

Tapani Mäkelä

INTERNETISSÄ PELAAMISEN MOTIVAATIOT

Viestinnän koulutusohjelma

Vuorovaikutteisen viestinnän suuntautumisvaihtoehto

2010

INTERNETISSÄ PELAAMISEN MOTIVAATIOT

Mäkelä, Tapani
Satakunnan ammattikorkeakoulu
Viestinnän koulutusohjelma
Marraskuu 2010
Ohjaaja: Ketamo, Harri
Sivumäärä:
Liitteitä:
Asiasanat: pelit, pelaaminen, motivaatio, peliliiketoiminta

Opinnäytetyöni tarkoituksena on valottaa motivaation tärkeyttä Internet pelaamisessa, sekä pelin tekijöille, että itse pelaajille. Tutkin motivaation eri osa-alueita ja maaleja, sekä niistä tulevia vaikutuksia pelaamiseen ja eritoten pelaamisen jatkumiseen. Aika, jota pelaaja käyttää peliin, on suoraan verrannollinen yhtiön saamaan tuottoon, joten on tärkeää tietää, miten pelaajan saa pidettyä motivoituneena.

Tutkimusteni ja haastattelujen tulokset, tuovat ilmi maalien eli tavoitteiden tärkeyden pelissä. Motivaatiotavoitteiden saavuttamiseen ovat yhtä monimuotoiset, kuin pelaajakuntakin. Jaoin motivaatioiden osa-alueet kolmeen eri luokkaan: Sosiaalinen kanssakäyminen, oppiminen ja kehitys, sekä tunteet ja työ. Haastattelujen ja tutkimusten myötä sosiaalinen puoli nousi tilastoissa korkealle.

Loppujen lopuksi kaikki ihmiset pyrkivät positiiviseen palautteeseen ja siitä saatavaan mielihyvään. Mielihyvän saavuttaminen vain toimii eri ihmisillä, eri tavoilla. Pelissä tarvitsee olla useita eri tapoja saada ihminen motivoituneeksi pitkäksi aikaa. Täten johtopäätöksenä voi sanoa, että peli, mikä sisältää kaikkia kolmea motivaation osa-alueita, tuottaa suurimman onnistumisprosentin mielihyvän löytämiseksi.

MOTIVATIONS OF PLAYING IN THE INTERNET

Mäkelä, Tapani

Satakunta University of Applied Sciences

Media and communication

November 2010

Supervisor: Ketamo, Harri

Number of pages:

Appendices: games, playing, motivation, game business

Keywords:

The purpose of my thesis is to show the importance of motivation in internet gaming for both the gaming companies and also to the actual players. I researched the different aspects of motivations and the effects they have to gaming and especially to the continuation of playing. Time that a player uses on playing is directly comparable to the company's profit, so it is important to know how to keep the player motivated.

The results of my studies and interviews show the importance of goals in games. Motivations to reach those goals are as complex, as is the gaming society. I divided the different aspects of motivations to three categories: Social interaction, learning and improvement as well as feelings and work. Studies and interviews showed that social interaction rose high in the statistics.

In the end everyone is aiming for positive outcome and to leading gratification. Achieving that goal just works differently with many people. There has to be multiple ways of motivating the player for a long time. As a conclusion you can say, that a game which has all three different aspects of motivation, has the biggest chance of succeeding finding that gratification.

SISÄLLYS

1 JOHDANTO	5
1.1 Mitä motivaatio on?	5
1.2 Omat motivaatiot	7
1.3 Työn tarkoitus	7
1.4 Tutkimusongelma	8
2 SOSIAALINEN KANSSAKÄYMINEN MOTIVAATIONA	8
2.1 ”connected”	8
2.2 Kolikon kaksi puolta	9
2.3 Sosiaalisen kanssakäymisen eri tasot	10
2.4 Yksilön tavoitteen hakeminen	11
3 OPPIMINEN JA KEHITYS MOTIVAATIONA	12
3.1 Tavoiteteoriat	12
3.2 Kehitys	12
3.3 Oppiminen	13
3.4 Silta maaliin	14
3.5 Sosiaalisen oppimisen motiivit	15
3.6 Palautteen merkitys oppimisessa ja kehityksessä	16
3.7 Palkitsemisen takana olevat motivaatioteoriat	17
3.8 Tieteellinen selitys mielihyvälle	18
4 TUNTEET JA TYÖ MOTIVAATIONA	18
4.1 Mielihyvän tavoitleminen	18
4.2 Työ motiivina	22
4.2.1 Sponsorisopimukset	23
4.3 Nettipokeri	24
5 HAASTATTELUIJEN TULOKSET JA ANALYYSINTI.....	25
5.1 Kysymykset	25
6 LOPUKSI	30
LÄHTEET	31

1 JOHDANTO

1.1 Mitä motivaatio on?

Suurin osa ihmisen toimista on kohti jotakin päämäärää. Me emme vain yksinkertaisesti tee jotakin, tekemisen takia. Ihmiset toimivat saavuttaakseen jotakin. Otetaan esimerkkinä kissa, joka juoksee pallon perässä. Kissoilla voi olla erilaisia tapoja/reittejä saavuttaakseen pallo, mutta kaikilla on tavoitteena, maalina, saada pallo kiinni. Motivaation kantasanaanakin on motiivi, joka äskeisessä esimerkissä oli pallo. Tätä esimerkkiä voidaan soveltaa Internet-pelejä pelaaviin ihmisiin. Jokaisella on omia maaleja ja erilaiset tavat saavuttaa kyseinen maali. Pelaajat valitsevat pelin omien mieltymyksiensä mukaan ja etsivät motivaation pelin jatkamiseen. Tämän jälkeen pelaaja tarvitsee tavoitteita, jotta hän jaksaa jatkaa kyseisen pelin pelaamista.

Kun pelaaja saavuttaa maalin, hän olettaa saavansa siitä jotakin, eli positiivista palautetta ”työlleen”. Palaute voi olla jotakin ulkoista, mutta kuitenkin konkreettista, kuten esim. seuraavalle tasolle pääseminen tai uuden varusteen saaminen. Palaute voi olla myös sisäistä: esim. kaverin kunnioitus, kiitos ja muut arvot, eli sosiaalinen palkinto. Motivaatiota kuvataan usein joko ulkoiseksi tai sisäiseksi. Henkilöt, joiden motivaatio on sisäistä, ovat motivoituneet johonkin suoritukseen, itse suoritukseen takia, ei minkään ulkoisen palkinnon haussa.

Esim. Vieraan kielen lukeminen, vaikka siihen ei olisi mitään ulkoista pakkoa tai kiihoketta (Lehtinen, Kuusinen, Vauras 2007, 178).

Jos peli ei tarjoa tätä positiivista palautetta, minkä takia kukaan pelaisi mitään? Sisäiset ja ulkoiset motivaatiot eivät kuitenkaan ole täysin toisiaan poissulkevia.

Monta kertaa ne tulevat esiin yhtäaikaaisesti, vaikka toiset motiivit ovatkin hallitsemampia, kuin toiset (Ruohotie 1998, 38).

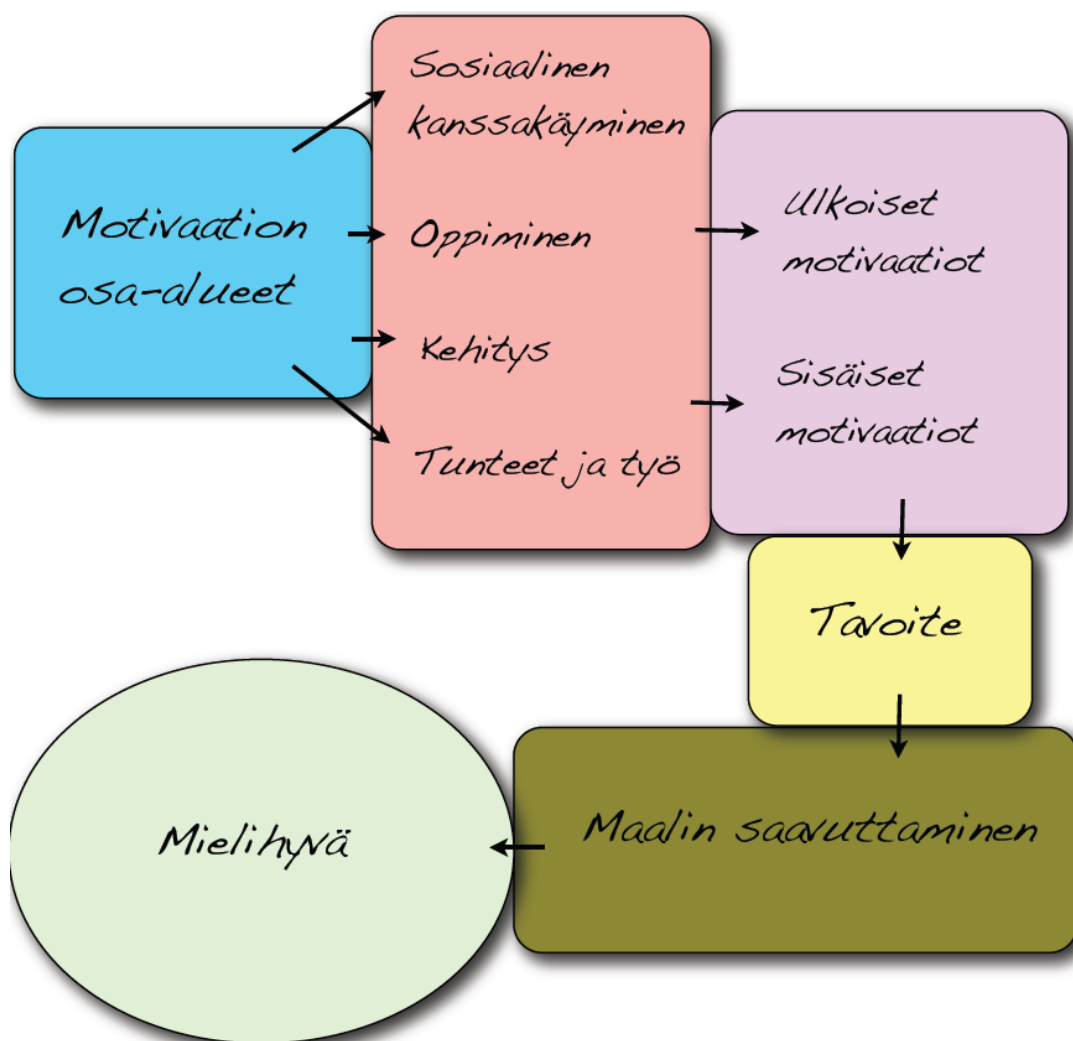
Vuonna 1950 teoreetikko Clark L. Hull tuli siihen tulokseen, että kaikki motivaation eri osa-alueet tähtäsivät samaan maaliin, joka oli vähentää kehon jännitystä ja tuottaa positiivista tunnetta (Gleitman 1992, 64).

Ihmiset hakevat tätä positiivista tunnetta eritavoin ja miten he siihen pyrkivät, riippuu motivaatiosta. Oikeasta maailmasta irtautuminen ja sukeltaminen pelien maailmaan, rentouttaa pelaajaa ja vähentää kehon jännitystä.

Tähän tulokseen päätyi myös Nobel voittaja John Nash (Siegfried 2006, 37).

Vaikka selviä ”viivoja” motivaatioiden välisistä riippuvuussuhteista on vaikea asettaa, käytin seuraavaa empiiristä asetelmaa tutkielman lähtökohtana. Totesin, että asetelmasta tuli lineaarinen kuvaus motivaation kulusta ihmisessä. Tutkimuksen suorittaminen tapahtui omien kokemusten ja tilastojen pohjalta.

Taulukko 1. Motivaatioiden lineaarinen kulku.



1.2 Omat motivaatiot

Kiinnostuin opinnäytetyön aiheesta huomattuani, kuinka suuri vaikutus peliaikaan motivaatiolla oli. Etsin jokaisesta pelistä tietyn maalin, johon alan pyrkimään. Maalien täytyy olla vaikeasti saavutettavissa tai lukuisia, jotta kiinnostukseni peliin pysyisi ylhäällä. Olen, jopa lopettanut, joidenkin pelien pelaamisen niiden puutteellisten tai liian helposti saavutettavien päämäärien takia.

Pelattuani monia pelejä olen viihtynyt pisimpään World Of Warcraftin parissa. Tämän hetken maailman pelatuimmassa pelissä on monia tavoitteita ja maaleja kaiken tasoisille pelaajille. Pelin tuotantoyhtiö Blizzard on ymmärtänyt maalien tärkeyden pelille ja käyttäneet pelaajien motivaatioita hyväksi tehdessään pelin, joka sopii monelle.

Pidän myös pelien sosiaalista puolta erittäin tärkeänä. Jos ystäväni eivät pelaisi samaa peliä kanssani, en usko, että jaksaisin jatkaa sitä kauan. Tämän takia pelissä täytyy olla myös ryhmätyöaspekti mukana.

1.3 Työn tarkoitus

Opinnäytetyön tarkoituksena on kartoittaa erinäisiä Internet pelaamiseen liittyviä motivaation osa-alueita. Näitä motivaation tasoja ja tuloksia voidaan käyttää hyväksi Internet pelien markkinoinnissa ja, jopa niiden sisällön suunnittelussa. Tavoitteena on löytää ja kategorisoida ne motivaation osa-alueet, jotka näyttelevät suurinta osaa pelaamisen jatkamisessa. Tietämällä tärkeimmät alueet, voivat pelien tekijät keskittyä niiden parantamiseen.

Internet pelien tuottoon vaikuttaa suuresti, kuinka kauan henkilö jaksaa jatkaa pelaamista. Tuntemalla motivaation eri osa-alueita, voidaan peliin suunnitella tiettyjä ominaisuuksia, jotka pidentävät pelikokemusta ja halua jatkaa sitä.

1.4 Tutkimusongelma

Motivaatiosta on ollut monia hajanaisia tutkimuksia. Tämä on johtanut siihen, että osa tutkijoista on kokonaan luopunut motivaatio-käsitteestä. Motivaatiota ei pidetä yhtenäisenä ilmiönä ja sillä on viitattu moniin erilaisiin asioihin, joten yhden käsitteen käyttäminen ei ole tuntunut aiheelliselta (Lehtinen, Kuusinen, Vauras 2007, 178).

Monet ovat, kuitenkin sitä mieltä, että se on toimintaa ylläpitävä käsite. Ilman motivaatiota ihminen ei toimi.

Selvittämällä motivaatiota yritetään vastata kysymykseen: Miksi ihminen toimii, kuten toimii ja mikä ajaa häntä eteenpäin? Monien Internet peliyhtiöiden tulot, tulevat pelistä saatavilla kuukausi maksuilla, joten on sitä tuottavampaa, mitä kauemman pelaajan motivaatio riittää pelaamiseen. Opinnäytetyöni pääkysymykset ovat: Miten eri motivaation osa-alueet vaikuttavat pelaajaan ja edesauttavat pelistä tulevaa tuottoa, jatkuvuuden osalta?

2 SOSIAALINEN KANSSAKÄYMINEN MOTIVAATIONA

2.1 ”connected”

Internet pelien ja normaalien yksinpelattavien pelien suurin ero on sosiaalisessa puolessa. Halu olla yhteydessä muihin ihmisiin on aina ollut ihmisillä vahvana viettinä.

Eurooppalaiset Nobel palkinnon voittajat Konrad Lorenz ja Niko Tinberg tutkivat ihmisten sosiaalisia käyttäytymistapoja. He tulivat siihen tulokseen, että sosiaaliset tavat ja niihin hakeutuminen ovat rakennettu ihmisten sisään, eli ne ovat geeneissä (Gleitman 1992, 263–264).

Koska voidaan olettaa, että suuri osa ihmisistä on ”viritetty” hakemaan sosiaalista kanssakäymistä, on se motivaationa tärkeä osa Internet pelaamista ja jokaisessa Internet pelissä pitäisi olla mahdollisuus siihen.

Ihmisten käyttäytyminen on aina ollut yhteydessä muiden ihmisten toimiin. Eli tavallaan on kyse siitä mikä on muotia, että sosiaalinen peli leviäisi. Muodin ja sosiaalisen kanssakäymisen on ymmärtänyt hyvin Facebookin lukuisat pelit. Vaikka monet näistä peleistä ovat varmasti addiktoivia käyttäjälleen, niiden pelaamisen takana on pohjimmiltaan halu olla yhteydessä muihin ihmisiin.

Nykyään kaikenlaisille Internet peleille on monenlaisia sosiaalisia verkostoja. Oli ne sitten peliin liittyviä foorumeita, pelaajan henkilökohtaisia tilastoja, tai Facebookin omaan profiiliin tulevista pelin tiedoista. Pelien sosiaalinen puoli on laajentunut, jopa suuriin, monien tuhansien ihmisen pelimessuihin.

Blizzard peliyhtiön vuosittaisessa pelitapahtumassa Blizzconissa kävi vuonna 2009, jopa yli 10 000 kävijää (www.blizzard.com).

Suuren kävijämäärän lisäksi pelitapahtumaa pystyi seuraamaan Internetissä reaaliajassa. Monet Internet pelit ovat tulleet niin suuriksi, että niissä järjestetään kisoja suurista rahasummista. Pelit lähetetään usein Internetin välityksellä katsojille. Tämä tuo sosiaalisen puolen kehittämislle myös aivan uusia markkinoita.

2.2 Kolikon kaksi puolta

Sosiaalinen kanssakäyminen motivaationa ei ole ainoastaan kommunikointia. Tieto siitä, että vastassa onkin oikea ihminen, eikä vain eloton tietokone tuo jännityksen ja ikivanhan kilpailuvietin tuntua. Internet pelien tapa käyttää tätä hyväksi voidaan jakaa kahteen eri luokkaan, PvP ja PvE. PvP eli Player vs Player käsite on ollut pelimaailmassa jo monia vuosia. PvP:ssä kilpaillaan toista pelaajaa vastaan, tavoitteena voittaa hänet saavuttaakseen ”maalin”. PvE eli Player vs Environment taas tuo pelaajat yhteen, taistelemaan samasta ”maalista”. Sosiaalisesti tässä on kolikon kaksi eri puolta. Jotkin pelit käsittelevät vain toista ja jotkut molempia elementtejä.

2.3 Sosiaalisen kanssakäymisen eri tasot

Kalifornian yliopistossa työskentelevät Peter Dodds ja Duncan Watts ovat tutkineet sosiaalista leviämistä, muodin, musiikin ja pelien saralla. Heidän tutkimuksistaan kävi ilmi, että sosiaalisen asian leviäminen on kiinni siitä miten paljon ihmiset vastustavat kyseistä asiaa ja pitäytyvät näkemyksissään (Siegfried 2006, 175). Peleissä tämä tulee ilmi pelin sisäisessä sosiaalisessa järjestelmässä. Jokaisessa Internet pelissä on oma tapansa pitää yllä sosiaalista puolta ja on tärkeää pelin säilymiselle, että sitä tapaa käytetään. Internet pelissä, jossa ei ole kommunikointi menetelmiä, puuttuu kokonaan yhteistyön elementti. Sosiaalinen kanssakäyminen tuo Internet peleihin elementin, mikä puuttuu muista peleistä.

Psykologiset tutkimukset ovat todenneet, että sosiaalisen kanssakäymisen tasoja on kolme: One-on-One, Many-on-One ja Many-on-Many (Gleitman 1992, 329)

One-on-One: Kahden ihmisen kanssakäymisessä, kumpikin osapuoli odottaa saavansa suhteelta jotakin. Jos käsitellään vain pelimaailmaan liittyviä asioita ne voivat olla samat, kuin kahden ystävän kesken: Ystävyys, lojaalisuus ja muut perinteiset arvot. Jos toiselta ei saa mitään vastineeksi, kanssakäyminen hajoaa. Eli jos Internet peliä pelaa ystävän kanssa, mutta pelissä ei ole mitään, mikä palkitsee vain kahden pelaajan yhteistyötä, loppuu heidän kiinnostuksensa peliin ajan myötä.

Henkilökohtaisena kokemuksena voin kertoa pelistä Guild Wars, joka on melko hyvin menestynyt Internet peli. Aloin pelata sitä yhden ystävän kanssa, mutta huomasimme nopeasti, että peli keskittyi vain isomprien ryhmien sosiaaliseen yhteistyöhön. Vaikka hetken keksimme omia ”maaleja” motivaation ylläpitämiseksi, ei yhteispeliämme kestänyt kauan ja lopetimme pelaamisen.

Many-on-One: Massan vaikutus yhteen. Kuka ei olisi joskus tuntenut muiden painostusta, oli kyseessä sitten pukeutuminen, musiikki tms. Peleissä on jo kauan ollut ryhmiä, ns. kiltoja, jotka hakevat riveihinsä lisää väkeä. Kiltujen tarkoitukset voivat olla erilaisia. Yleisimpänä on sosiaalinen kanssakäyminen, eli kilta voi yksinkertaisesti olla ”majakka” ystävien ja seuran saamiseksi pelaamisen lomassa.

Pelaajien hakeuduttua näihin ryhmiin he myös sitoutuvat tämän tietyn ryhmän sääntöihin ja normeihin.

Many-On-Many: Esimerkkinä tästä sosiaalisen kanssakäymisen tasosta, voidaan pitää pelejä, joissa toimitaan pienissä n.3-4 ihmisen ryhmässä ja tavoitellaan samaa maalia. Sosiaalisena motivaationa tässä toimii, ryhmässä olemisen halu, sekä sama maali, johon pyritään.

Tuodakseen suurimman mahdollisen tuoton pelille, tarvitsee siinä olla, jokaista näistä kolmesta kanssakäymisen muodosta. Ihmiset jakautuvat näihin kolmeen luokkaan, joten pelin pitäisi tarjota niistä jokaista, tuodakseen ideaaliset, sosiaaliset motiivit kaikille.

2.4 Yksilön tavoitteen hakeminen

Jokaisella pelaajalla on omat motivaationsa ja ”maalinsa”. Yksilön tavoitteen hakemisessa on otettava huomioon ohjaako hänen toimintojaan henkilökohtaiset vai sosiaaliset standardit.

Vahvan identiteetin omaavat ihmiset ovat selvästi itseohjautuvia ja ”keksivät” oman motivaationsa pelaamiseen. Toiset, jotka ovat heikosti sitoutuneita henkilökohtaisiin standardeihin etsivät motivaationsa, pelin sisäisten, sosiaalisten vihjeiden mukaan (Ruohotie 1998, 59–60).

Pelin sisäiset tilastot, eli статистиikka tuo monille pelaajille motivaation jatkaa pelaamista. ”Hierarkkista” käyttäytymistä tuodaan monessa pelissä esille статистиikan avulla. Se, kuinka hyvin olet pärjännyt pelissä on yleensä kaikkien nähtävillä, napin painalluksella. Jos huomaa olevansa tilastoissa kärkipäässä tämä tuo motivaatiota jatkaa peliä, koska muutkin pelaajat näkevät, että olet korkealla. Vaikka kunnioituksen saaminen onkin vain virtuaalista, voi se tuntua yhtä hyvältä, kuin oikeassa maailmassa. Jos huomaakin olevansa tilastoissa alhaalla, niin se voi tuoda motivaatiota oppia pelaamaan paremmin, että pääsee tilastoissa ylöspäin. Huonosti pärjääminen voi tietenkin tiputtaa motivaation totaalisesti, jolloin kiinnostus pelaamiseen loppuu.

Ihmiset tekevät sosiaalisia vertailuja, eli arvioivat sijaansa suhteessa muihin. Статистиikka on tavallaan tärkeä osa peliä, koska ilman sitä ei pelaaja osaa arvioida suoritustaan muihin (Ruohotie 1998, 61).

Seuraavassa luvussa oppimiseen olennaisesti liittyvät taidot, joilla pääsee korkealle tilastolle, ovat myös sidoksissa sosiaaliseen paineeseen. Turun psykologian laitoksen mukaan, sosiaalinen paine on yksi tehokkaimpia motivaation ”muotoja” taidon lisäämiselle (Keskinen 2002, 49).

3 OPPIMINEN JA KEHITYS MOTIVAATIONA

3.1 Tavoiteteoriat

Yhtenä tärkeänä käsitteenä motivaatioita käsitellessä on tavoite. Ihmiset asettavat itsellensä eri tavoitteita, jotka toimivat merkittävinä motivaation ohjaajina. Tavoitteet antavat myös pohjan, suorituksen arvioinnille ja sen etenemiselle.

Yksi tunnetuimmista tavoiteteorioista on Dweckin 1989 julkaistu tutkimus, joka jaotteli ne suoritusorientaatioon ja oppimisorientaatioon. Kehitykseen ja oppimiseen (Lehtinen, Kuusinen, Vauras 2007, 203).

3.2 Kehitys

Motivaationa voi toimia hahmon -kehitys pelin sisällä. Parempien varusteiden saaminen, hahmon tasojen lisääntyminen tai muiden maalien saavuttelu, toimivat maali orientoituneina motivaatioina. Näitä motivaatioita voidaan pitää ulkoisina. Ulkoisten motivaatioiden palkintona näkee pelin sisäisen kehityksen, eli on saavuttanut ja vaikuttanut johonkin. Suuressa osassa Internet peleistä kehitys on tärkeä osa pelikokemusta.

3.3 Oppiminen

Oppimiseen orientoituneet pelaajat etsivät motivaatioita ulkoisten asioiden ulkopuolelta. Tällaiset pelaajat pitävät haasteista, varsinkin, jos he voivat oppia niistä jotakin uutta. Oppimisessa hahmon konkreettinen kehitys ei ole yhtä tärkeää, vaan taidot, jolla hahmoa pelataan.

Taitojen kehittyminen on myös läheisesti yhteydessä, jo sosiaalisessa motivaatiossa hieman käsittelemääni: ”Hierarkkiseen” ajatteluun peleissä.

Taitavan toiminnan perusominaisuutena pidetään sen organisoitumista, jota kuvataan hierarkkisena (Anderson 1982, 370).

Pelitilastoilla näytetään kaikille, kuinka korkealla he ovat ja miten hyvin he pelaavat. Varsinkin monessa FPS-pelissä (first person shooter), hahmoa ei kehitetä lainkaan, vaan omia taitoja.

Onkin laajalti tutkittua, että pelaaja parantaa itseään huomattavasti enemmän, sosiaalisessa vuorovaikutuksessa muiden kanssa, kuin yksin (Kauppila 2007, 149).

Suurin osa Internet-peleistä on sosiaalisia ”kenttiä”, joissa on mahdollisuus oppia toisilta. Mahdollistaakseen tämän oppimisen, täytyy pelissä olla mahdollisuus vuorovaikutukseen.

Taitoa ei voi mitata suoraan vaan sen täytyy päätellä toiminnasta, siksi taito onkin psykologian käsitteiden mukaan hypoteettinen, kuten oppiminen. Taitavan suorituksen tekeminen vapauttaa tutkitusti kehon jännitteitä ja tuo positiivisen tunteen. Tämä taas tuo motivaatiota uusia sama tunne ja pyrkiä yhä parempaan suoritukseen (Patrick 2002, 92).

3.4 Silta maaliin

Oppiminen ja kehitys eivät silti ole toisiaan pois-sulkevia termejä. Monesti, jotta hahmoa saisi konkreettisesti kehitettyä, vaaditaan siihen taitoa ja haasteiden oppimista. Kehityksessä voidaan täten käyttää oppimista, siltana maaliin.

Toisaalta taas, oppimisessa ja esim. tilastoissa nousemista auttaa usein hahmon konkreettinen kehitys. Parempien varusteiden ja muiden ulkoisten asioiden saaminen avittavat parempaa pelaamista. Oppimisessa voidaan täten käyttää kehitystä, siltana maaliin.

3.5 Sosiaalisen oppimisen motiivit

Sosiaalinen vuorovaikuttaminen on myös keskeisesti yhteydessä oppimiseen, tätä kutsutaan sosiokonstruktivismiksi.

Sosiaalisen oppimisen motiivit jaettiin Caldarellan ja Merelin (1997) opiskelijoita koskevassa tutkimuksen perusteella seuraavasti: Toverisuhteet, toiminta, itsesääätely ja jäämäkkyys (Kauppila 2000, 173).

Sosiaalisen puolen ja näiden eri aspektien oppiminen voi toimia myös vahvana motiivina pelin jatkamiselle.

Toverisuhteet:

Internet pelien toverisuhteet ovat suuri ero yksinpelattaviin peleihin. Peleistä on tehty monia erinäisiä tutkimuksia, joissa on käsitelty ihmisten sosiaalista oppimista, pelien

sisäisen mekaniikan avulla. Vuoden 2008 ACE (Advances in Computer Entertainment) konferenssissa käsiteltiin, juuri sosiaalisen puolen positiivisia vaikutuksia pelienmaailmassa.

Kyky ottaa huomioon toiset, parantaa keskustelutaitoja ja toverin puolustaminen, pätevät virtuaalimaailmassa yhtäläillä, kuin oikeassakin (Kauppila 2000, 173).

Vaikka pelejä onkin usein kritisoitu lasten ja aikuisten sosiaalisen elämän huonontajina, on nykyään huomattu myös asian toinen puoli: Internet pelien pelaajat ovat jatkuvassa sosiaalisessa kontaktissa muihin ihmisiin. Vaikka voisi argumentoida, että kontaktit virtuaalimaailmassa eivät ole sama asia, toimivat siellä silti samankaltaiset normit. Ystävät luokitellaan nykyään moneen eri kategoriaan, aina harrastuksesta motiiveihin.

Toiminta:

Kuten ”oikeassa” elämässäkin, peleissä vaaditaan myös kykyä kuunnella, seurata ohjeita ja toimia ryhmässä. Monet nykyajan Internet pelit keskittyvät ryhmä toimintaan. Taktiikoiden ja maalin saavuttaminen ei ole ainoastaan kiinni omista taidoista yksilönä, vaan taidosta toimia ryhmässä ja sen osana.

Itsesäätely:

Kritiikin vastaanottaminen, kyky kompromisseihin ja itsehillintään, ovat itsesäätelyn pääpointteja. Toiminta ja ryhmässä työskentely ovat myös läheisesti yhteydessä siihen, miten kontrolloi itseään vastoinkäymisten edessä. Joskus ei olekaan kyse omasta konkreettisesta edusta, vaan ryhmän etenemisestä. Jos pelaajalla ei ole taitoa ja itsekuria tehdä kompromisseja ei ryhmä pääse eteenpäin, joka loppujen lopuksi haittaa omaakin etenemistä.

Jämäkkyys:

Vaikka ryhmässä toiminta vaatiikin joskus kykyä tehdä kompromisseja, täytyy pelaajan oppia myös puolustaa itseään ja muita oikeudenmukaisesti ja tasapuolisesti.

3.6 Palautteen merkitys oppimisessa ja kehityksessä

Palautteella käsitellään yksilön toiminnasta keräämää tietoa, jota pelaaja voi käyttää hyväkseen oppimisessa. Palautteesta voi tehdä huomioita, kuinka kaukana tai etäällä tavoite on ja mitä voisi tehdä paremmin sen saavuttaakseen. Suoran harjoittelusta saatavien tulosten ohella, palautteella on toinen tärkeä funktio. Palaute motivoi. (Esko Keskinen 2002, 56).

Omien taitojen kehittymisen näkee статистиikassa ja vaikkapa pelin sisäisessä ”rankingin” nousussa. Tilastoissa nouseminen on suoraa positiivista palautetta omien taitojen kehityksestä. Tämä lisää pelaajien motivaatiota oppia entistä enemmän ja nousta yhä ylemmäs. Tilastoissa nouseminen ei usein tuo pelaajalla mitään konkreettista palkintoa, mutta näyttelee silti tärkeää osaa oppimisessa.

Palautteen merkitys kehityksessä tulee peleissä usein ilmi visuaalisesti. Mitä parempia hahmon varusteet ovat, sitä hienomman näköisiä ne ovat. Kehitys ja siitä saatava palaute näkyy pelaajalle oppimisen sijaan konkreettisesti kuvaruudulla.

Koska ihmiset on viritetty eri tavoin, tarvitsee pelissä olla molempia palautteen muotoja, motivoidakseen mahdollisimman monia ihmisiä.

3.7 Palkitsemisen takana olevat motivaatioteoriat

Palkitseminen on läheisesti yhteydessä tavoitesuuntautuneisuuteen. Tavoitteeseen eli maaliin pääsy, on kiinni motivaation vahvistamisesta, joka on jaettu kolmeen eri teoriaan. Vahvistamisteoria, Päämääräteoria ja Odotusarvoteoria (Vartiainen, Nurmela 2005, 191).

Vahvistamisteoria

Vahvistamisteoriassa suorituksen tekeminen on tärkeämpää, kuin miten siihen päädyttiin. Pelaajaa ei välttämättä kiinnosta oppiminen, suorituksen parantaminen tai sen laatu, vaan lopputulos, eli maalin pääseminen. Vahvistamisteoria tarjoaa mekanistisen tavan päästä syvemmälle ihmisen toimintaan.

Suurin osa vahvistamisteorian toiminnasta tapahtuu riippumatta siitä, minkälaista palautetta ”työstä” tulee, oli se sitten positiivista, kielteistä tai ylipäättänsä mitään. Ainoa asia, mikä merkitsee on suorituksen tekeminen.

Päämääräteoria

Teorian perusoletuksena on, että ihmisiä ajavat eteenpäin tavoitteet ja aikomukset. Verrattuna ulkoisiin motiivien arvoihin, eli konkreettisiin palkintoihin, päämääräteorian tavoitteet ovat enemmän tehtävä ja tilannesidonnaisempia. Pelaaja voi arvostaa uusien arvojen tai sijoitusten saamista.

Esimerkkinä voidaan pitää armeijassa ylenemistä eli uravoittoista motiivia (Vartiainen, Nurmela 2005, 192).

Odotusarvoteoria

Koska ihmisen toiminta on tarkoituksellista ja kohti jotakin päämäärää, se perustuu tiettyihin odotuksiin. Vaihtoehtojen arviointi tietoisesti ja niiden vaihtoehtojen valitseminen, joiden pelaaja uskoo johtavan arvostamaansa palkkioon. Pelaajat suuntaavat toimintansa kiinnostavina pitäviin maaleihin, joita he odottavat ja uskovat pystyvänsä suorittamaan. Pelaajien kiinnostus tiettyyn asiaan taas on suoraan verrannollinen riskin/ajan ja palkinnon suhteeseen (Vartiainen, Nurmela 2005, 193).

3.8 Tieteellinen selitys mielihyvälle

Ihmisen aivoista on löydetty ns. palkkiojärjestelmä, jonka pääosa on isojenaivojen pohjaosassa oleva mielihyvätumake. Tumake säätelee tiedon siirtoa synapseissa. Pelaajan tuntiessa mielihyvää, saavuttaessaan maalinsa, tumake vapauttaa dopamiineja, jotka vuorostaan tuottavat halun toistaa, mielihyvää tuottanutta toimintaa.

4 TUNTEET JA TYÖ MOTIVAATIONA

4.1 Mielihyvän tavoitteleminen

Aristoteles kirjoitti tutkimuksissaan, että mielihyvä ja nautinto ovat ihmisen luonnollisia toimintaan vaikuttavia tunteita. Mielihyvä tulee hankkimiemme ja kehittämiemme kykyjen aktiivisesta käytöstä.

Tunteet ovat läheisesti yhteydessä motivaatioihin. Pelaajan toiminnan ja tavoitteiden motiivit ovat suorassa vuorovaikutuksessa siihen, mitä ja miten ihminen tuntee. Tämän lisäksi tunteet voivat johtaa uusien motiivien ja tavoitteiden esiintuloon (Hämäläinen, Fredriksson, Ihanus 1993, 30).

Pelaamisella haetaan myönteistä emootiota. Mielihyvä on aina ollut yksi pelaamisen ”pää” motiiveista. Vaikka tunteiden ja motivaation päämääränä onkin mielihyvä, tapa, jolla se saavutetaan vaihtelee pelaajan ja, jopa pelin mukaan.

Pelaamiseen vaikuttavia emootioita, joilla ”tuotetaan” positiivista mielihyvää ovat: Jännitys, tyytyväisyys, haaste ja yllättyneisyys (Kalakoski, Laarni, Paavilainen, Anttila, Halonen, Kreivi 2007. 59).

Jännitys

Pelissä täytyy olla mahdollisuus menettää tai saavuttaa jotakin, eli motiivi. Näin tuotetaan pelaajalle jännityksen tunne. Jännitys taas on suoraan verrannollinen saavutuksen/menettämisen määrään. Jännityksen laukeaminen tapahtuu saavuttamalla/menettämällä päämääränsä. Tämän tapahtuessa mielihyvätumake vapauttaa endorfiineja eli välittäjäaineita. Endorfiinit tuovat pelaajalle positiivisen palautteen.

Jännitys voidaan tuoda esille pelissä monin eri tavoin. Jo monta vuotta vanhan ja edelleen suosittun Internet pelin Counterstrike, pääjännitys momenttina toimii selviäminen. Jokaisella pelaajalla on yksi elämä per erä. Jos kuolee heti alussa, joutuu seuraamaan muiden peliä erän loppuun asti. Tässä esimerkissä mahdollisuus ”menettää” hahmo ja täten peliaikaa, toimii jännityksen tuojana.

Jännitys on myös läheisesti yhteydessä haasteeseen. Jos pelissä ei ole haastetta ei jännitys tunnetta synny, koska maalin tavoittaminen on liian helppoa.

Haaste

Pelaamisessa, kuten urheilussakin haaste on aina ollut merkittävä emotionaalinen motivaatio. Haaste voi tulla kilpailullisesti tai itsensä voittamisella. Kuten tavoitekin, haaste on henkilökohtainen ja spesifi. Jonkun toisen haaste voi olla täysin erilainen, toisen pelaajan haasteesta.

Haasteen avulla pelaaja tuntee saavuttaneensa jotakin. Maalin saavuttaminen ja siitä tuleva positiivinen mielihyvä, ovat suoraan yhteydessä haasteeseen. Jos pelaajan haluama maali on liian helppo saavuttaa, katoaa siitä suorituksen tuoma positiivinen mielihyvä. Optimaalisessa tilanteessa, eritason pelaajille olisi oman tason haasteita, jotta jokainen pääsisi saavuttamaan niitä.

Kilpailullisesti haaste on yhteydessä sosiaaliseen motivaatioon ja täten hierarkkiseen ajatteluun. Itsensä voittamisessa pelaaja taas etsii haasteen, joka voi olla sosiaalisen kontekstin ulkopuolella.

Tyytyväisyys

Eräs mielihyvän osatekijöistä on tyytyväisyys. Tyytyväisyys on suoraan yhteydessä siihen, missä määrin pelaaja kokee saavuttaneensa tavoittelemansa maalin. Ihminen on tyytyväinen saatuaan jotakin aikaan (Juuti 1991, 18).

Loppujen lopuksi ihmiset pelaavat pelejä monissa tapauksissa hovin vuoksi. Monien ihmisten ajanpuutteen vuoksi, pelin pitäisi tarjota myös satunnaiselle pelaajalle, hauskaa pelattavaa. Pienelläkin pelaamisella pitäisi saada aikaan, ainakin illuusio, että on saavuttanut jotakin, joka taas tuo tyytyväisyyden tunteen. Suuri osa pelaajista onkin juuri satunnaisia, jotka vain haluavat mukavaa ajanviettoa. Satunnaisen pelaajan päivittäinen peliaika on niin pieni, että peliin pitää päästä sisälle nopeasti. Monet kritisoivat nykyisiä Internet pelejä liian helpoiksi, mutta nykyään on tehty monia tutkimuksia ja todettu, että satunnaiset pelaajat ovat itse asiassa heidän yksi isoimmista rahasampoista (mm. Viennan yliopiston, Eva Frickin julkaisema tutkimus *Future and Reality of Gaming*).

Tyytyväisyys on silti monimutkainen emotio, koska sitä ei voi suoraan mitata tai yleistää tiettyyn väkiluokkaan. Kuten muutkin emotionit, tyytyväisyys on henkilökohtainen tunne ja se välittyy eri asioista.

Yllättyneisyys

Yllätyksellisyys on yleensä uusien pelien valttina. Uusi maailma, johon voi sukeltaa on aina mielenkiintoinen tapahtuma pelaajalle. Pelin läpäistyään pelaajalle voi tulla olo, että on jo nähnyt kaiken, eli miksi jatkaa pelaamista?

Monet pelifirmat jatkavat menestyksestä peliään lisäosilla, joissa he tuovat uutta sisältöä pelattavaksi. Täten pelaaja saadaan pidettyä kiinnostuneena pelistä. Internet pelien pitää olla alati kehittyviä ja innovatiivisia pystyäkseen pitämään innostustalla vuosia.

4.2 Työ motiivina

Omat tavoitteet ja kiinnostus eivät kuitenkaan takaa motivaation säilymistä ja menestystä työelämässä yksinään. Tavoitteiden tulee olla sopuissa yhteiskunnan tarjoamien mahdollisuuksien ja oman elämän muutosten kanssa. Pelimaailma ja varsinkin itse pelaaminen työnä, on vielä suhteellisen harvinainen ja vaikeasti saavutettavissa oleva työ. Vaikka monet ammattipelaajat sanovatkin tekevänsä unelmatyötään, on ammattilaisena oleminen silti työtä ja usein vaakalaudalla. Kaikki on kiinni siitä, onnistuuko kilpailuissa vai ei. Häviämisessä on hyvä mahdollisuus, että sponsori lopettaa yhteistyösopimuksen ja palkkaa uuden pelaajan.

Työkseen pelaavat tarvitsevat myös jotakin pitääkseen heidät motivoituneina. Yleisin ja tehokkain motivaatio töissä on palkka, eli raha. Rahaa motiivina kutsutaan psykologisella termillä ”Hygieniatasot”. Nimi tulee ajatuksesta, että hyvä hygienia ei tee sinusta terveempää, mutta sen puuttuminen voi heikentää terveydentilaa (Frederick Herzbergin teoria).

Joskus pelkkä raha ei silti ole tarpeeksi pitämään pelaajan mielenkiintoa yllä. Ilman motivaatiota pelaajan taidot ja kyvyt heikentyvät, koska hänellä ei ole mielenkiintoa pitää ja kehittää niitä eteenpäin (Weightman 2008, 79).

Pelimaailmassa yhtenä tärkeänä motivaationa toimivat kilpailut. Sponsoroinnin ideanahan ovat kilpailut ja niistä tuleva markkinallinen hyöty yritykselle. Nykyajan Internet peli maailma tarjoaa vielä kolmannen motiivin rahan ja kilpailun lisäksi, julkisuuden tavoittelemisen. Saksa ja Korea aloittivat maailman ensimmäisinä kilpailujen näyttämisen televisiosta. Kyseessä ei ollut enää pieni suljettu tilaisuus, vaan maailmanlaajuinen tapahtuma, jota kaikki pystyivät seuraamaan. Internetin leviäminen avitti julkisuutta edelleen ja nyt katsojia on satojatuhansia ympäri maailmaa. Suosittu pelaaja, nimimerkiltään Fatal1ty, on jopa lanseerannut omia tuotemerkkejä mm. Kuulokkeet, hiiret ja näppäimistö.

Kyky muokata tavoitteita, muuttuneiden olosuhteiden mukaisiksi, lisää psyykkistä hyvinvointia ja tyytyväisyyttä. Nykyään on yleistä, että nuori ei saa heti tai edes vuosien yrittämisen jälkeen töitä, eli pelimaailmassa, sponsorisopimusta. Yleensä työn tekemisen suurimpana motiivina on rahan saaminen. Ilman yhtiötä, joka avustaa matkustamisessa, välineissä yms. pelaaminen ammatiksi on mahdotonta. Mutta miten pääsee sponsoreiden kartalle? Monet nuoret haaveilevat pelaavansa työkseen, joka toimii myös monella motivaationa parantaa itseään ja taitojaan pelissä. Internet peleissä ei saa sponsoreita, jos ei ole taidoiltaan maailman parhaimmistoa.

Monet suosituimmista Internet peleistä järjestää kilpailuja tasaisin väliajoin. Sponsorit seuraavat kisoja ja päättävät niiden perusteella, kenet he haluavat tiimiinsä. Periaatteessa, kuka tahansa, joka menestyy kisoissa on mahdollinen seuraava ammattipelaaja. Miljoonien ihmisten pelatessa ja pyrkiessä ammattipelaajiksi, pelimaailma on erittäin haastava ja vaikeasti saavutettava unelma.

Optimistinen asenne ja sitoutuminen työhön, sekä siihen liittyvä hallinnantunne, parantavat mielialaa ja motivaatiota tilapäisissä vastoinkäymisissä. Toistuvat vastoinkäymiset heikentävät motivaatiota, lisäävät psyykkistä kuormitusta ja vähentävät minäpystyvyyden tunnetta. Tämä voi johtaa siihen, että muut tavoitteet syrjäyttävät työelämään kuuluvat kehitystehtävät.

4.2.1 Sponsorisopimukset

Saksa ja Korea ovat olleet kilpailullisen Internet pelaamisen esiintuojia jo monia vuosia. Vuonna 1996 isot sponsorit alkoivat ymmärtää pelien suuret markkinat hyvänä mainoskohteena. Reaaliaika strategia peli Starcraft ja sen yli viiden miljoonan pelaajakunta, sai median huomion ja vuonna 1999 pidettiin ensimmäiset maailmanlaajuiset kisat. Kisojen voittaja Ssang Jang oli pelaaja, joka saavutti niin

paljon julkisuutta ja sponsorointi sopimuksia, että hänestä tuli ensimmäinen ammatti pelaaja. Jang sanoi motivaationaan olleen halu lisätä pelien julkisuutta ja unelma siitä, että hän voisi, joskus pelata pelejä amatööriseen. Ssam Jang käytti julkisuuttaan hyväksi ja hän jatkoi uraansa esittelemällä ammattipelaamista Korean yhteiskunnassa.

Maaliskuun 18. 2007 World Of Warcraft peliin ilmoitettiin ensimmäiset sponsoroidut tiimit. AMD, Intel, Nokia ja Wall-Mart kasasivat kaikki omat ryhmänsä edustamaan heitä ympäri maailmaa järjestettävissä kisoissa. Tälläkin hetkellä monet kyseisen pelin pelaajista harjoittelevat sitä, motiivinaan saada sponsoroija ja päästä ammattilaiseksi.

4.3 Nettipokeri

Internet pelejä käsiteltäessä yksi peli erottuu joukosta. Nettipokeri on maailman nopeinten kasvava Internet peli. Motivaatiot kärjistyvät nettipokerissa, koska pelaaja voi menettää oikeata rahaa. Suuret rahapalkinnot ovatkin normaaleja kisojen voittajille. Vaikka kyse olisikin pienistä summista tulee menettämis/saavuttamis aspekti jälleen eteen. Tutkimukset osoittavat, että Internetissä pelattava pokeri on, jopa menossa käyttäjämäärältään normaalin ohii (www.nettipokeri.info).

Nettipokerin motivaatiot voi yleistää kahteen eri muotoon: Älyllinen haastavuus, sekä rahan saaminen ja siitä tuleva jännitys. Molemmat näistä motiivin muodoista on myös läheisesti yhteydessä toiseen.

Älyllinen haastavuus nettipokerissa

Pokerin tunnetuimpia lausahduksia on, että se ei ole onnesta kiinni vaan taidosta. Pokerissa täytyy pistää peliin koko älyllinen kapasiteettinsa. On taas pelaajasta kiinni, mitä pitää pelissä älyllisenä haasteena. Bluffaaminen, toisten korttien lukeminen ja korttien matemaattinen laskeminen, ovat kaikki haasteita, joita voi harjoittaa pokerin maailmassa.

Jännitys nettipokerissa

Kilpailullinen aspekti on kasvanut nettipokerissakin miljoonien eurojen raha potteihin. Nettipokerista on tullut mahdollisuuksien peli, jossa ei ole rajaa. Nettipokerin jännitys tulee myös siitä, että se on usein kiinni taidosta, eikä vain onnesta.

5 HAASTETTULUJEN TULOKSET JA ANALYSOINTI

5.1 Kysymykset

Demografisesti tarkastellen haastateltavat olivat iältään 15- 27 vuotta, sekä lukuisista eri Euroopan maista, kuten: Suomi, Ruotsi, Norja, Serbia, Israel, Irak, Tanska ja Saksa. Haastateltavia oli 22, joista 4 oli naisia. Vaikka naisia olikin paljon vähemmän, kuvastaa tämä silti suhteellisen realistista jakaumaa pelimaailmassa.

Haastattelujen ideana oli saada suoraa tietoa pelaajilta, heidän pelitavoistaan ja, mitkä motivaatiot kannustavat heitä pelaamaan.

Kysymys 1. Mitä Internet peliä pelaat?

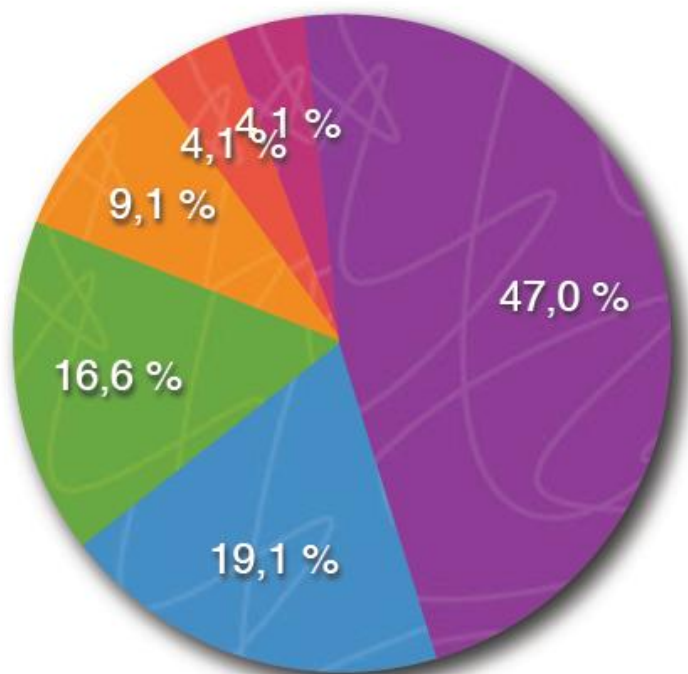
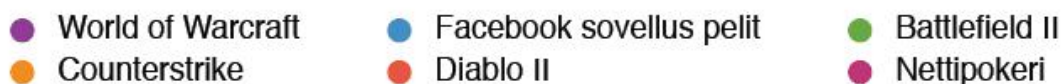
Internet pelien eriävät tavat ”koukuttaa” pelaajat ovat lukuisia, joten oli tärkeää tietää, mitä peliä haastateltavat pelasivat. Suuri osa haastateltavista oli tuttujani, joten pelitilastot heijastivat tietenkin omaani. Vaikka pelitilastot olivatkin tavallaan ”korruptoituneet” edellä mainitusta syystä, oli jakauma silti yllättävän realistinen. Koska tutkimuksen päätehtävä oli tutkia motivaatioita ei haastatteluaineiston vääristyminen pelattavien pelien suhteen, häiritse olennaisesti itse motivaation tutkimusta. On kuitenkin todennäköistä, että motivaatiot koko pelaajapopulaatiossa ovat raportoitua monimuotoisemmat. Lisäksi, jos jokaisen Facebook pelin yhdistäisi, olisi se kirkkaasti kärjessä, mutta yksittäisissä peleissä, se jää kakkoseksi World Of Warcraftille.

Jakauman perusteella voisi tehdä oletuksen, että World Of Warcraft sisältäisi eniten erilaisia maaleja, eli motivaatioita pelaajille. Pelin suurena myyntivalttina onkin, sen monimuotoisuus ja sopivuus eri pelaajaryhmille. World of Warcraftin ollessa maaleiltaan, sosiaaliselta puolelta, sekä taidon kannalta monipuolinen peli, vetoaa se suureen käyttäjäkuntaan ja antaa monia motivaatioita pelaamisen jatkamiseen.

Kakkosena olevat Facebook pelit, taas ovat sosiaalisen ja ajanvieton kannalla, mutta eivät oikeastaan vaadi erityisemmin taitoja tai pidempää keskittymistä. Nämä puutteet heijastuvat nopeasti pelin käyttöiässä. Satojen Facebook pelien joukossa on vain muutamia, jotka ovat tarpeeksi monipuolisia eri käyttäjille, pysyäkseen ”elossa” (esim. Farmville ja Mafia Wars).

Maailmalla myös erittäin pelatut Counterstrike ja Battlefield II haastavat pelaajien taidot, mutta eivät sisällä, niin paljon sosiaalista puolta tai maaleja. Taidon oleellisuutta vahvistetaan statistiikoilla, sekä lukuisilla kilpailuilla. Sosiaalisen puolen ollessa vähäinen, ei pelaajakunta kasva samalla tavalla, kuin olisi mahdollista.

Kuvio 1. Vastaajien pelaamat Internet pelit.



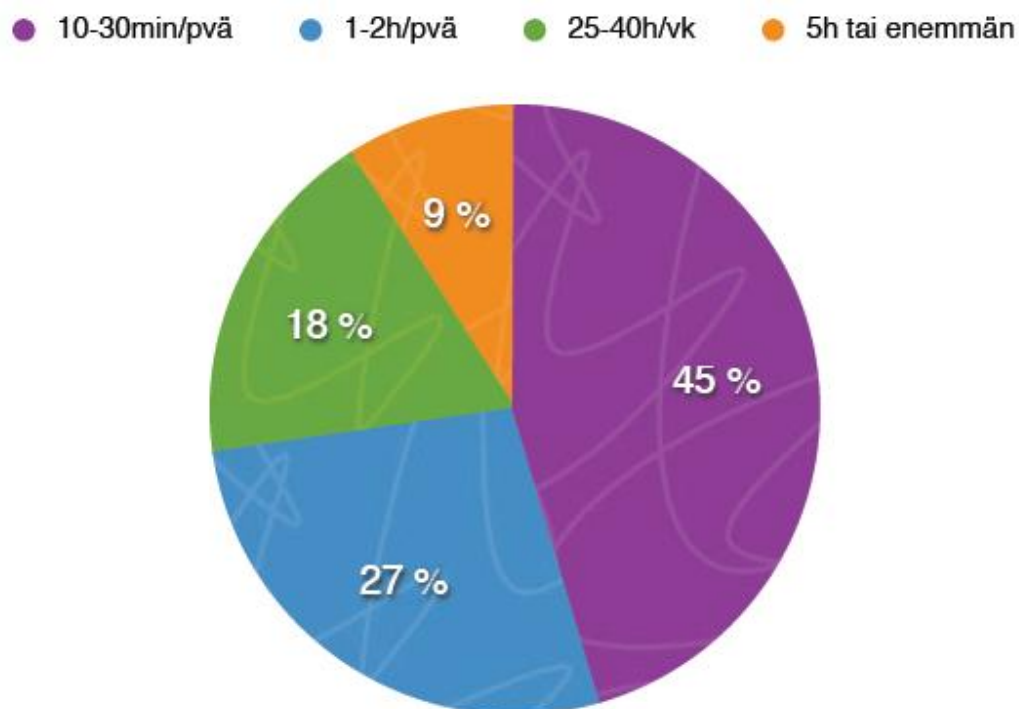
Kysymys 2. Kuinka paljon pelaat?

Tärkeä seikka motivaatioiden selvityksessä on, kuinka paljon pelaaja käyttää pelaamiseen aikaa. Elämäntilanne on tietenkin vahvasti vaikuttamassa pelaikaan, mutta myös pelin tyyli. Suurin osa haastatelluista olivat ns. satunnaisia pelaajia, jotka käyttivät vain 10–30 minuuttia päivässä pelaamiseen. Pelissä onkin tärkeää, että pienellä pelaamisen määrällä saadaan tarvittava motivaatio jatkamiseen. Jakaumassa toisena olikin 1- 2 tuntia päivässä, joka antaa pelaajalle jo aikaa syvempään keskittymiseen peliin.

Koska pelaika on jakautunut melko tasaisesti, täytyy pelissä olla sisältöä satunnaisille pelaajille, sekä ”hardcore” pelaajille, jotka viettävät monta tuntia päivässä pelin parissa. Monen vapaa-ajan ollessa pieni, kukoistavat Facebook pelien

pienet oppimiskäyrät. Tämä auttaa osaltaan myös Counterstriken ja vastaavien pelien käyttöökään, koska ne eivät vaadi monen tunnin sitoutumisia.

Kuvio 2. Kuinka paljon vastaajat pelaavat pelejä.



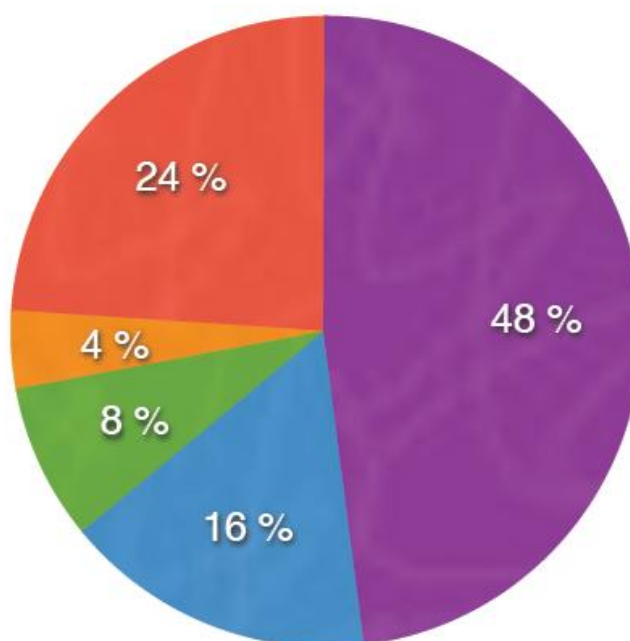
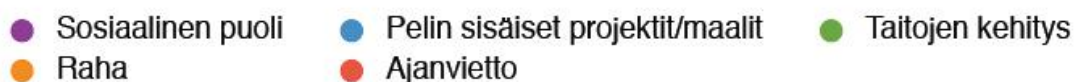
Kysymys 3. Miksi palaat peliin takaisin?

Tärkeä seikka motivaation selvittämisessä on pelin ”koukku”. Mikä saa pelaajan jatkamaan pelaamista ja palaamaan siihen takaisin? Haastatelluista 48 % piti Internet pelien sosiaalista puolta tärkeimpänä seikkana, peliin palaamiselle. Suurin erohan yksinpelin ja Internet pelin välillä on, kontaktit muihin ihmisiin.

Seuraavana tuli edelleen yksi pelaamisen tärkeimmistä puolista eli ajanvietto ja hauskanpito. Monet haastatelluista lisäsivät silti, että ajanvieton tärkeä puoli on juuri läheisessä yhteydessä sosiaaliseen puoleen. Kaikki ihmisen vapaasti tekemät asiat liittyvät oleellisesti mielihyvään, vaikka haastateltavat kategorisoivatkin sen erilliseksi asiaksi, sisältyy se motivaatioiden jokaiseen aspektiin.

Haastateltavista 16 % pitivät pelin sisäisiä projekteja ja maaleja tärkeimpänä pelin ”koukkuna”. Automaattisesti ihmiset etsivät pelin sisäisiä maaleja pelatessaan. Oli se sitten niinkin yksinkertainen, kuin tehtävän tekeminen eteenpäin pääsemiseksi on tärkeää, että peli tarjoaa monia eri projekteja ja maaleja.

Kuvio 3. Pelin ”koukku”.



Kysymys 4. Ovatko taitosi pelissä vaikuttaneet pelaamisen määrään?

Ihmiset tekevät yleensä mielellään sitä, missä he ovat hyviä. 90 % vastanneista totesi, että lopettaisi pelin, jos olisi siinä huono. Ainut poikkeus oli sosiaalinen puoli, eli 10 % sanoi, että voisi jatkaa peliä vaikka olisikaan hyvä, jos kaverit pelaisivat sitä. Taidot ja niiden kehitys on tärkeä osa Internet-pelejä ja jokaisen pelin pitäisi tuoda mahdollisuus pelaajan kehitykseen ja lineaariseen nousuun.

6 LOPUKSI

Opinnäytetyöni tarkoituksena oli kartoittaa eri motivaatioiden osa-alueita, jotka pitävät pelaajan kiinni pelissä. Tutkin aihetta erinäisten psykologian kirjojen kautta, rinnastaen niiden tiedot, omiin kokemuksiini. Tietoa eli suoraa kirjallisuutta pelaamisen motivaatioista ei erityisemmin ole, joten jouduin tekemään sillan kirjojen ja oman tietojeni välille, yrittäen yhdistää ne kattavaksi työksi.

Monien Internet peli firmojen suurimmat tulot, tulevat kuukausittaisista pelimaksuista, joten on tärkeää pitää pelaaja kiinnostuneena mahdollisimman pitkään. Pitääkseen pelaajan motivoituneena, tarvitsee ensin ymmärtää, miksi ihminen jatkaa jonkun asian tekemistä.

Pelaaja etsii tavoitteita, joita hän voi alkaa ajaa takaa. Motivaatio, jota tähän vaaditaan vaihtelee henkilön mukaan. Jaoin motivaatiot kolmeen eri luokkaan: Sosiaalinen, oppiminen ja kehitys, sekä tunteet ja työ.

Tavoitteena saada mahdollisimman suuri käyttäjäkunta pelille, tarvitsee siinä olla kaikkia näitä motivaation eri aspekteja.

Tutkimuksen hyötykäyttönä on mahdollisuus käyttää opinnäytetyötäni esim. Internet-pelejä suunniteltaessa, saavuttaakseen mahdollisimman kattavan motivaation jakauman.

LÄHTEET

Andersson, J.R. 1982. Acquisition of cognitive skill, Psychological Review.

Esko Keskinen ja Pekka Niemi. 2002. Taitavan toiminnan psykologia.

Jorma Kuusinen, Erno Lehtinen, Marja Vauras. 2007. Kasvatuspsykologia

Henry Gleitman. 1992. Basic Psychology, Third Edition.

John Patrick. 1992. Research and Practise.

Pekka Ruohotie. 1958. Motivaatio, tahto ja oppiminen.

Tom Siegfried. 2006. John Nash, peliteoria ja luonnon koodi.

Ruut Veerhoven. 1984. Conditions of happiness.

Weightman, J. 2008. The employee Motivation (Cambridge strategy publications).

Useita kirjoittajia. 2005. Mikä meitä liikuttaa, modernin motivaatiopsykologian perusteet.

Aristoteles Organon, logiikan kirjoituksia.

www.blizzard.com

www.digra.org

www.news.bbc.co.uk

www.norishpoker.com

