

Opinnäytetyö (AMK)

Kirjasto- ja tietopalvelun koulutusohjelma

2012

Anne Heino

MMORPG-PELAAJIEN TIEDONHANKINTA



TURUN AMMATTIKORKEAKOULU
TURKU UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

OPINNÄYTETYÖ (AMK) | TIIVISTELMÄ

TURUN AMMATTIKORKEAKOULU

Kirjasto- ja tietopalvelun koulutusohjelma

Joulukuu 2012 | 69

Ohjaaja: Olli Mäkinen

Anne Heino

MMORPG-PELAAJIEN TIEDONHANKINTA

Tämän opinnäytetyön tarkoituksena on selvittää suomalaisten MMORPG-pelaajien tiedonhankinnan piirteitä. Opinnäytetyöhön liittyvä tutkimus toteutettiin sähköisenä kyselynä lokakuussa 2012. Kyselyyn saatiin yli 900 vastausta, joita analysoitiin sekä määrällisesti että laadullisesti.

MMORPG on massiivinen monen pelaajan verkkoroolipeli. MMORPG-pelit ovat virtuaalisia maailmoja, joissa tarkoituksena on omien pelihahmojen kehittäminen, tehtävien suorittaminen sekä pelaajien välinen vuorovaikutus. Pelit kuuluvat vakaviin harrastuksiin, eli ne ovat vapaa-ajan toimintaa, joka vaatii harrastajalta paljon keskittymistä ja aikaa ja joka tuottaa positiivisia kokemuksia. Vakavaan harrastukseen kuuluu keskeisesti tiedon etsintää, selailua, evaluointia sekä käyttöä.

Tutkimustuloksista voitiin päätellä, että MMORPG-peleissä tiedontarpeita herättivät eniten hahmonluonti ja -kehitys sekä tehtävien suorittaminen. Tietoa hankittiin lähes pelkästään internetlähteistä, joista suosituimpia olivat peliin keskittyvät internetsivut, kuten wikit ja keskustelufoorumit. Myös hakukoneen käyttö tiedonhankinnassa oli suosittua. Vastaajat viettivät aikaa peliaiheilla internetsivuilla etsien tietoa sekä keskustellen peliin liittyvistä asioista. Enemmistö vastaajista luki pelilehtiä ja seurasi MMORPG-uutisointia internetin uutis- ja pelisivustoilta.

Vastaajat käyttivät hankittua tietoa ongelmanratkaisussa ja lisäämään tietämystään pelistä sekä jakoivat tietoa. Vähemmistö vastaajista oli kokenut ongelmia tiedonhankinnassa. Suurimpana ongelmana oli olennaisen tiedon löytäminen laajoista informaationsäällöistä. Enemmistö vastaajista arvioi hankitun tiedon luotettavuutta ja vastaajat olivat lähdekriittisiä tiedonhankinnassaan. Tutkimuksessa korostui MMORPG-pelien harrastuksena vaativan jatkuvaa tiedon etsintää, selailua ja evaluointia. Keskeistä harrastuksessa on myös tiedon käyttö ja sekä siitä keskustelu.

ASIASANAT:

Tiedonhankintatutkimus, kyselytutkimus, arkielämän tiedonhankinta, verkkopelit, harrastukset

BACHELOR'S THESIS | ABSTRACT

TURKU UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Degree programme in Library and Information Services

December 2012 | 69

Instructor: Olli Mäkinen

Anne Heino

INFORMATION SEEKING OF MMORPG PLAYERS

The objective of this Bachelor's thesis is to study the practices of information seeking of Finnish MMORPG players. Research for the thesis was implemented by an online survey on October 2012. The survey gathered over 900 replies that were analyzed using both qualitative and quantitative methods.

MMORPG stands for massively multiplayer online roleplaying game. Every MMORPG has its own virtual world, in which the players adventure as their game character, improving their abilities, completing quests and interacting with the other players. The games are a division of the serious leisure: they are a hobby that will provide the most satisfaction after much time and dedication. Information acquisition, browsing and evaluation are essential to a serious leisure.

Results of the study indicate that information needs on MMORPG's were mostly related to character creation and development and quest completion. Almost all of the information seeking was done via internet, mostly at gaming wikis and forums. The search engines proved also popular. The respondents spent time at gaming sites looking for information and chatting. Majority of the respondents read gaming magazines and followed MMORPG related news in internet.

The respondents used the acquired information to solve problems and to increase their knowledge of gaming lore plus sharing information with the other players. Minority of the respondents had found difficulties in the information seeking. The biggest problem was finding the essential information in the vast resource banks. Most of the respondents evaluated the credibility of the acquired information and had a critical attitude toward the information sources. The MMORPG players' continuous need for searching, browsing and evaluating information was highlighted in the research. Using information and chatting about it with the others proved also essential in the gaming hobby.

KEYWORDS:

Information seeking research, survey, everyday life information seeking, MMORPG, serious leisure

SISÄLTÖ

1 JOHDANTO	6
2 TUTKIMUKSEN TEOREETTINEN TAUSTA	8
2.1 Tiedonhankintatutkimus	8
2.2 Käsitteitä	9
2.2.1 Tiedontarve	9
2.2.2 Tiedonlähteet ja kanavat	11
2.2.3 Tiedonhankinta	11
2.2.4 Tiedon käyttö	13
2.3 Vakava harrastus	15
3 MMORPG-PELIT	17
3.1 Hahmon luonti ja kehitys	17
3.2 Pelimaailmassa seikkailu	18
3.3 MMORPG-pelaamisen luonne ja teemat	19
4 TUTKIMUKSEN TOTEUTUS	21
4.1 Aineiston keruu sähköisellä kyselyllä	21
4.2 Vastausten analysointimenetelmät	24
4.2.1 Aineistolähtöinen sisällönanalyysi	24
4.2.2 Määrälliset analyysimenetelmät	27
5 TUTKIMUSTULOKSET	29
5.1 Tiedontarpeet	31
5.2 Tiedonlähteet	35
5.3 Sattumanvarainen tiedonhankinta	37
5.4 Tiedonkäyttö	38
5.5 Tiedon luotettavuuden arviointi	40
5.6 Tiedonhaun ongelmat	42
5.7 Pelimedia	45
5.8 Vähän pelaavat ja paljon pelaavat	48
6 JOHTOPÄÄTÖKSET	50
6.1 Vastaajien tiedonhankinta	50
6.1.1 Lähdekritiikki	53

6.1.2 Pelimedian seuranta	54
6.1.3 MMORPG-pelit vakavana harrastuksena	55
6.2 Tutkimuksen sisällöllinen edustavuus ja kattavuus	55

7 LOPUKSI	58
------------------	-----------

LÄHTEET	60
----------------	-----------

LIITTEET

Liite 1. Kysely MMORPG-pelaajille.

KUVAT

Kuva 1. Esimerkki Webropol-ohjelman tekstilouhintatyökalun käytöstä.	28
--	----

KUVIOT

Kuvio 1. Tiedonkäytön kokonaisvaltainen jäsenitys (Kari 2010).	14
Kuvio 2. Vastaajien ikäjakauma.	29
Kuvio 3. Viisi suosituinta MMORPG-peliä kyselyyn vastanneiden keskuudessa.	30
Kuvio 4. Vastaajien jakauma peliharrastuksen keston mukaan.	30
Kuvio 5. MMORPG-pelien parissa vietetty aika.	31
Kuvio 6. Tiedontarpeita herättäviä tilanteita MMORPG-peleissä.	32
Kuvio 7. Vastaajien käyttämät tiedonlähteet.	36
Kuvio 8. Vastaajien ajankäyttötavat pelisivustoilla.	37
Kuvio 9. Vastaajien tiedonkäyttö.	39
Kuvio 10. Tiedonhaun ongelmat.	43
Kuvio 11. Pelilehtien suosio vastaajien keskuudessa.	46
Kuvio 12. Vastaajien käyttämät uutislähteet.	47
Kuvio 13. Uutta peliä etsittäessä käytettävät lähteet.	48

TAULUKOT

Taulukko 1. Esimerkki aineiston redusoinnista eli pelkistämisestä.	25
Taulukko 2. Esimerkki aineiston klusteroinnista eli luokittelusta.	26

1 JOHDANTO

Tämän tutkimuksen tavoitteena on tutkia massiivisten monipelattavien verkkoroolipelien eli MMORPG-pelien pelaajien tiedonhankinnan piirteitä. Tutkimuksen tavoitteena on tunnistaa pelien herättämät tiedontarpeet, kartoittaa pelaajien käyttämiä lähteitä ja kanavia, selvittää pelaajien tiedonkäyttöä sekä tunnistaa tiedonhaun ongelmia. Pelaajien tiedonhankinnasta on myös tavoitteena selvittää lähteiden luotettavuuden arviointia sekä pelimedian seuranta.

Opinnäytetyön idea lähti kokemuksistani MMORPG-pelien parissa. MMORPG:t ovat verkon kautta saatavilla olevia virtuaalisia maailmoja, joissa pelaajat luovat ja kehittävät omia hahmojaan, seikkailevat maailmassa tehtäviä suorittaen sekä toimivat vuorovaikutuksessa muiden pelaajien kanssa. Pelatessani City of Heroes -peliä aktiivisesti, huomasin viettäväni internetin pelisivustoilla aikaa lähes yhtä paljon kuin itse pelissä. Hahmonkehityksen suunnittelu eri tiedonlähteistä informaatiota soveltaen tuntui lähes yhtä palkitsevalta kuin itse hahmon pelaaminen pelissä. Toisaalta kokeillessani ensimmäisiä kertoja uutta Runes of Magic -peliä koin olevani aivan hukassa niin kirjaimellisesti kuin kuvaannollisestikin, kun hahmoni harhaili pelimaailman synkkiä metsiä tavoitteenaan löytää maagisia käveleviä sieniä taikajuomaa varten. Uuden pelimaailman ja hahmonkehitysvaihtoehtojen omaksuminen vaati jatkuvaa tiedonhankintaa pelin ulkopuolisista lähteistä. Omien kokemusteni perusteella tuntui, että MMORPG-pelaaminen on harrastus, jossa tiedonhankinta ja -käyttö ovat hyvin keskeinen osa pelaamista.

Työn teoreettisena viitekehyksenä on tiedonhankinta informaatiotutkimuksen näkökulmasta sekä vakavan harrastuksen konsepti. MMORPG-pelaajien informaatiokäyttäytymistä on tutkittu jonkin verran maailmalla, mutta Suomessa vastaavaa tutkimusta ei ole tehty. Sen sijaan harrastuksiin liittyvää tiedonhankintaa on tutkittu Suomessakin jonkin verran, mutta pelaajien tiedonhankinnan tutkimusta ei ole aikaisemmin tehty. Vaikka tässä työssä näkökulma onkin informaatiotutkimuksen, tutkimuskohteena ovat pelit ja pelaajat, joten tutkimus sivuaa myös ludologian eli pelitutkimuksen tieteenalaa. Pelitutkimus on Suo-

nessa nuori tieteenala, joka on erityisesti aivan viime vuosina ottanut isoja askeleita eteenpäin. Näin ollen aihe on ajankohtainen.

Opinnäytteeseen keskeisenä kuuluva tutkimus toteutettiin sähköisenä kyselytutkimuksena lokakuussa 2012. Kyselyvastauksien analysoinnissa käytettiin sekä määrällisiä että laadullisia tutkimusmenetelmiä. Kirjallisessa työssä esitellään ensin työn teoreettinen viitekehys sekä kuvaillaan MMORPG-pelejä ja pelaamista. Käytettyjen menetelmien kuvauksesta edetään tutkimustuloksiin ja johtopäätöksiin.

2 TUTKIMUKSEN TEOREETTINEN TAUSTA

Tiedonhankinta on osa päivittäistä elämää niin työssä, opiskelussa kuin vapaa-ajallakin. Tiedonhankinta ilmenee toimintana, jota on esimerkiksi sanomalehden selailu, neuvon kysyminen työkaverilta tai vuosiluvun tarkistaminen Wikipediasta. Tiedonhankintaa voidaankin pitää mielekkään toiminnan perusedellytyksenä, sillä ilman sitä on mahdotonta esimerkiksi asettaa merkityksiä arkipäivän valinnoille. (Savolainen 2006.)

2.1 Tiedonhankintatutkimus

Tiedonhankintatutkimus tarkastelee yksinkertaistettuna tiedontarpeita, tiedonhankintaa ja tiedonkäyttöä. Henkilön toiminta herättää tiedontarpeen, joka johdattaa tiedonhankinnan prosessiin. Hankittua tietoa hyödynnetään. Tiedonhankintatutkimuksessa haetaan usein vastauksia esimerkiksi seuraavanlaisiin kysymyksiin (Savolainen 2006):

- Mitkä tekijät aiheuttavat tiedontarpeen ja miten tiedontarve ilmenee?
- Mitä tiedonlähteitä ja kanavia käytetään tiedontarpeen tyydyttämiseksi?
- Millä perusteella lähteet ja kanavat valitaan?
- Miten hyvin lähteet ja kanavat vastaavat tiedontarpeeseen?
- Mitä ongelmia tiedonhankinnassa esiintyy?
- Mihin tarkoitukseen ja millä tavalla saatua tietoa käytetään?

Tiedonhankintaa voidaan karkeasti jakaa ammatilliseen (työhön ja opiskeluun liittyvään) ja ei-ammattilliseen (vapaa-aikaan liittyvään) tiedonhankintaan. Ei-ammattillinen eli arkielämän tiedonhankinta palvelee mm. harrastuksia ja työn ulkopuolisten ongelmien ratkaisua. (Savolainen 2006.) Arkielämän tiedonhankinnan tutkimus pyrkii ymmärtämään ihmisten päivittäistä tiedonhankintaa ja kehittämään sitä (Haasio & Savolainen 2004).

Tiedonhankintaa voidaan jakaa osa-alueisiin myös tiedonhankinnan kohdentuneisuuden mukaan. Praktisen tiedon hankinta etsii ratkaisua yksittäiseen on-

gelmaan tai palvelee jonkin työtehtävän suorittamista. Arkielämässä praktista tiedonhankintaa on esimerkiksi juna-aikataulun tarkistaminen internetistä. Orientoivan tiedon hankinta sitä vastoin palvelee pidemmän aikavälin tiedontarpeita ja liittyy usein esimerkiksi harrastuksiin. Orientoivaa tiedonhankintaa on esimerkiksi lehtien selailu tai harrastukseen liittyvän nettisivuston lueskelu. Orientoivan tiedon hankinnan intensiivisyydessä voi esiintyä suuriakin vaihteluita kiinnostuksen asteen mukaan. (Savolainen 2006.)

Henkilö voi hankkia tietoa monista eri lähteistä ja kanavista. Oma muisti tai ympäristön havainnoinnin pohjalta tehdyt päätelmät voivat myös olla tiedonlähteitä. Muita tiedonlähteitä ovat muun muassa henkilölähteet (esimerkiksi työtoverit) ja dokumentoitua tietoa sisältävät lähteet (esimerkiksi internetsivut tai aikakauslehdet). Kanavia, jotka tarjoavat pääsyn näille lähteille, ovat muun muassa kirjasto ja internet. Informaatiotutkimus keskittyy erityisesti oman itsen ulkopuolisiin lähteisiin ja kanaviin. (Savolainen 2006.)

2.2 Käsitteitä

Käsitteet informaatio, tieto, data ja tietämys tarkoittavat eri asioita, mutta arkikielissä nämä termit usein sekoittuvat keskenään. Eri tieteenalatkin voivat käyttää näitä käsitteitä eri tavoin. Informaatiotutkimuksessa on vallalla käsitys, jonka mukaan tieto muodostaa arvoketjun, joka merkitsee datan jalostumista informaatioksi, informaation jalostumista tiedoksi ihmisten käyttöön sekä tietämykseksi ja lopulta viisaudeksi. Ketjua voidaan havainnollistaa seuraavasti (Haasio & Savolainen 2004):

Data -> Informaatio -> Tieto -> Tietämys -> Viisaus

2.2.1 Tiedontarve

Haasion ja Savolaisen (2004) mukaan tiedontarve on hankalasti hahmotettava käsite. Tiedontarpeen käsitettä on tutkittu vähän ja sen tyypittelyt ovat varsin yleispiirteisiä. Tiedontarpeista ei ole järkevää puhua abstraktissa mielessä,

vaan toiminnan merkityksellistämisen sekä ongelmien ja niiden ratkaisujen viitekehysessä. Tiedontarve on kuitenkin hyödyllinen ja tutkijoiden käytössä oleva käsite, jolla voidaan viitata kokoavasti tekijöihin, jotka saavat henkilön ryhtymään toimiin tiedon etsimiseksi. (Haasio & Savolainen 2004.)

Inhimillisiin tarpeisiin liittyvät problematiikka on käsitteellisesti hankalaa ja näin on myös tiedontarpeen käsitteen määrittelyssä. Informaatiotutkimuksen viitekehysessä on esitetty toisistaan poikkeavia näkemyksiä tiedontarpeen luonteesta. Informaatiotutkimuksessa ei ole myöskään analysoitu tiedontarpeen käsitettä kovinkaan paljon. Eräänä jäsentelyä käytetään jakoa orientoivan ja praktisen tiedon tarpeisiin. Orientoivan tiedon tarpeet vievät henkilön esimerkiksi selailemaan harrastukseen liittyviä internetsivuja tai aikakauslehtiä. Praktisen tiedon tarpeen taustalla on usein yksittäinen ongelma tai tilanne, jonka menestyksellä ratkaisu tai suorittaminen vaatii faktojen tai taustatietojen tiedonhankintaa. (Haasio & Savolainen 2004.)

Tiedontarve voi syntyä esimerkiksi tarpeesta jäsentää, selventää tai vahvistaa henkilöllä jo olevaa tietoa tai uskomuksia. Henkilöllä voi myös olla tarve selvittää, onko hänen toimintansa oikeanlaista tai saada selville, mitä on tapahtumassa. Tiedontarpeita syntyy tilanteissa, joissa henkilön tai ryhmän on tehtävä valintoja; henkilölle voi tulla tarve selvittää, millaisia valintoja ja vaihtoehtoja on tilanteessa tarjolla, miten ne eroavat toisistaan ja mikä valinta johtaa edullisimpaan lopputulokseen. (Haasio & Savolainen 2004.)

Tiedontarve voi olla epämääräinen tunne, että jotakin hankalaksi koettua asiaa ei ymmärrä riittävän selkeästi. Toisissa tapauksissa tiedontarve esiintyy hyvin selkeänä ja yksityiskohtaisena. Epämääräisin tiedontarpeen ilmentymä on ydintarve tai olennainen tarve (visceral need). Ydintarve voi ilmetä yleisenä tyytymättömyytenä ja henkilöllä voi olla vain epämääräinen, sanoiksi vaikeasti puuttava tunne siitä, että häneltä puuttuu jotakin sellaista, josta pitäisi olla perillä. Ydintarpeen tuntemusta voidaan jossakin määrin jo selvittää tietoisien tarpeiden (conscious need) tasolla. Tässä vaiheessa henkilö tunnistaa tiedontarpeen olemassaolon, ja pystyy pukemaan sen jossain määrin sanoiksi, vaikka tunne voikin olla ristiriitainen. Muotoillun tarpeen (formalized need) vaiheessa henkilö

pystyy jo jäsentämään tiedontarvettaan esimerkiksi hakusanojen tai suoran kysymyksen muotoon. Jäsentyneimmän tiedontarpeen, kompromissitarpeen (compromized need) vaiheessa henkilö pystyy muotoilemaan tiedontarpeensa suhteessa käytettäviin tiedonlähteisiin ja kanaviin. (Taylor 1968.)

2.2.2 Tiedonlähteet ja kanavat

Tiedonlähde (information source) on yleisesti tarkasteltuna jokin materiaallinen kantaja, jossa informaatio sisältö on tarjolla esimerkiksi merkkijonoina. Useimmiten tiedonlähteen käsitteellä tarkoitetaan dokumenttia, johon informaatio sisältö on tallennettu. Nämä dokumentit voivat olla painettuja, esimerkiksi aikakauslehdet tai sähköisiä, esimerkiksi internetsivut. Kaikki tiedonlähteet eivät ole dokumentteja, sillä myös henkilöt, esimerkiksi työkaverit tai lääkärit, voivat toimia tiedonlähteinä. (Haasio & Savolainen 2004.)

Kanava (channel) tarkoittaa mekanismia tai organisoitua käytäntöä, jonka avulla tai kautta on pääsy tiedonlähteille. Tyypillinen esimerkki organisoidusta käytännöstä on kirjasto, joka tarjoaa pääsyn monentyyppisiin lähteisiin. Kanavina voivat toimia myös henkilöt, esimerkiksi kirjastonhoitajat. Tällaisen roolin omaavia henkilöitä kutsutaan tiedonvälittäjiksi. (Haasio & Savolainen 2004.)

2.2.3 Tiedonhankinta

Tiedonhankinta on osa päivittäistä elämää ja edellytys sille, että yksilö pystyy toimimaan yhteiskunnassa. Tietoa hankitaan niin työtä, opintoja kuin harrastuksia ja vapaa-aikaakin varten. (Haasio & Savolainen 2004.) Tiedonhankinta on tiedontarpeen ohella moniselitteinen käsite. Laajasti ymmärrettynä kyseessä on prosessi, joka saa alkunsa tiedontarpeista ja päättyy hankitun tiedon käyttöön (Savolainen 2006). Monitahoisuutensa vuoksi tiedonhankintaa ei pystytä jäsentämään yhdellä teorialla tai mallilla, vaan tiedonhankinnasta on luotu monia erilaisia malleja, jotka kuvaavat tiedonhankintaa eri näkökulmista (Haasio & Savolainen 2004).

Systemaattinen ja sattumanvarainen tiedonhankinta

Tiedonhankinnasta tulee merkityksellistä toimintaa, kun se palvelee jotain päämäärätoimintaa, kuten työntekoa, ongelmien ratkaisua tai vapaa-ajan harrastuksia. Suppeassa merkityksessä tiedonhankinta on lähteille ja kanaville hakeutumista sekä dokumenttien hankkimista tutustumista varten. Esimerkiksi faktojen etsintä internetin hakukoneita käyttäen on esimerkki tällaisesta toiminnasta. Lähteiden saaminen ei välttämättä tarkoita sitä, että niitä hyödynnettäisiin tiedontarpeen tyydyttämiseksi. Laajemmassa merkityksessä tiedonhankintaan kuuluu myös lähteiden relevanssin arviointi, tällaisessa tapauksessa tiedonhankinta ja tiedonkäyttö menevät osittain päällekkäin. (Haasio & Savolainen 2004.)

Tiedonhankintaa voi toteuttaa monin eri tavoin ja sen yksityiskohtaisuuden taso voi vaihdella. Laajasti ottaen tiedonhankinta sisältää myös tiedon passiivisen vastaanottamisen esimerkiksi television ollessa "taustalla" päällä ja henkilön kuunnellessa uutisia toisella korvalla jonkin muun puuhan yhteydessä. Joskus tietoon voi törmätä myös sattumalta tilanteissa, joita ei ole voinut ennalta aavistaa. Tällaista sattumanvaraista tiedonhankintaa tapahtuu esimerkiksi silloin, kun henkilö kuulee ohimennen keskustelun oman harrastuksen aihepiiristä. Useimmiten tiedonhankinnaksi mielletään kuitenkin tarkoituksellinen, tavoitteellinen ja ainakin jossain määrin suunnitelmallinen tiedonhankinta oman itsen ulkopuolisista lähteistä. (Haasio & Savolainen 2004.)

Arkielämän tiedonhankinta

Suuri osa tiedonhankintatutkimuksesta on kohdentunut ammatillisen tiedonhankinnan tutkimukseen, mutta jo 1970-luvulta lähtien on tehty tutkimuksia työelämän ja päätoimisen opiskelun ulkopuolisista tiedontarpeista ja tiedonhankinnasta. Tutkimusta voidaan kutsua nimellä arkielämän ei-ammattillisen tiedonhankinnan tutkimus, eli lyhyemmin arkielämän tiedonhankinta (everyday life information seeking, ELIS). Arkielämän tiedonhankintaa näyttää määrittävän eniten vähimmän vaivan periaate, jonka mukaisesti tiedonhankinnassa käytetään

enimmäkseen vaivattomasti ja pienin kustannuksin saatavilla olevia lähteitä, joista henkilöllä on jo aiempaa kokemusta. Arkielämän tiedonhankintatutkimus on tärkeää jokapäiväisen tiedonhankinnan ymmärtämiseksi ja kehittämiseksi. Esimerkiksi internetlähteistä tapahtuvan tiedonhankinnan tutkimuksen avulla voidaan suunnitella ja toteuttaa käyttäjäystävällisempiä verkkopalveluja. (Haasio & Savolainen 2004.)

2.2.4 Tiedon käyttö

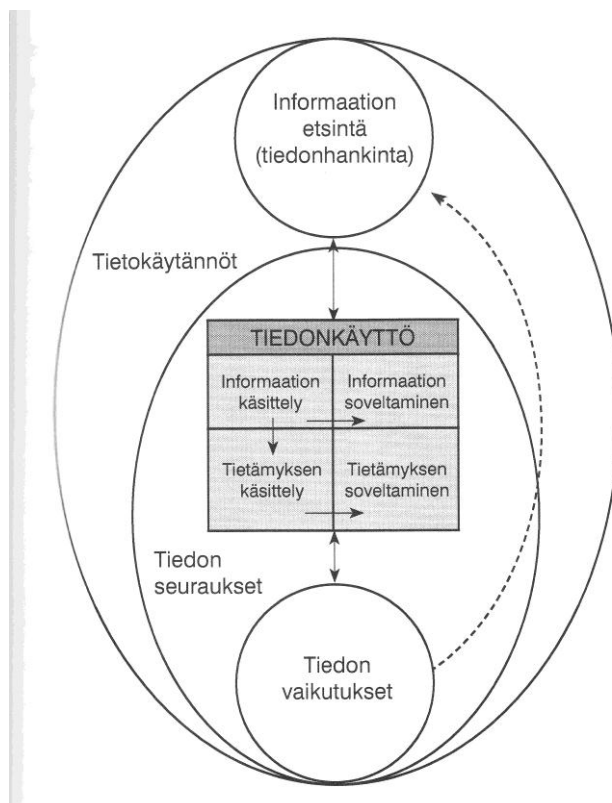
Tiedonkäytön tutkimus on jäänyt vähäiseksi informaatiotutkimuksen saralla. Tiedonkäyttö määritellään usein tutkimuksissa epämääräisesti tai sitä ei määritellä lainkaan. Termillä viitataan eri lähteissä eri ilmiöihin, ja käsitteen kattavuus vaihtelee. Juuri toisistaan poikkeavien näkemysten vuoksi tiedonkäytöstä on vaikea muodostaa kokonaiskuvaa. Kari (2010) on pyrkinyt jäsentämään ja selkeyttämään tiedonkäytön käsitettä tutkimalla, millaisia merkityksiä tiedonkäytölle on annettu. Kokoavasti tehdyn luokittelun mukaan tiedonkäyttö voidaan käsittää (Kari 2010)

- tietokäytäntöinä
- informaation etsintänä
- informaation käsittelynä
- tietämyksen rakentamisena
- informaation tuottamisena
- tiedon soveltamisena
- tiedon vaikutuksina.

Tiedon käyttö tietokäytäntöinä on yleisluokka, jossa käyttöä luonnehditaan ajatusten ja tekojen kautta ilmentyvänä älyllisenä toimintana. Jos tiedonkäyttö katsotaan informaation etsinnäksi, sillä oikeastaan tarkoitetaan tiedonhankintaa, ja vasta informaation käsittely voidaan nähdä erillisenä prosessina. Informaation käsittelyyn kuuluu hankitun tiedon ymmärtäminen ja omaksuminen ja se johtaa tietämyksen rakentamiseen. Informaation tuottamisessa on kyse yksinkertaisimmillaan tiedon jakamisesta muille. Tiedon soveltamisessa tietoa ei nähdä

itseisarvona, vaan välineenä, jota hyödynnetään toiminnassa. Tiedon vaikutuksina nähty tiedonkäyttö erottuu muista luokitteluista siten, että siinä henkilö ei ole tiedon suhteen aktiivinen, vaan tieto vaikuttaa henkilöön tuoden muutoksia hänen ongelmalleen tai tilanteelleen. (Kari 2010.)

Kuviossa 1 on kuvattuna Karin esittelemä tiedonkäytön kokonaisvaltainen jäsenitys, joka kuvaa, mikä on ja mikä ei ole tiedonkäyttöä, mitkä ovat neljä tiedonkäytön peruslajia ja miten ne suhteutuvat toisiinsa. Informaation käsittely on luonnollinen tiedon etsintää ja löytämistä seuraava prosessointi. Tietämyksen käsittely on prosessi, jossa henkilö sovittaa tulkitsemaansa informaatiota osaksi tietämystään. Toisin sanoen henkilö muuttaa vanhaa tietämystään tai luo uutta tietämystä. Informaation soveltamista on saadun informaation hyödyntäminen osana uutta tuotosta, esimerkiksi henkilön tuottaessa informaatiota kirjoittamalla. Tietämyksen soveltaminen puolestaan tarkoittaa informaatiosta jalostetun tietämyksen soveltamista käytännön toimintaan. (Kari 2010.)



Kuvio 1. Tiedonkäytön kokonaisvaltainen jäsenitys (Kari 2010).

Tarkasteltaessa tiedonkäyttöä prosessina, voidaan huomata, että informaation käsittely on tiedonkäytön perusta, koska kaikki muut tiedonkäytön lajit edellyttävät informaation käsittelyä. Prosessi huipentuu tietämyksen soveltamiseen, sillä siinä informaation käsittelystä jalostunut tietämys ja soveltaminen yhdistyvät. (Kari 2010.)

Tiedonkäyttö on osin alitajuinen osa henkilön jokapäiväistä elämää ja koostuu ajatuksista, tunteista ja teoista. Tiedonkäyttö ei ole irrallinen tapahtuma yhtenä ajankohtana, vaan se on dynaaminen ja jatkuva prosessi, johon voi liittyä myös tiedon uudelleenkäyttöä. Tiedonkäyttö ei myöskään ole arvo tai tavoite sinänsä, vaan sillä on jokin ihmisen määrittelemä tarkoitus. (Kari 2010.)

2.3 Vakava harrastus

Sosiologi Robert A. Stebbins toi vuonna 1982 esille käsitteen vakava harrastus (serious leisure). Käsite tarkoittaa harrastustoimintaa, joka on pitkäkestoista ja vaativaa ja jota varten henkilö tarvitsee kykyjä, tietoja ja kokemuksia. Vakava harrastus voi olla verrattavissa työuran hankkimiseen. (Stebbins 2001.) Jenna Hartel toi vakavan harrastuksen käsitteen informaatiotutkimuksen piiriin tutkimalla harrastajien informaatiokäyttäytymistä (Hartel 2005).

Harrastus (leisure) on vapaa-ajalla, eli työn ja opiskelujen ulkopuolella, tapahtuvaa vapaaehtoista aktiviteettia, jota henkilöt tekevät mielellään ja joka tuottaa heille iloa. Harrastukset voidaan jakaa kasuaaliseen, projektilähtöiseen ja vakavaan harrastamiseen. Kasuaalinen harrastus (casual leisure) on välittömästi palkitsevaa, suhteellisen lyhytaikaista puuhastelua, joka ei vaadi juurikaan perehtyneisyyttä. Kasuaalista harrastamista on esimerkiksi passiivinen television katselu. Projektilähtöiset harrastukset (project-based leisure) ovat lyhytkestoisia ja usein kertaluonteisia tapahtumia ja projekteja, jotka vaativat harrastajaltaan suunnittelua ja vaivannäköä, mutta jotka eivät täytä jatkuvan vakavan harrastuksen kriteerejä. Projektilähtöisiä harrastuksia ovat esimerkiksi vuosijuhlan suunnittelu tai pihavajan rakentaminen. (Stebbins 2009.)

Vakava harrastus (serious leisure) on systemaattista ja pitkäkestoista aktiviteettia, jonka harrastajat pitävät sitä niin mielenkiintoisena ja tyydyttävänä, että he ryhtyvät harrastusuralle hankkiakseen harrastuksessa tarvittavia tietoja ja taitoja (Stebbins 2009). Vakavat harrastukset ovat luonteeltaan sellaisia, että ne vaativat harrastajiltaan tiedonhankintaa ja informaatio on niissä keskeisessä osassa (Hartel 2005).

Stebbins jakaa vakavat harrastukset kolmeen kategoriaan: amatööritoimintaan, vapaaehtoistoimintaan ja varsinaisiin harrastuksiin. Vapaaehtoistoiminnassa mukana olevat tekevät työhön verrattavaa vapaaehtoistyötä erilaisissa järjestöissä ja projekteissa. Amatöörit harrastavat viihteen, urheilun ja taiteen muotoja, joilla on myös ammatillinen vastine, esimerkiksi pelaavat jalkapalloa tai piirtävät sarjakuvia. Harrastajilla sitä vastoin ei ole ammatillais-vastineita, vaikka harrastuksilla voikin olla kaupallisia vastineita. Harrastajat voidaan jakaa vielä viihteen ala-kategoriaan: keräilijät, käsityöharrastajat, aktiviteettiin osallistujat, urheilu- ja peliharrastajat sekä innostuneet lukijat. (Stebbins 2001; 2009.)

Vakava harrastus vaatii harrastajaltaan enemmän kuin kasuaalinen puuhastelu, mutta henkilö voi saada harrastuksesta irti myös paljon enemmän. Jotkut harrastuksen synnyttämät positiiviset asiat ovat hyvin henkilökohtaisia, omien tavoitteiden saavuttamista, kokemuksia ja identiteetin rakentamista. Vakava harrastus vaatii usein keskittymistä ja aikaa, mutta se voi toimia pakopaikkana huolista ja työelämän vaatimuksista. Usein samaa harrastavat henkilöt muodostavat tiiviitä yhteisöjä, jotka luovat yhteenkuuluvuuden tunnetta, ja joiden jäsenet voivat yhdessä saavuttaa jotain merkittävää. Lisäksi vakava harrastus tuo yksinkertaisesti iloa ja nautintoa harrastajalleen. (Stebbins 2001; 2009.)

Hartelin (2006) mukaan vakava harrastus vaatii jatkuvaa tiedon etsintää, selailua ja evaluointia. Keskeistä vakavassa harrastuksessa on myös tiedon käyttö ja uudelleenkäyttö sekä myös tiedon tuottaminen ja siitä keskustelu sosiaalisessa kontekstissa. (Hartel 2006.)

3 MMORPG-PELIT

MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-playing Game) on Massiivinen monen pelaajan verkkoroolipeli. MMORPG-peli tarkoittaa verkon kautta monin-pelattavaa tietokoneroolipeliä, jossa pelaaja luo itselleen kuvitteellisen hahmon, jonka kautta pelaaja suorittaa tehtäviä ja tutkii pelimaailmaa vuorovaikutuksessa muiden pelaajien kanssa. (Wikipedia 2012.)

MMORPG-pelit ovat virtuaalisia maailmoja, joissa pelaajat kehittävät omia hahmojaan, suorittavat tehtäviä ja ovat vuorovaikutuksessa muiden pelaajien kanssa. Pelimaailmat ovat yksinpeleistä poiketen säilyviä ja peli jatkuu vaikka pelaaja poistuisi pelistä. Pelissä ei ole yhtä yksittäistä päämäärää, eikä pelissä ole selkeää loppua, kuten yksinpelattavilla tietokoneroolipeleillä usein on. (Siitonen 2007.)

”Massiivinen monen pelaajan verkkoroolipeli” on pitkä ja raskas ilmaisu, eikä sitä juurikaan käytetä sen enempää puhutussa kuin kirjoitetussakaan kielessä. Helsingin sanomat on käyttänyt termiä ”massiivimoninpeli”, ja Pelit-lehti on viime vuosina käyttänyt systemaattisesti termiä ”mörppi”, mutta virallista suomenkielistä lyhyttä vastinetta MMORPG-termille ei ole olemassa.

3.1 Hahmon luonti ja kehitys

Aloittaessaan seikkailun MMORPG-maailmassa pelaajan on aivan ensimmäiseksi luotava itselleen kuvitteellinen hahmo (character, avatar). Hahmonluonnissa on yleensä tarjolla useita ulkonäkö- ja hahmoluokka-vaihtoehtoja, joista pelaaja valitsee mieleisimmät hahmon tarpeisiin. Useimpiin MMORPG-peleihin voi luoda useita hahmoja, joista kuitenkin vain yhtä voi pelata kerrallaan. Hahmonluonnin ja myöhemmin hahmonkehityksen yhteydessä pelaaja joutuu tekemään valintoja päättäessään, mitä voimia ja kykyjä hahmo käyttää ja kehittää.

Hahmon luokasta ja valituista ominaisuuksista muodostuu rakenne (build). Roolipelien palkitsevin saavutus on usein oman hahmon kehittyminen paremmaksi

kokemuksen myötä. Varhaisimmat pöytäroolipelit esittelivät nykyisin lähes standardiksi muodostuneen periaatteen, jossa hahmon onnistumiset palkitaan kokempisteillä (experience points, XP), joiden myötä hahmo saavuttaa uusia tasoja (level). Kaikki hahmonkehitykseen liittyvät valinnat eivät ole yhteydessä kokempisteiden kertymiseen, vaan monissa MMORPG-peleissä on mukana myös erilaisten ammattien ja käsityötaitojen (crafting) myötä tulevia mahdollisuuksia hankkia hahmolle esimerkiksi varallisuutta, varusteita, kulkuneuvoja ja lemmikkejä.

3.2 Pelimaailmassa seikkailu

Pelihahmot seikkailevat pelimaailmassa ja ovat siellä vuorovaikutuksessa sekä ei-pelaajahahmojen (NPC, non-player character) että muiden pelaajien hahmojen kanssa. Hahmot voivat suorittaa NPC-hahmojen antamia tehtäviä (quest, mission) joko yksin tai yhteistyössä muiden pelaajien kanssa ryhmissä (team). Jotkin pelit luovat tehtävien suorittamiseksi instansseja, rajattuja alueita, joille on pääsy vain tehtävässä mukana olevilla hahmoilla. Tehtävät vaihtelevat yksinkertaisista viestien välitystehtävistä usean instanssin pituisiin tarinakaariin tai niin sanottuihin raideihin, joissa vaaditaan usein monen hahmon saumatonta yhteistyötä tehtävän menestyksekkääseen suorittamiseen.

Pelaajat voivat yleensä käydä kauppaa, jutella ja taistella muiden pelaajahahmojen kanssa pelimaailman sisällä sen käyttöliittymän puitteissa. MMORPG-pelaajat voivat myös muodostaa pelimaailman sisäisiä yhteisöjä, esimerkiksi kiltoja (guild) tai korporaatioita (corporation).

Verkkopelejä päivitetään aika-ajoin, ja päivitykset tuovat peliin sekä laajennoksia että muutoksia. Pienemmät päivitykset yleensä korjaavat pelin virheitä (bugs), tuovat muutoksia käyttöliittymään tai hahmojen, tehtävien ja pelimaailman pieniin yksityiskohtiin. Isommat päivitykset voivat tuoda muassaan kokonaan uusia pelialueita, hahmoluokkia ja tehtäviä tai saattavat muuttaa radikaalisti joitain pelin ominaisuuksia. Peli elää ja muuttuu myös pelaajien myötä, kun pelaajat aloittavat, lopettavat ja palaavat uudelleen seikkailemaan, muuttuvat

sosiaaliset suhteet ja pelaajien väliseen vuorovaikutukseen keskittyvät pelin osat.

3.3 MMORPG-pelaamisen luonne ja teemat

MMORPG-pelit kehitettiin 1990-luvun lopussa seuraajiksi ja varianteiksi pienimuotoisemmille monen pelaajan tietokoneroolipeleille. Vuonna 1997 avattu Ultima Online on vanhin edelleen toiminnassa oleva MMORPG-peli. (Siitonen 2007.) Osa peleistä on kuukausimaksullisia, osa niin sanottuja free-to-play -pelejä, joissa ei ole kuukausimaksua, mutta jotkin pelin ominaisuudet toimivat mikromaksuilla. Suosituin kuukausimaksullinen MMORPG on World of Warcraft, eli WoW, jolla oli vuonna 2010 yli 12 miljoonaa maksavaa pelaajaa (Blizzard Entertainment 2010). Suosituin kuukausimaksuton peli on puolestaan internet-selaimessa pelattava Runescape (Guinness World Records 2008). Erilaisia MMORPG-pelejä löytyy yli 500 eri peliä (MMORPG.com 2012).

Suurin osa MMORPG-peleistä kerää noin 10 000 - 100 000 säännöllistä pelaajaa, poikkeuksena World of Warcraft yli 12 miljoonalla tilaajallaan. Pelaajien ikähaitari on laaja, mutta tyypillisesti pelaajat ovat 20 - 30 -vuotiaita. Arviot pelaajien sukupuolijakaumasta vaihtelevat, perinteisesti pelit mielletään miesten harrastuksiksi, mutta joissain peleissä arvioidaan naisia olevan jo lähes puolet pelaajakunnasta. Sukupuolijakauma vaihtelee kuitenkin suuresti eri pelien välillä. (Siitonen 2007.) Suomalaisista 9,4 prosenttia eli yli 500 000 henkilöä pelaa monen pelaajan verkkopelejä (Karvinen & Mäyrä 2011). Lukuun sisältyvät MMORPG-pelien lisäksi muut verkon kautta moninpelattavat digitaaliset pelit.

Peleillä on erilaisia genrejä ja teemoja. Iso osa MMORPG-peleistä on fantasia-teemaisia, esimerkiksi WoW, Lord of the Rings Online, EverQuest, Guild Wars ja Runescape. Toinen suosittu MMORPG-genre on scifi, esimerkiksi Star Wars: The Old Republic, Star Trek Online ja EVE online ovat scifi-teemaisia pelejä. Pienempiä genrejä ovat esimerkiksi supersankari-MMORPG:t (esim. City of Heroes) sekä mytologia-teemaiset pelit (esim. Dark Age of Camelot).

Eri MMORPG-pelien kesken esiintyy suurta variaatiota pelaamisen intensiivisyyden ja sosiaalisuuden suhteen. Jotkut pelit keskittyvät enemmän yksinpelaamiseen moninpelumausteilla, toiset vaativat laajan pelaajakunnan toimiakseen toivotunlaisesti. Jotkut soveltuvat paremmin niin sanotuille kasuaalipelaajille, eli pelaajille, jotka käyttävät peliin aikaa satunnaisesti ja vähän kerrallaan. Toiset MMORPG:t vaativat pelaajilta jatkuvaa sitoutumista ja ajankäyttöä merkityksellisen pelikokemuksen saavuttamiseksi. (Siitonen 2007.)

MMORPG-pelit ovat hyvin immersivisiä, eli ne luovat pelaajalle usein syvän keskittymisen ja eläytymisen tilan. MMORPG-pelit luokituvat selkeästi vakaviin harrastuksiin, sillä ne vievät pelaajiltaan usein paljon aikaa ja vaativat sitoutumista. Vakavien harrastusten jaottelussa MMORPG-pelaajat kuuluvat harrastajiin, tarkemmin alakategoriaan urheilu- ja peliharrastajat. Pelaaminen on palkitsevaa, kun oma hahmo saa lisää kokemusta ja sitä myötä kehittyy, pelaaja suorittaa haastavampia tehtäviä ja pystyy osallistumaan kovemman tason tapahtumiin ja taisteluihin pelimaailmassa. Sosiaalinen aspekti tuo peleihin yhteisöllisyyden, joka sitouttaa pelaajaa entisestään pelin pariin. Tiettyyn pelin sisäiseen yhteisöön, esimerkiksi tunnettuun kiltaan, kuuluminen voi olla itsessään jo palkitsevaa; pelaaja tai hänen hahmonsa on tunnettu ja arvostettu yhteisön jäsen.

4 TUTKIMUKSEN TOTEUTUS

Tutkimus toteutettiin sähköisenä kyselytutkimuksena lokakuussa 2012. Webropol-ohjelmalla toteutettu kysely oli esillä useilla suomalaisilla pelisivustoilla kahden viikon ajan. Valitut pelisivustot olivat dome.fi, pelit.fi, pelaajalehti.fi, murobbs.plaza.fi ja peliplaneetta.net. Internetkysely oli luontevin tapa tavoittaa edustava otos suomalaisista MMORPG-pelaajista, koska lähtökohtaisesti kaikilla pelaajilla on internetyhteys. Vastaajien valinnassa ei käytetty otantaa, koska tavoitteena oli saavuttaa mahdollisimman suuri vastaajajoukko ja tutkimus kohdentui hyvin spesifiin osaan suomalaisista digitaalisten pelien pelaajista. Kyselyn saatteessa sekä kyselyn ohjeessa painotettiin, että kysely on suunnattu vain MMORPG-pelaajille, sekä annettiin esimerkkejä kyseessä olevista peleistä. Kyselyn saatteessa mainittiin myös genreen kuulumattomia suosittuja pelejä väärin vastausten minimoimiseksi.

Kyselomakkeen kysymysten laadinnassa käytettiin hyväksi opinnäytteen tekijän kokemuksia MMORPG-peleistä. Kysely oli jaettu useaan osaan siten, että yhdellä sivulla kysyttiin samaan aiheeseen liittyviä kysymyksiä. Osa kysymyksistä oli pakollisia, osaan vastaaminen oli vapaaehtoista. Kyselyssä käytettiin sekä kvantitatiivisia strukturoituja että kvalitatiivisia avoimia kysymyksiä. Kysymysten motiivina oli selvittää vastaajien tiedontarpeita, tiedonhankintaa, tiedonhankinnan ongelmia sekä tiedon käyttöä ja tiedon luotettavuuden arviointia. Kyselyssä selvitettiin myös vastaajien suhdetta pelimediaan. Kysely löytyy kokonaisuudessaan liitteestä 1.

4.1 Aineiston keruu sähköisellä kyselyllä

Kvantitatiivinen eli määrällinen tutkimusmenetelmä ja kvalitatiivinen eli laadullinen tutkimusmenetelmä ovat keinoja hankkia tietoa tutkimusta varten. Kvantitatiivisen menetelmän tarkoituksena on saavuttaa numeerista tietoa, kun taas kvalitatiivisilla menetelmillä saavutetaan tietoa, joka auttaa ilmiön tai asian ymmärtämisessä. Kvantitatiivisessa tutkimuksessa on tavoitteena selittää ihmisen

toimintaa numeraalisesti, kausaalisesti ja teknisesti. Kvalitatiivisessa tutkimuksessa tavoitteena on selittää ihmisen toimintaa intentionaalisesti eli toimintaa koskevien päämäärien ymmärtämisen avulla. (Vilkkä 2005.)

Kyselytutkimukset liitetään tavallisesti osaksi kvantitatiivista tutkimusta, mutta niissä voidaan hyödyntää myös kvalitatiivisia kyselytapoja. Kvantitatiivisia kysymyksiä ovat strukturoidut vaihtoehto- ja monivalintakysymykset. Strukturoitujen kysymysten lisäksi sähköisessä kyselyssä on käytettävissä myös muun muassa numerokysymyksiä sekä avoimia kysymyksiä, joihin vastaaja voi kirjoittaa omin sanoin vastauksensa. Sähköinen kysely mahdollistaa kvalitatiivisten avokysymysten esittämisen suurelle joukolle vastaajia. Tällä voidaan jossain määrin korvata perinteistä ratkaisua, jossa laajemmalla joukolta kerättyyn kyselylomakeaineistoon yhdistetään pienemmän joukon teemahaastattelu. (Ronkainen, Mertala & Karjalainen 2008.)

Tässä tutkimuksessa sähköinen kysely sisälsi sekä kvantitatiivisia vaihtoehto- ja monivalintakysymyksiä että kvalitatiivisia avoimia kysymyksiä, joissa vastaajia pyydettiin kuvailemaan omin sanoin toimintaansa. Kyselyn aluksi kartoitettiin vastaajien kokemuksia MMORPG-peleistä strukturoiduilla kysymyksillä; vastaajilta kysyttiin, mitä pelejä he ovat pelanneet ja miten pitkään. Vastaajia pyydettiin myös nimeämään se peli, jota he pelasivat vastaushetkellä eniten. Harrastuksen ajankäyttöä selvitettiin kysymällä, miten paljon pelaajat viettivät aikaa MMORPG-peleissä viikottain.

Vastaajien tiedontarpeita ja tiedonkäyttöä pyrittiin selvittämään strukturoiduilla kysymyksillä, joiden valmiit vastausvaihtoehdot valittiin analysoimalla pelitilanteita informaatiotutkimuksen näkökulmasta. Vastaajia pyydettiin myös kuvailemaan avoimissa vastauksissa omin sanoin tilanteita, joissa tiedontarve syntyi ja joissa tietoa oli käytetty. Tiedontarpeita kartoittavilla kysymyksillä pyrittiin selvittämään, millaiset tilanteet MMORPG-peleissä aiheuttaisivat orientoivan, mitkä praktisen tiedon tarpeen. Vastaajien tiedonlähteitä ja kanavia selvitettiin kysymällä, mistä he etsivät tietoa pelissä kohtaamiinsa tilanteisiin. Monivalintakysymyksen valmiit vastausvaihtoehdot valittiin yleisimpien pelitietoa sisältävien lähteiden ja luontevien tiedonhankintakanavien mukaan. Vastaajia pyydettiin myös

nimeämään tärkein käytössä oleva lähde. Tiedonhankinnan ongelmia ja esteitä kysyttiin monivalintakysymyksellä esimerkkitalanteiden avulla, sekä pyydettiin vastaajia kertomaan avoimessa vastauksessa tiedonhankinnan ongelmista.

Vastaajien sattumanvaraista tiedonhankintaa pyrittiin selvittämään kysymällä, viettivätkö vastaajat aikaa MMORPG-peleihin liittyvien tiedonlähteiden parissa ja olivatko he löytäneet sattumalta pelin kannalta hyödyllistä tietoa. Uutisten ja pelimedian seuranta tutkittiin kysymällä vastaajilta, seurasivatko he MMORPG-pelien uutisointia, lukivatko he pelilehtiä ja mistä he hakisivat tietoa, jos he etsisivät uutta MMORPG-peliä pelattavaksi. Vastaajia pyydettiin myös nimeämään lukemansa pelilehdet sekä lähteet, joista he seurasivat uutisia.

Kyselyssä selvitettiin myös, arvioivatko vastaajat MMORPG-peleihin liittyvän tiedon luotettavuutta ja pyydettiin kuvailemaan, miten he arvioivat tiedon luotettavuutta sekä mitkä tekijät tekivät tiedosta luotettavaa. Taustatietoina vastaajilta kysyttiin sukupuolta ja ikää.

Internet-kyselyn erityispiirteet

Internet-pohjaisella kyselyllä on helpompaa ja edullisempaa tavoittaa suuri vastaajajoukko kuin paperilomakekyselyllä. Vastaajien anonymiteetti on yksinkertaista varmistaa sähköisessä kyselyssä, erityisesti silloin, kun kyselyyn vastaaminen tapahtuu avoimen linkin kautta. Avoin linkki mahdollistaa kyselykutsun sijoittamisen useille internetsivuille siten, että kaikki vastaajat saapuvat kyselyyn saman linkin kautta. Sähköinen kysely myös helpottaa tutkijan työtä, kun kyselyvastaukset saadaan kyselystä suoraan ilman tietojen syöttämistä käsin. Erityisesti avointen vastausten käsittely helpottuu näin huomattavasti.

Internet-pohjaisten kyselytekniikkojen suurimmat ongelmat liittyvät otantaan, edustavuuteen ja katoanalyysiin. Tilanteissa, joissa tutkimus kohdistuu tiettyyn ryhmään tai johonkin toimintaan, ei otantaa välttämättä ole tarvetta tehdä, jos voidaan rakentaa tutkimuskysymyksen kannalta järkevä valikoitu aineisto. Sähköisiä kyselyjä tehtäessä on kuitenkin tärkeä arvioida kerättyä aineistoa ja sen vastaavuutta siihen ryhmään, jota sen pitäisi kuvata. Silloin kun anonyymi vas-

taaminen on mahdollista ja kyselyn vastaajat hankitaan esimerkiksi internetsivulla olevalla ilmoituksella, ei perinteistä katoanalyysiä voi tehdä. Tällöin tehdään sisällöllisen edustavuuden ja kattavuuden analyysiä, eli tutkitaan, keitä kyselyyn vastaajat ovat ja miten he edustavat tutkittavaa ilmiötä. (Ronkainen 2008.)

Tässä tutkimuksessa otantaa ei tehty, koska tutkimus kohdistui hyvin spesifiin ryhmään, jonka tavoittaminen esimerkiksi sähköposti- tai paperikyselyllä olisi ollut vaikeaa. Internet-pohjainen kysely oli luontevin tapa tavoittaa mahdollisimman suuri vastaajajoukko. Vastaajajoukkoa analysoitiin vertaamalla taustamuuttujia aikaisempiin pelaajatutkimuksiin, jotta voitiin arvioida, miten hyvin vastaajat edustivat tutkittavaa ilmiötä.

4.2 Vastausten analysointimenetelmät

Kyselyn vastausten analysoinnissa tutkimusote oli enimmäkseen kvalitatiivinen, mutta helposti määristettävissä vastauksia tulkittiin myös kvantitatiivisesti. Vastausten kvantitatiiviseen analysointiin käytettiin sekä Webropol-ohjelman omia analysointityökaluja että taulukkolaskentaohjelmaa. Suuri osa aineistosta koostui kyselyn avoimista vastauksista. Avointen vastausten analyysimenetelmänä käytettiin pääosin aineistolähtöistä sisällönanalyysiä.

4.2.1 Aineistolähtöinen sisällönanalyysi

Aineistolähtöinen induktiivisen eli laadullisen aineiston sisällönanalyysi on karkeasti ottaen kolmivaiheinen prosessi. Ensin aineisto redusoidaan eli pelkistetään. Toisessa vaiheessa aineisto klusteroidaan eli ryhmitellään. Kolmannessa vaiheessa aineisto abstrahoidaan eli luodaan teoreettisia käsitteitä aineiston pohjalta. Johtopäätöksiä tehdessä pyritään ymmärtämään, mitä asiat tutkittaville merkitsevät. Tutkija pyrkii ymmärtämään tutkittavia heidän omasta näkökulmastaan kaikissa analyysin vaiheissa. (Tuomi & Sarajärvi 2009.)

Tässä tutkimuksessa aineiston redusoinnissa kyselyn avointen vastausten data pelkistettiin siten, että siitä karsittiin tutkimuksen kannalta epäolennainen materiaali. Aineiston pelkistämistä ohjasivat tutkimuskysymykset, joiden perusteella alkuperäisestä datasta poimittiin olennaiset ilmaisut. Taulukossa 1 on esitetty esimerkki kyselyn avointen vastausten redusoinnista eli pelkistämisestä. Vastaukset ovat esimerkkejä tiedontarpeita herättävistä tilanteista MMORPG-peleissä.

Taulukko 1. Esimerkki aineiston redusoinnista eli pelkistämisestä.

Avoimesta vastauksesta poimittu alkuperäinen ilmaisu	Pelkistetty ilmaisu
"Pelin sosiaaliset hierarkiat ovat useimmiten tilanne, jossa tarvitsee lisätietoa eikä sitä ole mahdollista pelistä saada. Eri korporaatioiden taustoista ja voimasuhteista tarvitsi erityisen paljon tietoa EVE:ssä. Samoin kevyemmissäkin mörpeissä kuten LotRO:ssa oikean kinshipin valinta tuottaa paljon työtä pelin ulkopuolella."	Sosiaaliisiin tilanteisiin pelissä tarvitsee lisätietoa.
"Pelkän pelin alkudemon perusteella ei yleensä saa mielestäni riittävää käsitystä pelimaailmasta, joka ei perustu jo aikaisemmin tunnettuun kirjaan (esim. Taru Sormusten Herrasta) tai elokuvaan/TV-sarjaan (esim. Star Wars, Star Trek). Pelikokemuksen kannalta olisi mielenkiintoisempaa, mikäli pelaaja ei hahmonsa kautta kokisi olevan täysin ulkopuolinen, vaan osaisi alusta alkaen tunnistaa tiettyjä paikkoja ("Haa, tämä on kansamme pääkaupunki!"), tapahtumia ("Tarkoitat siis SITÄ sotaa, jossa...") tai tärkeitä NPC-henkilöitä ("Kuka ihmeen Kekkonen?" :-))."	Pelimaailmasta ei saa riittävää käsitystä alkudemon perusteella. Pelikokemus paransi lisätiedolla.
"Raid pomojen taktiikat ovat hyvä osata ennen kuin alkaa yrittämään, muuten kuolee varmasti!"	Raid-taktiikat selvitettävä ennakkoon tai tehtävä epäonnistuu.
"Kun piti etsiä ilman mitään viitettä edes ilmanuunnasta erästä NPC-hahmoa varsin suurehkolta alueelta. Achievementin suorittaminen. Tietyn lemmikin kesyttäminen."	NPC-hahmon löytäminen vaikeaa. Lemmikin kesyttämiseen tarvitsee tietoa. Muu yksittäinen suoritus.
"Guild Wars 2 ei sisältänyt kuin erittäin suppean internetmanuaalin. Tämän takia monet pelimekaniikat, jotka liittyvät esim. taitojen vaikutuksiin ovat minulle yhä epäselviä. Lisäksi käyttöliittymä mahdollistaa monia käteviä toimintoja, jotka on todella vaikeaa löytää."	Pelimekaniikat hahmon taitoihin liittyen epäselviä. Käyttöliittymän toimintoja vaikeaa löytää.
"Halusin luoda hahmollani uraa kehittämällä tier 2 blueprintteja. Ongelmana oli että pelin sisällä ei kyseistä toimintaa juurikaan neuvota. Tier 2 blueprinttien kehittäminen on monivaiheinen prosessi ja hyvin monimutkainen sellainen. Joudun lopulta lukemaan useita wiki-sivuja aiheesta, sekä kysymään helpchatistä neuvoa. Lopulta sain tarpeeksi apua ja pystyin aloittamaan kehittämisen."	Hahmon kehitys monimutkaisen prosessin kautta.

(jatkuu)

Taulukko 1 (jatkuu).

Avoimesta vastauksesta poimittu alkuperäinen ilmaisu	Pelkistetty ilmaisu
"Apocrypha lisäosan myötä tulleet madonreikiin liittyvät pelimekaanikat piti selvittää ennen kuin sellaiseen uskalsi muuttaa."	Pelin päivitys toi uusia asioita. Ennen pelissä tapahtuvaa toimintaa piti selvittää pelimekaniikkaa.
"Lähinnä termistön ja pelin perus mekaniikan kanssa on pitänyt kysellä apua. Toisaalta vastauskin niihin kysymyksiin on löytynyt joko pikaisella googletuksella tai muilta pelaajilta."	Termistö. Pelimekaniikka.
"Luon roolipeli hahmoa, etsin hyviä nimi ehdotuksia, lueskelen pelin Lorea (historiaa) välillä huvikseni, joskus kun en löydä jotain tehtävän esinettä, vihollista yms. katson netistä missä se on."	Roolipelaamiseen tarkoitetun hahmon luonti. Taustatarina eli lore. Yksittäisen tehtävän suoritus.

Aineiston klusteroinnissa aineistosta koodatut alkuperäisilmaukset käytiin läpi etsien samankaltaisuuksia kuvaavia käsitteitä. Samaa asiaa kuvaavat käsitteet ryhmiteltiin ja yhdistettiin luokkiin sekä nimettiin luokan sisältöä kuvaavalla käsitteellä. Ryhmittelyssä luotiin pohja tutkimuksen perusrakenteelle sekä alustavat kuvaukset tutkittavasta ilmiöstä. Näin käsiteltiin esimerkiksi vastaajien tiedontarpeita siten, että tiedontarpeita herättävät pelitilanteet luokiteltiin vastauksista klusteroitujen käsitteiden perusteella (Taulukko 2).

Taulukko 2. Esimerkki aineiston klusteroinnista eli luokittelusta.

Pelkistetty ilmaisu	Luokka (tiedontarve)
Pelimaailmasta ei saa riittävää käsitystä alkudemon perusteella. Taustatarina eli lore. Pelikokemus syvenee lisätiedon ansiosta.	Taustatarina. Immersio.
Hahmon kehitys monimutkaisen prosessin kautta. Lemmikin kesyttämiseen tarvitsee tietoa. Hahmon voimien valinta. Roolipelaamiseen tarkoitetun hahmon luonti. Tiimiä eniten hyödyttävän hahmon teko.	Hahmon luonti ja kehitys.

(jatkuu)

Taulukko 2 (jatkuu).

Pelkistetty ilmaisu	Luokka (tiedontarve)
Sosiaalisiin tilanteisiin pelissä tarvitsee lisätietoa. Killan valinta.	Sosiaaliset tilanteet.
Pelin päivitys toi uusia asioita. Pelimekaniikka.	Pelin päivitykset ja pelimekaniikka.
Raiditaktiikat. Pomotappelut.	Monen pelaajan yhteistyötä vaativat tehtävät.
Käyttöliittymän toimintoja vaikea löytää. Lisäohjelmien valinta ja käyttö.	Käyttöliittymä, sen kustomointi ja lisäohjelmat.
Termistö. Lyhenteiden käyttö chatissa.	Kielenkäyttö ja sanasto.

Kun avoimet vastaukset oli pelkistetty ja ryhmitelty, ryhmittelyn pohjalta kirjoitettiin auki tutkimustuloksia. Tutkimustulokset abstrahoitettiin eli käsitteellistettiin liittämällä empiirinen aineisto teoreettisiin käsitteisiin vertaamalla teoriaa ja tuloksia alkuperäisaineistoon. Johtopäätöksiä tehdessä pyrittiin erityisesti ymmärtämään asioiden merkityksiä tutkittavien näkökulmasta.

4.2.2 Määrälliset analyysimenetelmät

Kyselyn strukturoitujen kysymysten vastaukset sisältänyt data siirrettiin taulukkolaskentaohjelmaan, jonka avulla tulokset voitiin esittää graafisessa muodossa. Vastaajien pelaamat MMORPG-pelit taulukoitiin erikseen siten, että pystyttiin laskemaan, kuinka montaa eri peliä kukin vastaaja oli pelannut. Taustamuuttujista laskettiin aineistoa kuvaavia tunnuslukuja. Kyselyvastausten perusteella vastaajista otettiin myös tarkasteluun kaksi ryhmää sen perusteella, miten paljon he pelasivat viikoittain. Webropol-ohjelman vertailutyökalua hyväksikäyttäen voitiin vertailla paljon ja vähän pelaavien tiedonhankinnan piirteitä.

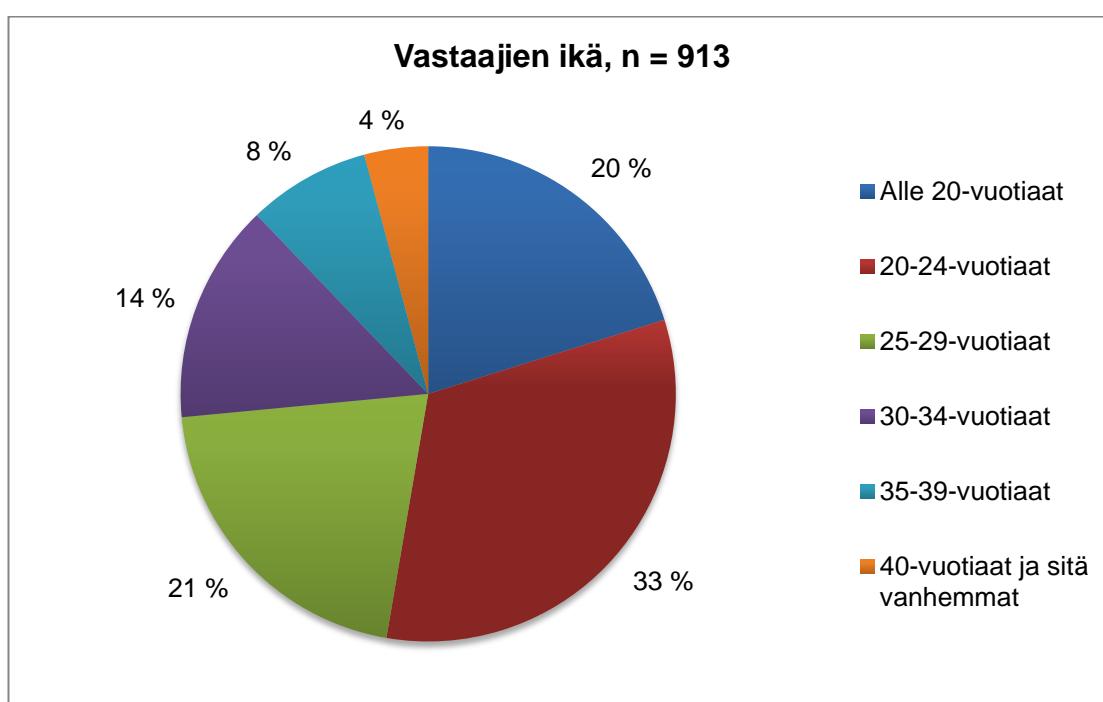
Webropol-ohjelman tekstinlouhintatyökalua käytettiin muutaman avoimen kysymyksen vastausten kvantifiointissa, eli avoimista vastauksista poimittiin dataa, jotta voitiin muodostaa tilastollisia ryhmiä analyysia varten. Tekstinlouhintatyökalu toimii siten, että tutkija määrittää aineiston perusteella ryhmiä, joihin ohjelma luokittelee vastauksia. Ryhmät muodostettiin poimimalla vastauksista kunkin ryhmään kuuluvia käsitteitä. Kuvassa 1 on esimerkki tekstinlouhintatyökalun käytöstä. Esimerkissä kysymyksen "Mitä peliaiheisia aikakauslehtiä luet?" vastauksista poimittiin lehtien nimet ryhmiin, joissa kukin ryhmä sisälsi aikakauslehden maininnan väärinkirjoitetuine muotoineen.



Kuva 1. Esimerkki Webropol-ohjelman tekstilouhintatyökalun käytöstä.

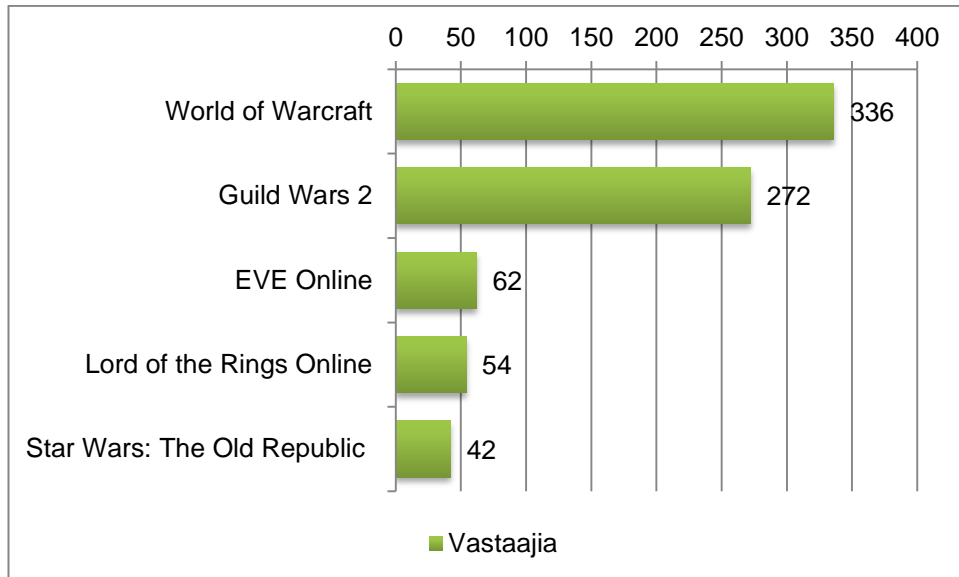
5 TUTKIMUSTULOKSET

Kyselyyn vastasi yhteensä 921 henkilöä. Kahdeksan vastausta jouduttiin hylkäämään puutteellisten tai väärin tietojen vuoksi, eli vastauksista analysoitiin 913 kappaletta. Kyselyyn vastanneista 94,2 prosenttia oli miehiä, 4,7 prosenttia naisia ja 1,1 prosenttia vastaajista ei halunnut määritellä tai kertoa sukupuoltaan. Kyselyyn vastaajien keskiarvoikä oli 26 vuotta ja mediaani 24 vuotta. Kuviossa 2 on esitetty vastaajien ikäjakauma.



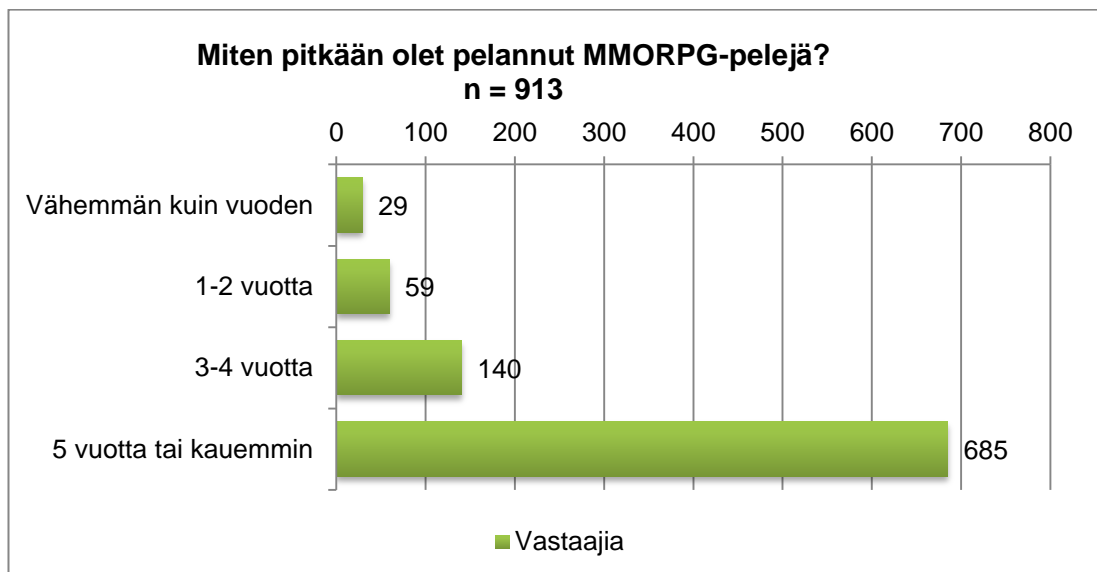
Kuvio 2. Vastaajien ikäjakauma.

Vastaajat olivat pelanneet keskimäärin neljää eri MMORPG-peliä. Vastaajista 22,5 prosenttia oli pelannut aktiivisesti vain yhtä MMORPG-peliä. Ylivoimaisesti suosituin peli oli World of Warcraft eli WoW, jota oli pelannut 70 prosenttia vastaajista. Vastaajia pyydettiin nimeämään se peli, jota he pelasivat juuri sillä hetkellä eniten. Tämän kysymyksen vastauksissa korostuivat selkeästi World of Warcraft, jota 36,8 prosenttia vastaajista pelasi eniten, sekä vastikään lanseerattu Guild Wars 2, jota 29,8 prosenttia vastaajista pelasi eniten. Kuviossa 3 on esitetty vastausten perusteella viisi suosituinta MMORPG-peliä.



Kuvio 3. Viisi suosituinta MMORPG-peliä kyselyyn vastanneiden keskuudessa.

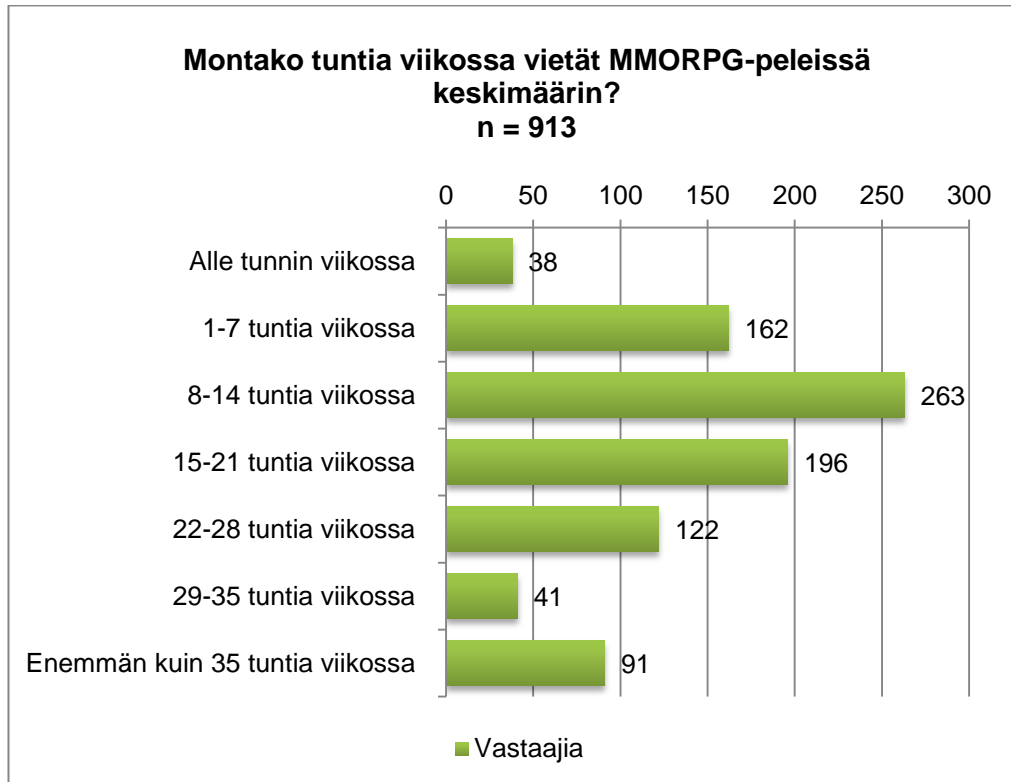
Selkeä enemmistö vastaajista, 75 prosenttia, oli pelannut MMORPG-pelejä vähintään viiden vuoden ajan, joten kyseessä oli pitkäaikainen harrastus suurimmalle osalle vastaajista (Kuvio 4).



Kuvio 4. Vastaajien jakauma peliharrastuksen keston mukaan.

Kymmenesosa vastaajista vietti MMORPG-maailmoissa aikaa yli 35 tuntia viikossa. Seitsemän tuntia tai vähemmän pelin parissa viikoittain aikaa viettäviä oli 22 prosenttia vastaajista. (Kuvio 5). Vastaajat pelasivat aktiivisesti pääosin vain yhtä MMORPG-peliä kerrallaan. Kysyttäessä, montako tuntia vastaajat viettivät

kaikkien MMORPG-pelien parissa ja montako tuntia vastaajat viettivät sen pelin parissa, jota pelasivat eniten, eivät viikkotuntimäärät juurikaan eronneet toisistaan. Kaikkein eniten pelaavat pelasivat aktiivisesti useampaa MMORPG-peliä kuin vähemmän pelien parissa aikaa viettävät.



Kuvio 5. MMORPG-pelien parissa vietetty aika.

5.1 Tiedontarpeet

Enemmistö vastaajista kohtasi MMORPG-peleissä tiedontarpeen herättäviä tilanteita, eli tilanteita, joissa he kokivat tarvitsevansa enemmän tietoa, kuin mitä peli sillä hetkellä tarjosi. Kolmannes vastaajista oli sitä mieltä, että peli ei herättänyt tiedontarpeita. Yli puolet (52,4 prosenttia) vastaajista kaipasi lisää tietoa yksittäisen tehtävän suorittamisen tueksi ja lähes puolet (48,6 prosenttia) vastaajista kaipasi lisätietoa suuremman tarinakaaren, raidin tai tehtäväsarjan suorittamisessa. Hahmonluontiin ja kehitykseen liittyvät asiat herättivät tiedontarpeita 48,3 prosenttia vastaajista. Pelin taustatarinaan, pelimaailmaan ja ei-pelaajahahmojen taustaan kaipasi lisätietoa 40 prosenttia vastaajista. (Kuvio 6.)



Kuvio 6. Tiedontarpeita herättäviä tilanteita MMORPG-peleissä.

Vastaajien tiedontarpeita selvitettiin monivalintakysymyksen lisäksi avoimella kysymyksellä, jossa vastaajia pyydettiin kuvailemaan omin sanoin niitä pelitilanteita, joissa lisätiedolle oli tarvetta. Hyvin monenlaiset tilanteet MMORPG-pelaamisessa aiheuttivat vastaajille tiedontarpeita. Uutta peliä aloitettaessa tiedontarve on suurin, kun lähes kaikki on uutta. Kokeneet MMORPG-pelaajat tunnistavat uudestakin pelistä tiettyjä samoja elementtejä kuin aikaisemmin pelatuista, mutta jokaisessa eri pelissä on eri taustatarina eli lore, erilaiset hah-

monluonti- ja kehitysvaihtoehdot, eri tavoilla suoritettavat tehtävät sekä pelimekaniikka ja pelin käyttöliittymä. Eri MMORPG:t ovat myös hyvin erilaisia sen mukaan, miten paljon ne tarjoavat tietoa pelin sisällä, millaisia kommunikointimahdollisuuksia pelissä on ja miten paljon pelistä on tarjolla virallista tietoa pelin ulkopuolella, esimerkiksi pelin virallisilla internetsivuilla.

Suuria mörppejä aloittaessa tarvitaan paljon tietoa, useimmiten tämä hoidetaan jonkinlaisella tutorialilla, mutta esimerkiksi lyhenteet on opittava käytössä. Wowia aloittaessani olin täysin hukassa pelikielen kanssa. NPC historia täytyy useimmiten kaivaa joltain sitä listanneelta sivulta, pelissä ratkaisee vain questit ja sen hetkinen tarina.

EVE Online on niin massiivisen monimutkainen peli että sen kymmenet eri osa-alueet mihin pelaaja voi hukuttaa aikaansa ovat usein helpompi taklata jos lukee ensikäteen tutoriaali ohjeet miten kyseinen aktiviteetti tulee suorittaa, ja miten tehdä se mahdollisimman optimaalisesti.

TSW:n questisysteemi on niin monipuolinen ja maailma laaja, että sitä pelatessa on tullut luettua niin egyptin faaraoista kuin opeteltua morsettamista.

Hahmonluonnissa ja myöhemmin hahmon kehityksessä useat asiat herättävät tiedontarpeen. Ensinnäkin hahmoluokan ja voimien valinta herättävät kysymyksiä: Millainen hahmo sopii pelaajan pelityyliin? Minkä voiman tai kyvyn valitsen hahmolleni seuraavassa tasonnousussa? Miten hahmon voi optimoida? Millainen hahmo sopii parhaiten johonkin tiettyyn kokoonpanoon tai tehtävään? Mikäli MMORPG:ssä on vielä mahdollisuus hankkia hahmolle ammatti tai parannella hahmon varustusta tai vaatetusta käsityötaitojen avulla, luovat nämä seikat lisää tiedontarpeita. Joillekin pelaajille on hyvin olennaista saada tietää tarkat tilastotiedot eri kykyjen ja voimien taustalla, näistä ominaisuuksista peli harvoin tarjoaa suoraan tietoa.

Hahmon luonnissa tutustuin pelin ulkopuolella kaikkiin hahmoluokkiin jotta osaisin paremmin valita itselleni sopivan.

Hankin usein tietoa hahmon kehittämisen tueksi. Minua kiinnostaa erilaisten kykyjen ja kombojen vertailu. En osaa juuri laskea, joten annan matikkanörttien tehdä sen puolestani. :)

Tasonousussa yleensä jaetaan "talent" pisteitä, joita pelaaja voi sijoittaa parantaakseen hahmonsa olemassaolevia ominaisuuksia tai hankkia uusia kykyjä. Näitä valintoja ei yleensä kannata tehdä aivan sokkona.

Yritän saada kaiken mahdollisen tehon ulos sankaristani. Pelaan PvPtä ja pitää tietää hyvä kyky buildi joka pystyy sekä tekemään hyvää damagea, burst damagea, selviämään hengissä ja mahdollisesti myös disabloimaan muita pelaajia.

Pelin maailmassa seikkailu ja tehtävien suorittaminen luovat myös paljon tiedontarpeita. Monia pelaajia kiinnostaa taustatarina eli lore pelimaailman ja ei-pelaajahahmojen taustalla. Maailmassa seikkailu ja tehtävien suorittaminen herättää kysymyksiä: Miten pääsen alueelle X? Miten onnistun tässä tehtävässä? Mitä minun pitää tehdä seuraavaksi? Myös kaupankäynti, tehtävöpalkinnot ja joissain peleissä oman tai killan tukikohdan rakentamiseen liittyvät asiat herättävät tiedontarpeita.

Viimeisin tilanne, jossa hain lisätietoa liittyi kalastustehtävään. Minun piti tuoda tehtävänantajalle tietynlaisia kaloja, joita saisi kalastettua jostain maailman kolkasta. Koska peli ei missään kertonut, mistä kyseisiä kaloja kannattaisi yrittää kalastaa, katsoin otolliset kalastuspaikat wowhead.comista. Vastaavissa tilanteissa olen myös kysynyt apua kiltakavereiltani käyttämämme keskusteluohjelman kautta.

En sinänsä tarvitse lisätietoa, mutta ylimääräinen taustatieto parantaa immersiota.

Tehtävä jossa ei tunnu olevan mitään järkeä tai joka on todella vaikea tms jolloin haen vinkkejä miten suorittaa tehtävä fiksuiten. Mikä esine kannattaa valita vaikka tehtävöpalkintona jos vaihtoehtoja on monia jne jne.

Olen kokenut pelin tarinan mielenkiintoiseksi, mutta pelin sisällä pelaamalla ei välttämättä saa koko kuvaa. Tästä syystä olen etsinyt vaikka jonkin hahmon tarinaa pelin wikistä.

Eriyisesti suuremmat, monen pelaajan yhteistyötä vaativat tehtävät, raidit tai tarinakaaret tuovat tarpeen selvittää tapahtumien kulku etukäteen, ja itse asiassa pelin kokeneemmat pelaajat usein odottavat, että tapahtumaan tai tehtävään osallistuja on jo hankkinut pohjatiedot tapahtumasta. Tällöin tiedontarve juontaa ainakin osittain juurensa sosiaalisesta paineesta.

Ennen suurten patchien raideja, tulee paneutua encounterin kulkuun, eihän raidille lähdetä takki auki.

Ensimmäisiä kertoja kun raidille lähdin. Piti tietää bosseista hieman enemmän kuin, että omistavat ruman pörstän.

Yleensä tutkin luolastojen ja raidien pomohirviöiden kaatamiseen tarvittavat taktiikat etukäteen säästääkseeni kanssapelaajien hermoja.

MMORPG-pelien kielenkäyttö sisältää paljon lyhenteitä ja niin sanottua ammat-tisanastoa, joka saattaa maallikolle olla aivan käsittämätöntä. Sosiaaliset suh-teet pelin sisällä herättävät myös tiedontarpeita; pelaajat voivat liittyä erilaisiin ryhmittymiin tai taistella toisiaan vastaan, ja näissä tilanteissa käyttäytymissään-töjen tietäminen on eduksi.

Muut ovat käyttäneet keskusteluissa lyhenteitä, joita en ole tiennyt ja ne on pitä-nyt selvittää netistä etsimällä

Usein pelin sisäisessä chatissa, varsinkin alussa, tulee eteen tilanteita, joissa yh-teisö käyttää lyhenteitä tai ilmaisia asioille, joiden tarkoituksesta ei ole mitään hajua.

Pelin sosiaaliset hierarkiat ovat useimmiten tilanne, jossa tarvitsee lisätietoa eikä sitä ole mahdollista pelistä saada. Eri korporaatioiden taustoista ja voimasuhteis-ta tarvitsi erityisen paljon tietoa EVE:ssä. Samoin kevyemmässäkin mörpeissä ku-ten LotRO:ssa oikean kinshipin valinta tuottaa paljon työtä pelin ulkopuolella.

Pelin käyttöliittymäkään ei aina ole looginen tai pelin sisäisesti selitetty niin, ett-eikö pelaaja kaipaisi lisätietoa käyttöliittymän toimintojen kanssa. Lisäksi moniin MMORPG-peleihin on saatavilla harrastelijoiden kehittämiä lisäohjelmia, jotka tuovat käyttöliittymään tietoa ja osia, jotka puuttuvat itse pelistä. Nämä lisäosat ovat monille olennainen osa peliä, jolloin niistä on luonnollisesti hankittava myös tietoa. Joillekin pelaajille oli myös olennaista tietää peliä pyörittävästä firmasta tai pelin suosiosta.

Kaikki käyttöliittymän komponentit eivät ole olleet havainnollisia, jolloin tarkempia ohjeita on joutunut hakemaan erikseen.

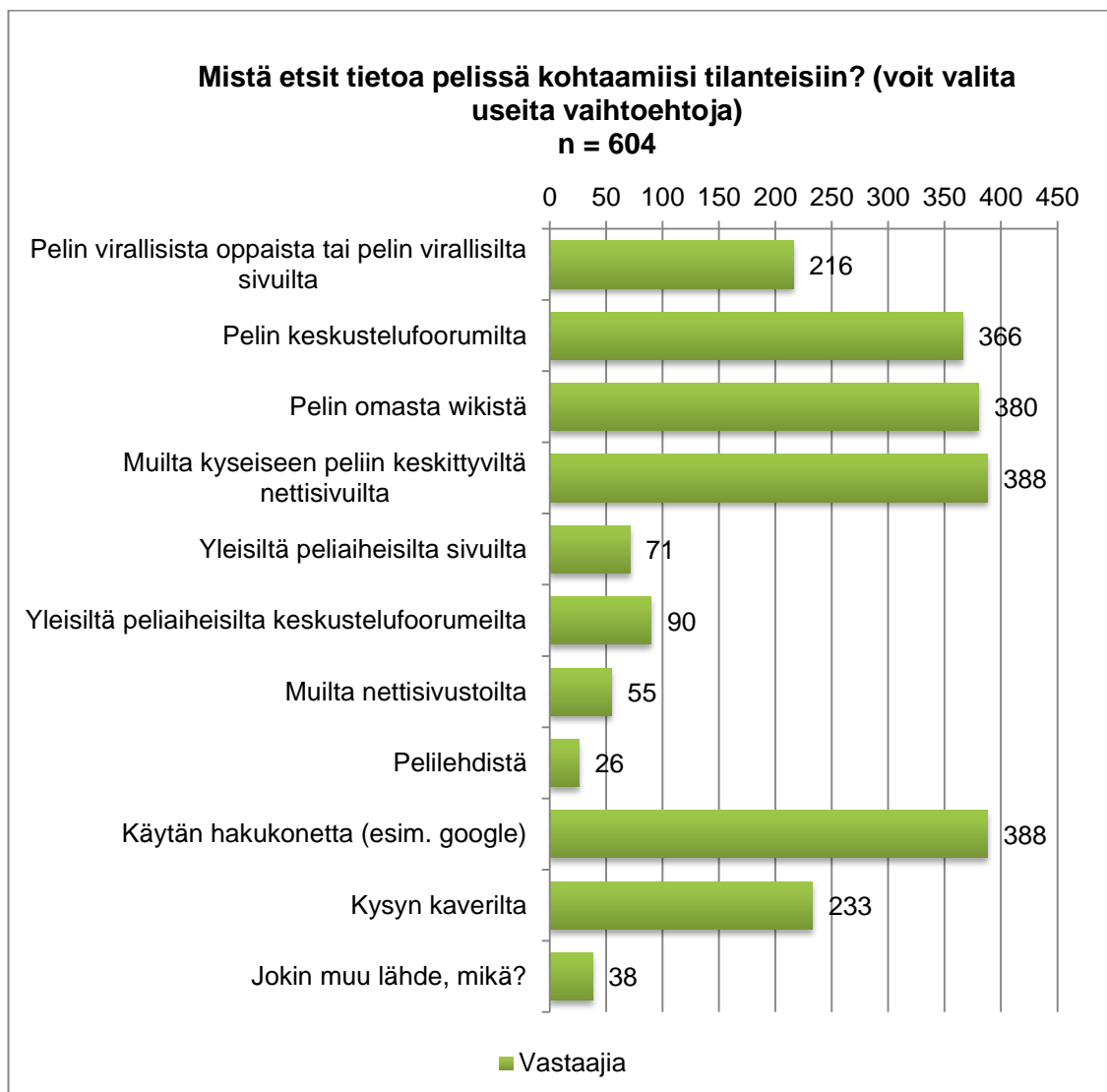
Addon-kehitys, Addon-tarjonta, Auction House statistiikka, Muut statistiikat

Olen myös usein kiinnostunut pelaamieni pelien suosiosta ja niitä pyörittävien firmojen meiningistä.

5.2 Tiedonlähteet

Vastaajia pyydettiin valitsemaan ne lähteet, joita he käyttivät tiedonhankinnassa sekä nimeämään tärkein käytetty lähde. Valmiista vastausvaihtoehdoista suosi-tuimpia olivat hakukoneen käyttö, pelin wiki, pelin keskustelufoorumi sekä muut internetsivut. Myös kaverit ja pelin viralliset oppaat ja sivut olivat suosittuja läh-

teitä. (Kuvio 7.) Käytännössä jokaisella MMORPG-pelillä on oma wiki, suuremmissa peleillä saattaa olla useitakin, sekä wikeihin verrattavia tietosivustoja. Wikit ovat verkkosivustoja, jonka sisältöä käyttäjät voivat itse muokata. MMORPG-wikit toimivat pelaajien kollektiivisina tietopankkeina, joiden päivityksestä vastaavat pelaajat itse. MMORPG-pelien keskustelufoorumit puolestaan saattavat olla joko pelinkehittäjien tai yksityishenkilöiden ylläpitämiä keskustelupalstoja. Keskustelufoorumit ovat verkkosivustoja, jotka mahdollistavat käyttäjien keskustelun eri aiheista niin, että viestit tallentuvat pysyvästi nähtäville, jolloin vanhoja keskusteluja voi selata jälkikäteen.

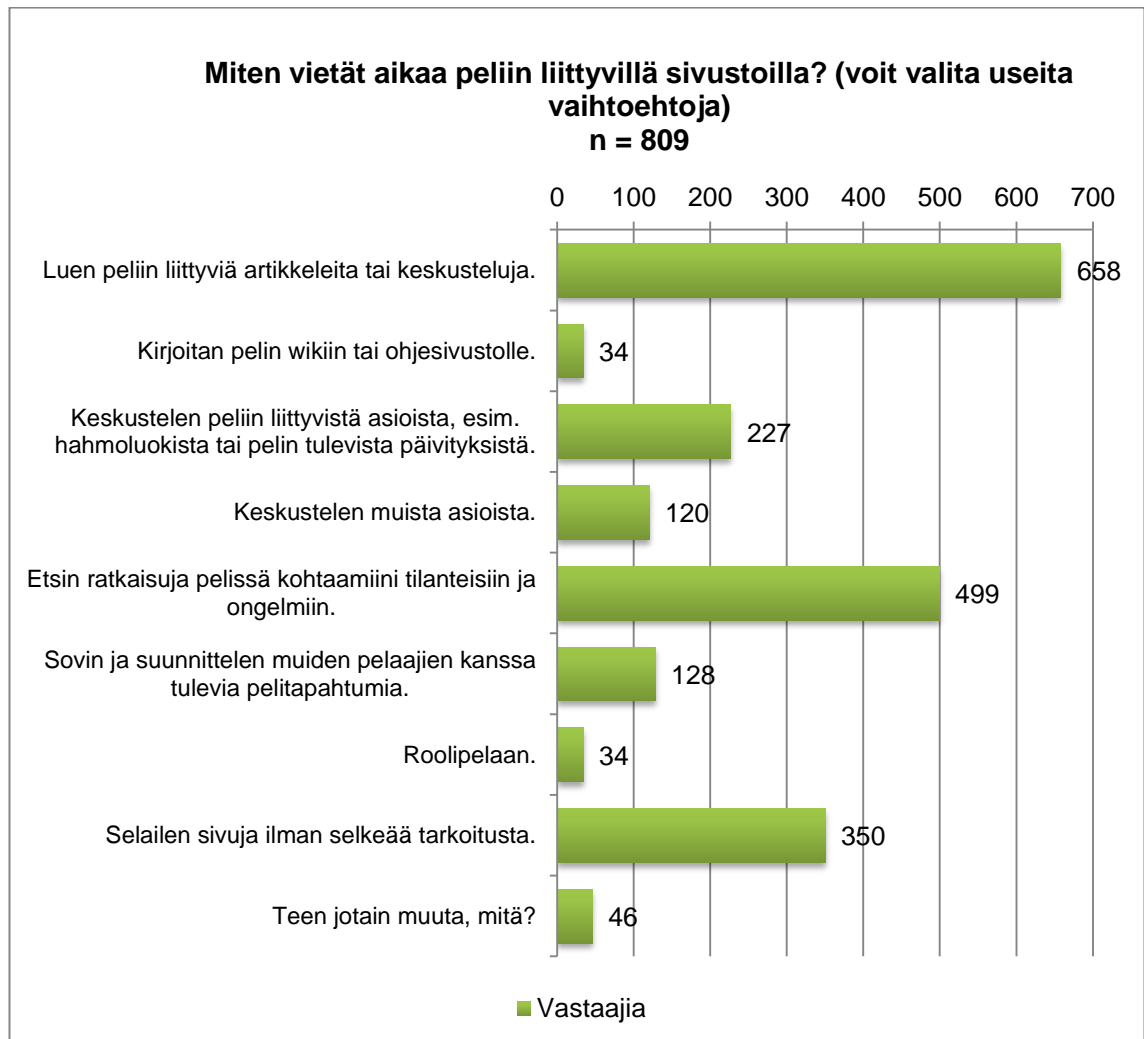


Kuvio 7. Vastaajien käyttämät tiedonlähteet.

431 vastaajaa nimesi tärkeimmän lähteen, joka suurimmalla osalla oli internet-sivusto. Kaverit, joko pelin sisällä tai reaali maailmassa nimesi tärkeimmäksi tiedonlähteeksi 44 vastaajaa. Tärkeimpiä internetlähteitä olivat MMORPG-pelien omat wikit ja fanisivustot sekä Google-hakukone, jonka nimesi 77 vastaajaa.

5.3 Sattumanvarainen tiedonhankinta

Neljä viidesosaa vastaajista vietti aikaa peliin liittyvillä internetsivustoilla, esimerkiksi pelin wikissä tai keskustelufoorumeilla. Suosituimmat ajanviettotavat olivat peliin liittyvien artikkeleiden lukeminen, pelitilanteiden ja -ongelmien ratkaisujen etsintä sekä sivujen selailu ilman selkeää tarkoitusta (Kuvio 8).



Kuvio 8. Vastaajien ajankäyttötavat pelisivustoilla.

Sattumalta pelin kannalta hyödyllistä tietoa oli löytänyt 61,7 prosenttia vastaajista. Kysyttäessä, millaista tietoa pelaajat olivat löytäneet sattumalta, vastauksissa korostui niin sanotun nippelitiedon osuus. Myös erilaista pelaamista ja tiedonhankintaa helpottavaa tietoa moni vastaaja oli löytänyt sattumalta. Esimerkiksi pelissä toimivia näppäinkomentoja, käyttöliittymän lisäosia sekä uusia peliä käsitteleviä internetsivustoja moni oli löytänyt sattumalta. Osa vastaajista oli löytänyt sattumalta tietoa, joka ei sillä hetkellä ollut käyttökelpoista, mutta joka myöhemmin on vaikuttanut heidän toimintaansa pelissä.

Esimerkki Age of Conanista. Selatessani Age of Conanin virallista forumia, olen törmännyt mm. erilaisiin emote kommentoihin, pelin sisäisen macrolistan avaamiseen, jonka pystyi vain chat komennolla avaamaan. Esimerkki Star Wars The Old Republicista. Löysin virallisella forumilla sattumalta ohjeet, kuinka purppuran värisen valomiekan saa rakennettua, jota rupesin aktiivisesti hankkimaan.

Yleisiä pieniä käytännön vinkkejä, esimerkiksi käyttöliittymän näppäinoikoteitä.

Esimerkiksi olen saanut innoituksen aloittaa uuden hahmon luettuani eri hahmoluokasta keskustelu foorumeilla.

5.4 Tiedonkäyttö

Vastaajien tiedonkäyttö oli monipuolista. Suurinta tiedonkäyttöä oli yksittäisen ongelman ratkaisussa tai valintatilanteessa. Tiedonkäyttö myös auttoi vastaajia tulemaan paremmiksi pelaajiksi sekä syvensi heidän tietämystään pelimaailmasta. Yli puolet vastaajista oli myös käyttänyt tietoa neuvoessaan muita pelaajia. (Kuvio 6.)



Kuvio 9. Vastaajien tiedonkäyttö.

Kun vastaajat kuvailivat tiedonkäyttöä omin sanoin, vastauksissa korostui tiedon konkreettinen hyödyntäminen osana pelaamista. Vastaajat pyrkivät toimimaan löydetyn tiedon suosittelmalla tavalla esimerkiksi hahmoa kehittäessään. Tiedonkäyttö seurasi suoraviivaisesti tiedonhankintaa niissä tilanteissa, joissa tiedontarve oli selkeästi praktinen eli ongelmalähtöinen, esimerkiksi tilanteessa, jossa pelaaja ei pystynyt etenemään tehtävässä ilman tiedonhankintaa.

Erästä pelin tehtävää ei voinut aloittaa, koska tehtävän antajaa ei löytynyt bugin takia. Netistä löytämän keskustelun perusteella bugi esiintyi vain serverillä, jossa pelasin. Vaihdoin serveriä, jolloin tarvittava tehtävän antaja löytyi ja pystyin suorittamaan tehtävän loppuun

Omaan classiini/specciini liittyviä tietoja olen käyttänyt suoraan hyväkseni, esim. gearin ja talenttien valinnassa, Jos questissa on jotain ongelmia, yleensä olen löytänyt avun sivustoilta.

Lisäksi mieleen on jäänyt tapaus jossa kesken erään löytämäni exploration complexin (mietin kyllä miten tuonkin kertoisi suomeksi järkevästi..) paikalle pöhlättää toinen pelaaja yrittäen saada minut joko vahingossa tai tahallani taistelemaan kanssaan. Tietojeni avulla käsitin kuitenkin että ko. pelaajan alus ja todennäköisesti hahmon taso oli sen verran kovempi kuin omani, että tappelusta olisi tullut hyvin yksipuolinen. Sen lisäksi tiesin vielä sen verran pelimekaniikasta ja kyseisestä tehtävästä, että onnistuin viemään tehtävän päävastuksen ja roinat vastapelurini nenän edestä. Victory!)

Orietoivan tiedonhankinnan seurauksena hankittu tieto teki pelaamisesta sujuvampaa ja elämyksellisempää. Vastaajat myös käsittelivät ja tulkitsivat uutta tietoa ja vertasivat sitä aikaisempaan tietämykseensä. Uusi tieto muokkasi ja laajensi vastaajien tietämystä pelistä. Vastaajat sovelsivat informaatiota jakamalla sitä muille pelaajille.

Olen kehittänyt omaa pelaamistani ja hahmoani mahdollisimman tehokkaaksi esimerkiksi raiditilanteita ajatellen. Olen lukenut tätä tarkoitusta silmällä pitäen esimerkiksi keskustelupalstoja ja spekuloinut tiedoista killassa samaa hahmoluokkaa pelaavien kanssa, pyrkien optimaaliseen tehokkuuteen oman kiltamme toiminnassa. Tarkoituksena on ollut auttaa koko killan toimintaa raideilla.

Hankitun tiedon avulla olen syventänyt ymmärtämystäni pelistä ja näin saanut siitä enemmän irti.

Neuvonut kavereita, kiltalaisia ja satunnaisia vastaantulijoita hahmoon muuhun pelimaailmaan liittyvissä asioissa, toimien mm. killan hahmoluokan vastaavana johtajana, jolloin yhden hahmoluokan läpikotainen tietämys on tullut tarpeen.

5.5 Tiedon luotettavuuden arviointi

Enemmistö (58,1 prosenttia) vastaajista arvioi peliin liittyvät tiedon luotettavuutta. Kun vastaajia pyydettiin omin sanoin kertomaan, miten he arvioivat tiedon luotettavuutta, vastauksissa korostui pelaajayhteisön vertaisarviointi. Monilla keskustelufoorumeilla ja wikeissä viestejä ja artikkeleita pystyvät muut pelaajat arvioimaan ja arvottamaan ja tätä toimintoa pidettiin hyödyllisenä lähteen luotettavuuden arvioinnissa.

Sivuston/yhteisön antamat "plus-äännet" kommenteille/vinkeille, jos ääniä suuri määrä -> tieto on todennäköisemmin paikkansa pitävää

WoWHeadissa voi kommenttiosiossa antaa plus ja miinus pisteitä kommenteille niiden sisällön arvoisesti ja kommentit voi järjestää pisteiden mukaan, joten luotettavat kommentit ovat yleensä hyvin korkealla kun taas väärä tieto hautautuu pohjalle.

Käyttäjäfoorumeilla / wikisivuilla kirjoittajan saama palaute ja se, miten muut ovat kommentoineet muiden viestejä ja kirjoituksia

Pelin viralliset sivut, foorumit ja wikit koettiin luotettavimpina lähteinä. Lähdekritiikkiä ja tiedon tarkistamista useammasta lähteestä painotettiin monessa vastauksessa. Tiedon ajantasaisuuteen ja internetsivustojen päivitykseen kiinnitettiin huomiota, samoin tekstin tyyliin ja objektiivisuuteen. Tietoa pidettiin luotettavana, jos se oli testattua ja täsmällistä.

Yleinen lähdekritiikki. Mikäli sivustot joista haen tietoa ovat liian vahvasti sidoksissa maksullisiin palveluihin, siirryn toisaalle.

Pidän käyttämäni tietolähteitä hyvin luotettavina, mutta huomioin aina erityisesti tiedon iän. Pelejä päivitetään ja asiat muuttuvat, eivätkä vanhemmat artikkelit/komentit/mitävaan pidä enää paikkaansa.

Saatan varmistaa asiaa monilta eri sivustoilta jos epäilyttää

Tuttu sivusto, kavereiden suosittama, paljon artikkeleita sivulla, laajat tiedot.

kun asia on selitetty seikkaperäisesti, yleensä huomaa tiedon olevan oikein.

Tiedon kirjoittajaan kiinnitettiin huomiota; pelin kehittäjiltä tulevaan tietoon luonnollisesti luotettiin, mutta myös tavallisten pelaajien kirjoittamia tekstejä arvioitiin pelaajan tunnettavuuden ja aikaisempien julkaisujen perusteella. Myös tiedon kirjoittajan käyttämä kieli otettiin huomioon arvioitaessa tiedon luotettavuutta.

Yleensä kaikki selkeästi kehittäjän ylläpitämän sivustossa julkisesti esitetyt tiedot (poislukien käyttäjien kommentit ja foorumien keskustelut) tuntuvat luotettavalta, koska ne ovat suoraan sidoksissa ko. julkaisijan/kehittäjän imagoon ja oletettavasti käyvät läpi tarkistusprosessin ennen julkaisua.

Jos itse kehittäjä ilmoittaa jotakin nii voisi sanoa, että se tieto on luotettavaa. Jos joku chatissa kertoo sitä ja tätä nii siihen pittää suhtautua varauksella.

Kirjoittajan ammattitaito tulee useasti ilmi jo käytetystä kielestä ja kuinka ammattimaisesti kirjoittaja kirjoittaa.

Kuka on kirjoittanut (ajan myötä luotettavat lähteet oppii tuntemaan nimimerkkien mukaan); tarkat testausmenetelmät, numerot ja matematiikka (virheet on helppo löytää ja testit on helppo toistaa).

Myös omaa kokemusta pelissä pidettiin tärkeänä arvioitaessa tiedon luotettavuutta. Löydettyä tietoa verrattiin omiin kokemuksiin ja tarkasteltiin ”maalaisjärjellä”. Osassa vastauksissa myös mainittiin oma testaus; löytynyttä tietoa testattiin suoraan pelitilanteessa sen validiteetin arvioimiseksi.

Minulla on jo niihin peleihin kokemusta ja vertaan lukemaani tietoa siihen.

Lähdekriittisyys, omat kokemukset ja maalaisjärki

Jos epäilen jonkun tiedon aitoutta voin itse testata kyseisen asian pelissä

Vastausten perusteella MMORPG-pelaajat suhtautuvat tiedonhankintaan hyvin lähdekriittisesti. Internetissä esiintyvään tietoon monet vastaajat suhtautuivat jo lähtökohtaisesti skeptisesti. Useissa vastauksissa mainittiin, että varsinkin keskustelufoorumeilla väärän tiedon levitys ja niin sanottu trollaus oli joskus ongelmana. Vastauksissa nousi myös erityisesti esiin peleistä EVE Online, jossa pelin luonteeseen liittyy tahallisen väärän tiedon levitystä sekä muiden pelaajien huijaamista ja vakoilua.

Periaatteesta en luota mihinkään tietoon internetistä sokeasti.

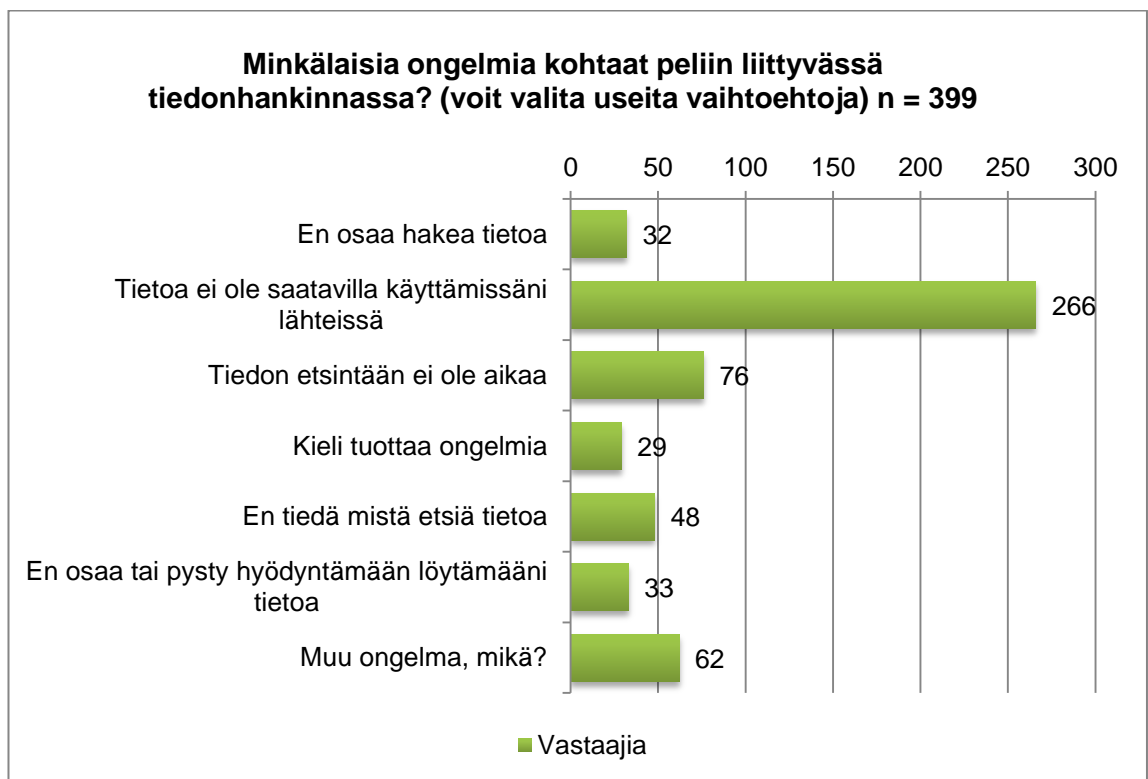
Haen yleensä tietoa muiden kokemuksista, joten näkymekset ovat subjektiivisia ja täten asiayhteydestä riippuen luotettavuus voi olla heikkoa (esim forum-trollit, jolleen jäänyt paha maku jostain taistelusta jne).

Netinkäytön perusasioitahan on se, että foorumeilla olevaan tietoon pitää suhtautua hyvin skeptisesti, EVE Onlineen tämä pätee erityisesti, sillä pelin koko talousjärjestelmä, varusteiden ja alusten tuotanto ym. on täysin pelaajien käsissä, ja kaikenlaiset huijaukset ovat yleisiä. Nyrkkisääntönä se että jos jotain voidaan hyväksikäyttää, niin myös tehdään. Paljon spekuloidaan aina sillä miten tulevat päivitykset/pelimaailman tapahtumat sun muut vaikuttavat hahmojen ja alusten tasapainoon. Kaikessa tässä perusjärki ja vuosien nettikokemuksen tuoma lähdekritiikki riittää pitkälle.

5.6 Tiedonhaun ongelmat

Vähemmistö vastaajista oli kokenut ongelmia tiedonhankinnassa. Kysymykseen "Koetko, että peliin liittyvän tiedon hankinnassa on joskus ongelmia tai tietoa on

vaikea löytää?" vastasi kieltävästi 65,8 prosenttia vastaajista. Ne vastaajat, joilla oli ollut ongelmia tiedonhankinnassa, nimesivät tärkeimmäksi ongelmaksi sen, ettei tietoa ollut saatavilla käytetyissä lähteissä. Tiedon saatavuus oli ongelma kahdelle kolmasosalle niistä vastaajista, joilla oli ollut ongelmia tiedonhankinnassa. Noin viidennekselle ajanpuute oli ongelma tiedonhankinnassa. Muut valmiit vastausvaihtoehdot eivät saaneet juurikaan kannatusta, esimerkiksi osaamattomuus oli ongelma vain 32 vastaajalle ja kieliongelmat olivat vain 29 vastaajan riesana. Muissa ongelmissa korostuivat tiedon pirstaloitumiseen ja informaatioähkyyn liittyvät ongelmat. (Kuvio 10.)



Kuvio 10. Tiedonhaun ongelmat.

Vastaajia pyydettiin myös kuvailemaan omin sanoin tiedonhankintaan liittyviä ongelmia. Vastauksissa korostui relevantin tiedon löytämisen vaikeus informaatiotulvasta. Wikit ja keskustelufoorumit sisältävät paljon tietoa, mutta spesifisiin ongelmiin tai tilanteisiin tarvittava tieto täytyy kaivaa isosta tekstimassasta. Sivustojen hakutyökaluja pidettiin huonoina, tieto ei ollut loogisesti jäsenneltyä ja pelaajien käyttämä termistö ei aina ole yhdenmukaista. Tiedon haku sivustoilta oli monen mielestä työlästä ja aikaa vievää.

Tietoa on joskus tarjolla liikaa, varsinkin jäsenitelemätöntä ja sekavaa tietoa on saatavilla runsaasti. Oikean ja tarpeellisen tiedon löytämiseen sen seasta kuluu joskus paljon aikaa.

Toisinaan foorumeilla on liikaa tietoa (alisivuja ko. ongelmaan liittyen) ja oikean tiedon etsiminen on melko työlästä ja aikaavievää.

Tietoa voi olla liikaa ja se on liian huonosti jäsenelty, eli asian löytyminen turhan tiedon keskeltä voi muodostua ongelmaksi

Pelin foorumi ei ole aina kaikkia tarpeita ajatellen jäsenelty. Jonkin tiedon löytäminen on siis ajoittain työlästä, mutta lopulta yleensä mahdollista. Yhteisö on myös aulis vastaamaan foorumilla lähes kysymykseen kuin kysymykseen ja foorumin moderointi toimii ansiokkaasti, jotta vastaukset ja keskustelu pysyvät asiallisena.

Tiedon vanheneminen ja epäluotettavuus koettiin ongelmalliseksi. MMORPG-pelien päivitykset toivat omat vaikeutensa tiedonhaun onnistumiseen; päivityksessä tullut uusi tieto ei välttämättä löydy tiedonlähteistä heti, ja päivitysten ansiosta vanhempi tieto saattaa muuttua virheelliseksi.

Tieto on hajallaan, eikä koherentisti koottua. Päivitykset vanhentavat monia tietoja nopeasti, mikä pahentaa tilannetta. Tieto, jonka saata löytää on vanhettunutta ja aikaa sitten, eikä pidä paikkaansa.

Joskus on hankala löytää spesifiä tietoa asioista. Suurimmat hyödyt olen saanut pelaajien kirjoittamista ohjeista, mutta ohjeet eivät välttämättä aina kata kaikkea sitä mitä haen.

Välillä tiedot voivat olla vanhentuneita, eikä niitä ole päivitetty ajantasalle. Tai uudesta asiasta, esim. raidista, ei ole saatavilla täydellisiä tai käyttökelpoisia taktiikoita.

Tiedonhaun ongelmat korostuivat uusien ja pienten pelaajamäärien MMORPG-pelien kohdalla, näissä tiedontuottajia on vähän ja väärän tiedon karsiminen ei ole yhtä aktiivista kuin vanhempien, suuren pelaajakunnan pelien kohdalla.

SW:ToR ei ole niin vakiintunut pelinä vielä, että tieto olisi keskittynyt muutamaan hyvään sivustoon vaan tieto on hyvin hajanaisesti ympäri sivustoja. Usein sivustot on huonosti suunniteltuja joten tietyn tiedon löytäminen niiltä on liian vaikeaa. Google auttaa, mutta ei ole kuitenkaan aina ratkaisua ongelmaan.

Pelaamani Age of Conan on sen verran marginaalipeli, että pelille ei ole mitään hyviä pyhitettyjä sivustoja virallisten foorumien lisäksi. Foorumeilta haluamaani tietoa taas on hankala löytää koska tiedonmuruset on yleensä ripoteltuina sinne sun tänne. Yellow Gremlin oli yksi hyvä paikka tiedonetsintään mutta sivusto lopetti toimintansa.

Joillakin vastaajilla ajanpuute oli suurin tiedonhaun ongelma, näissäkin vastauksissa korostui kuitenkin myös runsaudenpula ja sitä kautta tiedonetsinnän työläisyys ja hitaus. Jotkin vastaajat kommentoivat, ettei ongelmia ollut, kun Google löytää aina vastaukset. Tiedon löytymättömyyttä ei myöskään koettu ylittämättömänä ongelmana; jos tietoa ei ulkoisista lähteistä löytynyt, monet vastaajat päätyivät vain kokeilemaan asioita pelissä ilman informaation tukea.

Aina en vain jaksa edes etsiä, sillä se vie jonkun verran aikaa.

Vuorokaudessa on vain rajallinen määrä tunteja.....

Mitä ongelmia? Google löytää aina.

Joskus, mutta kuitenkin hyvin harvoin on tilanteita joissa etsii tiettyä tietoa, mutta missään vain ei lue mitään siitä. Näissä tapauksissa asia selviää kavereilta tai kokeilemalla itse.

5.7 Pelimedia

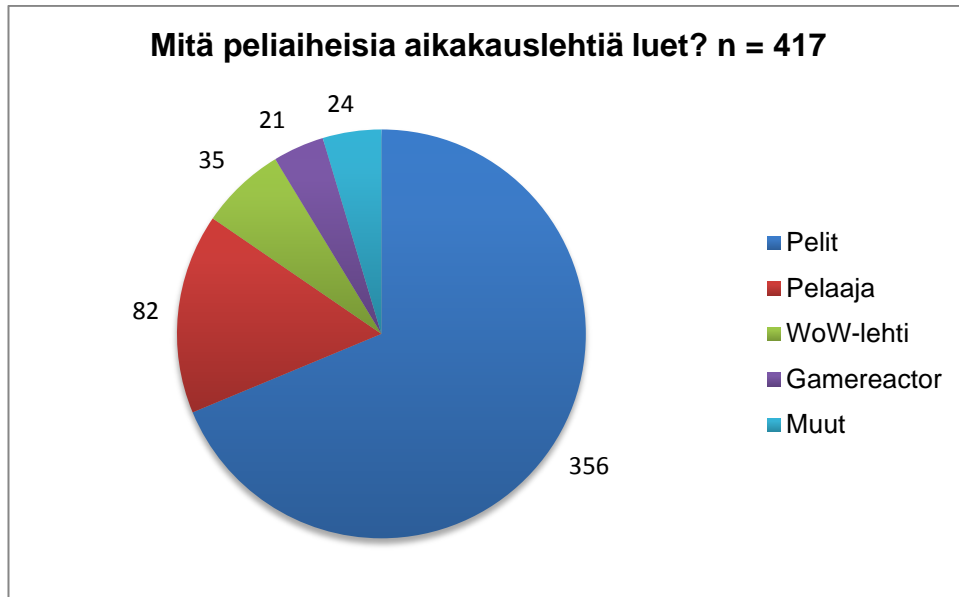
Peliihkeitä aikakauslehtiä luki lähes puolet vastaajista, mutta vain 23 prosenttia oli löytänyt aikakauslehdistä MMORPG-harrastuksen kannalta hyödyllistä tietoa. Vastaajien mukaan aikakauslehdistä löytyvä tieto oli vanhentunutta eikä tarpeeksi yksityiskohtaista heidän tiedontarpeisiinsa. Toisaalta aikakauslehdet nähtiin toimivina orientoivan tiedon lähteinä esimerkiksi uutta pelattavaa etsittäessä.

Lehdissä parhaillaan pelattavaan peliin liittyvä tieto on vanhentunutta, puutteellista ja virheellistä. Lehdistä löytää kuitenkin hyvin uusia pelejä pelattavaksi.

Pelit-lehdessä oli artikkeli Lotrosta ja se vaikutti niin mielenkiintoiselta että ostin pelin enkä ole päätöstä katunut

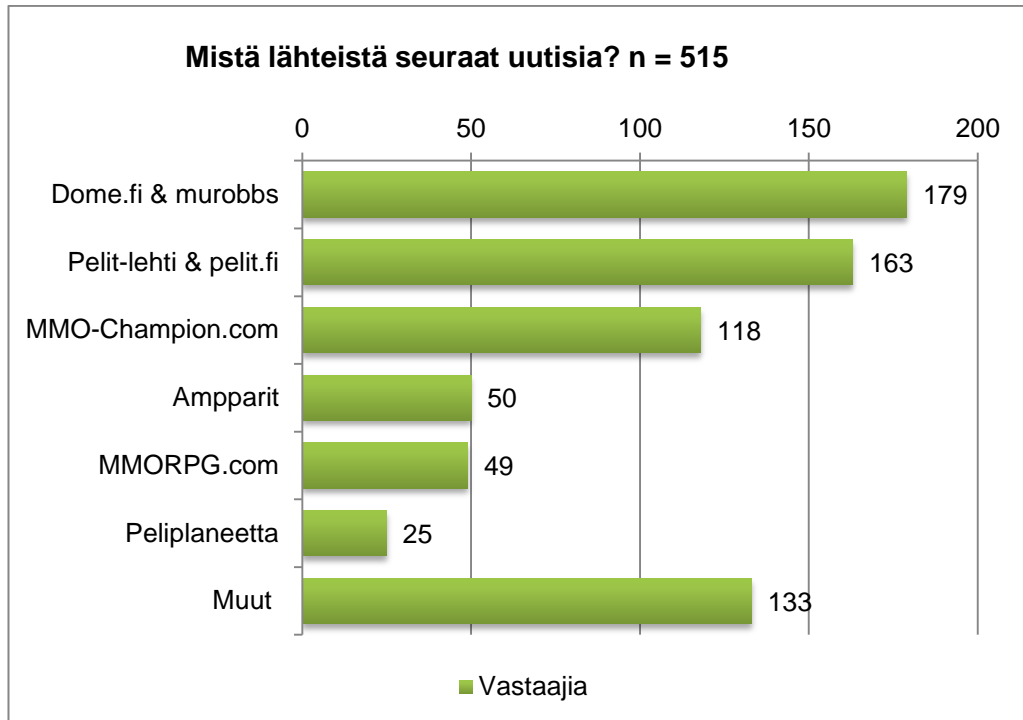
Eipä sitä nykyään taida enään olla kuin pelien esittelyitä ja arvosteluja lehdissä. Muuta tietoa ja läpipeluuohjeita oli ennen internetiä rutkasti ja ne olikin aikanaan loistavia tiedonlähteitä. Nykyisin kaiken löytää netistä, joten lehdillä ei oikein ole virkaa enää.

Suosituin peli aiheinen aikakauslehti oli Pelit, jota luki 356 vastaajaa. Pelaajaa luki 82 vastaajaa, ja pelkästään World of Warcraft peliin keskittyvää WoW-lehteä 35 vastaajaa (Kuvio 11).



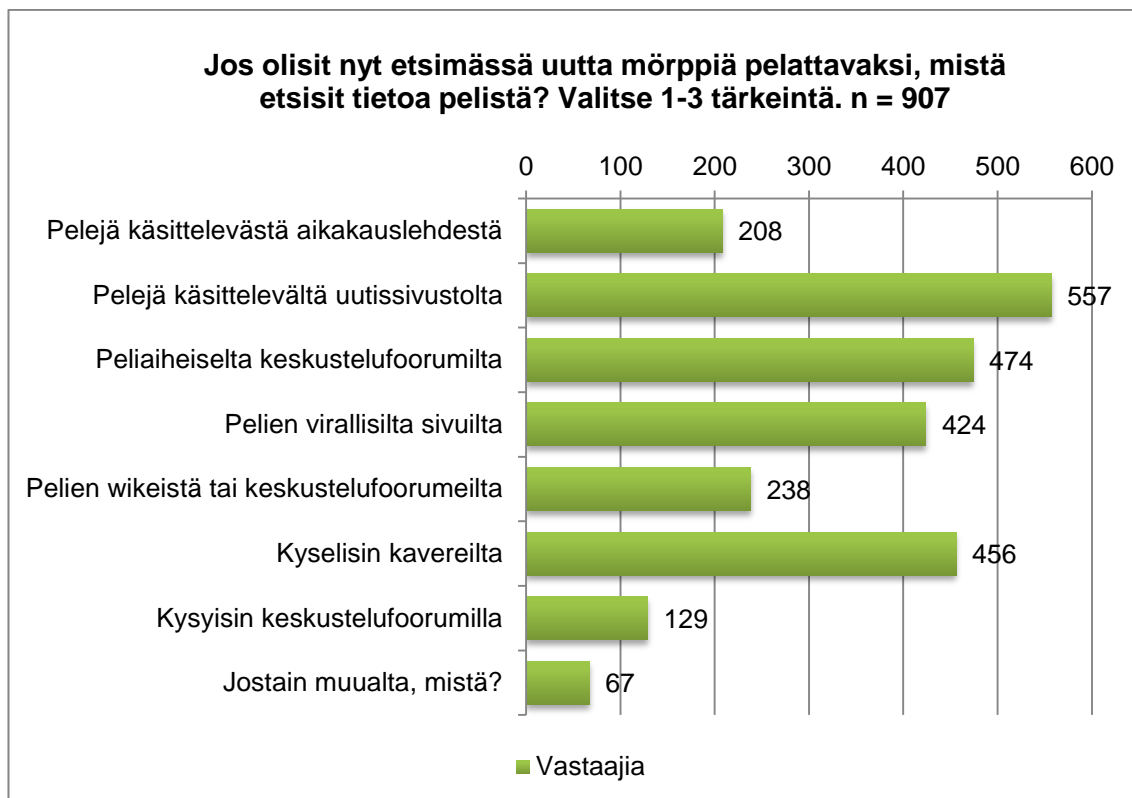
Kuvio 11. Pelilehtien suosio vastaajien keskuudessa.

MMORPG-utisointia kertoi seuraavansa 814 vastaajaa eli lähes 90 prosenttia vastaajista. Kysyttäessä, miltä sivuilta uutisia seurattiin, kärkeen nousi kaksi suomalaista pelisivustoa keskustelufoorumeineen, Dome.fi sekä Pelit.fi, ennen pelkästään MMORPG-peleihin keskittyviä englanninkielisiä mmo-championia ja mmorpg.comia. Dome.fi on Otavamedian Plaza-sivustoon kuuluva elokuviin, peleihin ja tv-viihteeseen keskittyvä uutissivusto, murobbs taas on saman Plaza-sivuston tietotekniikka-aiheinen keskustelufoorumi. Pelit.fi sisältää puolestaan Pelit-lehden digiversiot, uutisia, toimituksen blogeja sekä keskustelufoorumin lehden tilaajille. Jonkin verran uutisia seurattiin myös Ampparit-palvelun kautta. Ampparit on suomenkielinen ilmainen uutisportaali, joka mahdollistaa uutisten seuraamisen useista kotimaisista lähteistä. (Kuvio 12.)



Kuvio 12. Vastaajien käyttämät uutislähteet.

Kysyttäessä mistä vastaajat etsisivät tietoa, jos olivat etsimässä uutta MMORPG-peliä pelattavakseen, suosituin lähde (557 vastaajaa) oli pelejä käsittelevät uutissivustot. Myös peliaiheiset keskustelufoorumit, kavereilta kysyminen ja pelien viralliset sivut saivat kannatusta yli 400 vastaajalta. (Kuvio 13)



Kuvio 13. Uutta peliä etsittäessä käytettävät lähteet.

5.8 Vähän pelaavat ja paljon pelaavat

Vastaajista poimittiin karkeasti kaksi ryhmää lähempään tarkasteluun sen perusteella, miten paljon vastaajat viettivät aikaa MMORPG-peleissä viikoittain. Vähän pelaavien ryhmään kuuluivat ne vastaajat, jotka pelaavat viikossa korkeintaan 7 tuntia. Paljon pelaavien ryhmä sisälsi ne vastaajat, jotka pelaavat viikossa enemmän kuin 35 tuntia. Vähän pelaavien ryhmässä oli 200 vastaajaa, paljon pelaavien ryhmässä 91. Vertailu on lähinnä suuntaa-antava.

Vertailtaessa ryhmien tiedontarpeita esille nousi kaksi selkeää eroavaisuutta. Paljon pelaavista yli kaksi kolmasosaa koki tiedontarpeita suuremman mitta-kaavan tehtäväsarjan tai raidin suorittamisessa, mutta vähän pelaavista vain noin kolmannes. Syy tähän on selvä; vähän pelaavat eivät yksinkertaisesti ehdi osallistua aikaa vieviin tapahtumiin ja tehtäviin. Toinen eroavuus näkyi sosiaa-

listen tilanteiden kohdalla, vähän pelaavilla ne aiheuttivat noin kaksi kertaa niin usein tiedontarpeen kuin paljon pelaavilla.

Tiedonlähteiden käytössä ryhmien välillä ei esiintynyt kovinkaan suuria eroja. Paljon pelaavat käyttivät lähteinä enemmän pelin virallisia sivuja ja muita peliin keskittyviä tietosivustoja, kun taas vähän pelaavat käyttivät lähteinä enemmän keskustelufoorumeita ja wikejä. Paljon pelaavat myös kääntyivät useammin kaverin puoleen tiedontarpeessa.

Paljon pelaavat viettivät useammin aikaa peliin liittyvillä internetsivustoilla ja heidän ajankäyttötapansa myös poikkesivat vähän pelaavien ryhmän tavoista. Paljon pelaavat viettivät selvästi enemmän aikaa keskustellen peliin liittyvistä asioista ja suunnitellen tulevia pelitapahtumia muiden pelaajien kanssa.

Tiedonhankinnan ongelmassa ja tiedon luotettavuuden arvioinnissa ei ryhmien välillä ollut merkittävää eroa. Tiedonkäyttö oli paljon pelaavien ryhmässä kautta linjan suurempaa ja monipuolisempaa.

Hieman yllättäen vähän pelaavista yli puolet luki peliaiheisia aikakauslehtiä, mutta paljon pelaavista vain noin kolmannes. MMORPG-uutisointia seurattiin molemmissa ryhmissä lähes yhtä paljon, mutta paljon pelaavien uutisten seuranta oli aktiivisempaa.

6 JOHTOPÄÄTÖKSET

Yleensä sanotaan että tieto lisää tuskaa, mutta mörpeissa se tuntuu olevan päinvastoin. Mitä enemmän tietoa omaat esimerkiksi omasta ja muiden rooleista taisteluilissa, sen paremmin pystyt tekemään nopeita ja toimivia ratkaisuja uusien tilanteiden edessä. Sama pätee kaupankäyntiin. Hankkimalla tietoa esineistä ja opiskelemalla eri crafteja, oppii nopeasti tuntemaan kysynnän ja tarjonnan lait.

Kehittäjätiimin blogeja ja uutisia seuratessa oppii lukemaan peliä pelinkehittäjien silmin. Kun heidän visioistaan ja näkemyksistään pääsee jyvälle, saa sillä tietynlaisen etulyöntiaseman, mitä tulee tavaroiden hamstraamiseen, sekä omien isojen päätöksien tekemiseen (minkä craftin masteroi, tai miten priorisoi endgame-pelaamisensa).

Lisätiedon hankkiminen tehostaa omaa toimintaa merkittävästi onlineissa. Sillä voi välttää monet sudenkuopat ja timesinkit. Se on pysyvä osa omaa pelityyliäni.

6.1 Vastaajien tiedonhankinta

MMORPG-peliharrastus luo pelaajille monenlaisia tiedontarpeita. Tietoa tarvitaan niin hahmonkehityksessä, tehtävien suorittamisessa kuin sosiaalisessa kanssakäymisessä ja käyttöliittymänkin kanssa. Tilanteet herättävät sekä orientoivan että praktisen tiedon tarpeita. Kyselyn valmiiden vastausvaihtoehtojen jako orientoiviin ja praktisen tiedon tarpeisiin ei ollut täysin onnistunut, sillä avoimista vastauksista kävi ilmi, että esimerkkitalanteissa vastaajat kokivat sekä orientoivan että praktisen tiedon tarpeita samoissa tilanteissa. Esimerkiksi hahmonkehityksessä vastaan voi tulla praktinen tiedontarve hahmon voimia valittaessa, toisaalta monille vastaajille oli tärkeää myös selvittää orientoivasti hahmonkehitykseen liittyviä asioita.

Selkeimmin praktisen tiedon tarpeita herätti tehtävien suorittaminen. Tehtävän anto saattoi olla epämääräinen tai jokin yksityiskohta oli epäselvä, jolloin pelaajat tarkistivat ulkopuolisesta lähteestä tehtävän kulun. Orientoivan tiedon tarpeet liittyivät haluun tietää enemmän pelimaailmasta ja sen taustatarinasta. Orientoivina tiedon tarpeina voi pitää myös tilanteita, joissa pelaajat miettivät, mitä tehdä seuraavaksi pelissä, esimerkiksi miettiessään, mille alueelle suunnata seuraavaksi tai millaisen hahmon he loisivat seuraavaksi. Laajempien, monen pelaajan yhteistyötä vaativien tehtävien ja tehtäväsarjojen, kuten raidien

suorittaminen herätti monenlaisia tiedontarpeita. Ensinnäkin monimutkaisen tehtävän suoritus itsessään saattaa vaatia tiedonhankintaa onnistuakseen. Toiseksi vastauksista kävi selkeästi ilmi, että muut pelaajat ja erityisesti tapahtumia ohjaavat joukon johtajat saattavat vaatia, että toimintaan osallistuvat pelaajat ovat etukäteen selvittäneet tapahtumien kulun. Tällöin tiedontarve kumpuaa sosiaalisesta paineesta; pelaaja haluaa olla hyödyksi ryhmälle ja tehtävälle, eikä varsinkaan halua epäonnistua tai vaikuttaa tietämättömältä.

Vastaajien tiedonhankinta oli enimmäkseen systemaattista, mutta siinä voidaan nähdä myös sattumanvaraisia piirteitä. Vastaajat viettivät paljon aikaa peliin liittyvillä internetsivuilla, ja vaikka suurimmat syyt viihtyä sivuilla olivat peliin liittyvien artikkelien ja keskusteluiden lukeminen ja tiedonhaku, iso osa vastaajista myös käytti aikaa keskusteluun ja sivujen selailuun ilman selkeää tarkoitusta.

Tiedonlähteinä toimivat enimmäkseen internetsivut, mikä oli odotettavissakin, koska peleistä on saatavilla valtavasti informaatiota internetistä sekä pelaajien että pelinkehittäjien toimesta. Wikit ja keskustelufoorumit luovat luontevan alustan pelaajille tuottaa tietoa pelistä, kun taas pelinkehittäjät pystyvät jakamaan tuoretta tietoa virallisten internetsivujen sekä omien virallisten keskustelufoorumien kautta, ja saamaan myös palautetta pelaajilta samaa kanavaa käyttäen. Internetsivuja on Haasion ja Savolaisen (2004) mukaan vaikea jakaa tiedonlähteisiin ja -kanaviin. Yksittäistä internetsivua voidaan pitää tiedonlähteenä, mutta sivu sisältää usein myös linkkejä muille sivuille. Tässä tutkimuksessa vastausten perusteella yksinomaan tiedonhankintakanavana voidaan selkeästi pitää hakukoneita, mutta muut vastaajien käytössä olevat internetsivut voivat toimia sekä tiedonlähteinä että kanavina. Orientoivan tiedon lähteinä olivat peliin liittyvät internetsivut ja jonkin verran myös pelilehdet. Kaverilta kysyminen ja hakukoneen käyttö korostuivat praktisen tiedon hankinnassa.

Kaksi kolmasosaa vastaajista koki, ettei tiedonhankinnassa ollut ongelmia. Ne, joilla ongelmia oli, nimesivät suurimmaksi ongelmaksi sen, ettei tietoa ollut saatavilla. Myös tiedon paljous ja pirstaloituminen sekä tiedonhaun aikaa vievyys nousivat ongelmiksi avoimien vastausten analyysin kautta. Arkielämän tiedonhankintaan liittyvä vähimmän vaivan periaate näkyi muun muassa siinä, että

monessa vastauksessa mainittiin myös ongelmalliseksi se, ettei tietoa vain jaksettu hakea. Herää kysymys, ovatko MMORPG-pelaajien tiedonhakutaidot niin hyvät, ettei ongelmia juurikaan esiinny. Varmasti ainakin monella vuosien kokemus pelien parissa vaikuttaa positiivisesti tiedonhankinnan onnistumiseen ongelmitta. Lisäksi pelaajat ovat kielitaitoisia, sillä pelaaminen itsessään ja muiden pelaajien kanssa kommunikointi vaatii englannin kielen taitoa. Toisaalta vastaajajoukko koostuu niistä pelaajista, jotka viettävät aikaa peliaiheisilla sivustoilla, joten on mahdollista, että ne pelaajat, joilla on enemmän ongelmia tiedonhankinnassa, eivät ole huomanneet kyselyä. Pelaajien tiedonhaun esteitä voitaisiin ylittää varmasti ainakin peliaiheisten sivustojen hakutyökaluja ja jäsen-telyjä parantamalla, näin säästettäisiin pelaajien aikaa ja vaivaa.

Vastaajien tiedonkäyttö sisälsi kaikkia Jarkko Karin (2010) jäsentämiä tiedonkäytön muotoja. Pelaajien tiedonhankintaa seurasi informaation käsittely; pelaajat arvioivat tiedon luotettavuutta ja suhteuttivat löydettyä informaatiota aikaisempaan tietämukseensä. Pelaajat muuttivat tietämystään ja loivat uutta tietämystä löydetyn tiedon pohjalta esimerkiksi muokkaamalla hahmojaan ja pelityyliään löydetyn tiedon perusteella. Pelaajat myös jakoivat tietämystään muille pelaajille. Tietämystä sovellettiin jatkuvasti käytännön pelitilanteissa.

Vähän ja paljon pelaavien ryhmien vertailu

Vertailtaessa vähän pelaavien ja paljon pelaavien ryhmiä, selittyvät erot tiedonhankinnassa enimmäkseen juuri pelaamisen käytetyn ajan perusteella. Vähän pelaavilla ei ole yksinkertaisesti aikaa osallistua sitoutumista vaativiin pelitapahtumiin, joten heidän tiedontarpeensa ja tiedonkäyttönsä ovat tältä osin erilaisia. Lähteiden käytön erot selittyvät varmaan osittain myös ajankäytön eroilla. Toisaalta on hyvin mahdollista, että paljon pelaavat ovat löytäneet käyttöönsä paremmat ja luotettavammat lähteet, mikä osaltaan saattaa lisätä pelaamisen mielekkyyttä ja peliin käytettävää aikaa. Paljon pelaavat käyttivät enemmän henkilölähteitä sekä viettivät aikaa peliin keskittyvillä sivustoilla keskustellen ja suunnitellen tulevia pelitapahtumia. Vähän pelaavilla sosiaaliset suhteet aiheuttivat

useammin tiedontarpeita. Näistä seikoista voidaan päätellä, että paljon pelaavilla MMORPG-pelien yhteisöllisyyteen liittyvät asiat ovat tärkeämpiä ja paremmin hallinnassa kuin vähän pelaavilla. Peliaiheisten lehtien ja uutissivustojen seuranta saattaa ainakin osittain kertoa siitä, että vähän pelaavien ryhmä pelaa paljon myös muita digitaalisia pelejä, kun taas paljon pelaavat ovat keskittyneempiä pelkästään MMORPG-peleihin.

6.1.1 Lähdekritiikki

Pelaajat olivat varsin lähdekriittisiä. Yli puolet vastaajista arvioi peliin liittyvän tiedon luotettavuutta ja avoimissa vastauksissa selitetyt arviointikriteerit vastaavat hyvään lähdekritiikkiin liitettäviä kriteereitä. Tampereen yliopiston kirjasto (2012) listaa internetaineiston arviointikriteerejä seuraavasti:

- Aineiston auktoriteetti: Tekijä on tiedossa ja hän on asiantuntija. Informaatio on suodatettu eli vertaisarvioitu.
- Aineiston validiteetti: Informaatio näyttää olevan perusteellisesti tutkittua, objektiivista ja luotettavaa. Informaatio vastaa tarkoitusta. Informaation tarkoituksena on tiedottaa, opettaa tai selittää, ei mainostaa tai myydä
- Paikkansapitävyys: Yksityiskohdat ovat virheettömiä, tarkkoja ja täsmällisiä.
- Aineiston ja internetsivuston ajankohtaisuus ja pysyvyys: Informaatiota päivitetään tarpeen mukaan. Aineiston luontipäivät on ilmoitettu. Sivustoa ylläpidetään.

Lähdekriittiset pelaajat arvioivat tiedon luotettavuutta kaikin yllä olevin kriteerein. Aineiston auktoriteetti varmistettiin ja tiedon kirjoittajaan kiinnitettiin huomiota. Pelaajat pitivät pelin kehittäjiltä tulevaa informaatiota kaikkein luotettavimpana ja myös tavallisten pelaajien kirjoittamia tekstejä arvotettiin pelaajan tunnettuuden ja aikaisempien julkaisujen perusteella. Vertaisarviointi toimi useilla sivustoilla, sitä käytettiin ja vertaisarvioinnissa hyväksi havaittuun tietoon luotettiin. Pelaajat arvioivat aineiston validiteettia esimerkiksi kiinnittämällä huomiota tekstin tyyliin ja objektiivisuuteen. Tietoa pidettiin luotettavana ja paikkansapitä-

vänä, jos se oli testattua, yksityiskohtaista ja täsmällistä. Videoiden ja kuvien käyttö tiedonlähteissä lisäsi tiedon luotettavuutta vastaajien silmissä.

Pelin viralliset sivut, foorumit ja wikit koettiin luotettavimpina lähteinä. Vastaajat kiinnittivät huomiota myös sivustojen päivitykseen ja tiedon ikään. MMORPG-peleissä jatkuvat päivitykset aiheuttavat sen, että tieto saattaa vanhentua hyvin nopeasti, mutta pelaajat osasivat ottaa tämän huomioon tietoa hakiessaan. Käytettyjen sivustojen, erityisesti keskustelufoorumien, ylläpitoa ja moderointia pidettiin tärkeänä.

6.1.2 Pelimedian seuranta

Selvitettäessä vastaajien suhdetta pelimediaan, nousi mielenkiintoiseksi tulokseksi kotimaisten uutissivustojen ja pelilehtien suosio. Vastaajat seurasivat enimmäkseen suomenkielisiä uutissivustoja ja peliaiheisia aikakauslehtiä, vaikka eniten ja uusinta tietoa MMORPG-peleistä on saatavilla lähinnä englanninkielisillä sivustoilla. Tämä johtunee ainakin osittain siitä, että MMORPG-pelaajat ovat kiinnostuneita muunkinlaisista tietokone- ja konsolipeleistä, ja toisaalta äidinkielellä olevat uutiset on helppo silmäillä läpi.

MMORPG-pelien kannalta aikakauslehtiä ei pidetty erityisen hyvinä tiedonlähteinä, koska uusinta tietoa oli saatavilla internetistä nopeammin ja täsmällisemmin. Peliaiheisia lehtiä kuitenkin luettiin, ja niiden hyöty MMORPG-pelien kannalta nähtiin lähinnä orientoivan tiedon lähteenä. Pelilehtien arvostelut saattoivat toimia kiinnostuksen herättäjänä, tai artikkelit saattoivat syventää tietoa pelimaailmasta. Kyselyyn vastaajat lukivat lähes pelkästään suomenkielisiä pelilehtiä. Tämä on varmasti osittain saatavuuskysymys, mutta tulos antaa osviittaa myös suomalaisen pelijournalismin tasosta; pelaajat pitävät suomalaisten uutissivustojen ja pelilehtien uutisointia kattavana ja laadukkaana.

6.1.3 MMORPG-pelit vakavana harrastuksena

Tarkasteltaessa tutkimusta kokonaisuutena, on selvää, että MMORPG-pelit harrastuksena täyttävät vakavan harrastuksen kriteerit. Pelaajat käyttävät pelien parissa huomattavan osan vapaa-ajastaan ja harrastus on pitkäikäinen. Vakavan harrastuksen synnyttämät henkilökohtaiset positiiviset asiat, omien tavoitteiden saavuttaminen, kokemukset ja identiteetin rakentaminen, ovat läsnä pelaamisessa päivittäin hahmonkehityksen, tehtävien suorittamisen ja pelin sisäisen sosiaalisen kanssakäymisen myötä. MMORPG-peli luo lähinnä pelin sisäisiä yhteisöjä, jotka korostavat yhteenkuuluvuuden tunnetta. Pelaajat kokevat yhdessä yhteistyön kautta suoritettujen tarinakaarien ja raidien läpäisyn merkittävänä saavutuksena.

Kautta linjan tutkimuksen vastauksissa korostettiin MMORPG-pelien harrastuksena vaativan jatkuvaa tiedon etsintää, selailua ja evaluointia. Keskeistä oli myös tiedon käyttö ja uudelleenkäyttö sekä myös siitä keskustelu sosiaalisessa kontekstissa. Kyselyyn vastaajien kohdalla tiedon tuotto esimerkiksi wiki-sivuille oli vähäisempää, mutta tietoa jaettiin muille pelaajille jatkuvasti niin pelissä kuin sen ulkopuolellakin.

6.2 Tutkimuksen sisällöllinen edustavuus ja kattavuus

Kyselytutkimuksessa tulisi olla mukana vähintään sata vastaajaa, jotta tutkimus olisi tilastollisesti merkittävä, ja tässä tutkimuksessa tuo tavoite ylittyi selkeästi. Kysely avattiin yhteensä 1486 kertaa ja siihen vastattiin 921 kertaa. On huomioitavaa, että kyselyn on saattanut avata sama henkilö useaan kertaan, ja myös itse testasin kyselyn toimivuutta useita kertoja sen ollessa jo avoinna vastaajille. Kyselyn vastauksista hyvin pieni osa, alle prosentti, oli selkeästi pilailumielessä tehtyjä. Tämä selittyy varmasti ainakin osittain sillä, että kysely oli melko pitkä, ja jokainen osio sisälsi pakollisia kysymyksiä, joihin vastaaminen oli edellytys kyselyn jatkamiselle. Vastaavaa tutkimusta on tehty Suomessa varsin vähän, mutta verrattuna esimerkiksi Kamulan (2011) Pro Gradu -työn ”Digitaalisten pe-

lien kulttuuri” kyselyyn, vastauksia kertyi tässä tutkimuksessa yli kolminkertaisesti. Kyselyn teossa oli pyritty lähestymään MMORPG-pelaajia heidän ”omalla kielellään”, ja tämä saattoi vaikuttaa vastaajien määrää lisäävästi. Kyselyssä ei erikseen pyydetty vastaajien kommentteja kyselystä, mutta esimerkiksi dome.fi:ssä nimimerkki Lancer kommentoi ”Mukavaa! Varmaan ainut kysely ikinä, jonka olen ilomielin täyttänyt.” Vastaajien määrä nousi korkeaksi varmaan osittain myös siksi, että sekä dome.fi:ssä että pelit.fi:ssä sivuston ylläpitäjät nostivat kyselyn uutisaiheeksi.

Tässä tutkimuksessa miesten osuus painottui suuresti vastaajien sukupuolijakaumassa. Kyselyyn vastanneista 94,2 prosenttia oli miehiä, 4,7 prosenttia naisia ja 1,1 prosenttia vastaajista ei halunnut määritellä tai kertoa sukupuoltaan. Pelaajabarometrin 2011 mukaan aktiivisesti monen pelaajan verkkopelejä pelaavista noin 19 prosenttia on naisia (Karvinen & Mäyrä 2011). Kamulan (2011) kyselyyn vastanneista 79,1 prosenttia oli miehiä ja 20,2 prosenttia naisia. Yeen (2001) tutkimuksessa EverQuest-MMORPG-pelin pelaajista 84 prosenttia oli miehiä ja 16 prosenttia naisia.

Miesten osuus vastaajista oli siis tässä tutkimuksessa suurempi kuin miesten osuus MMORPG-pelaajista todellisuudessa on. Syitä tähän voi olla useita. Ilmeisesti miesten harrastuneisuus on vahvempaa kuin naisilla, ja miehet viettävät enemmän aikaa peliaiheisilla sivustoilla, joilta oli pääsy kyselyyn.

EverQuest-MMORPG:n pelaajista tehdyssä tutkimuksessa pelaajien keskiarvoikä oli 25,7 vuotta (Yee 2001). Kamulan (2011) kyselyyn vastanneista 13,3 prosenttia oli 20-vuotiaita tai tätä nuorempia, 21–30-vuotiaita oli 61,3 prosenttia ja yli 30-vuotiaita oli 25,4 prosenttia. Tässä tutkimuksessa vastaajien keskiarvoikä oli 26 vuotta ja vastaajien ikäjakauma oli hyvin samanlainen kuin Kamulan tutkimuksessa. Näin ollen voidaan päätellä, että kysely keräsi ikäjakaumaltaan edustavan otoksen suomalaisista MMORPG-pelaajista.

Yeen (2001) tutkimuksessa EverQuest-pelaajat pelasivat keskimäärin 22,4 tuntia viikossa. EverQuest-pelaajista 13 prosenttia pelasi alle 10 tuntia viikossa, 30 prosenttia pelasi 10-20 tuntia viikossa, 28 prosenttia pelasi 20-30 tuntia viikossa

ja 15 prosenttia pelasi 30-40 tuntia viikossa. Kamulan (2011) tutkimuksessa digitaalisia pelejä pelaavista 26,6 prosenttia pelasi vähemmän kuin 7 tuntia viikossa ja 14,1 prosenttia enemmän kuin 28 tuntia viikossa. Asteikot eivät ole täysin yhteneväisiä tämän tutkimuksen kanssa, mutta viikkotuntimäärät ovat hyvin samankaltaisia, joten tutkimukseen vastanneet edustavat ajankäytön perusteella kattavasti MMORPG-pelaajia.

Vertaamalla vastaajien taustatietoja muihin peli- ja MMORPG-tutkimuksiin voitiin analysoida tutkimuksen sisällöllistä edustavuutta ja kattavuutta. Näin pyrittiin selvittämään, keitä kyselyyn vastaajat ovat ja miten he edustavat tutkittavaa ilmiötä. Sukupuolijakaumaa lukuun ottamatta voidaan päätellä tämän tutkimuksen vastaajajoukon olevan edustava ja kattava otos suomalaisista MMORPG-pelaajista.

7 LOPUKSI

Suomalaiset MMORPG-pelaajat olivat ilmeisen innostuneita vastaamaan tämän tutkimuksen kyselyyn ja vastaajien suureen määrään ei täysin oltu varauduttu kyselyä suunniteltaessa. Kysely sisälsi runsaasti avokysymyksiä, joihin oli myös vastattu melko ahkerasti. Alun perin oli suunniteltu, että kyselytutkimusta olisi täydennetty teemahaastatteluilla, mutta tämä työvaihe päädyttiin korvaamaan tarkemmalla avointen vastausten analyysillä. Jos tämä ratkaisu olisi ollut alun perin tiedossa, sen olisi voinut ottaa huomioon jo kysymyksiä suunniteltaessa. Nyt osa kysymyksistä oli epärelevantteja tai ei vastannut tutkimusongelmaa niin hyvin kuin parhaimmillaan olisi voinut.

On selvää, että kun kysely oli esillä nimenomaan suomalaisilla pelisivustoilla, se ei tavoita niitä pelaajia, jotka viihtyvät ainoastaan ulkomaisilla sivustoilla tai eivät yleensä viettä aikaa internetin pelisivustoilla. Jotta MMORPG-pelaajista saataisiin mahdollisimman edustava otos, pitäisi kyselyyn hankkia vastaajia itse pelien sisällä. Asian käytännön toteutus olisi todennäköisesti haastavaa ja aikaa vievää. Ensinnäkin pitäisi päättää, mitä pelejä otettaisiin mukaan tutkimukseen, jonka jälkeen mukana olevat pelit tulisi ostaa, tai hankkia muilla keinoin, sekä ladata tutkijan tietokoneelle. Pelien tiedostot ovat hyvin suurikokoisia, koska ne sisältävät esimerkiksi runsaasti pelimaailman karttatietoja. Tutkijan tulisi perehtyä kyseessä oleviin peleihin ja niiden kommunikaatiokäytäntöihin ennen kyselyn tekoa. Oman ongelmansa tällaiseen vastaajien hankkimistapaan tuo se, että pääosin sekä pelaajat että pelikehittäjät suhtautuvat erittäin kielteisesti kaikenlaiseen mainostamiseen ja niin sanottuun spammaamiseen pelin sisäisissä keskustelujärjestelmissä.

Seuraava askel MMORPG-pelaajien tiedonhankinnan tutkimuksessa voisi olla toistaa tutkimus niin, että laajalle joukolle suunnattu kysely keskittyisi enemmän kvantitatiivisiin kysymyksiin ja kyselyyn vastaajista valittaisiin pienempi joukko teemahaastatteluun. Koska suuren vastaajajoukon tavoittaminen oli tämän tutkimuksen perusteella melko helppoa, olisi luontevaa tehdä jatkotutkimusta esimerkiksi jakamalla vastaajia enemmän ryhmiin ja vertailemalla näiden ryhmien

informaatiokäyttäytymistä. Tässä tutkimuksessa eniten pelaavat käyttivät MMORPG-peleihin aikaa yli 35 tuntia viikossa, eli kokopäivätyön verran. Näin paljon pelaavat luovat pelissä työuraan verrattavaan harrastusuran, ja olisikin mielenkiintoista tutkia heidän tiedonhankintaansa tarkemmin. Lisäksi voitaisiin tutkia, miten paljon pelaajat käyttävät aikaa tiedonhankintaan. Tutkimus olisi mahdollista toteuttaa esimerkiksi muutamaa pelaajaa havainnoimalla. Tiedonhankinnan ajankäyttöä ei tässä tutkimuksessa selvitetty, koska opinnäytteen tekijän omat kokemukset olivat vahvasti sen suuntaisia, että pelaajan itsensä on hyvin vaikea arvioida tiedonhankintaan käytettyä aikaa. Tiedonhankinta tapahtuu usein päällekkäin ja lomittain pelaamisen kanssa.

Tämän tutkimuksen tulokset voivat hyödyttää niin tiedonhankintatutkimusta kuin pelitutkimustakin. Lisäksi tuloksista saattaa olla hyötyä myös suomalaisen pelimedian edustajille sekä pelitietoa sisältävien verkkopalvelujen suunnittelijoille.

LÄHTEET

Blizzard Entertainment 2010. Press releases. Viitattu 10.10.2012 <http://us.blizzard.com/en-us/company/press/pressreleases.html?id=2847881>

Guinness World Records 2008. Guinness World Records Gamers Edition 2008: Kaikkien aikojen kattavin videopeliteos. Sanoma Magazines Finland.

Haasio, Ari & Savolainen, Reijo 2004. Tiedonhankintatutkimuksen perusteet. Helsinki: BTJ Kirjastopalvelu Oy.

Hartel, Jenna 2005. Serious Leisure. Teoksessa Fisher, Karen E.; Erdelez, Sandra & McKechnie, Lynne (toim.): Theories of information behaviour. Medford: Information Today.

Hartel, J. 2006. Information activities and resources in an episode of Gourmet cooking. Information research, 12 (1).

Kamula, Mikko 2011. Digitaalisten pelien kulttuuri. Pro gradu -tutkielma. Turun Yliopisto.

Kari, Jarkko 2010. Mitä on tiedonkäyttö? Teoksessa Serola, Sami (toim.): Ote informaatiosta. Johdatus informaatiotutkimukseen ja interaktiiviseen mediaan. Helsinki: BTJ Finland OY.

Karvinen, Juho & Mäyrä, Frans 2011. Pelaajabarometri 2011: Pelaamisen muutos. Tampereen yliopisto.

MMORPG.com 2012. Viitattu 10.10.2012 <http://www.mmorpg.com/>

Ronkainen, Suvi 2008. Otanta, Edustavuus ja kadon analyysi. Teoksessa Ronkainen, Suvi & Karjalainen, Anne (toim.): Sähköä kyselyyn! Web-kysely tutkimuksessa ja tiedonkeruussa. Rovaniemi: Lapin Yliopisto.

Ronkainen, Suvi; Mertala, Sirpa & Karjalainen, Anne 2008. Kvalitatiivisuus, Kvantitatiivisuus ja sähköinen kyselytutkimus. Teoksessa Ronkainen, Suvi & Karjalainen, Anne (toim.): Sähköä kyselyyn! Web-kysely tutkimuksessa ja tiedonkeruussa. Rovaniemi: Lapin Yliopisto.

Savolainen, Reijo 2006. Tiedontarpeet ja tiedonhankinta. Teoksessa Mäkinen, Ilkka (toim.). Tiedon tie : Johdatus informaatiotutkimukseen. 11. muuttamaton painos. Helsinki: BTJ Kirjastopalvelu Oy.

Siitonen, Marko 2007: Social interaction in online multiplayer communities. Jyväskylä: University of Jyväskylä.

Stebbins Robert, A. S. 2001. Serious leisure. Society, 38 (4).

Stebbins, Robert A. 2009. Leisure and Its Relationship to Library and Information Science: Bridging the Gap. Library Trends, 57 (4).

Tampereen yliopiston kirjasto 2012. Internet-aineiston arviointikriteerejä. Viitattu 14.11.2012 <http://www.uta.fi/kirjasto/oppaat/arviointikriteereja.html>

Taylor, Robert S 1968. Question-negotiation and information seeking in libraries. College & Research Libraries 29 (3).

Tuomi, Jouni & Sarajärvi, Anneli 2009. Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi. Jyväskylä: Kustannusosakeyhtiö Tammi.

Vilka, Hanna 2005. Tutki ja kehitä. Helsinki: Kustannusosakeyhtiö Tammi.

Wikipedia 2012. Massiivinen monen pelaajan verkkoroolipeli. Viitattu 10.10.2012
http://fi.wikipedia.org/wiki/Massiivinen_monen_pelaajan_verkkoroolipeli

Yee, Nicholas 2001. The Norrathian Scrolls: A Study of EverQuest (version 2.5) Viitattu
1.11.2012 <http://www.nickyee.com/eqt/report.html>

Kysely MMORPG-pelaajille

Tässä kyselyssä kartoitetaan mörppien eli MMORPG-pelien pelaajien tiedonhankintaa. Vastaa kyselyyn vain, jos pelaat tällä hetkellä jotain MMORPG-peliä.

Kyselyssä käytetään termejä mörppi, MMORPG-peli ja massiivimoninpeli, joilla kaikilla tarkoitetaan **Massiivista monen pelaajan verkkoroolipeliä** (*Massively Multiplayer Online Role-playing Game*).

Tähdellä merkityt kysymykset ovat pakollisia.

1. Mitä mörppejä eli MMORPG-pelejä pelaat tai olet pelannut aktiivisesti? (voit valita useita vaihtoehtoja) *

- Age of Conan
- Aion
- Champions Online
- City of Heroes Freedom
- DC Universe Online
- Dungeons & Dragons Online
- EVE online
- Everquest (1 & 2)
- Guild Wars (1 & 2)
- Lineage (1, 2 & 3)
- Lord of the Rings Online
- Rift
- Runescape
- Runes of Magic
- Star Trek Online
- Star Wars: The Old Republic
- The Secret World
- Ultima Online
- Warhammer Online: Age of Reckoning

- World of Warcraft
- Joku muu, mikä tai mitkä?

2. Miten pitkään olet pelannut MMORPG-pelejä? *

- Vähemmän kuin vuoden
- 1-2 vuotta
- 3-4 vuotta
- 5 vuotta tai kauemmin

3. Kuinka monta tuntia viikossa vietät massiivimoninpeleissä keskimäärin? *

- Alle tunnin viikossa
- 1-7 tuntia viikossa
- 8-14 tuntia viikossa
- 15-21 tuntia viikossa
- 22-28 tuntia viikossa
- 29-35 tuntia viikossa
- Enemmän kuin 35 tuntia viikossa

4. Nimeä peli, jota pelaat tällä hetkellä eniten. Myöhemmin tässä kyselyssä vastaa kysymyksiin tämän pelin pohjalta. *

- | | |
|--|---|
| <input type="radio"/> Age of Conan | <input type="radio"/> Aion |
| <input type="radio"/> Champions Online | <input type="radio"/> City of Heroes Freedom |
| <input type="radio"/> DC Universe Online | <input type="radio"/> Dungeons & Dragons Online |
| <input type="radio"/> EVE online | <input type="radio"/> Everquest (1 & 2) |
| <input type="radio"/> Guild Wars (1 & 2) | <input type="radio"/> Lineage (1, 2 & 3) |
| <input type="radio"/> Lord of the Rings Online | <input type="radio"/> Rift |
| <input type="radio"/> Runescape | <input type="radio"/> Runes of Magic |
| <input type="radio"/> Star Trek Online | <input type="radio"/> Star Wars: The Old Republic |
| <input type="radio"/> The Secret World | <input type="radio"/> Ultima Online |

Warhammer Online: Age of Reckoning World of Warcraft

Joku muu, mikä?

5. Miten pitkään olet pelannut tätä peliä? *

6. Kuinka monta tuntia viikossa vietät tämän pelin parissa keskimäärin? *

- Alle tunnin viikossa
- 1-7 tuntia viikossa
- 8-14 tuntia viikossa
- 15-21 tuntia viikossa
- 22-28 tuntia viikossa
- 29-35 tuntia viikossa
- Enemmän kuin 35 tuntia viikossa

7. Kohtaatko pelissä tilanteita tai ongelmia, joissa kaipaat enemmän tietoa, kuin mitä peli sillä hetkellä tarjoaa? Esimerkiksi kaipaatko joskus lisää tietoa tehtävän suorittamiseksi, jonkin ongelman ratkaisemiseksi tai kaipaatko muuten lisätietoa pelimaailmasta. *

- Kyllä
- Ei
- En osaa sanoa

8. Millaisissa tilanteissa koet lisätiedon hankkimisen aiheelliseksi? (voit valita useita vaihtoehtoja)

- Hahmon luomisessa ja tason nousuissa. Esimerkiksi kaipaat tietoa eri hahmotyyppien tai voimien ominaisuuksista.
- Yksittäisen instanssin, taistelun tai tehtävän suorittamisessa.
- Suuremman mittakaavan tehtäväsarjan, raidin tms. suorittamisessa.
- Haluan tietää lisää pelimaailmasta. Esimerkiksi NPC-hahmojen taustoja tai pelimaailman historiaa.
- Pelin käyttöliittymän (esim. chat, haku, serverit) käytössä.
- Pelin sisäisessä kommunikaatiossa. Esimerkiksi sanaston tai sanontojen kanssa.
- Sosiaalisessa kanssakäymisessä. Esimerkiksi pelin sisäisten yhteisöjen käytäntöjen selvittämisessä.

- Roolipelaamisessa. Esimerkiksi hahmon historian tai persoonan kehittämisessä.
- Haluan lisää tietoa pelin muista pelaajista.
- Haluan lisätietoja pelin suosiosta, peliä pyörittävästä firmasta tms.
- Joku muu tilanne, millainen?

9. Voitko kertoa omin sanoin esimerkin tilanteesta, jossa olet tarvinnut lisää tietoa?

10. Mistä etsit tietoa pelissä kohtaamiisi tilanteisiin? (voit valita useita vaihtoehtoja)

- Pelin virallisista oppaista tai pelin virallisilta sivuilta
- Pelin keskustelufoorumilta
- Pelin omasta wikista
- Muilta kyseiseen peliin keskittyviltä nettisivuilta
- Yleisiltä peliaiheisilta sivuilta
- Yleisiltä peliaiheisilta keskustelufoorumeilta
- Muilta nettisivustoilta
- Pelilehdistä
- Käytän hakukonetta (esim. google)
- Kysyn kaverilta
- Jokin muu lähde, mikä?

11. Nimeä tärkein käyttämäsi tiedonlähde. Anna esimerkiksi nettisivun osoite tai kerro omin sanoin.

12. Vietätkö aikaa peliin liittyvillä sivustoilla? Esim. pelin wikissa tai keskustelufoorumeilla.
*

- Kyllä
- Ei

13. Miten vietät aikaa peliin liittyvillä sivustoilla? (voit valita useita vaihtoehtoja)

- Luen peliin liittyviä artikkeleita tai keskusteluja.

- Kirjoitan pelin wikiin tai ohjesivustolle.
- Keskustelen peliin liittyvistä asioista, esimerkiksi hahmoluokista tai pelin tulevista päivityksistä.
- Keskustelen muista asioista.
- Etsin ratkaisuja pelissä kohtaamiini tilanteisiin ja ongelmiin.
- Sovin ja suunnittelen muiden pelaajien kanssa tulevia pelitapahtumia.
- Roolipelaan.
- Selailen sivuja ilman selkeää tarkoitusta.
- Teen jotain muuta, mitä?

14. Oletko löytänyt sattumalta tietoa, josta on sinulle pelatessa hyötyä, mutta jota et ollut varta vasten etsimässä? *

- Kyllä
- Ei
- En osaa sanoa

15. Minkälaista tietoa olet löytänyt sattumalta?

16. Koetko, että peliin liittyvän tiedon hankinnassa on joskus ongelmia tai tietoa on vaikea löytää? *

- Kyllä
- Ei
- En osaa sanoa

17. Minkälaisia ongelmia kohtaat peliin liittyvässä tiedonhankinnassa? (voit valita useita vaihtoehtoja)

- En osaa hakea tietoa
- Tietoa ei ole saatavilla käyttämissäni lähteissä
- Tiedon etsintään ei ole aikaa
- Kieli tuottaa ongelmia
- En tiedä mistä etsiä tietoa
- En osaa tai pysty hyödyntämään löytämäni tietoa
- Muu ongelma, mikä?

18. Kuvaile omin sanoin tiedonhankintaan liittyviä ongelmia.

19. Arvioitko peliin liittyvän tiedon luotettavuutta? *

- Kyllä
- Ei
- En osaa sanoa

20. Miten arvioit tiedon luotettavuutta? Mitkä seikat tekevät tiedosta luotettavaa? Kuvaile omin sanoin.

21. Onko sinulla ollut käyttöä tiedolle, jonka olet löytänyt jostain pelin ulkopuolisesta lähteestä joko sattumalta tai varta vasten tietoa hakiessasi? *

- Kyllä
- Ei
- En osaa sanoa

22. Miten olet käyttänyt löytämääsi tietoa? (voit valita useita vaihtoehtoja)

- Olen käyttänyt tietoa suoraan apuna valintatilanteissa. Esimerkiksi hahmon voimien valinnassa tai valitessani seuraavaa tehtävää.
- Olen käyttänyt tietoa yksittäisen ongelman tai tilanteen ratkaisussa. Esimerkiksi selvittänyt kontaktin sijainnin tai tehtävän yksityiskohdan.
- Olen käyttänyt tietoa laajemmassa yhteydessä esimerkiksi jonkin aikaa vievän projektin yhteydessä pelimaailmassa.
- Olen käyttänyt tietoa tullakseni paremmaksi pelaajaksi, esimerkiksi voittaakseni pvp-taisteluja tai kehittääkseni hahmostani eniten tiimiä hyödyntävän.
- Tieto on yleisesti syventänyt tietämystäni pelimaailmasta.
- Tieto on nostanut arvostustani muiden pelaajien (esimerkiksi tiimi- tai kiltakavereiden) silmissä.
- Olen neuvonut muita pelaajia.
- Olen käyttänyt tietoa muilla tavoin. Miten?

23. Kerro omin sanoin tilanteesta, jossa olet käyttänyt löytämääsi tietoa.

24. Luetko peliaiheisia aikakauslehtiä? *

- Kyllä

Ei

25. Mitä peliaiheisia aikakauslehtiä luet?

26. Oletko löytänyt aikakauslehdistä pelin kannalta hyödyllistä tietoa?

Kyllä

Ei

27. Kerro omin sanoin, miten ja millaista tietoa olet löytänyt aikakauslehdistä.

28. Seuraatko MMORPG-peleihin liittyvää uutisointia? *

Kyllä, seuraan aktiivisesti pelialan sivustoja ja/tai luen pelilehtiä

Seuraan satunnaisesti uutisia

En seuraa uutisia

29. Mistä lähteistä seuraat uutisia? Anna esimerkiksi nettisivun osoite tai aikakauslehden nimi.

30. Jos olisit nyt etsimässä uutta mörppiä pelattavaksi, mistä etsisit tietoa pelistä? Valitse 1-3 tärkeintä.

Pelejä käsittelevästä aikakauslehdestä

Pelejä käsittelevältä uutissivustolta

Peliaiheiselta keskustelufoorumilta

Pelien virallisilta sivuilta

Pelien wikeistä tai keskustelufoorumeilta

Kyselisin kavereilta

Kysyisin keskustelufoorumilla

Jostain muualta, mistä?

31. Sukupuolesi? *

Mies

Nainen

- Muu
- En halua vastata

32. Ikäsi vuosina? *

33. Olisitko kiinnostunut osallistumaan tarkentavaan haastatteluun koskien tiedonhankintaasi massiivimoninpeleissä?

Siinä tapauksessa täytä oheinen yhteystietolomake! Haastattelu toteutetaan sähköisesti ja haastateltavat palkitaan lahjakortein.

Etunimi

Sukunimi

Sähköposti

Kun olet vastannut kaikkiin kysymyksiin, muista painaa alla olevaa Lähetä-painiketta. Jos täytit yhteystietosi haastattelua varten, olen sinuun lähiaikoina yhteydessä sähköpostitse. Jos sinulla on kysyttävää tai kommentteja kyselystä, voit olla minuun yhteydessä sähköpostitse: anne.heino.oppari@gmail.com

Suuret kiitokset vastauksistasi! Mukavaa syksyn jatkoa!