and
"whine".....the fact that we're here and still begging for things to be fixed
SHOULD tell everyone that we WANT the game to be what was promised
and we'll probably even accept less than that if FC actually talked to it's
customers... (Are you satisfied with AoC 2008.)*

Viestissä käyttäjä puolustautuu valittajaksi leimaamista kohtaan kertomalla, kuinka asiat ja käyttäjät muuttuvat ajan myötä. Viestissä tuodaan ilmi, kuinka valittajiksi leimautuvat pelaajat ovat puolustaneet peliä tismalleen samalla tavalla valittaja-sanalla käyttäjien tapaan. Viesti myös kritisoi voimakkaasti puhetta pelaajien olemisesta hauskuuden pilaaajia.

Mielestäni on kaksi keskeistä asiaa, jotka voivat vaikuttaa näihin konflikteihin ja valittaja-termin käyttöön. Ensimmäisenä on ristiriita pelinautintojen välillä. Nick Yeen saavutuskomponenttiin keskittyvät pelaajat nauttivat enemmän asioista, jotka ovat

pelinkehittäjien tuottamia. Heille tärkeää on myös voimien kasvu, mikä toimii lähteenä kisailulle siitä, kuka on mahtavin tai paras pelaaja. Pelaajat, joita saavutuskeskeiset motiivit eivät kiinnosta niin paljon, eivät välttämättä näe tarvetta pelata niin paljon ja pysyä mukana meneillään olevassa kilvassa. He nauttivat enemmän pelaajien tuottamista asioista, kuten roolipelaamisesta tai sosiaalisesta kanssakäymisestä. Ensimmäinen konfliktin aiheuttaja voikin olla ymmärtämättömyys toisen pelinautinnoista. Pelin tarjoamat resurssit ovat rajallinen lähde pelinautinnolle, mitä on tuotettava lisää pelinkehittäjän toimesta. Pelaajalle, jolle pelaamisen keskiössä on oman mielikuvituksen ja ystävien tarjoama sisältö, ajatus mahtavien tavaroiden tai luolastojen puuttumisesta voi tuntua vieraalta.

Toinen keskeinen asia on ristiriita argumenttipositioiden välillä. Aikaisemmissa tuloksien alaluvuissa on käsitelty muun muassa osallistuvaa asennoitumista pelinkehitykseen ja peliä puolustavaa asennetta. Nämä kaksi asiaa voivat toimia argumenttipositioina, jotka eivät ole toisensa poissulkevia. Voimakas painottuminen toiseen voi kuitenkin aiheuttaa väärinymmärryksiä ja konflikteja. Paneudutaan asiaan jälleen esimerkin kautta. Pelaaja kertoo viestissään pelin kehittäjälle, että tietyt asiat ovat huonosti ja tietyt ongelmakohdat olisi hyvä korjata pelihahmojen välisen tasapainon säilyttämiseksi. Tässä tapauksessa pelaaja jättää puolustavan argumenttiposition kokonaan pois, vaikka hän olisikin kiintynyt peliin. Pelaaja, joka lukee tämän viestin, voi tulkita asian väärin ja neuvotella sen merkityksen suhteessa omaan käsitykseensä keskustelualuekäyttäytymisestä. Pelaaja, joka ei näe keskustelualuetta paikkana pelinkehitykseen osallistuvalla toiminnalla, voi kokea tällaiset viestit pelin kehittäjää syyllistävänä valituksena. Jos asioita ei lisäksi esitetä omina mielipiteinä ”demokraattisesti”, voidaan viesti tulkita totuuden esittämisenä, jolloin se voisi saada osakseen vastalauseita (ks. luku 6.2.4).

7 JOHTOPÄÄTÖKSET

Analysoidun keskustelun perusteella peliyhteisön osallistuva asenne on läsnä myös pelaajien keskustelualuekäyttäytymisessä. Peliteollisuuden olisikin mahdollista hyödyntää peliyhteisön halua osallistua pelituotantoon beta-testaamisen ja fanituotannon tavoin (ks. luku 2.3). Pelaajien valjastaminen beta-testaukseen on voinut olla syy, miksi osallistuvasta toiminnasta ja pelin kehittäjään kohdistuvasta puheesta on voinut tulla niin voimakas keskustelualueella. Pelaajien hyödyntäminen

ilmaisina testajina tässä riskialttiissa ja kalliissa bisneksessä on selvästikin kannattavaa taloudellisesti, mutta tämä samalla muodostaa käytäntöyhteisöjä, jotka ovat toisiinsa sitoutuneita tiiviimmin yhteisen hankeen myötä (ks. luku 2.1, 3.2.2). Kun pelaaja on sitoutunut tai sidottu vahvemmin peliin ja sen tuotantoon, on luontevaa, että kiinnostus peliä sekä peliteollisuutta ympäröivästä kontekstista kasvaa. Tämä näkyy muun muassa kiinnostuksena taloudellisista ja tuotannollisista asioista, mikä saa pelaajat analysoimaan pelinkehittäjän tilaa ja syitä pelinkehittäjän tekemille ratkaisulle. Toki osallistuva tuotanto vahvistaa myös itse pelin brändiä sekä yhteisön lojaalisuutta, mutta samalla se näyttäisi tuovan suurempia vaatimuksia itse pelin kehittäjälle (ks. luku 2.3).

Tuotannollisesta näkökulmasta oleellista oli myös pelaajien suhtautuminen bugeihin keskustelualueen keskusteluissa. Tulokset osoittivat, että bugit nähtiin luonnollisena osana MMO-pelejä. Keskustelualueen puheesta kävi selvästi ilmi, että kehitystä bugien korjaamisen sekä muiden teknisten toteutusten parissa tulee näkyä ajan myötä. Kuten edellisessä kappaleessa jo mainitsin, pelaajat tarkkailevat pelinkehittäjän toimintaa. Yksi tarkkailun kohteena oleva asia on tekninen kompetenssi, joka määritellään pitkälti kehityksen näkyvyyden kautta. Tämä painottaa ennen kaikkea laadun varmistamisen tärkeyttä kehitysprosessissa. Pelituotannon tulee huomioida, että he ovat jatkuvasti peliyhteisön tarkkailun kohteena massiivisen suurennuslasin alla.

Tuloksien valossa pelinkehittäjän tulisi huolehtia kattavasta yhteisön informoimisesta ja välttää kaikin mahdollisin keinoin virheellisen tiedon antamista yhteisölle. Yhteisö haluaa, että heidät huomioidaan ja tämän tulisi näkyä kattavasti pelin kehittäjän toiminnassa. Esimerkiksi puhuminen pelkälle lehdistölle ja yhteisön tiedottamatta jättäminen voivat näyttää yhteisön silmin siltä, että pelin kehittäjä on kiinnostunut ainoastaan julkisesta imagosta ja vähät välittää, mitä pelaajat ajattelevat. Kun pelille haetaan rahoitusta, olisi tärkeää pystyä neuvottelemaan rahoittajien kanssa riittävän joustava sopimus. Näin voitaisiin välttyä tilanteilta, joissa rahoittaja pakottaisi keskeneräisen tuotteen julkaisuun. (Ks. luku 2.1.) Pelin julkaiseminen liian varhaisessa vaiheessa voi vaikuttaa negatiivisesti peliyhteisöön ja sen seurauksena pelaajien määrä voi vähentyä ja tuotto laskea. Jos rahoittajien kanssa ei pystytä neuvottelemaan joustavaa sopimusta, on vähintäänkin oleellista kertoa pelaajille, millaisia ongelmia liian varhainen julkaisu saattaa aiheuttaa yhteisön hyvinvoinnin kannalta. Ihailen etenkin Blizzard Entertainmentin arvoja pelisuunnittelussa. Seuraavana on yksi kahdeksasta Blizzardin arvosta, joka tulisi mielestäni omaksua osaksi MMO-pelikehityskulttuuria

laajemmin.

Commit To Quality

"Blizzard polish" doesn't just refer to our gameplay experiences, but to every aspect of our jobs. We approach each task carefully and seriously. We seek honest feedback and use it to improve the quality of our work. At the end of the day, most players won't remember whether the game was late -- only whether it was great. (Blizzard mission statement.)

Tähän arvoon on viittaus myös Diablo III -pelin sivuilla, jossa usein kysytyt kysymykset –osiossa julkaisupäivän kohdalla on maininta: "We intend to take as much time developing Diablo III as is necessary to ensure the game meets our own high expectations and those of our players" (Diablo III FAQ).

Mielestäni taloudellinen kannattavuus on pitkälti sidoksissa yhteisön hyvinvointiin. Monet pelaajat tulevat useista eri MMO-pelikulttuureista, eivätkä he ole sidottu yhteen paikkaan. Negatiivinen ilmapiiri voi aiheuttaa sen, että kahden yhteisön välillä välittäjänä toimiva pelaaja saa huonoja kokemuksia vierailustaan ja tuo tämän julki toisessa yhteisössä (ks. luku 3.2.4). Tämä on oletettavastikin negatiivinen piirre. Tämän lisäksi pelaajien käymässä keskustelussa on nähtävissä tietynlainen kokeilun halu uusia MMO-pelejä kohtaan, mikä lisää epidemiakeskeiseen ajatteluun perustuvaa ideoiden leviämistä entisestään (ks. luku 3.2.4). Vaihtoehtoisesti hyvin voivan yhteisön sanoma voi levitä useisiin pelikulttuureihin pelaajien monijäsenyyden kautta ja se voi toimia keinona taloudelliselle tuotolle (ks. luku 3.2.4).

Tulokset osoittavat, että ihmiset ja sosiaalisuus ovat merkittävässä asemassa keskustelualuekäyttäytymisessä. Tarkasteleman keskustelun alueen yhteisön voidaan nähdä muodostavan Wengerin kuvailemia käytäntöyhteisöjä, jotka muodostavat käytäntöyhteisöjen verkoston pelinkehittäjän kanssa (ks. luku 3.2.4). Tulokset-luku viittaisi siihen, että koko peliyhteisö muodostaa kaksi hyvin päällekkäin olevaa käytäntöyhteisöä, joiden olemassaoloa peliyhteisö ei kykene aina määrittelemään. Pohdin seuraavaksi muun muassa tuloksien alaluvussa 6.4 käsittelemääni problematiikkaa. Kaikkien peliä pelaavien peliyhteisön jäsenien yhteinen hanke ja tavoite on pelata sekä nauttia pelistä ja suoriutua pelin tarjoamista haasteista. Päälähtökohta tälle on, että tavoite ja hanke ovat jollain tavoin pelistä lähtöisin. Kuitenkin tuloksien ja luvun 2.3 pohjalta on selvää, että peliyhteisön rooli ja hankkeet kattavat enemmän kuin pelilähtöiset asiat. Peliyhteisön voi nähdä muodostavan niin sanotun pelaavan peliyhteisön, jonka hanke ja toiminta ovat pelikeskeisiä, sekä tuotantoon osallistuvan kehittävän peliyhteisön, jonka hanke ja toiminta laajenevat

edelliseen ryhmään verrattuna pelituotantoon osallistuvaan toimintaan. Pelaavan peliyhteisön jäsenet voivat kokea kehittävän peliyhteisön jäsenet osaksi omaa yhteisöä. Kun kehittävän peliyhteisön jäsen ryhtyy keskusteluun pelinkehittäjän kanssa, pelaavan peliyhteisön jäsen merkityksellistää tämän toiminnan oman yhteisönsä kautta. Tässä yhteydessä voi syntyä ristiriita näiden kahden yhteisön välille, koska toinen henkilö, joka näyttää kuuluvan täysin samaan yhteisöön, käyttäytyykin ja toimii normaalista poiketen. (ks. luku 3.2.2—3.2.4.)



Kuva 2. Yhteisöjen päällekkäisyys

Kuva 2 ilmentää pelaavan ja kehittävän peliyhteisön päällekkäisyyksiä. Molemmat yhteisöt jakavat pelinsisäiset tavoitteet ja hankkeet, mutta pelituotantoon liitetyt hankkeet eivät välttämättä ole tunnustettu yhtä laajalti. Kuvion mukaisesti kehittävä peliyhteisö on pelaavan peliyhteisön osajoukko, joka on lähempänä yhteisöt mahdollistavaa pelinkehittäjää – kokonaisuuden ydintä. Olisi tärkeää, että pelinkehittäjä mahdollistaisi osallistuvan toiminnan selkeämmin, jotta pelaavan ja kehittävän peliyhteisön välisiltä ristiriitatilanteilta vältyttäisiin.

Tulokset osoittavat, että muut ihmiset ovat merkittävässä osassa peliyhteisössä ja heidän toiminnallaan on vaikutusta omaan toimintaamme. On selvää, että ympäristötekijät vaikuttavat meihin jossain määrin ja sosiaaliset asiat voivat levitä epidemioiden tapaan, kuten Gladwell (ks. luku 3.2.1, 3.2.4) teoriassaan ehdottaa. Välittäessämme muista ihmisistä ja osoittaessamme kiinnostusta heitä kohtaan

otamme myös vastaan heidän käsityksensä maailmasta neuvotellessamme omaa maailmankäsitystä. Peliyhteisön voidaan nähdä pyrkivän määrittelemään oma toimintatapansa muun muassa demokraattisen ja individualistisen mielipiteen ilmaisujen sekä väärin tietojen haastamisen kautta.

Peliyhteisö pyrkii korostamaan individualistista ja demokraattista keskustelua, mutta ovatko käyttäjät todellisuudessa demokraattisessa asemassa. Oletetaan, että keskustelualueella 100 ihmistä on keskenään vuorovaikutuksessa osallistuen keskusteluun tasapuolisesti. Olemmeko tässä tapauksessa tilanteessa, jossa kaikkien toiminta on tasa-arvoista? Toki jokaisella tulee olla oikeus mielipiteeseensä, mutta osallistujat eivät ole mielestäni tasavertaisessa asemassa. Mitä suurempi käsitys ja tietopohja henkilöllä on, sitä helpommin hän pystyy vastustamaan väärää väittämiä ja perustelemaan tarkemmin asioita. Luvussa 3.2.4 puhuin muun muassa Gladwellin harvojen laista sekä Wengerin määrittelemistä välittäjistä sekä rajaobjekteista. Näihin viitaten keskustelualueen keskustelun suuntaa voivat muokata henkilöt, jotka pystyvät määrittelemään todelliset ja epätodelliset väittämät ja asiat. Nämä harvat kyvykkäät ihmiset toimivat selvästi eriarvoisessa asemassa merkityksen neuvottelussa. Etuoikeutetussa asemassa olevan henkilön kommentit voivat kulkea koko yhteisön läpi saaden hiljaisen hyväksynnän, kun taas joidenkin viestien käsittelemät asiat joutuvat vahvan vastustuksen kohteeksi. Jos ajattelemme jokaista henkilöä solmuna, joka pystyy siirtämään tiedon eteenpäin, vastustus aiheuttaa tietovirran katkeamisen yhdistyvien solmujen välillä heikentäen viestin vaikutusta. Tulee myös ottaa huomioon, että jotkin yhteisön jäsenet voivat olla laajalti verkostoituneita muihin yhteisöihin ja tätä kautta tuoda ja siirtää tieto yhteisöjen välillä. Merkittävää dominoivien ajatusten näkökulmasta on, millainen viesti on tuotettu esineellistämisen kautta ja miten se tulee osaksi merkityksen neuvottelua yhteisön jäsenten osallistuessa keskusteluun (ks. luku 3.2.1).

Tuloksien ja Age of Conania pelatessani tekemieni havaintojen pohjalta koen tärkeäksi hieman pohtia keskustelualueen ja pelimaailman eroja. Useassa viestissä tehtiin jyrkkä ero pelimaailman yhteisön ja pelin keskustelualueyhteisön välille sekä siihen, miten keskustelualueella neuvoteltu pelin tila ei kuvaa koko yhteisön käsitystä pelin tilasta. On järkeenkäypää, että kahden erilaisessa kontekstissa olevan yhteisön käsitykset eivät voi suoraan kuvata toisiaan, mutta on hyvä pohtia miten nämä yhteisöt voivat vaikuttaa toisiinsa. Wenger ja Gladwell puhuvat rajatekijöistä ja välittäjistä, jotka toimivat käytäntöjen välillä. Tässä tapauksessa voimme turvallisesti sanoa, että nämä

kaksi maailmaa ovat toisiinsa yhteydessä vähintään epäsuorasti niihin kuuluvien ihmisten kautta (ks. luku 3.2.3). Tämä ei tietenkään tarkoita sitä, että pelkästään keskustelun alueen ideologiat voisivat siirtyä pelimaailmaan. Ajatukset ja mielipiteet välittyvät molempiin suuntiin niin keskustelun alueelta pelimaailmaan kuin pelimaailmasta keskustelun alueelle. Tässä tapauksessa oleellisempaa on kuitenkin se, miten keskustelun alueen neuvottelema tila voi toimia lähteenä koko peliyhteisön tilan neuvottelulle. Pelimaailmassa käyty keskustelu on ohikiitävää ja se on paljolti oman muistin varassa sekä useimmiten viestin mahdollisten lukijoiden määrä on rajallinen. Vaikka käyttäjä ei osallistu keskustelun alueen keskusteluun, voi hän silti saada sieltä vaikutteita esimerkiksi etsiessään tietoa jostain asiasta. Keskustelun alueen viestit ovat esineellistämisen kautta tuotettuja objekteja, jotka ovat lähde merkityksen neuvottelulle. Keskustelun alueen viestit eivät katoa samalla tavoin ajan myötä kuin ohikiitävä keskustelu pelimaailmassa. (Ks. luku 3.2.2.) Keskustelun alueella viestiketjujen avausmäärästä voi selvästi nähdä, että keskustelun alueen viestien lukeneita käyttäjiä on enemmän kuin viestejä kirjoittaneita käyttäjiä.

Tuotannollisesta näkökulmasta on tuloksien mukaan tärkeää huomioida suhtautuminen bugeihin. Havaintojeni mukaan bugeihin suhtautuminen on selvästi erilaista keskustelun alueella ja pelimaailmassa käydyn puheen pohjalta. Pelimaailmassa bugisuus sai välitöntä ja voimakasta kommentointia, kun taas keskustelun alueella suhtautuminen bugeihin oli hyväksyvää ja pelaajat osoittivat ymmärrystä pelin kehittyvästä luonteesta. Eroavaisuudet bugeista käydystä keskustelusta pelimaailmassa ja keskustelun alueella sai minut pohtimaan, heikentyykö kykymme osallistua pelin kehitykseen rationaalisesti uppoutuessamme syvällisemmin pelitilanteeseen.

Pelimaailmaan mennessämme uppoudumme virtuaalisen tilan tarjoamiin aktiviteetteihin ja tavoittelemme nautinnon tunteita pelissä meitä motivoivista asioista. Kun tämä immersivinen nautinnon tila rikkoutuu teknisten syiden takia, argumentoimme varmasti toisenlaisesta asemasta kuin mitä keskustelun alueella (ks. luku 4.2). Nautintoa tavoittelevan aktiviteetin äkillisestä keskeytymisestä on varmasti vaikea siirtyä pelin kehitykseen osallistuvaan argumenttiasentoon. Kun olemme keskustelun alueella, emme ole enää sidottu immersiviseen nautinnon tavoitteluun ja voimme asemoitua osallistuvalla tavalla pelissä esiintyneeseen ongelmaan.

Toinen keskustelun alueen käyttöön liittyvä huomio on diskurssien esiintymämäärien erossa, joka viittaisi siihen, että keskustelun alue ei ole välttämättä paras paikka kerätä

tietoa ja kehitysideoita kaikilta pelaamisen motiivien osa-alueilla (ks. luku 4.1). Kuten tulokset osoittivat, keskustelualueella ei puhuta niin paljoa pelaajalähtöisistä asioista kuin pelinkehittäjälähtöisistä asioista. Tästä syystä esimerkiksi roolipelaamista ja sosiaalisuutta edistäviä kehitysideoita kannattaa ehkä etsiä ennemmin pelimaailmasta. Pelaajien luomat ratkaisut sosiaalisuuden ja roolipelaamisen ylläpitämiseksi voivat tarjota selviä kehityskohteita, jotka toteuttamalla pelinkehittäjä voi tukea pelaajien luomia käytäntöjä. Omien pelikokemuksieni pohjalta tällaisesta kehityksestä esimerkkinä on tunnetilan ilmaisu -toiminnallisuudet peleissä. Ennen tunnetilan ilmaisu -toiminnallisuutta pelaajat käyttivät peleissä "*" -merkkien väliin kirjoitettua tekstiä ilmaisemaan tunteita. Esimerkiksi itku ilmaistiin kirjoittamalla "*Cry*". Tämä toiminto onnistuu nykyään napinpainalluksella, joka käynnistää tunnetilaa ilmaisevan animaation. Kuitenkin tähtien väliin kirjoitettuja tunnetilan ilmauksia näkyy käytettävän vieläkin.

Toteutin opinnäytetyöni tuloksien ja johtopäätösten pohjalta liitteessä 1 esitetyt ohjeet pelinkehittäjälle. Ohjeet ovat suuntaa antavia ja niiden tarkoituksena on tarjota pelinkehittäjälle keinoja peliyhteisön hyvinvoinnin ja peliin sitoutumisen parantamiseksi. Opinnäytetyöni tuloksien ja johtopäätösten sekä toteutettun ohjeen tarkoituksena ei ole ollut antaa suoraa vastausta esiin tuleviin kysymyksiin, vaan tarjota näkökulmia, kuinka peliyhteisö voitaisiin huomioida paremmin peliteollisuuden näkökulmasta.

8 POHDINTA LOPUKSI

Työni tavoitteena oli selvittää MMO-peliyhteisöjen toimintatapoja keskustelualueilla tarjoten tietoa pelinkehittäjille unohtamatta peliyhteisön jäseniä ja akateemista yhteisöä. Työn hyötyä kohderyhmässä on vaikea todentaa ja etenkin tällä hetkellä työn kohderyhmän saavutettavuus on heikko. Opinnäytetyö vaatii toimenpiteitä, joita en ole voinut sen laajuuden puitteissa toteuttaa. Luonnollisena jatkotoimenpiteenä opinnäytetyöni jälkeen aion kirjoittaa aiheesta englanninkielisen artikkelin konsultoituani ensin suomalaisia pelitutkijoita. Englanninkielinen artikkeli on välttämättömyys peleihin liittyvissä tutkimuksissa, sillä suurin osa olemassa olevasta kirjallisuudesta ja julkaisuista on englanniksi. Tämän lisäksi lähes kaikki suuret MMO-pelejä suunnittelevat yritykset toimivat englanniksi. Esimerkiksi yksi englantia työkielenä käyttävä kotimainen yritys on Sulake, jonka Habbo Hotel -virtuaalimaailmaa voi luonnehtia osittain MMO-pelinä. Toisena jatkotoimenpiteenä toteuttamiani ohjeita

voisi testata käytännössä ja kehittää niitä testauksesta saatujen havaintojen pohjalta.

Opinnäytetyöni ehkä hankalimmiksi nousseet asiat olivat rajaukseen liittyviä. Valtava kiinnostukseni aiheeseen teki jokaisesta rajaustoimenpiteestä entistä hankalampaa. Teoriaosuudelle olisi voinut vielä tehdä muutamia rajaustoimenpiteitä, mutta koin esittämäni taustatiedon tarpeelliseksi, koska se on merkittävä osa tutkimusprosessiani. Lukemani teorit ovat muokanneet analyysini suuntaa ja auttavat lukijaa ymmärtämään tutkimukseni lähtökohtia.

Henkilökohtaisesti olen työhöni erittäin tyytyväinen ja koen, että diskurssianalyysin käyttäminen tutkimusmenetelmänä oli hyvinkin hedelmällistä. Tuntuukin, että opinnäytetyöni ja sen tulokset ovat nostaneet jatkuvasti mieleeni uusia kysymyksiä. Esimerkiksi onko keskittyminen casual-pelaajiin vai hc-pelaajiin kannattavampi? Tästä aiheesta antaa mielipiteensä *Pelit-lehti* (Salminen 2009, 70) Tapio Salmisen artikkelissa *World of Casualcraft*, jossa kritisoidaan *World of Warcraftin* uuden lisälevyn *Wrath of the Lich King* casual-linjausta. Salminen kuvaakin uutta lisäosaa MMO-pelien moderniksi vastineeksi hampurilaisaterialle, jossa tuhatpäinen yleisö muistuttaa toisiaan pelin haastetason laskeuduttua liian alas. Itseäni jää enemmän askarruttamaan kuitenkin se, onko HC-pelaajalla enemmän sosiaalista vaikutusvaltaa yhteisössä casual-pelaajaan nähden. Mielenkiintoista onkin miettiä, onko HC-pelaajan kommentit painavampia yhteisössä hänen panostamansa ajan ja hankkimansa kokemuksen takia tai ovatko HC-pelaajat alttiimpia ottamaan kantaa pelin tilasta yleisellä keskustelualueella luoden samalla tietynlaista sosiaalista todellisuutta pelin tilasta.

Toinen mietityttämään jäänyt asia oli Nick Yeen teoria pelaamisen motiiveista ja Bartlen pelaajatyypimäärittely (ks. luku 4.1). Bartle määritteli neljä pelaajaryhmää jotka olivat toisensa poissulkevia ja Nick Yee taas esitteli motiivikomponentit, jotka eivät olleet toisensa poissulkevia. Kuitenkin nyt analyysin tekemisen jälkeen olen alkanut miettiä asiaa enemmän ja olen kallistunut siihen, että Bartlen pelaajatyypimäärittely vaikuttaa myös järkevältä, sillä esiin nostetut motiivit ja niihin liitetty puhe osoittautui jokseenkin ryhmittäytyväksi. Jos Nick Yee määrittelee pelaamisen motiivien komponentit, voisi Bartlen pelaajatyypimäärittely kuvata näiden motiivien luomia järjestelmiä. Itse ainakin sain sellaisen kuvan, että tietyt motiivit ryhmittäytyivät useammin keskenään.

Analyysi osoitti, että keskustelualueen osanottajat olivat halukkaita toimimaan pelin puolesta, he olivat kiinnostuneita omasta hyvinvoinnistaan sekä he omasivat ajoittain tarkkaa ja hyvin perusteltua tietoa. James Surowieckin *Joukkojen viisaus* -niminen kirja käsittelee suurten ihmisryhmien kollektiivista älykkyyttä. Vakuutuin kirjan pohjalta entistä enemmän siitä, että pelinkehittämisestä tulisi tehdä entistä avoimempaa sekä keskustelualueetta hyödyntävää. Kirjassaan Surowiecki (2007,11) sanookin: "*Sovelliaissa olosuhteissa ryhmä on merkittävän älykäs ja usein terävämpi kuin sen teräväpäisimmät jäsenet*". Pelinkehittäjän tulisi siis keskittyä tarjoamaan tälle viisaalle ja halukkaalle yhteisölle ympäristö, jossa se voi toimia viisaasti.

Opinnäytetyöprosessi on ollut minulle henkilökohtaisesti suuri ammatillisen kasvun paikka ja olen tyytyväinen, että päädyin tekemään opinnäytetyöni tästä aiheesta teknisen tuotannon sijaan. Sen lisäksi, että olen prosessin aikana saanut tutustua tutkimustyön tekemiseen, olen lukemani aineiston seurauksena huomannut alkavani arvostaa yhteisösuoriutumista enemmän yksilösuoriutumiseen sijaan. Ennen kaikkea olen pystynyt ymmärtämään, ettei minun yksilönä tarvitse pystyä muuttamaan vettä viiniksi, vaan olen kelpo ja merkittävä lisävoima työyhteisöön jäsenenä "*rajallisen rationaalisenä*" ihmisenä (Surowiecki 2007,11).

LÄHTEET

- Ahlroth, Jussi 2009. World of Warcraft täyttää aukon Hannu Aholan elämässä. Helsingin Sanomat. [verkkodokumentti].
<<http://www.hs.fi/kulttuuri/artikkeli/World+of+Warcraft+t%C3%A4ytt%C3%A4%C3%A4+aukon+Hannu+Aholan+el%C3%A4m%C3%A4ss%C3%A4/1135250561086>> (luettu 7.11.2009).
- Anttila, Pirkko 2005. Ilmaisuu, teos, tekeminen ja tutkiva toiminta. Hamina: Akatiimi.
- AoC 2008. Age of Conan official website. [Verkkodokumentti]
<<http://www.ageofconan.com>> (luettu 18.06.2008).
- Bartle, A. Richard. 1996. Hearts, clubks, diamons, spades: Players who suit muds. [Verkkodokumentti] <<http://www.mud.co.uk/richard/hclds.htm>> (luettu 20.12.2008).
- Blizzard mission statement. Mission statement. Blizzard Entertainment. [Verkkodokumentti] <<http://us.blizzard.com/en-us/company/about/mission.html>> (luettu 17.1.2010).
- Chee, Florence, Vieta, Marcelo & Smith, Richard 2006. Online Gaming and the Interactional Self: Identity Interplay in Situated Practice. Williams, J. Patrick, Hendricks, Sean Q. and Winkler, W. Keith: Gaming As Culture: Essays on Reality, Identity And Experience in Fantasy Games. Jefferson: McFarland & Company, Inc., Publishers, 155–174.
- Deadly Boss Mods 2009. Deadly Boss Mods. Curse Inc. [Verkkodokumentti]
<<http://wow.curse.com/downloads/wow-addons/details/deadly-boss-mods.aspx>> (luettu 24.06.2009).
- Diablo III FAQ. Mission statement. Blizzard Entertainment. [Verkkodokumentti]
<http://eu.blizzard.com/diablo3/faq/#3_1> (luettu 28.12.2009).
- Douglas, J. Yellowlees & Hargadon Andrew 2004. The Pleasures of Immersion and Interaction: Schemas, Scripts, and the Fifth Business. Harrigan, Pat & Wardrip-Fruin, Noah: First Person - New Media as Story, Game and Performance. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 192–206.
- Dovey, Jon & Kennedy, Helen W. 2006. Games Cultures: Computer Games as New Media. London: Open University Press.
- Eskelinen, Markku 2005. Pelit ja pelitutkimus luovassa taloudessa. Sitran raportteja 51. Helsinki. Edita Prima Oy. [Verkkodokumentti]
<<http://www.sitra.fi/Julkaisut/Raportti51.pdf>> (luettu 20.10.2008).
- Eskelinen, Markku 2004. Towards Computer Game Studies. Harrigan, Pat & Wardrip-

Fruin, Noah: *First Person - New Media as Story, Game and Performance*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 36–44.

Funcom 2000–2009. Funcom website. [Verkkodokumentti]
<<http://www.funcom.com/>> (luettu 03.07.2009).

Gladwell, Malcolm. 2007. *Leimahduspiste*. Helsinki. Gummerus Kustannus Oy.

Henricks, Sean Q. 2006. Incorporative Discourse Strategies in Tabletop Fantasy Role-Playing Gaming. Williams, J. Patrick, Hendricks, Sean Q. and Winkler, W. Keith: *Gaming As Culture: Essays on Reality, Identity And Experience in Fantasy Games*. Jefferson: McFarland & Company, Inc., Publishers, 39–56.

Immersio: Immersio. Suomen mediaopas. [Verkkodokumentti]
<<http://www.mediaopas.com/sanasto/immersio/>> (luettu 24.06.2009).

Jokinen, Arja, Juhila, Kirsi & Suoninen Eero 1993: *Diskurssianalyysin aakkoset*. Tampere: Vastapaino.

Juul, Jesper 2004. Introduction to Game Time. Harrigan, Pat & Wardrip-Fruin, Noah: *First Person - New Media as Story, Game and Performance*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 131–142.

Kerr, Aphra 2006. *The Business and Culture of Digital Games: Gamework and Gameplay*. London: SAGE Publications.

Marsh, Tim 2006. Vicarious Experience: Staying There Connected With and Trough Our Own and Other Characters. Williams, J. Patrick, Hendricks, Sean Q. and Winkler, W. Keith: *Gaming As Culture: Essays on Reality, Identity And Experience in Fantasy Games*. Jefferson: McFarland & Company, Inc., Publishers, 196–214.

Mateas, Michael 2004. A Preliminary Poetics for Interactive Drama and Games. Harrigan, Pat & Wardrip-Fruin, Noah: *First Person - New Media as Story, Game and Performance*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 19–33.

Nephew, Michelle 2006. Playing with Identity: Unconscious Desire and Role-Playing Games. Williams, J. Patrick, Hendricks, Sean Q. and Winkler, W. Keith: *Gaming As Culture: Essays on Reality, Identity And Experience in Fantasy Games*. Jefferson: McFarland & Company, Inc., Publishers, 120–139.

Penny, Simon 2004. Representation, Enaction, and the Ethics of Simulation. Harrigan, Pat & Wardrip-Fruin, Noah: *First Person - New Media as Story, Game and Performance*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 73–84.

Salminen, Tapio. 2009. *World of Casualcraft*. *Pelit-lehti*, 3/2009, 70.

Surowiecki, James 2007. *Joukkojen viisaus*. Helsinki: Terra Cognita Oy.

- UI Add-on 2004–2009. UI Add-on Development policy. Blizzard Entertainment. [Verkkodokumentti] <<http://www.worldofwarcraft.com/policy/ui.html>> (luettu 24.06.2009).
- Waskul, Dennis D. 2006. The Role-Playing Game and the Game of Role-Playing. Williams, J. Patrick, Hendricks, Sean Q. and Winkler, W. Keith: Gaming As Culture: Essays on Reality, Identity And Experience in Fantasy Games. Jefferson: McFarland & Company, Inc., Publishers, 19–38.
- Wenger, Etienne. 1998. Communities of Practice: Learning, Meaning, and Identity. Cambridge: Cambridge University Press.
- Wikipedia. Etäläsnaolo 2008. Etäläsnaolo. Wikipedia vapaa tietosanakirja. [Verkkodokumentti] <<http://fi.wikipedia.org/wiki/Et%C3%A4l%C3%A4sn%C3%A4olo>> (luettu 02.08.2009).
- Wikipedia. Social Media 2009. Social Media. Wikipedia Free Encyclopedia. [Verkkodokumentti] <http://en.wikipedia.org/wiki/Social_media> (luettu 24.06.2009).
- Wikipedia. Social Research 2010. Social research. Wikipedia Free Encyclopedia. [Verkkodokumentti] <http://en.wikipedia.org/wiki/Social_research> (luettu 07.02.2010).
- Winkler W. Keith 2006. The business and the culture of gaming. Williams, J. Patrick, Hendricks, Sean Q. and Winkler, W. Keith: Gaming As Culture: Essays on Reality, Identity And Experience in Fantasy Games. Jefferson: McFarland & Company, Inc., Publishers, 140–153.
- Yee, Nick. 2006. Motivations of Play in Online Games. CyberPsychology and Behavior, 9, 772-775. [Verkkodokumentti] <[http://www.nickyee.com/pubs/Yee%20-%20Motivations%20\(2007\).pdf](http://www.nickyee.com/pubs/Yee%20-%20Motivations%20(2007).pdf)> (luettu 20.12.2008).
- Yee, Nick 2005a. A Model of Player Motivations, 1-10. [Verkkodokumentti] <<http://www.nickyee.com/daedalus/archives/001298.php>> (luettu 20.12.2008).
- Yee, Nick 2005b. Types vs components, 1-4. [Verkkodokumentti] <<http://www.nickyee.com/daedalus/archives/001304.php>> (luettu 20.12.2008).
- Tutkimusaineisto:
- Are you satisfied with AoC 2008. Are you satisfied with AoC. Age of Conan Europe Forums. [Verkkodokumentti] <<http://forums-eu.ageofconan.com/showthread.php?t=83307>> (luettu 13.12.2008).

Liite 1. Ohjeet pelinkehittäjälle

Kohti hyvinvoivaa ja tuottoisaa yhteisöä

Viisi keinoa peliyhteisön hyvinvoinnin ja sitoutumisen parantamiseksi MMO-peleissä.

1	Johdanto	2
2	Keinoja	3
2.1	Panosta laadunvarmistukseen.....	3
2.2	Tarjoo selvä paikka osallistumiselle	4
2.3	Palkitse hyvä käytös ja osallistuminen	6
2.4	Tiedota ja ole rehellinen.....	7
2.5	Neutraali moderointi ja yhteisötuki.....	7
3	Lopuksi.....	8

1 Johdanto

Tämä ohje on toteutettu ”Peliyhteisö tutuksi - Keinoja sekä näkemyksiä peliyhteisön huomiointiin ja osallistamiseen peliteollisuudessa” -opinnäytetyön pohjalta. Peliyhteisöt tutuksi -opinnäytetyö on diskurssianalyttinen tutkimus massiivisen verkkoroolipelin yhteisön keskustelualuekäyttämisenestä. Työn tavoitteena oli pyrkiä ymmärtämään paremmin pelaajien keskustelualuekäyttämistä sekä pohtia, kuinka heidät voisi huomioida ja kuinka heidän toimintaansa voisi tukea MMO-pelin kehityksessä. Opinnäytetyön tavoitteena oli myös pyrkiä tuottamaan keinoja peliteollisuuden käyttöön, minkä seurauksena syntyi tämä ohje.

Ohjeen lähtökohdat ovat yhteisön hyvinvoinnin ja osallistamisen tukemisessa sekä sitä kautta saatavien voittojen ja vahvempien asiakkuuksien tavoittelussa.

Keskustelualueella on paljon ihmisiä jotka ovat halukkaita vaikuttamaan pelikehitykseen ja ovat valmiita sitoutumaan peliin entistä syvällisemmin. Mediasisällöt eivät ole pelkkää kuluttamista varten, vaan niiden tuottamisessa halutaan olla mukana. Pelinkehittämisestä tulisikin tehdä entistä avoimempaa sekä keskustelualuetta hyödyntävää. Tämä ohje tarjoaa viisi keinoa miten yhteisön hyvinvointia sekä osallistumista pelinkehitykseen voisi tukea keskustelualuetoiminnan näkökulmasta.

Huom! Ohjeet pohjautuvat subjektiivisen tutkimusmenetelmän kautta hankittuun tietoon. Luetut teoriat, kokemukset pelistä, koulutus ja valittu aineisto vaikuttavat vahvasti siihen, miten opinnäytetyön analyysissä käytettyä aineistoa on tulkittu ja merkityksellistetty. Tästä syystä ohjeet ovat suuntaa antavia, eikä niiden tarkoituksena ole antaa suoraa vastausta esiin tuleviin kysymyksiin, vaan tarjota näkökulmia ja ideoita sovellettavaksi omiin käyttötarkoituksiin.

2 Keinoja

2.1 Panosta laadunvarmistukseen

Keskustelualueelta kerättyjen tutkimustulosten perusteella bugeihin suhtauduttiin avoimella mielellä. Bugit nähtiin luonnollisena osana MMO-pelejä, mutta keskustelualueen puheesta kävi selvästi ilmi, että kehitystä bugien korjaamisen sekä muiden teknisten toteutusten parissa tulee näkyä ajan myötä. Pelaajat tarkkailevat pelinkehittäjän toimintaa ja arvioivat sekä testaavat peliä sitä pelatessaan. Yksi pelin kehittäjän teknisen kompetenssin määrittelevä tekijä on kehityksen näkyvyys. Tämä painottaa ennen kaikkea laadun varmistamisen tärkeyttä kehitysprosessissa. On tärkeää huomata, että pelin päivitysprosessin kautta tehdyt muutokset pelissä, tulevat joutumaan peliyhteisön tarkkaavaisen arvioinnin kohteeksi. Bugit ovat luonnollinen osa MMO-peliä, mutta kehitystä niiden parissa tulee näkyä.

Panosta laadunvarmistukseen varaamalla sitä varten tarpeeksi resursseja. Näin voi vähentää riskiä epäpäteväksi pelin kehittäjäksi leimautumiseksi. Tämän lisäksi eteenpäin vievä laadullinen kehitys antaa yhteisölle toivoa tulevasta. Pelaajien vahva sitoutuminen peliin ja pelin yhteisöön pitää heidät pelin parissa tehokkaasti, mutta tulevaisuuden tulee näyttää positiiviselta. Negatiivinen tulevaisuus ei ole kiehtova ja se voi toimia syynä pelistä poistumiselle tai peliyhteisön mielialan heikkenemiselle.

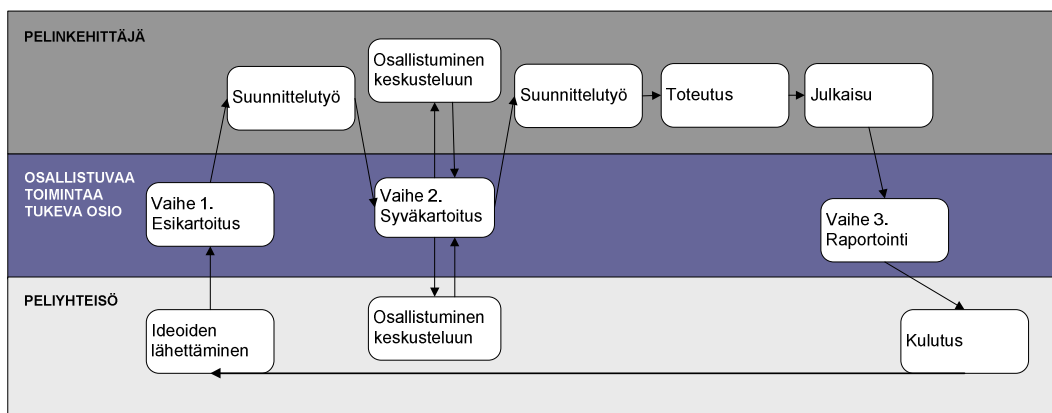
QA = Pätevä pelin kehittäjä = Positiivinen tulevaisuudenkuva.

Huom! Pelimaailmassa tehdyt havainnot bugisuuten suhtautumisen kanssa ovat ristiriidassa keskustelualueella tehtyjen havaintojen kanssa. Pelimaailmaan uppoudumme virtuaalisen tilan tarjoamiin aktiviteetteihin ja tavoittelemme nautinnon tunteita pelissä. Nautintoa tavoittelevan aktiviteetin äkillisestä keskeytymisestä voi seurata turhautumista ja kärkkäitä kommentteja bugisuudesta. Tulee kuitenkin ottaa huomioon, että konteksti ja toimintamme pelimaailmassa ja keskustelualueella on keskittynyt eri asioihin. Keskustelualueella emme ole enää sidottu immersiiiviseen nautinnon tavoitteluun ja voimme asemoitua osallistuvalla tavalla pelissä esiintyviin ongelmiin.

2.2 Tarjoa selvä paikka osallistumiselle

Halu osallistua pelinkehitykseen on näkyvillä keskustelualueella, mutta tämä näkemys ei ole välttämättä jaettu koko peliyhteisön läpi. Joillekin pelaajille pelin on ainoastaan pelaamista varten ja toisille peliyhteisöön kuulumisen merkitsee myös pelinkehittämiseen osallistumista, esimerkiksi raportoimalla ongelmista keskustelualueella. Tämän seurauksena pelaamiseen keskittyvä yhteisö voi kokea esimerkiksi ongelmista raportoinnin keskustelualueella turhanpäiväisenä ja ärsyttävänä valittamisena. Tämän keinon tarkoituksena on lievittää näiden kahden toimintatavan välisiä eroja sekä tarjota keino sitoa pelinkehittämisestä kiinnostuneet peliyhteisön jäsenet tiukemmin peliin omistajuuden tunteen kautta.

Tarjoamalla paikan osallistuvalla toiminnalle pystymme vähentämään käyttäjien käsite-erojen välistä jännitettä keskustelualueen käytöstä. Tekemällä keskustelualueelle osion kehitystyötä ja ideointia varten eri tavalla asennoituvien käyttäjien välille ei pitäisi syntyä väärinkäsityksiä. Jos pelin kehittäjä osoittaa paikan osallistuvalla toiminnalle ja pyytää pelaajia osallistumaan kehitykseen, voi tätä kautta pelaamisen keskittyvä yhteisö ymmärtää paremmin pelaajien osallistuvaa roolia pelinkehityksessä. Osio vahvistaisi keskustelualueyhteisön ja pelinkehittäjän välistä sidosta tarjoten pelaajalle myös mahdollisuuden muodostaa syvällisempi sidos pelin ja peliyhteisön kanssa. Osio toimisi myös maamerkinä viestien välittävästä pelinkehittäjästä, joka on keskustelualueella yhteisöä varten. Kuva 1 esittää ehdotustani osallistuvaa toimintaa tukevasta osiosta, joka noudattelee pelin tuotannon vaiheita (suunnittelu, esituotanto, tuotanto, julkaisu). Kaavio keskittyy pelin julkaisun jälkeiseen kehitystyön tekemiseen.



Kuva 1. Osallistuvan toiminnan tukeminen keskustelualueella

Kuvassa 1 on esitetty ympyrämainen jatkokehitysprosessi, jossa kulutus on jatkokehityksenalku.

Vaihe 1 – Esikartoitus. Ensimmäisessä vaiheessa eli alkukartoitusvaiheessa kerätään aiheita kulutuksen pohjalta. Käytännössä peliyhteisön jäsenet antaisivat lyhyitä kehitysehdotuksia, jotka pelisuunnittelijat käyvät läpi tiiminsä kanssa. Tämän jälkeen pelinkehittäjä tekee listauksen asioista, joita on tarkoitus kehittää.

Vaihe 2 – Syväkartoitus. Toisessa vaiheessa valitut aiheet tuodaan laajemman tarkastelun kohteeksi keskustelualueelle, jossa pelaajat voivat keskittyä aihekohtaisesti tiettyyn asiaan ja pohtia sen toimivuutta vapaan keskustelun kautta. Myös pelinkehittäjän tulisi osallistua keskusteluun tarjoten asiantuntijanäkemyksensä aiheesta. Tämän jälkeen pelin kehittäjä tekee päätöksen toteutustavasta kehitysideasta ja tekee tuotannollisen toteutuksen.

Vaihe 3 – Raportointi. Uuden ominaisuuden tai muokkauksen julkaisun yhteydessä osanottavaan toimintaan keskittyvälle alueelle tehdään raportti tehdyistä päätöksistä perusteluineen.

On selvää, että mitä laajempi osio ja mitä syvällisempi osion toiminta on, sitä enemmän se vaatii resursseja pelinkehittäjältä. Sinänsä jo pienemmässä muodossa toteutettuna osio viestii välittävästä pelin kehittäjästä. Tyypistettynä osio ei välttämättä tarjoa niin tuottoista aineistoa kuin vapaamuotoinen ja syvällisempi keskustelu.

Esimerkiksi alkukartoituksessa kehitysideaksi olisi voitu nostaa jonkin hahmoluokan ylivoimaisuus. Jos aihe on hyvä kehittämisen kannalta, pelin kehittäjä tekisi aiheesta oman viestiketjun keskustelualueelle. Viestiketjussa voitaisiin syvällisesti pohtia, mikä hahmosta tekee ylivoimaisen. Vapaamuotoinen keskustelu tuo mukaan tiettyjä ongelmia, jotka tulee pyrkiä ehkäisemään. Esimerkiksi pelinautintojen eroavaisuudet voivat aiheuttaa ristiriitoja keskustelussa. Tästä syystä olisi hyvin tärkeää pyrkiä lokeroimaan vapaamuotoiset keskusteluaiheet siten, että ne kiinnostavat tietyn tyyppistä pelaajaryhmää. Esimerkiksi aiheen nimeäminen "Assassin hahmoluokan mekaanisten ongelmien kartoittaminen, pelaaja vastaan pelaaja -kamppailussa" voi toimia houkuttimena niille pelaajille, joita motivoivat pelaajien välinen kamppailu ja pelimekaniikka. Pelaaja, jonka intressit ovat pääasiassa sosiaalisia, ei välttämättä ole edes halukas avaamaan kyseistä aihetta. Prosessin raportointivaiheen tarkoitus on nimenomaan ilmentää konkreettisesti pelaajille, että heidän panoksensa on

merkityksellistä. Raportointivaiheessa toisen vaiheen aikana luotu keskustelualueen aihe suljettaisiin loppuraportin kera. Raportointivaihe osoittaisi pelaajille myös, että heidän käymänsä keskustelu on luettu ja käsitelty.

Tämän menettelyn avulla voisi yrittää kasvattaa keskustelun myös vähemmän puhutuista, mutta tärkeistä pelillisistä asioista, kuten sosiaalisuuteen ja roolipelaamiseen liittyvistä kehityskohteista. Ehdottamani menettely mahdollistaisi pelaajille pelin kokemisen entistä henkilökohtaisempana ja merkityksellisempänä. Pelaajalla on mahdollisuus nauttia pelin antimista, mutta myös nähdä oma käden jälkensä pelin kehityksessä. Osanottavan toiminnan kautta onkin sanottu rakentuvan lojaalimpia yhteisöjä ja vahvempi brändi pelille.

Huom! Suuremman panostuksen pyytäminen pelaajilta tuo myös vastuuta pelinkehittäjälle. Pyytämällä pyydetty panostus pelaajilta ja sen huomiotta jättäminen voi saada aikaan negatiivisen suhtautumisen pelinkehittäjään. Tehokas ja luottamuksellinen yhteistyö vaatii panostusta molempien tahojen puolelta.

2.3 Palkitse hyvä käytös ja osallistuminen

Peleissä saavutukset ja palautteen saaminen on hyvin keskeisessä asemassa. Miksi jo peleistä tuttua palaute ja palkinto ajattelua ei voisi siirtää keskustelualueen puolelle? Sosiaalinen manipulointi on yhteiskunnassamme hyvin tuttu käsite ja uskoisin, että siitä voisi olla myös hyötyä peliyhteisöjen tapauksessa. Ideanahan on, että käyttäytymällä jonkun tahon määrittelemällä tavalla olemme oikeutettu tiettyihin etuuksiin. Keskustelualueen tapauksessa toimiessamme asiallisesti ja tuottoisasti olemme oikeutettu asioihin joihin kaikilla ei ole pääsyä.

Palkitse pelaajia pelinkehitykseen osallistumisesta ja hyvästä

käyttäytymisestä keskustelualueella. Esimerkiksi hyvän kehitysidean antaminen voisi tarjota käyttäjälle ”osanottaja”-pisteitä, joilla voisi hankkia pelillisiä tai materiaalisia hyödykkeitä. Pelaajaa voisi palkita myös hänen käyttäytyessään mallikkaasti ja pyrkiessään estämään ei-toivottua käyttäytymistä keskustelualueella. Lisäämällä tittelejä palkitsemisjärjestelmään osallistumisesta palkitseminen toisi pelaajille myös uudenlaisia mahdollisuuksia virtuaali-identiteetin luomiseen. Pelit koetaan monella tavoin merkityksellisiksi ja keskustelualueen kehittäminen enemmän

identiteetin muokkaamista mahdollistavaksi voisi tarjota keinon entisestään vahvistaa sitoutumista peliyhteisöön ja sitä kautta itse peliin. Jollekin pelaajalle oman käyttäjätunnuksen yhteydessä ilmestyvä titteli voisi toimia kannusteena oikeanlaiseen ja haluttuun toimintaan. Tämä voisi lisätä syvällisempien viestien ja kehitysehdotusten määrää pelinkehitykseen osanottavassa osiossa.

2.4 Tiedota ja ole rehellinen

Keskustelun viesteissä on näkyvillä selkeästi pyrkimys vaikuttaa pelin kehittäjiin sekä kiinnostus pelin kehittäjän toiminnasta. Tämän lisäksi pelin kehittäjän epärehelliseen toimintaan suhtauduttiin erittäin negatiivisesti.

Yhteisön tiedottamisen parantaminen ja rehellisyyteen painottuva toiminta.

Tekemällä keskustelualueelle selviä kaavioita meneillään olevasta kehityksestä ja työn alla olevista projekteista pelaajat näkevät, että kehitystä tehdään ja ennen kaikkea he voivat kokea, että heille kuuluu heidän pelaamansa pelin asiat. Toisekseen tieto tehtävästä kehityksestä tarjoaa pelaajille kriittistä tietoa, jonka avulla he voivat valmistautua esimerkiksi pelimekaniikan muutoksiin. Kehityskartta voi viestiä toimeliaasta ja välittävästä pelinkehittäjästä. Kehityksen avoimuus voi toimia myös lähteenä rehellisyydelle. Rehellisen kuvan säilyttäminen on erityisen tärkeää pelin kehittäjälle, sillä epärehellisyteen suhtaudutaan erittäin kriittisesti. Pelaajat haluavat ennen kaikkea kuulla totuuden ongelmien ilmetessä, eikä tekosyitä, miksi asiat eivät ole edenneet lupausten mukaan. Rehellisyttä voitaisiin lisätä, esimerkiksi avoimesti kertomalla joistain tuotannollisista ongelmista. On tietysti itsestään selvää, että kaikista asioista ei voida kertoa pelaajille, mutta omien erheiden myöntäminen ja niiden jakaminen yhteisön kanssa voidaan nähdä luottamuksena itse yhteisöä kohtaan. Pelinkehittäjän laskeutuminen yhteisön tasolle voi olla keino luoda uudenlaisia mahdollisuuksia sekä sitoutumista pelinkehittäjän ja peliyhteisön välillä. Luottamuksellinen suhde pelin kehittäjän ja peliyhteisön välillä voi tarjota parempaa sietokykyä bugisuutta ja muita julkaisuvaiheen ongelmia kohtaan.

2.5 Neutraali moderointi ja yhteisötuki

Sosiaalisuus ja toiset ihmiset vaikuttavat keskustelun käyttäytymiseemme. Lukiessamme jonkin viestin saatamme ottaa sen osaksi omia ajatuksiamme. Esimerkiksi kun aiot ostaa, jonkun vähän aikaa sitten tulleen pelin, saatat kolme läpi kasan arvosteluja keskustelualueilta tai nettisivuilta. Viestejä lukiessasi keräät

informaatiota pelistä ja muodostat jonkinlaisen käsityksen pelistä, mikä vaikuttaa ratkaisuusi ostatko pelin vai et.

Neutraalin moderoinnin ja yhteisötuen ajatuksena on puolueeton yleisen keskustelun laadun ylläpitäminen. Keskustelualueelle voitaisiin palkata henkilöitä, jotka pelaisivat peliä asettuen samalle tasalle pelaajien kanssa osallistuen myös keskustelualueen keskusteluihin. Keskustelualueella toimiessaan heidän tulisi pitää mielessä se, etteivät he ota puolta voimakkaissa ristiriitoja aiheuttavissa keskusteluissa. Heidän tulisi toimia pääasiassa neuvottelijan roolissa tukien jokaisen pelaajan oikeutta puhua, muistuttaen erilaisista pelimieltymyksistä ja painottaen yhteisön hyvinvoinnin tärkeyttä. Esimerkiksi heidän tulisi pyrkiä tukahduttamaan keskustelut, joissa puhutaan demokraattisten mielipiteiden ilmaisua vastaan. Jos epäsuotuisien käsitysten ja viestien annetaan kertyä, voidaan joutua tilanteeseen, jossa dominoiva yhteisön ymmärrys itsestään, pelinkehittäjästä ja peliyhteisöstä muuttuu. Neutraalin moderoinnin ja yhteisötuen tarkoitus on taistella epäsuotuisia viestejä ja ajatuksia vastaan tukien samalla hyödyllisiä ja haluttuja viestejä sekä ajatuksia.

3 Lopuksi

Ehdottamieni järjestelyjen tekeminen oletettavasti vaatisi investointeja ja enemmän työvoimaa, eivätkä ne toki ole niin yksioikoisia kuin teksti saattaa antaa ymmärtää. Muun muassa palkitsemisjärjestelmän seurauksena käyttäjät voisivat alkaa tuottaa näennäisesti hyödyllistä materiaalia kerätäkseen "osanottaja"-pisteitä samalla kuormittaen keskustelualueita.

Mielestäni yhteisö voi toimia lähteenä taloudelliselle voitolle. Uskollinen ja omistautunut yhteisö pysyy pelissä pidempään ja antaa pelin kehittäjälle aikaa ongelmien ratkomiseen sekä toimii viestinviejänä peliyhteisöjen välillä tuoden mukaan mahdollisia uusia asiakkaita.

Liite 2. Keskustelualueen viestin syväanalyysi

"Was it going to be buggy? Yes

Was it going to take time to fix? Yes

Was it going to be imbalanced at release? Yes

*Was it released to early? Maybe, but speaking as a developer, you give me more time to fix bugs, I will always want to introduce more features as well, which in turn lead to more bugs. Such is the nature of developers. ***This could be a failing in FC's management*** of said developers.*

Did anyone actually believe FC's Marketing Department? Seems so.

Did I get what I expected? Yes.

*Am I happy with ***FC's communication***? ***Hell no***.*

*This is clearly all my personal opinion. ***I'm enjoying*** the game and ***the guild I am in*** are ***having fun*** so I am perfectly happy to continue to pay for "beta testing".*

Positiivinen argumentti positio. Kolme ensimmäistä riviä tukeutuvat naturalistiseen repertuaarin osoittaen että nämä piirteet ovat normaaleja. Liian aikaiseen julkaisu kysymykseen hän kuitenkin suhtautuu pohtivasti, Osoittaen samalla oman pätevyytensä tätä argumenttia varten. Hän kuitenkin tarkentaa että vika on enemmän kehittäjien johtamisessa, koska kehittäjien luonne (naturalistinen repertuaari) on sellainen että he haluavat tuoda esiin uusia piirteitä. Toisaalta hän osoittaa ettei anna paljon arvoa näille kehittäjille "of said developers". Markkinoinnista ja siihen uskomisesta hän kommentoi asettaen itsensä ulkopuolelle yleisestä mielipiteestä, "seems so". Ei jaa itse tätä näkemystä. Käyttäjä nostaa kuitenkin selvästi esiin tyytymättömyytensä FC:n kommunikointiin, joka on sinäänsä huomattavasti ehdottomampi kuin puhe virheistä tai kehitystyöstä. Nauttii pelistä ja nostaa esiin killan tämän puheen osana. Lopussa on vielä sarkastinen kommentti luonne pelin kehityksen tilasta.

Liite 3A. Argumenttiposition esiintymät ja painotuskertoimet

Käsiteltyjen viestien määrä	Argumenttipositionien määrä		
	Positiivinen	Negatiivinen	Neutraali
0	0	0	0
10	3	4	3
20	4	13	3
30	9	16	5
40	10	24	6
50	12	28	10
60	14	34	12
70	16	41	13
80	19	47	14
90	22	53	15
100	26	57	17
110	28	62	20
120	29	71	20
130	31	77	22
140	34	84	22
150	39	89	22
160	44	92	24
170	48	98	24
180	49	107	24
190	54	112	24
200	58	118	24
210	60	124	26
220	63	128	29
230	65	133	32
240	70	138	32
250	70	143	37
260	74	148	38
270	75	150	45
280	77	153	50
290	79	159	52
300	83	165	52

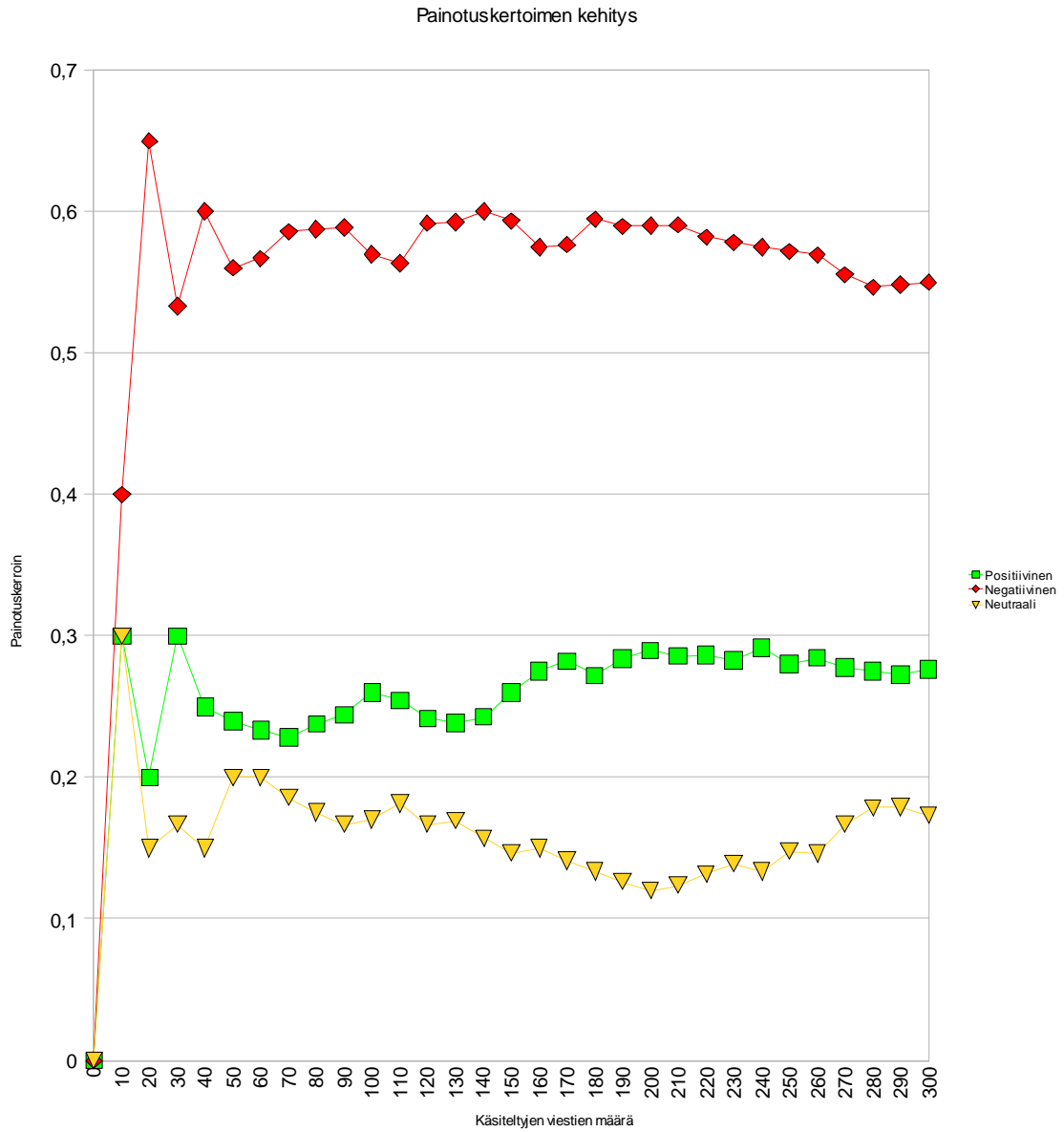
Käsiteltyjen viestien määrä	Argumenttipositionien painotuskertoimen		
	Positiivinen	Negatiivinen	Neutraali
0	0	0	0
10	0,3	0,4	0,3
20	0,2	0,65	0,15
30	0,3	0,53	0,17
40	0,25	0,6	0,15
50	0,24	0,56	0,2
60	0,23	0,57	0,2
70	0,23	0,59	0,19
80	0,24	0,59	0,18
90	0,24	0,59	0,17
100	0,26	0,57	0,17
110	0,25	0,56	0,18
120	0,24	0,59	0,17
130	0,24	0,59	0,17
140	0,24	0,6	0,16
150	0,26	0,59	0,15
160	0,28	0,58	0,15
170	0,28	0,58	0,14
180	0,27	0,59	0,13
190	0,28	0,59	0,13
200	0,29	0,59	0,12
210	0,29	0,59	0,12
220	0,29	0,58	0,13
230	0,28	0,58	0,14
240	0,29	0,58	0,13
250	0,28	0,57	0,15
260	0,28	0,57	0,15
270	0,28	0,56	0,17
280	0,28	0,55	0,18
290	0,27	0,55	0,18
300	0,28	0,55	0,17

Pk (Painotuskertoimen) =
Argumenttipositionien
määrä / käsiteltyjen
viestien määrällä

Argumenttipositio	Painotuskertoimen keskiarvo
Positiivinen	0,26
Negatiivinen	0,57
Neutraali	0,16

Keskiarvo = tarkastelupisteiden
painotuskertoimet laskettu yhteen
/ tarkastelupisteiden määrällä (30)

Liite 3B. Argumenttiposition kehitys



Liite 4B. Diskurssien painotuskertoimet

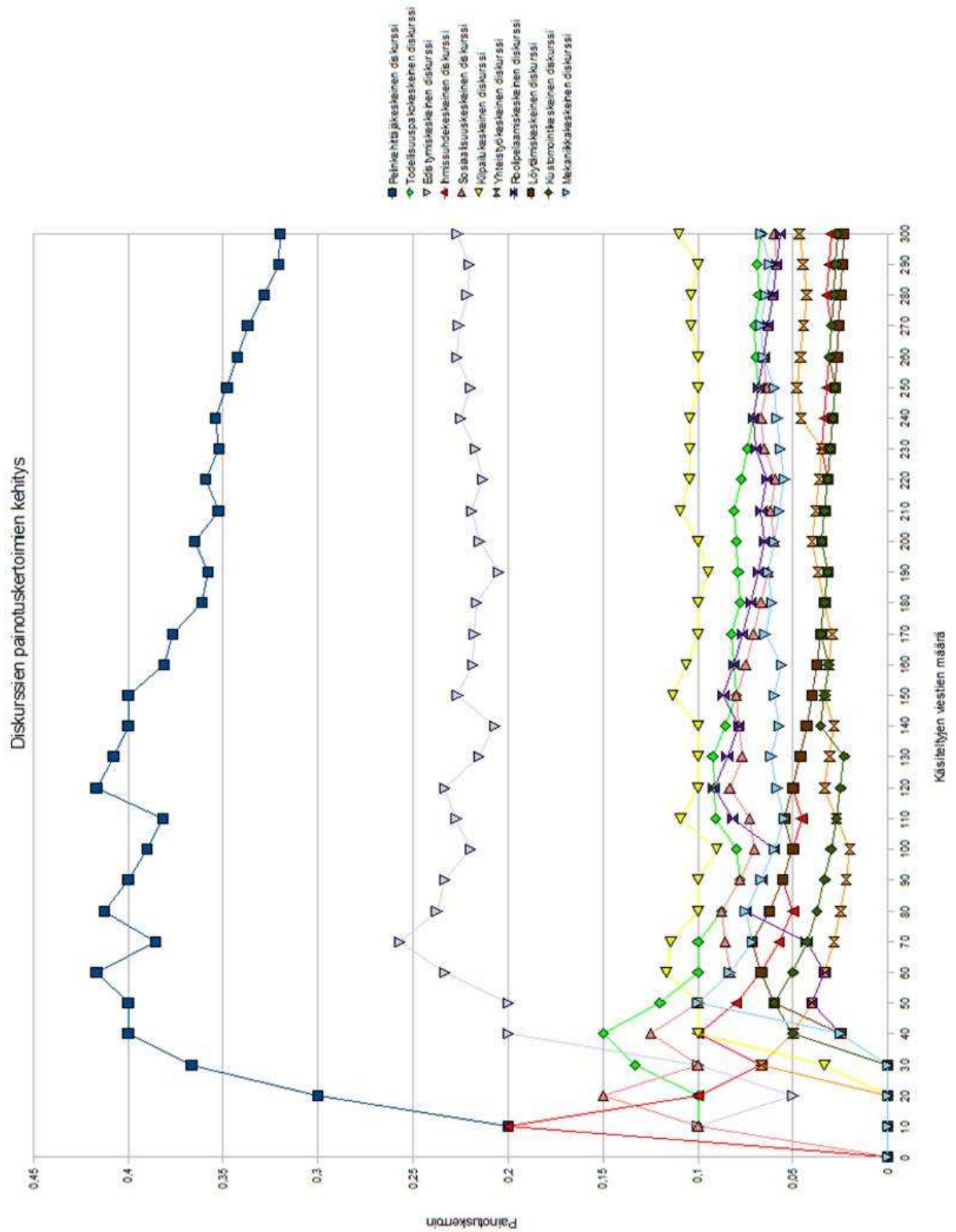
Käsiteltyjen viestien määrä	Diskurssin painotus kerroin viestien kokonaismäärään katsottuna											
	Pelinkeittäjäkeskeinen diskurssi	Todellisuuspakokeskeinen diskurssi	Edistymiskeineinen diskurssi	Ihmissuhdekeskeinen diskurssi	Sosiaalisuuskeskeinen diskurssi	Kilpailukeskeinen diskurssi	Yhteistyökeskeinen diskurssi	Roolipelaamiskeineinen diskurssi	Löytämiskeineinen diskurssi	Kustomointikeskeinen diskurssi	Mekaniikkakeskeinen diskurssi	
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
10	0,2	0,1	0,1	0,2	0,1	0	0	0	0	0	0	0
20	0,3	0,1	0,05	0,1	0,15	0	0	0	0	0	0	0
30	0,37	0,13	0,1	0,07	0,1	0,03	0,07	0	0	0	0	0
40	0,4	0,15	0,2	0,1	0,13	0,1	0,05	0,03	0,03	0,05	0,03	0,03
50	0,4	0,12	0,2	0,08	0,1	0,1	0,04	0,04	0,06	0,06	0,1	0,1
60	0,42	0,1	0,23	0,07	0,08	0,12	0,03	0,03	0,07	0,05	0,08	0,08
70	0,39	0,1	0,26	0,06	0,09	0,11	0,03	0,04	0,07	0,04	0,07	0,07
80	0,41	0,09	0,24	0,05	0,09	0,1	0,03	0,08	0,06	0,04	0,08	0,08
90	0,4	0,08	0,23	0,06	0,08	0,1	0,02	0,07	0,06	0,03	0,07	0,07
100	0,39	0,08	0,22	0,05	0,07	0,09	0,02	0,06	0,05	0,03	0,06	0,06
110	0,38	0,09	0,23	0,05	0,07	0,11	0,03	0,08	0,05	0,03	0,05	0,05
120	0,42	0,09	0,23	0,05	0,08	0,1	0,03	0,09	0,05	0,03	0,06	0,06
130	0,41	0,09	0,22	0,05	0,08	0,1	0,03	0,08	0,05	0,02	0,06	0,06
140	0,4	0,09	0,21	0,04	0,08	0,1	0,03	0,08	0,04	0,04	0,06	0,06
150	0,4	0,08	0,23	0,04	0,08	0,11	0,03	0,09	0,04	0,03	0,06	0,06
160	0,38	0,08	0,22	0,04	0,08	0,11	0,03	0,08	0,04	0,03	0,06	0,06
170	0,38	0,08	0,22	0,04	0,07	0,1	0,03	0,08	0,04	0,04	0,06	0,06
180	0,36	0,08	0,22	0,03	0,07	0,1	0,03	0,07	0,03	0,03	0,06	0,06
190	0,36	0,08	0,21	0,03	0,06	0,09	0,04	0,07	0,03	0,03	0,06	0,06
200	0,37	0,08	0,22	0,04	0,06	0,1	0,04	0,07	0,04	0,04	0,06	0,06
210	0,35	0,08	0,22	0,03	0,06	0,11	0,04	0,07	0,03	0,03	0,06	0,06
220	0,36	0,08	0,21	0,03	0,06	0,1	0,04	0,06	0,03	0,03	0,05	0,05
230	0,35	0,07	0,22	0,03	0,07	0,1	0,03	0,07	0,03	0,03	0,06	0,06
240	0,35	0,07	0,23	0,03	0,07	0,1	0,05	0,07	0,03	0,03	0,06	0,06
250	0,35	0,07	0,22	0,03	0,06	0,1	0,05	0,07	0,03	0,03	0,06	0,06
260	0,34	0,07	0,23	0,03	0,07	0,1	0,05	0,07	0,03	0,03	0,07	0,07
270	0,34	0,07	0,23	0,03	0,06	0,1	0,04	0,06	0,03	0,03	0,07	0,07
280	0,33	0,07	0,22	0,03	0,06	0,1	0,04	0,06	0,03	0,03	0,06	0,06
290	0,32	0,07	0,22	0,03	0,06	0,1	0,04	0,06	0,02	0,03	0,06	0,06
300	0,32	0,07	0,23	0,03	0,06	0,11	0,05	0,06	0,02	0,03	0,07	0,07

Pk (Painotuskerroin) = viestien määrä jossa diskurssi esiintynyt / käsiteltyjen viestien määrällä

Diskurssi	Keskiarvo painotuskertoimille
Pelivalmistajakeskeinen diskurssi	0,36
Todellisuuspakokeskeinen diskurssi	0,09
Saavutuskeskeinen diskurssi	0,21
Ihmissuhdekeskeinen diskurssi	0,05
Sosiaalisuuskeskeinen diskurssi	0,08
Kamppailukeskeinen diskurssi	0,09
Ryhmätyökeskeinen diskurssi	0,03
Roolipelaamiskeineinen diskurssi	0,06
Löytämiskeineinen diskurssi	0,04
Kustomointikeskeinen diskurssi	0,03
Mekaniikka keskeinen diskurssi	0,06

Pk keskiarvo = yksittäisen diskurssin tarkastelupisteiden Pk:t laskettu yhteen / tarkastelu pisteiden määrällä (30)

Liite 4C. Diskurssien kehitys



Liite 5. Esimerkkiviestejä diskurssiryhmiin jaoteltuina.

Esimerkkejä pelinkehittäjäkeskeisistä diskursseista:

so right now, i'm not satisfied. And I DO NOT LIKE the way FC treats his customers. (Are you satisfied with AoC 2008.)

[...] The production of the game was behind schedule by a year (minimum) at the time of release. The game wasn't even ready for beta, and they pushed it out. They were driven in to a situation, that they were going to loose potential subscribers if they had postponed the release yet another 2-5 months. So they were forced to cut some corners with content and polish. (Are you satisfied with AoC 2008.)

Very unhappy with changes made to classes since launch, lots of 'hidden' nerfs in patches. I like my devs to be open with the community.

Dreadful GM support, in fact, the worst I have ever encountered in a game. (Are you satisfied with AoC 2008.)

Esimerkkejä edistymiskeskeisistä diskursseista:

It's like they have it all backwards, battle should be a drain on resources, while the thing we're all fighting over should be a source of them. If laying claims to a large chunk of the border kingdoms had granted a constant flow of iron, basalt, oak and other resources it would all make sense. Let bloodthirsty guilds make their fortune in the wild borderlands, instead of forcing them to grind absurd amounts of stone to claim a keep for bragging rights. (Are you satisfied with AoC 2008.)

41-80: No, Too much grinding due to missing content - must have done half of it in villas. (Are you satisfied with AoC 2008.)

You reach level 80 and there's not much to do - raid/pvp/farm/level alts. After several alts this also gets a little samey. (Are you satisfied with AoC 2008.)

Esimerkkejä kilpailukeskeisistä diskursseista:

Frame rate much too low, especially in large scale PVP combat, or in BK combats - it's no fun playing a game with a very expansive PC and have only 5-10 FPS when PvPing in a supposedly PvP MMO. (Are you satisfied with AoC 2008.)

Class balance is a joke, and as a result so is PvP. (Are you satisfied with AoC 2008.)

[...] what idiot would allow 1shotting in a PvP game? (Are you satisfied with AoC 2008.)

Esimerkkejä todellisuuspakokeskeisistä diskursseista:

Same goes with Aoc. As long it's fun it's doing it's job. (Are you satisfied with AoC 2008.)

and I'm having fun still, so I can't say I'm UNHAPPY about the game. (Are you satisfied with AoC 2008.)

[...]all the minor issues with the content itself detract from the fun. (Are you satisfied with AoC 2008.)

Esimerkkejä mekaniikkakeskeisistä diskursseista:

*Borked/Broken stats - its almost as if FC do not want the players to know how different stats should work for fear of being caught with their pants down. (ie stats totally not working). But at the same time FC failing miserably to understanding that things such as stas/effects/buffs/procs are critical to the player with how they kits out and set skills.
Random yet severe game changes - things like this are ok in beta, which is the correct time to make such alteration to game mechanics...
but AOC is now live and as such you cannot just keep changing the recipe each week to gloss over an issue. (Are you satisfied with AoC 2008.)*

Agro inside the raid zones is horribly inconsistent (on trash and not just the agro wiping mobs) preventing you from learning the limits and achieving the best from your character. (Are you satisfied with AoC 2008.)

2a. The itemisation is appalling. When you realise that lvl 10 blue is better than lvl 35 green armour, all preconceptions of fair and balanced item distribution is lost. (Are you satisfied with AoC 2008.)

Esimerkkejä sosiaalisuuskeskeisistä diskursseista:

I havent gotten much problems and are happy with it, do not have mass dc's, memory leakage etc etc but apperently many ppl does and for theirs and in the long run mine (dont wish to stand alone on a mountain and shout to only hear the echo answering) and FC's sake i hope it gets sorted rly soon. (Are you satisfied with AoC 2008.)

I can't be satisfied because so many people are not happy. (Are you satisfied with AoC 2008.)

Yes looks is important and for me the bag/bank space is much too little to hold all clothing items I'd like to keep to wear at certain occassions and such as dancing, socializing, traveling, meetings..... (Are you satisfied with AoC 2008.)

Esimerkkejä roolipelaamiskeskeisistä diskursseista:

Let's see:

-Artwork and Music: A+

-Representation of the gameworld and lore: A

-RP Immersion: A

-Classes: A

-Quests: A. (Are you satisfied with AoC 2008.)

I Hate the way they have created the world of Hyboria. (Are you satisfied with AoC 2008.)

*I get the impression that a lot of the whiners are:
-in rubbish guilds*

*-massive grinders who ignore everything fun for max efficiency
 -not on RP-PVP, the only good server type
 Of course there are plenty of valid reasons not being happy with the game if you're a bit more hardcore than me, but I don't really sympathise with the extreme cases because they are such narrow-minded obnoxious whiners! (Are you satisfied with AoC 2008.)*

Don't join RP servers, it will always have less number of people than normal pvp/pve servers. (Are you satisfied with AoC 2008.)

Esimerkkejä yhteistyökeskeisistä diskursseista:

*No endgame pve available to small guilds.
 No crafting endgame available to small guilds. (Are you satisfied with AoC 2008.)*

Over 75% of my guild has left the game, and they're pretty tolerant of bugs, having played games such as SWG, PS, WoW etc.

*Am I satisfied with AOC ? Ish
 Am I satisfied with Funcom ? No. (Are you satisfied with AoC 2008.)*

now I hardly see anyone and pretty much my whole guild has left. (Are you satisfied with AoC 2008.)

I am very pleased with it now. Was not at first, but ever since I have joined a serious and active guild, the experience has been more pleasant than all of my time in WoW put together. (Are you satisfied with AoC 2008.)

Esimerkkejä ihmissuhdekeskeisistä diskursseista:

[...]as soon my friends are playing and really have grat time i wont quit.i like the game. (Are you satisfied with AoC 2008.)

Considering most of my friends have already left, No. (Are you satisfied with AoC 2008.)

On the other hand I'm playing with my friends, and I'm having fun still, so I can't say I'm UNHAPPY about the game. (Are you satisfied with AoC 2008.)

overall im getting a good game experience maybe because im playing with my boyfriend and some friends[...] (Are you satisfied with AoC 2008.)

PvP? I am on a PvE server for the sake of leveling...BIG mistake, shame on me...friends can be a nuisance. (Are you satisfied with AoC 2008.)

Esimerkkejä kustomointikeskeisistä diskursseista:

Yes looks is important and for me the bag/bank space is much too little to hold all clothing items I'd like to keep to wear at certain occassions[...] (Are you satisfied with AoC 2008.)

Right now, yes. I'm only level 36 and the only thing bugging me is the lack of items. Too many charaters look very identical, I know that

graphically-beautiful items like in AoC aren't easy to make, but I really wish there was a wider selection of items, so charaters got to be more unique and stuff. My charater being unique is very important for me in a game. (Are you satisfied with AoC 2008.)

That said, increased variety in armour looks would be good. (Are you satisfied with AoC 2008.)

3) Pretty yet bland. The game is very pretty, the NPCs are pretty, the players are drab and ugly. I would love far more customisation in my appearance in game through armours, tattoists and hairdressers. (Are you satisfied with AoC 2008.)

Esimerkkejä löytämiskeskeisistä diskursseista:

Not satisfied..

1. The world is a collection of small sandboxes. There is no feel of a large world where you can wander around. (Are you satisfied with AoC 2008.)

Other things like PvP imbalance, missing end content/small world etc. lead me to not login anymore, which is why I canceled my account. (Are you satisfied with AoC 2008.)

I love exploring, especially with one of my friends like today. (Are you satisfied with AoC 2008.)